

UNIVERSIDAD DE SALAMANCA

FACULTAD DE FILOLOGÍA



TESIS DOCTORAL

**LA DINÁMICA CIRCULAR DE LAS RELACIONES ENTRE EL ÁMBITO
AFICIONADO Y EL ÁMBITO PROFESIONAL A TRAVÉS DE LA CREATIVIDAD
DE LOS OTAKUS**

Jorge Rodríguez Cruz

Salamanca

2021

UNIVERSIDAD DE SALAMANCA

FACULTAD DE FILOLOGÍA

PROGRAMA DE DOCTORADO EN LENGUAS MODERNAS

Departamento de Filología Moderna
Área de Estudios de Asia Oriental - Japón



TESIS DOCTORAL

La dinámica circular de las relaciones entre el ámbito aficionado y el ámbito profesional a
través de la creatividad de los otakus

Autor/a: Jorge Rodríguez Cruz

Director/a: Alfonso Falero Folgoso

Salamanca
Octubre, 2021

Agradecimientos

Quiero comenzar estas líneas dedicando palabras de agradecimiento al profesor Alfonso Falero Folgoso, quien desde aquel ya lejano 2015 supo enseñarme el valor de lo que yo pretendía estudiar y me animó a desarrollar esta tesis doctoral bajo su dirección. Gracias a él me interné en esta senda, y gracias a él, a sus sabios consejos, a su paciencia, a sus palabras de ánimo y a la confianza que depositó en mí, he podido transitar por ella y llegar a presentar el trabajo que expongo a continuación.

Me gustaría también dar las gracias a Rosa Morente, cuyas consideraciones me han ayudado a encontrar perspectivas que, de otra forma, hubieran pasado desapercibidas para mí, y que siempre ha escuchado todo lo que yo puedo decir incluso desde el momento en que me estaba enseñando cómo era y es la sociedad de Japón.

Por otra parte, el desempeño de esta investigación no hubiera podido llevarse a cabo si no hubiera sido por la oportunidad profesional que Ohashi Reiko me brindó durante mi estancia en Japón, y que me permitió pasar en Tokio el tiempo suficiente como para llegar a encontrarme con Hikawa Ryūsuke, a quien doy las gracias por su amabilidad y su cercanía con un estudiante que se presentó ante él con toda la curiosidad y ganas de aprender que podía, y a quien correspondió ayudando a encontrar el rumbo de su investigación, poniendo en contacto con otros investigadores que se citan en este trabajo y facilitando materiales de gran valor.

Debo agradecer también al Grupo de Investigación Reconocido Humanismo Eurasia, del que soy secretario y miembro colaborador, por ofrecerme un marco de apoyo en el que encajar mi investigación, y a Patrick W. Galbraith, a quien he conocido recientemente y

que, aunque aún no haya podido hablar con él en persona, me facilitó el acceso a parte de sus aportaciones imprescindibles a los estudios otaku y ha colaborado conmigo en todo lo que ha estado en su mano.

Es menester dar mi profundo agradecimiento a mis amigos: a Álex, que también es familia, por su tremenda ayuda en temas informáticos y por desvelarme herramientas del futuro que yo no conocía; a Ingrid y a Masaki, que me ayudaron en la adecuación al japonés del sondeo que realicé a pie de calle; y a Héctor y Carlos, cuyo apoyo, cada uno a su manera, hizo el camino más transitable y menos árido.

Y por último pero no por ello menos importante, sino más, tengo que agradecer a mis padres, José Luis y Elena, y a mi hermano, Pablo, pues sin su apoyo en todos los sentidos y su cariño y su amor este trabajo hubiera sido imposible.

No quiero olvidarme de Niko, que ha sido sin saberlo la mejor defensa contra la ansiedad.

La última línea te la dedico a ti, porque la gratitud que siento no puede expresarse con palabras.

Gracias a todos y a todas.

Notas sobre el uso del japonés

Para el uso de palabras originales procedentes del japonés en esta tesis, se ha utilizado el sistema de romanización Hepburn. Además, la primera vez que aparece en el texto una palabra o expresión japonesa romanizada, se ha añadido la grafía japonesa original entre paréntesis.

Si lo que se aporta es la traducción directa o el uso en inglés de una palabra de origen japonés, se incluye a continuación de esta la romanización seguida de la grafía japonesa. En algunas expresiones se ofrece una traducción aproximada al inglés o al castellano en una nota al pie.

Los títulos de las obras escritas en japonés se presentan romanizados, aportando la primera vez que aparecen en el texto la grafía japonesa original.

Respecto a los nombres personales japoneses, se ha utilizado el orden tradicional japonés, con el apellido situado delante del nombre.

Índice

Agradecimientos	5
Notas sobre el uso del japonés	7
Índice	9
Índice de figuras	15
Índice de tablas	18
Prefacio	19
Introducción	25
1. Objetivos de investigación	29
2. Problemas subyacentes a la investigación de la cultura otaku japonesa	32
3. Metodología	35
Análisis del pasado y el presente de la cultura otaku	35
Ejemplos justificativos: los estudios de caso	36
La propuesta teórica.....	37
Capítulo 1 – <i>Status questionis</i>: Estudios sobre los otakus	39
1. Okada Toshio	44
Reseña biográfica.....	44
El “rey de los otakus”	45
La evolución de los otakus	49
2. Miyadai Shinji	51
Reseña biográfica.....	51
El estudio de la subcultura.....	52
3. Saitō Tamaki	57
Reseña biográfica.....	57

La psicología de los otakus: más allá del estereotipo	58
La sexualidad otaku: el deseo ficcional asimétrico	60
La creatividad otaku	63
4. Ōtsuka Eiji.....	65
Reseña biográfica.....	66
La respuesta al estereotipo de Nakamori	66
La crítica a la visión académica sobre los otakus	68
La Teoría del Consumo Narrativo	69
El “realismo del manga/anime”	71
5. Morikawa Kaichirō.....	73
Reseña biográfica.....	73
La arquitectura otaku en Akihabara.....	74
El estudio de los otakus	77
6. Otros investigadores de los “estudios otaku”	79
Capítulo 2 – Azuma Hiroki: en busca de una “teoría otaku”	85
1. Reseña biográfica	89
2. Animalización posmoderna.....	91
El objetivo: una teoría y crítica posmoderna de otaku.....	91
La cultura otaku como reflejo del Japón derrotado y/o renacido.....	92
El modelo de la base de datos.....	93
Una cultura animalizada	100
3. La nueva realidad narrativa	102
La novela ligera como ejemplo de la “base de datos” y de la “meta-narrativa”.....	102
El realismo del juego	104
4. Breve reflexión crítica	107
Capítulo 3 – Historia conceptual de ‘otaku’	109

1. Antepasados de ‘otaku’: el <i>nerd</i> de Shirakawa Shōmei	113
2. La acuñación del concepto ‘otaku’: los artículos de Nakamori Akio	119
3. La expansión masiva de ‘otaku’: el “incidente Miyazaki”	129
4. La ambivalencia de ‘otaku’: de la popularidad de <i>Densha Otoko</i> a la “Masacre de Akihabara”	138
‘Lo otaku’ como estandarte del <i>Cool Japan</i>	138
El papel de <i>Densha otoko</i> en la popularización de ‘otaku’	141
Las dos caras de ‘otaku’: la “Masacre de Akihabara”	145
5. La última generación de ‘otaku’: una cultura a medida	148
6. Los otakus más allá de ‘otaku’: las ‘fujoshi’ y los otakus de fuera de Japón	153
La otaku oculta: la identidad <i>fujoshi</i>	153
Los otakus fuera de Japón: de la marginalidad a la moda	158
Capítulo 4 – El papel de la creatividad en la cultura otaku japonesa	169
1. El <i>dōjinshi</i> , dinamizador clave de la creatividad otaku	173
¿Qué es un <i>dōjinshi</i> ?	173
El mercado del <i>dōjinshi</i>	176
El corazón del <i>dōjinshi</i> : las convenciones	178
El <i>dōjinshi</i> como clave de la cultura otaku	179
2. El auge de la novela ligera	184
¿Qué es una novela ligera?	184
Breve historia de la novela ligera	187
El estilo <i>sekai-kei</i>	195
La novela ligera como nuevo vértice de la cultura otaku	198
Capítulo 5 – Estudios de caso	201
1. El <i>yaoi</i> y los límites de la influencia de los aficionados en el mercado	205
El <i>yaoi</i> y el <i>boy’s love</i> : del <i>dōjinshi</i> al manga comercial	205

Lo aceptable y lo inaceptable a través del subgénero <i>shota</i>	211
Una frontera permeable	212
2. Del blog al papel: <i>Sword Art Online</i>	214
Del blog al papel.....	215
El realismo de SAO y su influencia.....	217
De aficionado a escritor de éxito	223
Capítulo 6 – Propuesta teórica: la dinámica circular de las relaciones otaku-industria a través de la creatividad	225
1. Las “bases de datos” y los elementos “no <i>moe</i> ”: el entorno creativo otaku.....	229
2. La frontera permeable: el ámbito de aficionados y el ámbito profesional	237
3. La dinámica circular de las relaciones entre el ámbito de los aficionados y el ámbito profesional a través de la creatividad de los otakus	241
Conclusiones y perspectivas de investigación	245
Bibliografía.....	253
1. Fuentes primarias	255
Textos	255
Fuentes audiovisuales	255
2. Monográficos y artículos especializados.....	256
3. Obras y recursos de referencia	264
Anexo 1 – Traducciones	269
1. Catálogo de la clase de buenos chicos de Daraku-kun (Shirakawa Shōmei).....	272
Original.....	272
Traducción	273
2. Estudio de ‘otaku’ (Nakamori Akio).....	274
Original.....	274
Traducción	279

Anexo 2 – Sondeo sobre la cultura otaku y el concepto de ‘otaku’	285
1. Modelo de cuestionario original en inglés	288
2. Modelo de cuestionario en japonés	291
3. Resultados del sondeo	294
Anexo 3 – Cronología	297
Anexo 4 – Documentación complementaria	301
1. Folleto del Nakano Broadway (recogido en 2018, publicado en 2017)	304
2. Folleto del festival de primavera del distrito de Akihabara (2018).....	308
3. Cronología de personajes de la fantasía japonesa	311

Índice de figuras

Figura 1. Esquema dibujado por Okada Toshio en el que compara la subcultura occidental y la cultura otaku	48
Figura 2. Imagen de la película <i>Jurassic Park</i> (1993) en el libro <i>Otakugaku nyūmon</i>	49
Figura 3. Captura de un anime promocional de la secta Aum Shinrikyō, que muestra a su líder, Asahara Shōkō, en un primer plano.	54
Figura 4. Estantería de figuras de personajes femeninos con características <i>moe</i> , correspondientes a Milla Maxwell del videojuego <i>Tales of Xillia 2</i> y Asuna Yuuki de <i>Sword Art Online</i>	61
Figura 5. Conclusión a una escena de <i>Chibi rego sōshūhen bebīrifu no maki</i> , un <i>dōjinshi</i> basado en <i>El Señor de los Anillos</i> de J. R. R. Tolkien.....	62
Figura 6. "Shinyokohama Arina in Akihabara". Figura de Oshima Yuki realizada para el catálogo del pabellón japonés de la Venice Biennale 9th International Architecture Exhibition del año 2004.....	73
Figura 7. Fotografía tomada por Morikawa Kaichirō de la exposición <i>OTAKU: persona = space = city</i>	74
Figura 8. Distrito de Akihabara	75
Figura 9. Fotografía de Azuma Hiroki	89
Figura 10. Esquemas de: la Gran Narrativa de la modernidad (izquierda) y la “base de datos” de la posmodernidad (derecha).....	94
Figura 11. Elementos <i>moe</i> en un personaje de anime	96
Figura 12. Esquema realizado por Azuma que deconstruye la estructura de un videojuego de novela visual para ejemplificar el funcionamiento de la “base de datos”	99
Figura 13. Capturas del videojuego <i>Yu-No</i> del género novela visual	100
Figura 14. Captura del videojuego <i>Higurashi no naku koroni</i>	105
Figura 15. Dibujo de un <i>nerd</i> publicado en el artículo de Shirakawa Shōmei.....	117
Figura 16. Habitación de Miyazaki Tsutomu representada en un artículo de Nakamori Akio y Ōtsuka Eiji publicado en la revista <i>SPA!</i> en septiembre de 1989.....	130
Figura 17. Fotografía de Miyazaki Tsutomu en la reconstrucción de los crímenes.....	132
Figura 18. Foto de archivo del "asesino de la catana"	162
Figura 19. Portada original de <i>Slayers</i> de 1990.....	189

Figura 20. Portada de las actas de la partida de D&D titulada <i>The Record of Lodoss War</i> publicadas en la revista <i>Comptiq</i> en 1986	189
Figura 21. Portada del videojuego <i>Dragon Quest</i>	191
Figura 22. Escena erótica homosexual en <i>Kaze to Ki no Uta</i> , de Takemiya Keiko	207
Figura 23. Ilustración de Jimmy Page y Robert Plank (Led Zeppelin) besándose en un <i>dōjinshi</i> del círculo Abnorm	208
Figura 24. Portada del primer número de <i>JUNE</i> en octubre de 1978.....	210
Figura 25. Portada del número 6 de <i>Allan</i> , octubre de 1982	210
Figura 26. Perspectiva exterior de Aincrad	218
Figura 27. Representación de Kazuto en su habitación del mundo real.....	219
Figura 28. Kirito imagina su muerte en Aincrad como su muerte real	221
Figura 29. Moguzo talla un avión de madera dentro del mundo de Grimgar, pero no puede recordar qué es.....	222
Figura 30. Capturas de Muten Rōshi (izquierda) y Jiraiya (derecha) en sus respectivos animes.....	232
Figura 31. Portadas de los primeros volúmenes de las novelas ligeras en los que aparecen los personajes protagonistas	234
Figura 32. Esquema del entorno creativo otaku, que incluye a la "base de datos" <i>moe</i> de Azuma Hiroki	236
Figura 33. Esquema que refleja los dos ámbitos de la cultura otaku, el ámbito aficionado o libre y el ámbito profesional o comercial, así como el eslabón que los conecta.....	239
Figura 34. Esquema de la dinámica circular de las relaciones entre los ámbitos aficionado y profesional a través de la creatividad de los otakus.....	242
Figura 35. Portada y contraportada del folleto del Nakano Broadway	304
Figura 36. Páginas 22 y 23 del folleto del Nakano Broadway	305
Figura 37. Páginas 26 y 27 del folleto del Nakano Broadway	306
Figura 38. Páginas 32 y 33 del folleto del Nakano Broadway	307
Figura 39. Contraportada y portada del folleto-guía de Akihabara.....	308
Figura 40. Interior izquierdo del folleto-guía de Akihabara.....	309
Figura 41. Interior derecho del folleto-guía de Akihabara	310
Figura 42. Cronología de personajes de la fantasía japonesa, Parte 1-1, desde 1958 hasta 1972	311

Figura 43. Cronología de personajes de la fantasía japonesa, Parte 1-2, desde 1973 hasta 1980	312
Figura 44. Cronología de personajes de la fantasía japonesa, Parte 2-1, desde 1981 hasta 1988	312
Figura 45. Cronología de personajes de la fantasía japonesa, Parte 2-2, desde 1989 hasta 1996	313

Índice de tablas

Tabla 1. Evolución del número de producciones de anime basadas en mangas y en novelas ligeras desde el año 2000 hasta el año 2020.....	199
Tabla 2. Compilación de obras pertenecientes a la franquicia <i>Sword Art Online</i>	217
Tabla 3. Relación entre edad y género de los participantes en el sondeo.....	294
Tabla 4. Respuesta a la pregunta C-1	294
Tabla 5. Respuesta a la pregunta C-3	295
Tabla 6. Respuesta a la pregunta C-4	295

Prefacio

“El manga no es cultura, no puede estudiarse. Es solo una cosa de niños.”

Aquella afirmación lapidaria cayó sobre mis oídos como una jarra de agua congelada. Cuando por fin había conseguido encontrar un camino en el que confluía mi formación académica con mi por entonces creciente interés por Japón, y de manera más destacada, por la cultura del manga y el anime, tales palabras parecían querer darme un baño de supuesta y dura realidad.

En ese momento, recuerdo, me enfrenté a la encrucijada de dar un paso atrás, revisar mis posibilidades y optar por un camino de sendero más firme. La dureza y sequedad de aquellas palabras así me lo habían recomendado. Al fin y al cabo, mi interés por el manga y el anime era relativamente reciente en comparación al de muchos de los que se consideraban verdaderos otakus. Por mi parte, fue muy tarde y solo por curiosidad cuando decidí aproximarme a ese mundo, así que no podía considerarme más que un aficionado en ciernes. Es probable que me hubiera formado una idea equivocada de lo que suponía todo aquello.

Sin embargo, que aquellas palabras salieran de labios de alguien que había nacido en Japón produjo el efecto contrario a la desazón: partiendo del desacuerdo, mi curiosidad por saber por qué alguien podría considerar de manera tan negativa obras de su propio país que en mi entorno estaban teniendo una influencia tan grande se incrementó.

Como historiador he aprendido que, a medida que pasa el tiempo, los restos de un pueblo que para la visión general pueden considerarse más banales se convierten en claves para conocer la cultura de los pueblos del pasado. Son tan trascendentales, que un ligero cambio en el patrón de surcos de unas vasijas frente a otras nos permite identificar, supuestamente, a culturas diferentes en etapas prehistóricas. Por tanto, si en mi opinión,

cualquier obra realizada a partir de una mente humana debería considerarse cultura, y por extensión, es susceptible de ser estudiada, ¿cómo no iba a ser cultura el manga y el anime, cuando era gracias a su éxito que un gran número de gente de mi generación se había comenzado a interesar no solo por sus personajes o sus historias, sino por la propia historia y cultura de Japón?

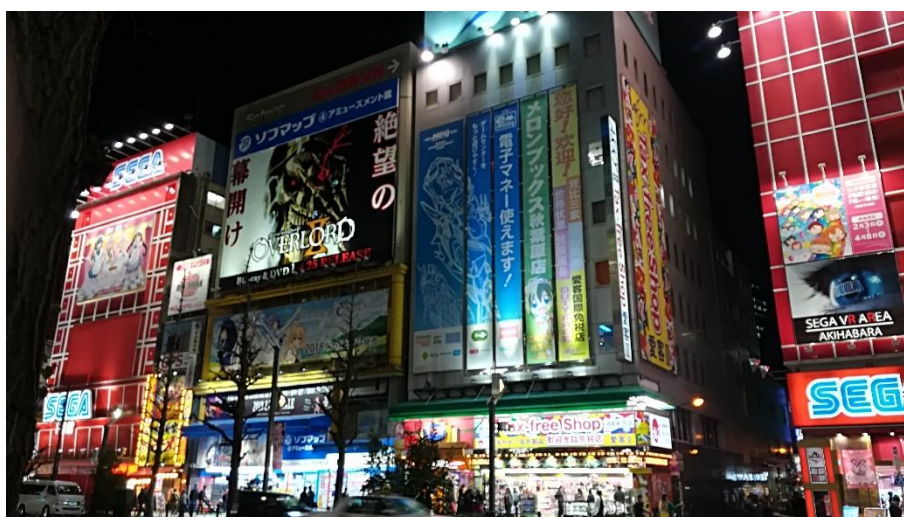
Para hallar aquella respuesta, encontré el camino en el Máster Universitario de Estudios de Asia Oriental de la Universidad de Salamanca, y sin dudarlo me decidí a matricularme. Allí, rodeado de compañeros que compartían inquietudes similares y de profesores y profesoras que, para mi sorpresa, valoraban como interesante el estudio de la cultura otaku, encontré el caldo de cultivo perfecto para afirmarme en mi camino: mi objetivo sería estudiar aquella cultura y demostrar que, como prácticamente cualquier aspecto de la cultura de un pueblo, era más profunda y susceptible de ser estudiada y debatida, en sus aspectos positivos y en sus controversias, de lo que aquella cortante sentencia me habían querido hacer creer.

Mi trabajo de fin de máster se centró en un estudio histórico de la cultura del manga, y en el mismo empecé a sentir más curiosidad por un aspecto específico de ese mundo: los aficionados. Al fin y al cabo, ya sabía que la percepción de una cierta parte de la sociedad japonesa era que el manga y el anime eran algo más bien infantil, o en cualquier caso, inmaduro, y que de alguna forma la imagen que se tenía de los otakus, a los que yo por entonces aún definía erróneamente y a la manera española solo como los más fervientes aficionados al manga, era bastante negativa, pero no sabía con seguridad por qué.

Con aquella inquietud en la mente, pero con la idea y el objetivo aún sin definir de forma clara, me decidí a iniciar una investigación más profunda acerca de la cultura otaku y de los propios otakus de Japón, así que comencé la labor de realizar esta tesis doctoral.

Ya iniciados mis estudios doctorales tuve la suerte de realizar una estancia de más de medio año en Japón gracias a un visado Working Holiday. No era la primera vez que residía temporalmente en el país, pues ya había tenido la oportunidad de hacerlo para las prácticas del máster un par de años antes. Aquella primera estancia me reafirmó en mi curiosidad e interés por la cultura japonesa, mucho más allá del manga y de la cultura otaku, y fue clave para mi decisión de seguir el camino de los estudios doctorales. Pero la segunda estancia fue vital para la concreción de mi investigación.

Durante el tiempo que pasé en Japón, correspondiente a mi segundo año de estudios doctorales y aprovechando la labor de recolección bibliográfica, lectura y primera aproximación más académica a los estudios otaku que había hecho en el primero, pude, por un lado, visitar lugares relevantes para la comprensión de la cultura otaku, como la edición número 93 del Comic Market, celebrada en el Tokyo Big Sight en diciembre de 2017, que me produjo gran impresión, el distrito de Akihabara o el Nakano Broadway, en los que aproveché para realizar un breve sondeo a algunos aficionados que encontré por allí; y por otro, además de buscar y comprar bibliografía inaccesible desde España, pude establecer contacto con Hikawa Ryūsuke, profesor en la Universidad de Meiji y experto en cultura pop contemporánea japonesa, en especial en anime y en películas del género *tokusatsu*.



Gracias a las varias entrevistas que me concedió tanto el propio Hikawa como los contactos que me facilitó, como el historiador de los otakus, Yoshimoto Taimatsu, el sociólogo y especialista en arquitectura Morikawa Kaichirō, o la investigadora de la perspectiva de género en el ámbito otaku, Fujimoto Yukari, descubrí una perspectiva diferente a la que había ido encontrando acerca de los otakus. Había más que una aparente percepción negativa general del colectivo. “Lo otaku” y “el otaku” eran dos caras de la misma moneda, percibidas de forma diferente pero inseparables la una de la otra, y en esa relación, lo que en mi experiencia personal había podido comprobar, por ejemplo, en mi visita al Comic Market, se hacía patente. Aún no sabía cómo ni en qué medida, pero había una vivaz actividad creativa entre los otakus, y esta se reflejaba en toda la cultura otaku.

A mi regreso a España y encarando el tercer año de doctorado, la idea definitiva ya estaba asentada. La pregunta inicial, si el manga era o no cultura, había dado paso a un por

qué existía aquella percepción negativa sobre los aficionados, y al final, había desembocado en lo que esta tesis pretende plantear ahora: los otakus japoneses no parecen ser seres pasivos, ávidos consumistas y coleccionistas retraídos de mente perturbada y escasas habilidades sociales, sino que pueden ser el combustible de la cultura formal del manga, aquella que, al contrario de lo que pensaba inicialmente, gran parte de la sociedad japonesa sí respeta como una fuente indiscutible de riqueza. Y ese combustible tiene un nombre: la creatividad.

Introducción

Dentro del contexto de los denominados “estudios otaku”, inaugurados formalmente por el famoso productor de anime y crítico Okada Toshio, conocido como el “rey de los otakus”, con su *Otakugaku nyūmon* 『オタク額入門』¹ en 1996, existe una amplia variedad de planteamientos diferentes en relación tanto al colectivo de los otakus, entendidos tanto de manera amplia como aquellos fanáticos de cualquier tipo de afición, pero de manera más concreta como los aficionados más obsesivos a la cultura² del manga, el anime y los videojuegos, cuya definición surgió a principios de la década de 1980; como al análisis crítico y literario de las obras, o el estudio de su relevancia cultural, su importancia económica y su papel político como estandarte del *Cool Japan* sobre todo a partir de la década de 1990 y ya iniciado el nuevo siglo.

El marco específico de esta tesis se sitúa en un punto central entre el estudio de los aficionados, aquellos que reciben la etiqueta de ‘otaku’ en Japón, así como el desempeño de sus actividades más habituales, como del estudio de la industria que produce el manga y

¹ Puede traducirse como ‘Introducción a los estudios otaku’. En la versión resumida que se publicó en el libro *Debating Otaku in Contemporary Japan* editado por Patrick W. Galbraith, Thiam Huat Kam y Björn-Ole Kamm, se tradujo al inglés como ‘Introduction to Otakuology’ (Galbraith et al., 2015), por lo que, si se acepta el término, podría traducirse como ‘Introducción a la Otakuología’.

² Aunque es frecuente el uso del término anglosajón *subculture* (que hace referencia al conjunto de gustos y hábitos de un colectivo minoritario, sin la connotación de inferioridad que implica el prefijo *sub-* en castellano (Rodríguez, 2017, p. 8)) para hacer referencia a todo lo relacionado con el manga, el anime, los videojuegos, las novelas ligeras y las actividades de sus aficionados, en este trabajo se ha optado por el uso de la palabra ‘cultura’ salvo que un investigador citado use ‘subcultura’ de manera específica. En opinión del autor, la cultura otaku es tan diversa que podría englobar en sí misma sus propias subculturas (como las *fujoshi*, los *fudanshi* o los *gamers*), y aglutina una producción creativa con multitud de industrias derivadas. Representar esta variedad es la razón principal por la que, sin prejuicio del uso del término cultura pop para hablar de la generalidad de la cultura contemporánea juvenil, se ha preferido la utilización del concepto ‘cultura otaku’ y no el más recurrente de ‘subcultura otaku’.

el anime, buscando una perspectiva general de una cultura que, en palabras de Hikawa Ryūsuke de la Universidad de Meiji, tiene dos caras: la visible y popular, aceptada y defendida por la sociedad como fuente de riqueza y prosperidad; y la oculta, vilipendiada y negativizada en público³. Este trabajo se centra, precisamente, en la interrelación entre ambas vertientes de la cultura otaku.

En este capítulo introductorio se exponen tanto los objetivos principales y secundarios como la justificación de la presente investigación, así como una exposición de las dificultades y problemáticas que han surgido a lo largo de la realización de este trabajo (tanto inherentes al tipo de investigación como circunstanciales), y por último, la metodología utilizada para llevarla a cabo.

³ Entrevista realizada por el autor el 23 de abril de 2018 en la Universidad Meiji, Tokio, Japón.

1. Objetivos de investigación

En opinión del autor de este trabajo, uno de los conceptos clave que determinan la cultura otaku es el de creatividad. Según Robert Keith Sawyer en su obra teórica acerca de la creatividad, desde un enfoque sociocultural esta puede entenderse como la generación de un producto que se considera como nuevo y que también es apropiado, útil y que tiene cierto valor para el grupo (Sawyer, 2012).

Por definición, la industria del manga, el anime, los videojuegos y las novelas ligeras es una industria creativa que ofrece productos culturales realizados por un amplio abanico de profesionales a los que podría darse la etiqueta de artistas (mangakas⁴, escritores, programadores, diseñadores, ilustradores...). Productos que, aun siendo similares unos a otros, son estrictamente nuevos (originales) y que también son considerados valiosos por una audiencia determinada, dado que se trata de productos que tienen un valor de mercado. Por tanto, la relación más evidente que esta industria tiene con los otakus es el consumo y disfrute de las mencionadas creaciones culturales.

Sin embargo, una de las características que diferencian a los otakus de este tipo de cultura de otro tipo de aficionados es, de hecho, que la más destacable de sus actividades sea la creación de trabajos derivados, de obras realizadas de manera no profesional por los propios aficionados, a las que el crítico y teórico de la cultura otaku Azuma Hiroki llamaría *nijisōsaku* (二次創作). Para Azuma, la relevancia de la creación de trabajos derivados en el seno de la cultura de los otakus, quienes consumen este tipo de obras prácticamente al mismo nivel que las obras surgidas de la industria profesional, es clave y distintiva de este tipo de cultura. Aun así, estas obras tendrían la categorización de copia de la creación original (Azuma, 2001, pp. 40-41), por lo que no podrían considerarse ‘creaciones’ estrictas según la definición de Sawyer.

⁴ El concepto original japonés, escrito *mangaka* (漫画家), es una palabra compuesta que, según el diccionario *Jisho.org*, puede traducirse como ‘profesional del manga’, aunque se refiere específicamente a los autores principales de mangas, y no a los ayudantes que suelen asistirles en los estudios profesionales. En este trabajo se utiliza como palabra castellanizada, por lo que se ha pluralizado cuando ha sido necesario y no se ha escrito en cursiva.

Ahondando en la reflexión realizada por Azuma Hiroki, el objetivo principal de este trabajo es comprobar si, como el mencionado autor defiende, la relación entre la obra principal y el trabajo derivado es exclusivamente vertical o, en cambio, tanto el original como la copia están interrelacionados en un proceso circular de influencia mutua.

Esto es, esta tesis pretende comprobar si el proceso creativo de la cultura otaku es unidireccional, iniciándose con la creación profesional de algún tipo de obra (sea en formato de manga, de anime, de novela ligera o de videojuego) para expandirse después a uno o varios tipos más de obras después de alcanzar ciertas cotas de popularidad (por ejemplo, un manga que es adaptado al formato de serie de anime, o un videojuego que recibe una adaptación al manga, o una novela ligera que es adaptada tanto al manga como al anime) para terminar siendo replicado por los aficionados en forma de trabajos derivados que son puestos en común y compartidos en Internet o en convenciones específicas como el Comic Market (Azuma, 2001, p. 63).

O si, por otro lado, y como se plantea en el Capítulo 6 de este trabajo a modo de propuesta teórica, la creatividad de los profesionales de la cultura otaku está influida por la creatividad, los gustos y las preferencias de los propios otakus, quienes a su vez fundamentan su talento en base a las obras originales que consumen. Poniendo lo anteriormente dicho en relación con la definición citada de Sawyer, se pretende comprobar si los trabajos derivados definidos por Azuma Hiroki tienen o no un valor y una utilidad para el grupo, en tanto influyen en la creatividad aceptada de las siguientes obras originales.

El propio Azuma Hiroki ya planteaba que su modelo parecía estar caduco a finales de la década de los noventa, aunque lo achacaba al impacto que tendría Internet y que en aquel momento todavía no era cuantificable (Azuma, 2001, p. 63), y Nele Noppe, en su tesis del año 2014, afirma que la existencia de un “modelo híbrido” que favorece y tolera en Japón la creación y compraventa de trabajos derivados frente a un modelo occidental que se limita al intercambio gratuito debido a las políticas de derechos de autor, y la permeabilidad entre el mundo de los trabajos derivados y el mundo profesional, con múltiples ejemplos de ascenso de uno a otro, caracteriza a la cultura otaku japonesa (Noppe, 2014, pp. 209-210).

En conclusión, la relevancia de este trabajo consiste en la proposición teórica de un modelo que sitúe como eje de la cultura otaku al desarrollo y puesta en común de la

creatividad, y conceda un valor creativo similar tanto a la obra original como al producto derivado, lo que en consecuencia plantea la revisión del modelo estereotipado del otaku japonés como aficionado fanático y mero consumista pasivo de productos culturales diseñados para él desde una perspectiva comercial. Una etiqueta que, aun surgida en un año relativamente tan lejano como 1983, sigue teniendo un peso considerable dentro de la opinión pública japonesa.

2. Problemas subyacentes a la investigación de la cultura otaku japonesa

Entre los problemas subyacentes a la realización de una investigación académica de la cultura otaku japonesa, se pueden destacar tres que han tenido especial impacto en el desarrollo de este trabajo.

La primera de estas dificultades es inherente al campo de estudio. Como se puede comprobar en los Capítulos 1 y 2 de este trabajo, el campo de los estudios otaku es muy reciente. Los primeros en acercarse a la cultura otaku desde una perspectiva más académica o, al menos, teórica, no lo hicieron hasta finales de los años ochenta, si tenemos en cuenta el *Monogatari shōhiron* 『物語消費論』⁵ de Ōtsuka Eiji, aunque las primeras piedras comenzaron a ponerse a mediados de la década siguiente, tomando como referencia el *Otakugaku nyūmon* de Okada Toshio.

Esta circunstancia, unida a la diversidad de enfoques que pueden abarcar la cultura otaku y a la perspectiva tan multidisciplinar de las investigaciones que ya se han realizado hasta la fecha, tiene como consecuencia un área de estudio ambigua y desorganizada. A este respecto es necesario poner en valor tanto la obra realizada por Azuma Hiroki, que sintetiza algunas de las aportaciones más relevantes realizadas hasta ese momento y que ha sido de gran utilidad para encontrar un enfoque teórico apropiado para la realización de esta tesis, como el ingente trabajo desempeñado por Patrick W. Galbraith (y otros) al recopilar y favorecer la traducción de muchos de los textos publicados únicamente en Japón y estimular la publicación de muchas nuevas investigaciones, una labor que ha facilitado en este trabajo el acceso a autores cuyas publicaciones, de otra forma, habrían resultado imposibles de localizar para el autor de esta tesis.

De hecho, la dificultad a la hora de encontrar materiales en el idioma original ha sido otro de los problemas más relevantes al iniciar una investigación en el campo de los estudios otaku japoneses. Gracias a la mencionada labor de Galbraith, es posible acercarse a muchos materiales en inglés que facilitan el acceso a investigaciones procedentes

⁵ Puede traducirse como ‘Teoría del consumo narrativo’.

directamente de Japón y, sobre todo, a sus investigadores. Sin embargo, gran parte de la bibliografía existente sigue estando en japonés, por lo que se hace necesaria una mínima comprensión del idioma para profundizar en el trabajo de algunos investigadores; es el caso, por ejemplo, de Yamanaka Tomomi, quien aporta un capítulo al libro *Debating Otaku in Contemporary Japan* editado por Patrick W. Galbraith, Thiam Huat Kam y Björn-Ole Kamm, pero cuya obra en su idioma natal ha tenido especial relevancia en el desarrollo de algunas secciones de esta tesis y para cuya búsqueda y lectura ha sido necesario el uso del japonés. Aun así, lo cierto es que esta dificultad no es específica de los estudios otaku, sino propia de cualquier aproximación académica al ámbito de los estudios sobre Japón.

Asociado a la dificultad inherente al idioma, lo cierto es que gran parte de la bibliografía japonesa sobre la cultura otaku está dispersa y es difícil de localizar materialmente sin vivir en Japón. Algunos de los textos más antiguos y, sobre todo, las fuentes originales de los artículos de Nakamori Akio y del texto de Shirakawa Shōmei, fueron publicados en revistas no académicas; en el primer caso, ha sido posible encontrar una versión digitalizada de los textos de Nakamori, pero solo fue gracias a la colaboración de Hikawa Ryūsuke que el autor de esta tesis pudo acceder al texto original de Shirakawa, evidenciando así la necesidad tanto de realizar estancias en Japón como de mantener contacto con los investigadores japoneses.

Ese, por tanto, es el último problema subyacente al desarrollo de esta investigación, y está asociado más a cuestiones de índole económica o administrativa. A pesar de tratarse de un campo de estudio eminentemente teórico, determinadas aproximaciones a la cultura otaku requieren de una investigación presencial. Por ello, el autor de esta tesis pretende poner de relieve la importancia que tuvo para la elaboración de este trabajo la estancia que realizó en Tokio entre noviembre de 2017 y junio de 2018.

Durante ese periodo, pudo visitar tanto la edición número 93 del Comic Market, observando en primera persona la vastedad del evento y la importancia dada en él a los trabajos derivados, como los lugares relacionados con los otakus como el distrito de Akihabara o el Nakano Broadway; también fue durante esos meses cuando entabló relación con Hikawa Ryūsuke, quien le facilitó tanto material bibliográfico como orientación académica, así como le concertó entrevistas con otros investigadores como Yoshimoto

Taimatsu o Fujimoto Yukari que pudieron aportar su visión al respecto de la cultura otaku en sus disciplinas correspondientes. Del mismo modo, solo realizando labor de búsqueda en archivos y bibliotecas de Japón, incluso de ámbito municipal, pudo encontrar obras que más tarde han sido de gran utilidad para la realización de la tesis como las relacionadas con los estudios sobre novela ligera de Enomoto Aki, o la coordinada por Ichiyanagi Hiroataka y Kume Yoriko.

En relación con la relevancia de la investigación *in situ*, uno de los mayores inconvenientes que se presentaron durante el periodo de desempeño del doctorado fue la crisis sanitaria internacional provocada por la pandemia de SARS-Cov-2 que estalló en marzo de 2020, y que afectó directamente a las posibilidades de viajar a Japón. El autor de esta tesis había recibido una beca de intercambio para realizar su último año de doctorado en ese país, pero esta tuvo que ser cancelada debido al cierre de fronteras, suponiendo un importante problema para el desarrollo de la tesis, que planteaba cerrar su investigación más práctica durante la estancia.

Por ello, se hizo necesario readaptar el trabajo, adecuarlo al material recopilado hasta entonces y a la investigación teórica ya realizada. Aun así, es reseñable el gran impacto negativo que una situación tan grave a nivel internacional como una pandemia ha provocado en aquellos investigadores cuyo trabajo se enfoca en culturas o sociedades que, hasta hace poco tiempo y gracias al desarrollo de la tecnología y de las comunicaciones, parecían mucho más cercanas y accesibles, y que ahora, de nuevo, se han alejado tanto.

3. Metodología

Para la consecución del objetivo expuesto en el epígrafe anterior, en primer lugar se ha utilizado una metodología analítica que ha permitido sintetizar una serie de afirmaciones mediante las que, tras la comprobación de estas a través de dos estudios de caso en los que se ha utilizado una metodología inductiva, finalmente se ha planteado una metodología deductiva para la realización de la propuesta teórica.

Análisis del pasado y el presente de la cultura otaku

La sección analítica de la investigación se corresponde con los cuatro primeros capítulos de la tesis.

Para comenzar, los Capítulos 1 y 2 del trabajo engloban el necesario estado de la cuestión. El primero de ellos, titulado *Status questionis: Estudios sobre los otakus*, presenta una relación de las aportaciones de los investigadores cuyo trabajo ha aportado un mayor nivel de conocimiento al ámbito de los conocidos como “estudios otaku”, específicamente aquellos que han trabajado diferentes aspectos sobre el colectivo otaku y sobre sus actividades; la selección se ha realizado procurando ofrecer una perspectiva general y multidisciplinar.

En lo que se refiere a la subdivisión del estado de la cuestión en dos capítulos, la razón estriba en la relevancia específica de Azuma Hiroki, cuyo estudio y reflexión sobre la cultura otaku en general ha sido capaz de recoger algunas de las aportaciones anteriores de más peso (y que han sido presentadas en el capítulo anterior) y sintetizarlas en una teoría que trata de explicar la estructura de la cultura otaku y la relación entre la obra original y los aficionados. Dado que su teoría es la base sobre la que se cimenta la propuesta teórica de este trabajo, se ha considerado necesario conceder a este académico un capítulo independiente.

A continuación, en el Capítulo 3, que lleva por título *Historia Conceptual de Otaku*, se plantea un estudio sociohistórico del concepto de ‘otaku’, con el objetivo de contextualizar el ámbito sociocultural en el que se desarrolla la investigación, así como la comprensión del proceso evolutivo que ha sufrido la etiqueta de ‘otaku’ y que lleva implícita el desarrollo histórico de este colectivo y la percepción que la sociedad japonesa

en general ha tenido de este. Además de la contextualización, como se ha mencionado en el epígrafe anterior, la propia revisión del modelo creativo de la cultura otaku y la consecuente puesta en valor de las actividades de los otakus implica un cuestionamiento de la etiqueta tradicional de ‘otaku’, para cuya comprensión se ha considerado necesario la realización de este estudio.

En último lugar, en el Capítulo 4, titulado El papel de la creatividad en la cultura otaku japonesa, se expone un análisis exhaustivo de dos fenómenos que, en opinión del autor de este trabajo, representan el canto de la moneda de la cultura otaku: los llamados *dōjinshi* (同人誌)⁶ y la novela ligera. Esto es, suponen los límites de la creatividad de los aficionados como de la actividad creativa de los profesionales. La comprobación a partir de este análisis de lo estrecha que es la relación entre la obra original hecha por el profesional y el trabajo derivado creado por el aficionado, y lo difusa que es la frontera entre ambos ámbitos, es la clave para la realización de la propuesta teórica.

Ejemplos justificativos: los estudios de caso

A continuación, y utilizando los datos obtenidos en los capítulos de carácter más analítico y descriptivo, se han seleccionado dos ejemplos considerados como representativos y que se han analizado en la forma de estudios de caso, utilizando una metodología inductiva para extraer de ellos unas conclusiones que permitan justificar la propuesta teórica planteada. De esta forma, el Capítulo 5 de esta tesis presenta un análisis, por un lado, del género *yaoi* (やおい)⁷ planteado como ejemplo último de la actividad de creación de los *dōjinshi*, y por otro, de la franquicia *transmedia* titulada *Sword Art Online*, cuyas características permiten utilizarla como ejemplo de la permeabilidad de la cultura otaku, en concreto entre la actividad de los aficionados y la actividad profesional.

⁶ Tanto una definición como un análisis amplio del término ‘*dōjinshi*’ puede encontrarse en el apartado 4.1, páginas 173-183 de esta tesis.

⁷ Hace referencia al género de manga y *dōjinshi* basado en el amor homosexual entre hombres, también conocido en inglés como *boy’s love*. Se puede encontrar más información acerca del género *yaoi* en el apartado 5.1 de la presente tesis, a partir de la página 205-213.

La propuesta teórica

Después de realizar el estudio analítico y de revisar los dos ejemplos propuestos como estudios de caso, el Capítulo 6 aúna los datos recogidos para, mediante una metodología deductiva y partiendo de la base de que el análisis previo ha sido eminentemente cualitativo, formular la propuesta teórica que comprende el objetivo principal de esta tesis, expuesto y justificado en el epígrafe anterior.

Capítulo 1 – *Status questionis*: Estudios sobre los
otakus

El estudio académico de la cultura de los otakus ha tenido un reciente pero complejo recorrido. Por un lado, al tratarse de un fenómeno cuyas raíces se remontan, a lo sumo, a la década de los sesenta del siglo XX, y solo si se pone en relación de antecedentes con el fenómeno fan surgido en Estados Unidos a raíz del crecimiento de la popularidad de los géneros de la ciencia ficción en el cine y de la fantasía en la literatura, su historia es relativamente corta, aunque su evolución en apenas cuatro décadas ha sido exponencial.

Por otro, por la existencia de una corriente de pensamiento en Japón que, del mismo modo que hace la sociedad al discriminar y negativizar al propio concepto de ‘otaku’, como se ha expuesto en el capítulo anterior, considera que afrontar este tipo de cultura desde un punto de vista académico resulta irrelevante y hasta un motivo de burla, como afirma el mismo Ōtsuka Eiji, de quien se presenta un epígrafe en este capítulo.

A pesar de todo, es posible considerar como una primera aproximación a los estudios realizados acerca del colectivo de los otakus las columnas de opinión publicadas por Nakamori Akio en la revista *Manga Burikko* 『漫画ブリッコ』 a lo largo del verano de 1983, que se analizan en el segundo epígrafe del Capítulo 3 del presente trabajo. Sus tres textos, de hecho, recibieron el título conjunto de *Otaku no kenkyū* 『オタクの研究』⁸. Sin embargo, a pesar de que el estudio realizado por Nakamori es en sí mismo un precedente para los estudios otaku, no puede considerarse un análisis realizado desde un punto de vista académico, sino una opinión basada en la percepción que él tenía en base a su experiencia personal con los otakus.

⁸ Puede traducirse como ‘Estudio de otaku’.

No sería hasta comenzada la década de 1990 cuando, a raíz del debate público originado por el “incidente Miyazaki”, el debate acerca de los otakus terminó llegando al ámbito académico, sobre todo con la aparición de una corriente crítica con el tratamiento reduccionista que la prensa estaba dando al caso al generalizar la figura de Miyazaki Tsutomu y convertirla en estereotípico de la etiqueta ‘otaku’ (Kamm, 2015, p. 51).

En este capítulo se presenta, a modo de estado de la cuestión, la aportación de varios investigadores seleccionados tanto por la relevancia de sus trabajos como bajo el criterio de ofrecer una perspectiva multidisciplinar de los estudios otaku, ya que, en palabras de Watanabe Shuji, hay muchas formas diferentes de abordar el estudio teórico acerca de los otakus, del mismo modo que existen multitud de tipos de otakus diferentes, y aquellos en los que se centra este trabajo⁹ comprenden una parte de la totalidad de colectivos de aficionados a los que se puede referir el concepto ‘otaku’.

Tanto por esta razón como por la relevancia de sus aportaciones a la argumentación teórica de este trabajo, se ha decidido incluir, por un lado, a referentes de la cultura otaku que además han formado parte de esta, como Okada Toshio u Ōtsuka Eiji, cuya aportación ofrece un punto de vista basado en sus conocimientos y su experiencia; el análisis desde la perspectiva de la psicología realizado por Saitō Tamaki; o las perspectivas de carácter más sociológico y sociocultural que ofrecen tanto Miyadai Shinji como Morikawa Kaichirō, este último también referente en cuanto a un punto de vista arquitectónico y urbanístico.

A modo de complemento, se presenta una relación de otros investigadores cuyas obras, sin haber alcanzado la misma relevancia en el contexto general ni haber tenido el mismo papel a la hora de construir la propuesta teórica, deben tenerse en cuenta para obtener una visión más completa del estado actual de los estudios otaku o han sido de

⁹ En este trabajo se toma como objeto de estudio al colectivo de otakus definido por ser aficionados a la “cultura otaku”, basándose en la distinción realizada por Hikawa Ryūsuke. Esta “cultura otaku” integraría el manga, el anime, los videojuegos, la novela ligera y todos los productos relacionados con sus correspondientes mercados. Sin embargo, como señala Watanabe, ‘otaku’ puede hacer referencia a una manera exagerada y obsesiva de entender la afición a determinado hobby, y estos pueden abarcar tanto elementos de la cultura pop, como los géneros de la ciencia ficción y la fantasía en el cine y la literatura, como aficiones tan variadas como los viajes, los automóviles, los ferrocarriles y su organización, la historia, el arte o lo sobrenatural (Watanabe, 2014, pp. 37-39). Es, por tanto, un “tipo de aficionado”, y no un aficionado a algo en concreto.

especial utilidad para la comprensión de apartados concretos de la cultura otaku gracias a su especialidad disciplinar.

Cabe destacar que este capítulo se completa con la presentación del análisis desde la perspectiva de la filosofía realizado por Azuma Hiroki. Sin embargo, dada la relevancia que tiene la obra de Azuma tanto para los estudios otaku en general como para el desarrollo de esta tesis en particular, se ha optado por separar su epígrafe en un capítulo independiente.

1. Okada Toshio

Es habitual que Okada Toshio sea también llamado “otaking” (el rey de los otakus), ya que se trata de una autoridad reconocida en este ámbito gracias a sus apariciones en los medios de comunicación, dado que procede del mundo profesional del anime. Gracias a su experiencia, escribió varios libros en los que planteaba una visión más teórica acerca de la cultura otaku y de los propios otakus (Galbraith et al., 2015, p. xi). El primero de ellos, *Otakugaku nyūmon*, publicado en 1996 por Ohta Publishing Company, puede considerarse el precursor de los estudios académicos sobre los otakus.

Reseña biográfica

Okada Toshio nació en Osaka en el año 1958. En la reseña biográfica escrita en la solapa de la edición original de *Otakugaku nyūmon*, indica que se considera a sí mismo como un crítico de la civilización (Okada, 1996).

A principios de los años ochenta, Okada fue cofundador de Daicon Film, que produjo algunas animaciones de introducción para convenciones de ciencia ficción en 1981 y 1983; así como General Products, una tienda que fabricaba y vendía ‘kits de garage’. A partir de esa experiencia y con el cambio de nombre de Daicon Film a Gainax (Galbraith et al., 2015, p. xi), un estudio de animación y creación de videojuegos del que fue presidente entre 1985 y 1992 (Okada, 2008), participó en la creación de animes clásicos como *Royal Space Force: The Wings of Honneamise* (*Ōritsu uchūgun: oneamisu no tsubasa* 王立宇宙軍~オネアミスの翼) de Yamaga Hiroyuki (1987), *Gunbuster* (*Toppu o Nerae! トップをねらえ!*) de Anno Hideaki (1988-89) y *Otaku no Video* (*Otaku no bideo* おたくのビデオ) de Mori Takeshi (1991) (Galbraith et al., 2015, p. xi). Apenas tres años después de la salida de Okada de Gainax, el estudio ganaría reconocimiento internacional con el estreno de *Neon Genesis Evangelion*.

Por su parte, Okada colaboró entre 1994 y 1997 con la Universidad de Tokio con el tema de la cultura otaku. En esos años, escribió algunos libros sobre cultura otaku,

destacando el mencionado *Otakugaku nyūmon* (1996), *Tōdai otakugaku kōza* 『東大オタク学講座』¹⁰ (1997) o *Kokusai otaku daigaku* 『国際おたく大学』¹¹ (1998) (Galbraith et al., 2015, p. xi). Más adelante, Okada publicaría otros libros sobre cultura otaku como *Otaku wa sude ni shindeiru* 『オタクわすでに死んでいる』¹² (2008).

En la actualidad, Okada Toshio permanece activo y es profesor visitante en la Universidad de Artes de Osaka (Galbraith et al., 2015, p. xi).

El “rey de los otakus”

El año 1989 fue un punto de inflexión tanto para la cultura otaku, con la muerte de Tezuka Osamu y el arresto de Miyazaki Tsutomu; pero también para la sociedad japonesa en general, pues fue el año del fallecimiento del Emperador y el inicio de una década, los noventa, marcada por la crisis provocada por el estallido de la burbuja económica y el consecuente terremoto social que produjo un incremento de la preocupación de la población por el futuro. En ese contexto pesimista en el que los otakus y su cultura estaban siendo masivamente criticados y negativizados a través de los medios de comunicación, Okada Toshio surgió como adalid de los otakus, llegando a autoidentificarse como “otaking” y participando en tertulias de televisión para defender a su “pueblo”. Más adelante, a mediados de la década, impartió conferencias universitarias y escribió varios libros, entre los que destaca el mencionado *Otakugaku nyūmon* de 1996, en el que desafía todos los estereotipos negativos existentes hacia ellos y propone, entre otras cosas, que son los verdaderos herederos de la cultura japonesa. A pesar de lo burlesca y exagerada que pueda parecer una afirmación así, lo cierto es que el trabajo de Okada sentó las bases de los “estudios otaku” posteriores, planteó una posición opuesta al discurso crítico mayoritario que había en los medios de la época en contra de los otakus, y supuso una primera puesta en valor que años más tarde terminaría desembocando en el papel de la cultura otaku dentro del *Cool Japan* (Okada, 2015, pp. 89-90).

¹⁰ Puede traducirse como ‘Curso de estudios otaku de la Universidad de Tokio’.

¹¹ Puede traducirse como ‘Estudios internacionales otaku’.

¹² Puede traducirse como ‘Los otakus ya están muertos’.

Uno de los pilares de la defensa que hace Okada de los otakus, y probablemente la más controvertida, es su consideración de que son los verdaderos herederos de la cultura japonesa, en concreto de la cultura artesana de la época Edo. Para Okada, los otakus comparten con los artesanos su capacidad de valorar el talento de quien ha creado la obra que están consumiendo. Comprenden los códigos que ha utilizado el autor, puesto que en parte todos ellos tienen también una parte creativa. Sin embargo, quienes no comprenden estos códigos tienden a menospreciar este tipo de cultura (Okada, 1996, pp. 353-357).

A este respecto, Okada reflexiona acerca de la sociedad liberal contemporánea, en la que el objetivo es que las personas se conviertan en adultos útiles para la sociedad, de forma que los niños y los ancianos quedan en sus márgenes. Para Okada, este modelo social tiene un origen occidental y ha tratado de imponerse en Japón a marchas forzadas; sin embargo, en Japón el concepto de “adulto que todo el mundo aspira a ser” no es tan absoluto, y las deficiencias en occidentalización del país han dejado un sistema incompleto de valores (Okada, 1996, pp. 358-361).

Es más, añade que los síntomas de declive de este modelo social se ven antes en Japón precisamente por este proceso de “occidentalización a medias”, pero pueden verse en cualquier lugar del mundo desarrollado. En esta pugna por atraer a los jóvenes entre la cultura greco-cristiana tradicional y la subcultura en Occidente, o entre la cultura zen y la cultura otaku en Japón, las dos “subculturas” están comenzando a vincularse, y en un mundo que tiende a estar hiperconectado, quienes no comprendan la cultura otaku se verán condenados al fracaso (Okada, 1996, pp. 361-365).

La crítica que hace Okada al modelo social que promueve el adulto ideal alcanza también al propio concepto de ‘arte’ y, en consecuencia, a la idea de cultura formal. Plantea que este modelo diferencia entre lo que es arte, aquello que debe ser aprendido y valorado a través de la educación, y por tanto es cultura legítima desde un punto de vista formal (Okada le da el nombre de “cultura dominante”); y lo que no lo es, poniendo el ejemplo en los videojuegos, que tan solo proveen de entretenimiento. De esta forma, se representa una diferenciación social entre una clase alta capaz de entender y disfrutar del arte, y una clase baja que no tiene la educación suficiente para ello y que por tanto debe acceder a modos de entretenimiento banales (Okada, 1996, pp. 336-338).

De hecho, la cultura “para niños” en Europa está dirigida a ser educativa y segura, a convertir a los niños en los adultos que alcancen en el futuro la comprensión de la “cultura dominante”. Okada marca aquí una diferencia con la sociedad japonesa. Bajo su punto de vista, la cultura otaku no podría encajar en la idea de cultura “para niños”, ya que no tiene ningún componente educativo, y es menospreciado desde Occidente como algo que no es siquiera una “contracultura” (*kauntākaruchā* カウンターカルチャー)¹³, sino una mera “subcultura” (*sabukaruchā* サブカルチャー)¹⁴ (Okada, 1996, pp. 338-341).

Este, según Okada, modelo opresivo europeo de “cultura dominante” comenzó ya a diluirse en Estados Unidos, donde la conciencia de diferencia de clase es menos acusada. Allí, la sociedad de masas, el ascenso de la clase media y el éxito del modelo consumista trajo consigo una “resistencia” ante el modelo tradicional, con la consecuencia del surgimiento de una cultura dirigida “a los consumidores” que pretende llegar al mayor número de personas posible. Esa cultura, en palabras de Okada, es subcultura (Okada, 1996, pp. 344-347).

En Japón, que desde la Era Meiji había considerado a su cultura como inferior respecto a la cultura europea y, después, estadounidense, la cultura otaku surge como un oasis dentro de una generalizada sensación de supuesta mediocridad. La cultura otaku es deseada y consumida alrededor de todo el mundo, y se ha desarrollado en un sentido muy diferente a los conceptos previos de “cultura dominante”, “subcultura” o “contracultura”. Es por ello por lo que Okada rehúsa llamar subcultura a la cultura otaku (Okada, 1996, pp. 347-350).

¹³ La define como ‘la cultura que se opone a la cultura dominante’ (Okada, 1996, p. 341).

¹⁴ La define como ‘la realizada por aquellos jóvenes que no son capaces de convertirse en verdaderos adultos’, y en la que incluye a la cultura otaku (Okada, 1996, p. 341).



Figura 1. Esquema dibujado por Okada Toshio en el que compara la subcultura occidental y la cultura otaku. En el pie de imagen indica que, a pesar de que omitió en el diagrama a las culturas indígenas japonesas, el peso tanto de estas como del sintoísmo es, a su juicio, relevante (figura extraída de Okada, 1996, pp. 362-363).

La razón estriba en que, según afirma Okada, al contrario que en Europa, el estilo-japonés de cultura considera como una persona completa a los niños y no como proyectos de adulto. Es obvio que hay muchas cosas que un niño no puede comprender, pero no existe un temor a exponerlo a ellas a pesar de su incompreensión, y es por ello por lo que muchas series de anime consideradas para niños pueden albergar tramas adultas o incluso oscuras. La cultura otaku, entonces, sería una evolución de esta cultura para niños japonesa, porque a pesar de que supuestamente está hecha para niños, puede ser entendida y disfrutada por cualquiera, algo similar a lo que ocurre con la industria de Hollywood, que ha conseguido ser popular internacionalmente gracias a estar construida de forma que se entienda por cualquier persona de una nación tan grande y multiétnica como Estados Unidos. Esa es la razón por la que la cultura otaku se ha popularizado también en todo el mundo (Okada, 1996, pp. 351-353).

De hecho, en su libro Okada universaliza la concepción de ‘otaku’ a una forma concreta de hacer cultura que no se circunscribe de forma exclusiva a Japón. Para Okada, no solo el manga, el anime o los videojuegos japoneses son ejemplos de cultura otaku, también dedica una gran extensión de *Otakugaku nyūmon* a establecer conexiones con directores de Hollywood de gran renombre como George Lucas y Steven Spielberg, a los que categoriza como “directores otaku” (Okada, 1996, pp. 231-249).

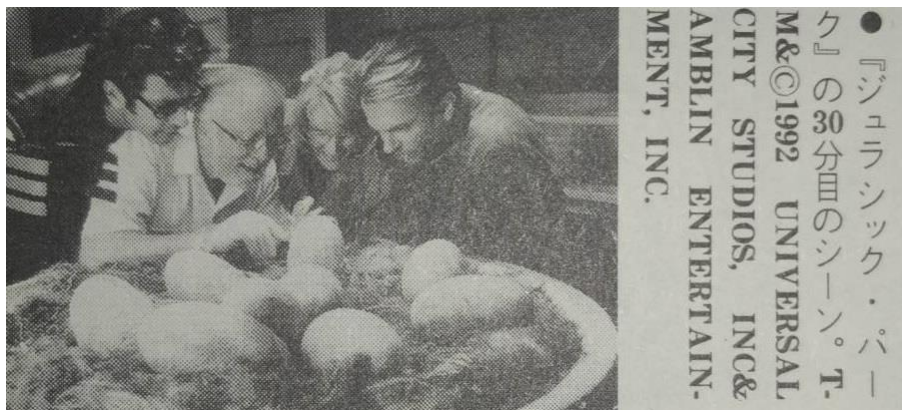


Figura 2. Imagen de la película *Jurassic Park* (1993) en el libro *Otakugaku nyūmon*. Para Okada, el cine de Hollywood de la década de los ochenta y principios de los noventa, y en especial el trabajo de directores como Steven Spielberg (*Jurassic Park*) y George Lucas (*Star Wars*) puede considerarse como cultura genuinamente otaku (figura extraída de Okada, 1996, p. 255).

La evolución de los otakus

Más adelante, en el año 2008, Okada Toshio publicó un nuevo libro avanzando en sus consideraciones acerca de los otakus. Esta obra, *Otaku wa sude ni shindeiru*, plantea una actualización de su pensamiento, y entre otras cosas estudia la evolución de los otakus y la engloba dentro del propio cambio entre el uso de ‘otaku’ en *hiragana* (おたく) a ‘otaku’ en *katakana* (オタク). Okada justifica este cambio, aduciendo que el uso del término en *hiragana* responde a una época en que este era peyorativo de forma explícita, y que con el paso del tiempo, al ser aceptada la cultura otaku como parte del *Cool Japan*, este uso ha perdido parte de su significado (Okada, 2008, pp. 50-52).

Es por ello por lo que tanto él como otros académicos utilizan de manera más habitual el término en *katakana*, a pesar de que reciban por ello la crítica descarnada de Ōtsuka Eiji, aunque es probable que, como afirma Patrick W. Galbraith, sea precisamente por las palabras de Ōtsuka por las que Okada decide hablar de esta cuestión (Okada, 2015b, pp. 163-164).

Más allá del debate terminológico, para el presente trabajo ha resultado de especial interés la revisión desde una perspectiva histórica de la evolución de las características de los otakus realizada por Okada Toshio en esta obra, así como su clasificación en cuatro generaciones diferenciadas: los antecedentes que corresponderían a la época anterior a la acuñación del concepto 'otaku' por parte de Nakamori Akio en 1983, la primera generación de otakus o "generación TV" a la que el propio Okada pertenece y que sucede a la acuñación del término, la segunda generación o generación social marcada por los asesinatos de Miyazaki Tsutomu y el circo mediático generado a su alrededor, la tercera generación de otakus o generación cultivada que correspondería con la actual, y la cuarta generación que se sitúa como una paralela a todas las demás (Okada, 2008, pp. 71-81).

Se ahonda más en las definiciones de esta clasificación en cada uno de los epígrafes del Capítulo 3, ya que, de manera aproximada, las generaciones propuestas por Okada coinciden con los momentos que el autor de este trabajo ha utilizado para marcar las diferentes etapas de evolución del concepto de 'otaku'.

2. Miyadai Shinji

La aproximación al estudio de los otakus desde el ámbito de la sociología debe ponerse siempre en relación con el trabajo realizado por Miyadai Shinji, quien ya desde principios de la década de los noventa se especializó en el estudio de las subculturas juveniles en Japón, poniendo el foco en la ‘semántica’¹⁵ de estas y yuxtaponiendo, por ejemplo, el fenómeno de los otakus al de las *enjo kōsai* (援助交際)¹⁶ como si fueran dos caras diferentes de una misma moneda, representaciones características de una época diferente a los tiempos precedentes (Miyadai, 2011, pp. 231-232).

En el conjunto de los estudios sobre la cultura otaku, en opinión del autor de esta tesis el trabajo de Miyadai Shinji puede considerarse como vertebrador, ya que permite situar dentro de un contexto social los planteamientos de otros académicos como Okada Toshio, Azuma Hiroki o Morikawa Kaichirō, que también han sido revisados para la realización de este trabajo.

Reseña biográfica

Según su perfil académico en la página web de la Universidad Metropolitana de Tokio, donde ejerce como profesor en los departamentos de Sociología y Humanidades, Miyadai Shinji (nacido en Sendai en 1959) se doctoró en Sociología en la Universidad de Tokio en el año 1990. Además de especializarse en teoría del sistema social y más acorde con la materia de esta tesis, Miyadai es especialista en historia de la subcultura japonesa posterior a la Segunda Guerra Mundial (Tokyo Metropolitan University, 2021), un tema sobre el que publicó de manera bastante temprana el libro *Sabukaruchā shinwa kaitai* 『サブカルチャー神話解体』¹⁷, traducido como y publicado por Paruko Shuppan en 1993,

¹⁵ En el pensamiento de Miyadai Shinji, se trata de un enfoque inspirado por la obra de Niklas Luhmann, y que se define como un conjunto de conceptos y afirmaciones que permiten la comunicación dentro de un determinado contexto social (Miyadai, 2011, p. 231).

¹⁶ Puede traducirse como ‘cita por compensación’. Se trata de un concepto que define un fenómeno surgido en los años noventa en el que chicas adolescentes comenzaron a tener citas sexuales o relaciones con hombres mayores a cambio de dinero (Miyadai, 2011, p. 232).

¹⁷ Puede traducirse como ‘Desmantelando la mitología de la subcultura’.

aunque más tarde publicaría otros libros como *Maboroshi no kōgai* 『まぼろしの郊外』¹⁸, publicado por Asahi Shinbunsha en 1997. Del primero de sus trabajos presentó una revisión actualizada y traducida al inglés por Shion Kono en la revista *Mechademia* en el año 2011 (Miyadai, 2011, p. 231).

El estudio de la subcultura

En su libro *Sabukaruchā shinwa kaitai* de 1993, Miyadai Shinji revisó el esquema que el sociólogo Mita Munesuke había presentado para clasificar la historia de las subculturas surgidas en Japón tras el final de la Segunda Guerra Mundial. Según Mita, estas se dividirían en: la edad de los ideales, que abarca desde 1945 hasta 1960; la edad de los sueños, que comienza en 1960 y termina en 1975; y la edad de la ficción, que se desarrolla desde 1975 hasta la actualidad. Miyadai modificó este esquema y presentó una nueva versión actualizada que, aunque coincidía a grandes rasgos con el esquema propuesto previamente por Mita Munesuke, presentaba también varias diferencias: la edad de los ideales pasó a ser llamada la edad del orden, la edad de los sueños se transformó en la edad del futuro, y la edad de la ficción fue renombrada como la edad del yo. En la actualización que realizó en el año 2011, Miyadai subdividió la edad del yo en dos periodos: el periodo del Armagedón (hasta 1996¹⁹) y el periodo post-Armagedón (a partir de 1996) (Miyadai, 2011, p. 233).

La primera de estas etapas, la edad del orden, la etapa correspondiente al periodo de la posguerra, estaría caracterizada por la búsqueda a todos los niveles de un orden ideal por parte de los jóvenes. Este orden ideal, sin embargo, estaría diferenciado en función del género: para los chicos, este orden ideal estaría encarnado por el ideal de la nación; para las chicas, en cambio, el orden ideal sería el orden familiar, basado en la obtención de una familia en la que ejercieran como el modelo de una “buena esposa, madre sabia” (*ryōsai*

¹⁸ Puede traducirse como ‘Los suburbios fantasma’.

¹⁹ Miyadai utiliza el año 1996 como hito en relación con los incidentes relacionados con la secta Aum Shinrikyō, responsable del atentado con gas sarín en el metro de Tokio en 1995 y de otros incidentes similares hasta la detención de su líder (Miyadai, 2011, p. 233). Se puede encontrar más información sobre estos hechos en el epígrafe 3 del Capítulo 3 del presente trabajo, pp. 136.

kenbo 良妻賢母). A pesar de sus diferencias, estos dos órdenes pueden considerarse complementarios y se centrarían en la idea del “aquí y ahora”, razón por la que los argumentos más habituales de las obras de la “subcultura” de esa época se basan en héroes que luchan contra los enemigos que amenazan su orden social establecido (Miyadai, 2011, pp. 233-234), quizá una referencia implícita a la lucha contra el comunismo en los inicios de la Guerra Fría.

Por otra parte, a partir del año 1960 se produciría un cambio en la mentalidad de la sociedad japonesa que conduciría a la denominada por Miyadai como edad del futuro. En un contexto social saturado de noticias negativas (Miyadai menciona escándalos de polución industrial, la aparición y expansión del problema de las drogas o la agudización de la despoblación del medio rural), se tendería a pensar que el “aquí y ahora” es irracional y pernicioso en comparación al sueño de un futuro brillante y prometedor basado en el valor de la ciencia por encima de la idea de la nación (Miyadai no habla de la nación, sino del imperio). Por ello, las tramas de las narrativas características de esta etapa hablaban de los beneficios del futuro y de la exploración del espacio exterior por encima de la irracionalidad de la sociedad (Miyadai, 2011, p. 234).

Esta pasión por un futuro formidable que está por llegar comenzaría a decaer rápidamente a partir de la década de 1970, cuando el enriquecimiento generalizado de la sociedad, materializado en la adquisición masiva de bienes de consumo, daría lugar a un estado de conformismo que haría decaer el interés por las imágenes estereotípicas del futuro que se habían hecho tan populares durante la década anterior. Se trata por tanto del momento en que comienza la edad del yo (Miyadai, 2011, p. 234).

Esta nueva etapa se caracteriza por la utilización del proceso de la homeostasis del yo²⁰ para evaluar la realidad. De esta forma, habría dos maneras de obtener esta homeostasis del yo: utilizar la propia “realidad” o utilizar la “ficción” (esa es la razón por la que Mita llamaba a esta época la edad de la ficción).

²⁰ Miyadai se refiere a un proceso de validación de la visión personal sobre el mundo (Miyadai, 2011, p. 235).

En el primer periodo de la edad del yo, al que Miyadai da el nombre de edad del Armagedón, aquellos que utilizan la “ficción” para llegar a la homeostasis son los llamados otakus, y por eso comienzan a ser discriminados por los que utilizan solo la “realidad”, pues sitúan a la “ficción” en un plano de inferioridad. Miyadai señala aquí la aparición de dos categorías diferentes de jóvenes: la categoría *nanpa* (軟派), también llamada “tipo Shibuya” y asociados con la “ficcionalización” o “dramatización” de la realidad, a la que conceden un valor añadido; y la categoría otaku, también llamada “tipo Akiba” (en referencia al distrito de Akihabara) y asociados con la conversión en realidad de la ficción, la “transformación en otro mundo” que da un valor añadido a esta²¹. A raíz de esta discriminación social, los otakus se aislaron de la realidad y buscaron una ficción absoluta, anhelando incluso el Armagedón, aunque esta circunstancia conllevó a un mayor desarrollo de su creatividad (Miyadai, 2011, pp. 235-236).



Figura 3. Captura de un anime promocional de la secta Aum Shinrikyō, que muestra a su líder, Asahara Shōkō, en un primer plano. Según indica el documental *Hora Cero: Terror en Tokio*, las creencias de la secta estaban formadas por una mezcla de varias interpretaciones radicales de religiones diferentes, y de corrientes pseudocientíficas. A pesar de ello, muchos miembros de esta, incluidos los terroristas que cometieron los ataques en el metro de Tokio en 1995, tenían altos niveles educativos (Hacker, 2004).

²¹ Miyadai menciona aquí el estudio de Morikawa Kaichirō en el que analiza las diferencias arquitectónicas entre los distritos de Shibuya y Akihabara, en Tokio, como ejemplo de esta diferencia de categorías subculturales (Miyadai, 2011, p. 236). Un resumen del trabajo de Morikawa se puede revisar en este mismo capítulo, en el epígrafe 5, pp. 73-78.

A mediados de los años noventa, los graves incidentes criminales provocados por la secta Aum Shinrikyō, algunos de cuyos miembros se consideraban otakus, generaron un impacto muy importante no solo en la generalidad de la sociedad japonesa, sino también entre los propios otakus, que reaccionaron de manera muy negativa ante aquellos hechos y comenzaron a creer que aquel mencionado anhelo por el Armagedón era algo ridículo incluso para ellos mismos. En consecuencia, estos hechos marcarían un cambio que daría lugar al inicio del segundo periodo de la edad del yo: la edad post-Armagedón (Miyadai, 2011, p. 236).

A partir de este momento, la discriminación social que existía en Japón hacia los otakus comenzó a decaer progresivamente, y en consecuencia se inició un nuevo proceso de “redención”. Al mismo tiempo, se estaba produciendo un retroceso del citado fenómeno de las *enjo kōsai*, así como de la idea de que la categoría denominada *nanpa* era *cool*, y se empezó a expandir el fenómeno conocido como *ganguro* (顔黒) por el que las chicas de instituto rechazaban la mirada sexualizada de los hombres a través de una intensificación del maquillaje. En consecuencia, las actividades de la categoría *nanpa* comenzaron a compararse con las de la categoría otaku, provocando un acercamiento de los primeros a los segundos y una extensión de la idea de que todos, en cierta medida, son otakus (Miyadai, 2011, p. 236).

Esta “fusión” entre ambas realidades socioculturales llevó a una equivalencia de la realidad y la ficción, que confluyeron en lo que Azuma Hiroki bautiza como “la base de datos”, donde los elementos reales y los ficcionales se registran como materiales de esta. Sin embargo, Miyadai señala que, de acuerdo con Okada Toshio, esta desaparición de la discriminación y su consecuente fusión entre la realidad y la ficción también terminaría conllevando una desaparición o, cuanto menos, una reducción de la creatividad de los otakus que traería consigo el auge del estilo narrativo llamado *sekai-kei* (セカイ系)²². Como añadido, Miyadai también señala que, gracias a Internet, los otakus descubren una

²² Varias definiciones, así como un análisis de su evolución, pueden consultarse en el epígrafe 2 del Capítulo 4 de la presente tesis, ya que el estilo narrativo *sekai-kei* es una de las características más representativas de la novela ligera, pp. 195-198.

oportunidad de comunicación que provoca que su sentimiento de privación disminuya en favor de un sentimiento de inclusión o de pertenencia a un grupo (Miyadai, 2011, pp. 236-237).

3. Saitō Tamaki

A la hora de hablar de la evolución del concepto de ‘otaku’ que se realiza en el próximo Capítulo 3, aparecen continuamente descripciones no solo de las características físicas que se han ido asociando a este, sino también de las peculiaridades psicológicas que se les atribuyen. En este sentido, no es posible entender al colectivo otaku (ni tampoco a la visión que tiene la sociedad japonesa sobre el mismo) sin la investigación llevada a cabo por el psiquiatra Saitō Tamaki.

Ya en el año 2002, el periodista corresponsal en Japón de la BBC, Phil Rees, señalaba que Saitō era en aquel momento el más importante psiquiatra en relación con los *hikikomori* (Rees, 2002). Más allá de este fenómeno, según Mari Kotani, quien escribió la introducción al capítulo que el propio Saitō escribió para el libro *Robot Ghosts and Wired Dreams: Japanese Science Fiction from Origins to Anime* (Saitō, 2007, p. 222), se trata de uno de los mayores expertos en la investigación psicológica de los adolescentes introvertidos, pero es más conocido por sus estudios psicoanalíticos de la sexualidad, los medios culturales y la imaginación, habiendo llegado a diseñar incluso su propia teoría de la sexualidad otaku (Saitō, 2007, p. 222).

Reseña biográfica

Según su página web personal, que actualmente se encuentra desactualizada pero a la que aún puede accederse desde el archivo de páginas antiguas *WayBackMachine*, Saitō Tamaki nació en 1961 en la prefectura de Iwate. Se doctoró en medicina por la Universidad de Tsukuba²³, y actualmente, como indica la página web de la editorial University of Minnesota Press, que ha sido responsable de la traducción y publicación de

²³ <https://web.archive.org/web/20060906072958/http://homepage3.nifty.com/tamakis/HomePage/myself.html> (consultada: 25/08/2021).

algunas de sus obras más relevantes, es director del servicio médico de psiquiatría del Sofukai Sasaki Hospital en Funabashi²⁴.

En 1998, Saitō publicó el libro *Shakaiteki hikikomori: owaranai shishunki* 『社会的ひきこもり: 終らない思春期』²⁵ en PHP Kenkyūjo, por el que se le considera responsable internacionalmente de la acuñación del término *hikikomori* (de la Calle Real y Muñoz Algar, 2018, p. 117).

Más tarde y como especialista en la psicología de los adolescentes japoneses, comenzó a investigar sobre la sexualidad del colectivo otaku, y a principios del nuevo milenio publicó su primer libro al respecto, *Sentō bishōjo no seishin bunseki* 『戦闘美少女の精神分析』²⁶ en la editorial Ōta Shuppan (2000). Además de su libro sobre los *hikikomori*, han sido precisamente sus trabajos sobre la sexualidad de los otakus los que han sido traducidos al inglés y han ganado más relevancia internacional. En los últimos años ha actualizado su teoría sobre la sexualidad de los otakus para incluir a las aficionadas y, específicamente, al fenómeno de la popularidad del género *yaoi* (Saitō, 2007, p. 222).

La psicología de los otakus: más allá del estereotipo

Desde el primer momento, Saitō se sitúa en una posición similar a la de Ōtsuka Eiji y Okada Toshio en cuanto a la intención de ofrecer conocimiento mediante el que desterrar los estereotipos negativos existentes acerca de los otakus²⁷. Estos estereotipos existen incluso en el propio ámbito de la psiquiatría, que ha tendido a diagnosticar (erróneamente

²⁴ <https://www.upress.umn.edu/book-division/books/beautiful-fighting-girl>, sección Author Bio (consultada: 25/08/2021).

²⁵ Puede traducirse como ‘El retraimiento social: una adolescencia sin fin’. Este libro fue traducido en 2013 por Jeffrey Angles al inglés por University of Minnesota Press, bajo el título *Hikikomori: Adolescence without End*.

²⁶ Puede traducirse como ‘Psicoanálisis de una preciosa chica guerrera’. Fue publicado en 2011 como *Beautiful Fighting Girl* por University of Minnesota Press, con traducción de J. Keith Vincent y Dawn Lawson, así como la participación de Azuma Hiroki.

²⁷ Una lectura de los epígrafes 1 y 4 de este mismo capítulo permite comprobar que las reflexiones acerca de los otakus tanto de Okada como de Ōtsuka difieren bastante, pero Saitō se refiere específicamente a su papel como educadores y mitigadores de prejuicios (Saitō, 2007, p. 225).

en opinión de Saitō) a los otakus con un trastorno esquizofrénico de la personalidad. Desde su experiencia en el trato personal con los otakus, Saitō trata de desmitificar lo que él considera “malentendidos” (Saitō, 2007, pp. 225-226), y remarca que ser un otaku no debe ser considerado como tener algún tipo de enfermedad (Saitō, 2011, p. 10).

Saitō plantea la necesidad de describir el perfil de los otakus más allá de las características estereotipadas²⁸, como su supuesta inmadurez al estar atraídos por elementos culturales asociados a la adolescencia, o determinados rasgos físicos o de apariencia como las gafas, el cabello descuidado, los problemas de peso o la fealdad. Por ello, propone una serie de descriptores que tratan de alejarse de los juicios de valor con los que se ha descrito habitualmente al colectivo (Saitō, 2007, p. 227).

Para Saitō, los otakus son una comunidad única y extraña que ha surgido como resultado de las interacciones entre el entorno mediático moderno y la psique adolescente japonesa (Saitō, 2011, p. 9). El principal rasgo de los otakus es su relación con la ficción, o como él mismo matiza, con los “contextos ficcionales” (*kyokō no kontekusuto* 虚構のコンテクト) (Saitō, 2007, p. 227), lo que le permite afirmar que un otaku es:

[...] una persona con una fuerte afinidad por los contextos de ficción, una persona que hace uso de la ficcionalización como una forma de "poseer" al objeto de su amor, una persona que habita no sólo dos sino múltiples orientaciones, una persona capaz de encontrar objetos sexuales en la propia ficción. (Saitō, 2011, p. 16)

Estas características, en cambio, pueden ser aplicadas a cualquier nivel de aficionado, por lo que, ¿qué es lo que diferencia a los otakus de los aficionados “comunes”? Para Saitō la clave está, precisamente, en el amor por el objeto a través de la posesión. Como ejemplo habla del Comic Market, la mayor convención otaku del mundo adonde cientos de miles de otakus acuden dos veces al año, a veces disfrazados de sus personajes favoritos, para comprar y vender *dōjinshi*. Estas actividades pueden ser consideradas como imprescindibles para que un otaku sea considerado como tal y se diferencie de los aficionados “comunes”, pero Saitō destaca la relevancia del *dōjinshi*, actividad que cree

²⁸ El desarrollo de ‘otaku’ como etiqueta o estereotipo se expone de manera amplia en el Capítulo 3 del presente trabajo, a partir de la página 109.

constituye un auténtico “rito de pertenencia” otaku, ya que se trata de la cristalización del proceso de posesión de las obras que son objeto de su amor. Al realizar parodias o *side stories*²⁹, están “ficcionalando” las obras que les gustan y convirtiéndolas en suyas (Saitō, 2007, pp. 227-228).

La sexualidad otaku: el deseo ficcional asimétrico

Uno de los descriptores que según Saitō definen a los otakus es, de hecho, su característica sexualidad y la relación de este con el ámbito de la ficción, que trasciende el mero fetiche y muestra un gusto por algo mucho más intenso y directo, ya que muchos otakus han imaginado relaciones sexuales con personajes que no pertenecen de ninguna forma al mundo real, sino que son intrínsecamente ficticios, y se masturban con estas fantasías. Esto implica un alejamiento de la sexualidad otaku de la vida cotidiana y un acercamiento a modos de sexualidad más extravagantes, como el interés por las niñas que puede ser interpretado como pedofilia. Esta cuestión en concreto ha sido en gran medida la causa de la reacción negativa hacia los otakus en la sociedad japonesa, sobre todo a partir del “incidente Miyazaki”³⁰ en 1989, pero en contra de la creencia general, Saitō afirma que la mayoría de los otakus no son pedófilos, tienen parejas respetables y mantienen una vida sexual sana. Como prueba de esta afirmación, indica que el número de otakus que han cometido este tipo de actos criminales es ínfimo en una población otaku que puede contarse por millones; de hecho, no ha habido asesinatos de menores cometidos por otakus en Japón desde 1989 (Saitō, 2007, p. 228).

Es habitual la consideración de que los otakus sustituían el deseo, por ejemplo, hacia una chica real, por el deseo hacia las “chicas 2D”, de forma que el “mundo bidimensional” (en referencia a las dos dimensiones de los videojuegos, el anime y el manga) parece separado del mundo real, o el “mundo tridimensional”. No obstante, Saitō señala que,

²⁹ Traducido como ‘historias laterales’, se trata de historias realizadas por aficionados que utilizan personajes y ambientaciones extraídas de sus obras favoritas (Saitō, 2007, p. 228).

³⁰ Una descripción extensa y análisis del “incidente Miyazaki” puede consultarse en el epígrafe 3 del Capítulo 3 del presente trabajo.

aunque es cierto que ambos mundos están separados para los otakus, esta separación no supone tanto una sustitución como una convivencia (Saitō y Galbraith, 2014, pp. 178-185).

Entrando en detalle, remarca varias diferencias entre la sexualidad masculina y femenina de los otakus. Por un lado, los otakus masculinos utilizan una palabra para referirse a su interés por las heroínas de anime: *moe* (萌え)³¹. Para un otaku masculino, *moe* puede aplicarse tanto a la figura de un personaje femenino atractivo como a la situación en la que se encuentra. En cambio, no significa lo mismo para una otaku femenina. Partiendo de la base de que *moe* no es un concepto que se use de manera amplia entre las otakus, Saitō indica que, aplicado al ámbito de las aficionadas al género *yaoi*, significa más la atracción por una “fase” que por un personaje. Es decir, las aficionadas al *yaoi* aprecian más el desarrollo de la relación entre dos personajes homosexuales, su construcción, los mensajes y expresiones sutiles, que su estética (Saitō, 2007, pp. 230-231), aunque también es un elemento que valoran.



Figura 4. Estantería de figuras de personajes femeninos con características *moe*, correspondientes a Milla Maxwell del videojuego *Tales of Xillia 2* y Asuna Yuuki de *Sword Art Online* (fotografía de archivo personal tomada en septiembre de 2021).

³¹ Una aportación interesante de Morikawa Kaichirō respecto a *moe* es la existencia original de dos formas de uso de la palabra: por un lado, el exclamativo al ver un personaje atractivo para uno mismo; por otro, para hablar de un personaje hacia quien se tiene un sentimiento *moe* con otra persona (Morikawa y Galbraith, Learning from Akihabara, 2014).



Figura 5. Conclusión a una escena de *Chibi rego sōshūhen bebīrīfu no maki* 『ちびレゴ総集編・ベビーリーフの巻』 (Owaraihonpo, 2014, p. 70), un *dōjinshi* basado en *El Señor de los Anillos* de J. R. R. Tolkien.

La escena plantea una situación en la que el personaje principal, Legolas, que ha sufrido una maldición que le ha convertido en un niño pequeño, termina siendo acunado por su amigo Aragorn. Mientras ambos están en la cama, la maldición se deshace puntualmente, concluyendo con una escena *yaoi* más sugerente que explícita. La obra no cuenta con escenas explícitas, siendo su principal estructura la construcción de situaciones sutiles que conducen a páginas conclusivas como la mostrada, por lo que puede considerarse un ejemplo de *moe* aplicado a la perspectiva femenina según Saitō Tamaki (figura extraída de colección personal).

En el caso de los otakus masculinos, Saitō señala que estos utilizan *moe* como agente para identificar al objeto de su deseo, de forma que les permite establecer su posición fálica (Saitō remarca que no está hablando de la posesión de un pene, así que es probable que se refiera a su orientación masculina emocional) y evitar así el miedo a perder su propia posición como sujeto. No sucede lo mismo con las otakus femeninas, en las que este miedo es mucho menos acusado; su posición no importa, así que son capaces de sumergirse de forma completa en el objeto de su deseo. En el caso de las aficionadas al *yaoi*, se establece

un paralelismo entre los recurrentes roles “activo” y “pasivo” de sus relaciones homosexuales y el papel de la creadora y la lectora respecto al texto, por lo que la atracción de la otaku por la obra es incluso mayor que la del otaku masculino. A pesar de estas diferencias, esta relación entre los y las y las otakus y las obras objeto de su deseo se puede describir como “posesiva” (Saitō, 2007, p. 231).

Una característica coincidente entre los y las otakus es que su objeto de deseo, bien sea un personaje o bien sea una relación entre dos personajes, solo existe gracias a la ficción. Al contrario de lo que señala el estereotipo, Saitō indica que la frontera entre la realidad y la ficción no se diluye, y que el sentimiento *moe* tanto femenino como masculino solo puede existir en el contexto ficcional (por ejemplo, en una obra pura *yaoi* se tiende a excluir por completo a los personajes femeninos, una circunstancia que es abiertamente irreal) (Saitō, 2007, p. 231).

En última instancia, la diferencia entre ambos tipos de *moe* (el masculino dirigido a la sexualidad visual de heroínas atractivas, y el femenino orientado a la recreación e inmersión en relaciones homosexuales) conforman la asimetría de la sexualidad otaku, cuya característica coincidente es la necesidad de un contexto ficcional para su deseo.

Para Saitō, la sexualidad otaku es más posesión que perversión, ya que los objetos de deseo de los otakus son poseídos a través de la “ficcionalización”. De esta forma, esta práctica de la “ficcionalización”, materializada a través de la relevancia de la actividad constituyente en la elaboración y el consumo de *dōjinshi*, actúa como escape de la perversión, ya que el deseo de posesión del objeto concluye con esta, no va más allá ni se confunde con la realidad. Esa es la razón por la que los y las otakus suelen mantener una vida sexual “normal”. En conclusión, no son más fetichistas o perversos de lo que puede ser la sociedad en general, y es su “apariencia” de perversión la que ha dificultado su psicoanálisis correcto, ya que ha confundido su creatividad con síntomas de enfermedad, estudiando a los otakus sin separar su obra (o sus intereses) de su vida privada (Saitō, 2007, pp. 237-238).

La creatividad otaku

La simple mención de la creatividad otaku parece atraer objeciones acerca de lo infantil y supuestamente falto de imaginación de sus trabajos, una postura narcisista que se

ha practicado incluso desde el psicoanálisis. Sin embargo, Saitō indica que, en comparación a la insignificancia de la academia japonesa en el contexto global (y especialmente en el contexto de la humanidad), en perspectiva, la globalidad de la cultura otaku es remarcable, y la supuesta “inferioridad” del conocimiento otaku es tan solo un delirio de los académicos. Para Saitō, la posibilidad de estudiar las creaciones de los otakus es una suerte, ya que el proceso creativo de un otaku revela la creación en su forma más primitiva, porque en sus obras la distancia entre el deseo y la creatividad es muy corta (Saitō, 2007, pp. 238-239).

Esto se refleja de manera muy evidente en el ámbito del *dōjinshi*. Según Saitō, cada vez hay menos diferencia entre productores y consumidores de manga, o entre creadores aficionados y profesionales. En otros ámbitos culturales, es inusual que un creativo se decida a publicar una parte de sus obras en el circuito aficionado; pero en la cultura otaku, muchos artistas hacen precisamente eso, ya que el Comic Market (por poner un ejemplo) es reconocido como un mercado válido. De hecho, es probable que el ComiKet acelere las tendencias de mercado, ya que constituye un ambiente de estrecha relación entre creadores y consumidores, con muy pocas restricciones sobre el contenido (no hay límites al uso de material sexual explícito ni problemas con los derechos de autor), lo que ha fomentado la libertad de expresión sexual. Por todas estas razones, Saitō afirma que no es extraño comprobar como las tendencias que se aprecian en el ComiKet impactan y producen cambios en los principales títulos comerciales (Saitō, 2007, p. 240).

4. Ōtsuka Eiji

En palabras de Patrick W. Galbraith en la introducción del traductor al prólogo del libro *Debating Otaku in Contemporary Japan*, Ōtsuka Eiji es uno de los críticos culturales más importantes del Japón contemporáneo. Además de ser reconocido por su trabajo en la industria del manga³², el anime³³ y los videojuegos, desarrolló la teoría del “consumo narrativo”, de gran importancia en el desarrollo de las estrategias *mediamix* que han sido tan utilizadas por la cultura otaku. Su teoría, plasmada en el libro *Monogatari shōhiron* publicado por Shinyousha en el año 1989, y la obra *Kiarakutā shōsetsu no tsukurikata* 『キャラクター小説の作り方』³⁴ publicada en el año 2003, y en donde acuña el concepto del “realismo del manga/anime”, fueron parte de la inspiración de Azuma Hiroki para la escritura de sus famosos libros teóricos sobre los otakus, a pesar de que el propio Ōtsuka se ha mostrado siempre muy receloso y crítico acerca de las aproximaciones de tipo académico hacia la cultura otaku (Ōtsuka, 2015, pp. xiii-xv).

Tanto por su aportación teórica, como por su visión extremadamente crítica, así como por su relación con los artículos de Nakamori Akio en *Manga Burikko*, que recoge en el libro de 2004 titulado *Otaku no seishinshi* 『「おたく」の精神史』³⁵, la obra y el pensamiento de Ōtsuka Eiji son de vital importancia para obtener una visión más completa de los llamados “estudios otaku”.

³² Es autor de la serie *Mōryō senki MADARA* (魍魎 戦記 MADARA, abreviada frecuentemente como MADARA), ilustrada por Tajima Shōu y que comenzó a publicarse en el año 1987 hasta terminar en 1994, y de la serie *Tajū-jinkaku tantei saiko* (多重人格探偵サイコ), también ilustrada por el mencionado Tajima Shōu y que comenzó a publicarse en una década después, en el año 1997 y no fue concluida hasta el año 2016.

³³ Fue guionista de *Mahō no rīju rippusutikku* (魔法のルーージュ りっぷ☆すていくく), una OVA (Original Video Animation) estrenada en el año 1985.

³⁴ Puede traducirse como ‘Cómo crear una novela de personajes’.

³⁵ Puede traducirse como ‘Historia Intelectual de Otaku’ (Ōtsuka, 2015, p. xx).

Reseña biográfica

Ōtsuka Eiji, nacido en Tokio en 1958 (Ōtsuka, 2004, p. 179), comenzó a interesarse por el manga en su adolescencia. Formó parte del *Sakuga gurūpu* (作画グループ), un grupo de creación de *dōjinshi*, y fue asistente del artista de manga Minamoto Tarō (Ōtsuka, 2004b, p. 70). Se graduó en la Escuela de Humanidades de la Universidad de Tsukuba en 1981, y aunque su idea inicial era dedicarse a la investigación, finalmente desechó la idea tras la crítica de un tutor (Ōtsuka, 2004b, p. 216).

Más tarde, en 1983, fue editor en jefe de la revista *Manga Burikko*, ejerciendo ese cargo durante los meses en los que se publicaron las columnas de opinión de Nakamori Akio tituladas *Otaku no kenkyū*, y siendo uno de los encargados de responder a la crítica realizada en ellos (Ōtsuka, 2004b, p. 20).

A finales de la década de 1980 comenzó a colaborar con la editorial Kadokawa como profesor designado por el Interfaculty Initiative in Information Studies de la Universidad de Tokio. Fruto de esta colaboración elaboró su teoría del “consumo narrativo”, sentando las bases de las políticas editoriales *transmedia* que caracterizan a la cultura otaku desde la década de los noventa (Ōtsuka, 2015, p. xiii), y más adelante entró en el International Research Center for Japanese Studies como profesor, donde forma parte de un proyecto que investiga la cultura otaku durante y después de la Segunda Guerra Mundial en Japón (Galbraith et al., 2015, p. xii).

La respuesta al estereotipo de Nakamori

Como se ha mencionado en las líneas anteriores, durante el año 1983 Ōtsuka Eiji era editor junto a Ogata Genjirō de la revista *Manga Burikko*, donde Nakamori Akio publicó los tres artículos en los que acuñó como tal el concepto de ‘otaku’³⁶. Ōtsuka fue el encargado de tomar la decisión de cancelar la columna de Nakamori, después de las críticas y la polémica que se creó entre los lectores durante el verano de ese año. Su

³⁶ Una revisión más profunda de la relevancia de los artículos de Nakamori en el epígrafe 2 del Capítulo 3 del presente trabajo, a partir de la página 119. Además, puede consultarse tanto el original como una traducción al castellano en el Anexo 1, pp. 274-284.

postura fue desde el primer momento contraria a la opinión que había dado Nakamori en sus textos acerca de aquellos a los que había puesto el nombre de ‘otaku’, considerando que sus palabras tenían un carácter discriminatorio. La posición de Ōtsuka marcó la línea editorial posterior de *Manga Burikko*, en donde se publicaron artículos en respuesta al texto de Nakamori para paliar las críticas de los lectores (Yamanaka, 2015, pp. 40-43).

Según Yamanaka Tomomi, el debate surgido en *Manga Burikko* entre defensores y detractores de Nakamori Akio creó el caldo de cultivo perfecto para el desarrollo personal de Ōtsuka Eiji, quien procuró mantener vivo el debate durante meses. En parte, uno de sus objetivos era proteger y mantener a los consumidores de su revista, que se identificaban de forma directa con los ‘otaku’ de Nakamori, por lo que sus hirientes palabras corrían el riesgo de provocar una pérdida masiva de lectores y necesitaban ser respondidas; por otro lado, Ōtsuka buscaba que *Manga Burikko* albergara debates interesantes y “productivos”, pero la crítica descarnada y unidireccional de Nakamori iba en la dirección contraria a ese tipo de contenido (Yamanaka, 2015, p. 45).

No parece, en cambio, que Ōtsuka se estuviera posicionando en una postura genuina a favor de los otakus, sino que, más allá de su propio interés por la audiencia de *Manga Burikko*, su crítica iba dirigida a la forma en que Nakamori había construido su texto y la noción de ‘otaku’, a la que consideraba “discriminatoria” (*sabetsuteki* 差別的) y no una crítica real. Para él, Nakamori encajaba dentro de un colectivo de jóvenes que había surgido en los años ochenta, los *shinjinrui* (新人類) o ‘nueva raza’, que practicaban el *saika no gēmu* (差異化のゲーム) o ‘juego de la diferenciación’ con la intención de situarse por encima del resto de la sociedad. Por esa razón, necesitaban lo que Ōtsuka llama “un otro”, comparándolo con la antigua búsqueda en Occidente de un “salvaje” (*mikai* 未開) que sirva para reafirmar su propia ‘civilización’ (*bunmei* 文明). En el caso de los *shinjinrui*, ese “otro” eran los otakus, por lo que como tal, el concepto ‘otaku’ de Nakamori debía ser un “término de semiótica discriminación” (Ōtsuka, 2015, p. xx).

En última instancia y como afirmó en la entrevista que Patrick W. Galbraith le hizo para su libro de 2014, *The Moé Manifesto*, Ōtsuka Eiji afirmó que, por decirlo de una manera sencilla, ‘otaku’ es una palabra para hacer referencia en Japón a los fans de cualquier tipo de subcultura que existen en todos los países (Ōtsuka y Galbraith, 2014, p. 39).

La crítica a la visión académica sobre los otakus

Uno de los aspectos más característicos del pensamiento de Ōtsuka Eiji es su crítica descarnada a cualquier aproximación de tipo académico hacia la cultura otaku, a las que menospreciaba considerando que el estudio de los otakus era algo “bueno para reírse, pero nada más” (Ōtsuka, 2015, p. xiii).

Sin embargo, a medida que los estudios otaku se iban desarrollando desde finales de la década de los noventa, y sobre todo a partir del cambio de siglo con la publicación de la primera obra de Azuma Hiroki acerca de los otakus³⁷, lo que a Ōtsuka le parecía una broma poco a poco iba perdiendo su gracia. Desde entonces, Ōtsuka ha tratado de analizar y criticar el papel de los estudios otaku como parte de una agenda política conservadora y de orientación nacionalista, que trata de utilizar este tipo de cultura como marca y referente de la identidad japonesa ante el extranjero. De esta forma, los académicos que realizan estudios sobre los otakus o la cultura otaku desde una posición, en opinión de Ōtsuka, carente de crítica, son cómplices de esta deriva conservadora que, según afirma, está sufriendo Japón en las últimas décadas desde el surgimiento de las “teorías de lo japonés” (*nihonjinron* 日本人論³⁸) en los años setenta, a las que califica como “nacionalismo metodológico” (Ōtsuka, 2015, pp. xiii-xiv).

Ōtsuka vincula esta tendencia con la propia formación de la cultura otaku, que en la década de los setenta abandonaba el tono de crítica social y antisistema más característico del *gekiga* (劇画)³⁹, relacionado con los movimientos estudiantiles de ideología de izquierdas que habían proliferado en las dos décadas anteriores, para asentarse en un sistema mercantilizado a medida que estos movimientos se iban disolviendo y la propia

³⁷ Ver Capítulo 2, epígrafe 2.1: Animalización posmoderna, pp. 91-101.

³⁸ Se traduce como ‘teorías de la singularidad cultural y/o racial japonesa’ según el diccionario *Jisho.org*.

³⁹ *Gekiga* es la palabra utilizada para designar al género de manga para adultos y con historias dramáticas. Originalmente se consideraba como un producto cultural diferente al manga, pues este se asociaba sobre todo con un público infantil, y constituía a aquellos cómics centrados en la crítica política y la reclamación social, muy extendidos en los años cincuenta y sesenta. Con el paso del tiempo, fue diluido dentro de la corriente general del manga, convirtiéndose en un género dentro del mismo, y perdiendo en gran medida su característico componente crítico (Kinsella, 2000, pp. 25-27).

universidad se iba masificando. Muchos de los antiguos activistas y pertenecientes a este tipo de movimientos terminarían formando parte de la cultura otaku, por lo que la dualidad entre los *shinjinrui* y los otakus, la crítica inicial de Nakamori Akio o la tendencia a la depreciación y “subculturización”⁴⁰ de la cultura otaku, serían también representaciones de la confrontación política entre las ideologías. Sin embargo, Ōtsuka afirma que la propia cultura otaku terminaría más orientada hacia el márketing que hacia la reclamación política (Ōtsuka, 2015, pp. xvi-xix).

El auge de los estudios otaku no haría más que reiniciar esa jerarquía que antes había situado a la cultura otaku en una posición de inferioridad, para recolocarla ahora en una posición de preeminencia que se ajustaba mejor a las nuevas corrientes políticas del siglo XXI orientadas a resaltar un nacionalismo “positivo”, un *Cool Japan* en el que “lo otaku” tenía un nuevo objetivo ideológico. Esa es la razón por la que Ōtsuka considera que autores como el propio Azuma Hiroki, Okada Toshio o Morikawa Kaichirō optaron por comenzar a escribir ‘otaku’ en *katakana*, y la misma por la que él, en un alarde de su estilo agresivo y provocativo, decidió mantener en sus escritos ‘otaku’ escrito en *hiragana* (Ōtsuka, 2015, pp. xx-xxi).

La Teoría del Consumo Narrativo

El académico Marc Steinberg, en el prólogo del traductor que hace al artículo en el que Ōtsuka Eiji explica su Teoría del Consumo Narrativo en la revista *Mechademia*, explica que, influenciado por el éxito de la inicial tríada *mediamix*⁴¹ desarrollada por Kadokawa Haruki, presidente a finales de la década de los ochenta de la editorial Kadokawa Shoten, su hermano, Kadokawa Tsuguhiko, estableció una nueva estrategia *mediamix* focalizada en identificar nichos de mercado, poniendo un énfasis especial en el emergente mercado de los videojuegos. Como Ōtsuka trabajaba como editor de revistas orientadas a los otakus, otro nicho de mercado considerado vinculado al de los videojuegos,

⁴⁰ Ōtsuka se refiere a la corriente que considera como inferior, como una subcultura, tanto al manga como a la literatura englobada dentro de la cultura otaku.

⁴¹ Formada por película comercial (Steinberg utiliza el concepto de ‘*blockbuster*’), novela y banda sonora (Ōtsuka y Steinberg, 2010, p. 100).

fue contratado como editor por Kadokawa Shoten, y fue durante el tiempo que colaboró con esta editorial cuando elaboró su Teoría del Consumo Narrativo, aunque ya la había puesto en práctica previamente en sus propias obras manga (Ōtsuka y Steinberg, 2010, p. 100).

Para el desarrollo de su teoría, Ōtsuka citaba las palabras de Jean Baudrillard en las que el filósofo señalaba que la principal característica de la sociedad actual de consumo radicaba en que la gente no consumía “cosas” que tuvieran un valor al uso, un valor real, sino “cosas” que tenían un valor simbólico. Para Ōtsuka, esta descripción se ajustaba perfectamente a la realidad de la sociedad de consumo japonesa de la década de 1980 (Ōtsuka y Steinberg, 2010, p. 104).

Por ejemplo, ejemplifica este modelo con algo tan banal como una marca de chocolatinas para niños (*Bikkuriman Chocolates*) y una marca de aperitivos (*Kamen Rider Snacks*), cuyo valor como alimento era nulo, pero que eran apreciados por los infantes en tanto utilizaban como reclamo, por ejemplo, tarjetas con ilustraciones de personajes de estilo anime y una breve descripción de ellos. Ōtsuka indica que al juntar varias de estas tarjetas y leer las descripciones, los niños podían deducir una “pequeña narrativa” (por ejemplo, una rivalidad entre los personajes) que emergía de ellas, y que incentivaba el coleccionismo de las tarjetas y, en consecuencia, añadía un valor simbólico a la marca. Finalmente, la conjunción de todas las “pequeñas narrativas” iba conformando una “gran narrativa” a la que solamente se podía acceder a través del consumo de estos productos. En conclusión, el uso como incentivo de una “gran narrativa” que se va obteniendo paulatinamente es un recurso que asegura las ventas de las “cosas” concretas que carecen de un valor real, sino que tienen un valor simbólico como parte de un todo (Ōtsuka y Steinberg, 2010, pp. 104-107).

Este modelo se aplicaría ya al modelo de serie de anime que se había instaurado las décadas anteriores al momento en que Ōtsuka formuló su teoría, por lo que esta pretendía describir y comprender el funcionamiento de este sistema. Por tanto, el consumo cómodo de “cosas” concretas que forman parte de un todo equivale al consumo de episodios de una serie de anime que, de forma individual, son una “pequeña narrativa”, pero que en su sucesión van conformando una “gran narrativa” completa. Este modelo es al que Ōtsuka

define como “consumo narrativo”, ya que implica la conversión de la narrativa en un producto de consumo basado en la comodidad (Ōtsuka y Steinberg, 2010, pp. 107-109).

Finalmente y enlazando el pensamiento de Ōtsuka con el tema específico de esta tesis, su Teoría del Consumo Narrativo advierte del “riesgo” de este tipo de narrativas, ya que la conformación de la “gran narrativa” como unificación de muchas “pequeñas narrativas” no recae por completo en manos de su creador, sino que corresponde a los consumidores. De esta forma, se otorga la libertad a los consumidores para crear sus propias “pequeñas narrativas” que encajen dentro de la “gran narrativa” ulterior, entendida esta siempre desde el punto de vista del consumidor. En este punto es donde, según Ōtsuka, encajaría el fenómeno de los *dōjinshi* (Ōtsuka y Steinberg, 2010, pp. 109-113), y es una de las bases del pensamiento posterior de Azuma Hiroki.

El “realismo del manga/anime”

La otra propuesta teórica realizada por Ōtsuka Eiji llegó años más tarde, en la obra *Kiarakutā shōsetsu no tsukurikata* publicada por Kōdansha en 2003, donde acuñó el concepto del “realismo del manga/anime” (*manga anime-teki riarizumu* まんが・アニメ的リアリズム) en referencia a las características propias de la narrativa en la cultura otaku. Del mismo modo que su Teoría del Consumo Narrativo influyó en la primera obra de Azuma Hiroki, el concepto del “realismo del manga/anime” tuvo gran peso a la hora de desarrollar su segunda aproximación a la cultura otaku y, en especial, para el desarrollo de su concepto del “realismo del juego” (Ōtsuka y Steinberg, 2010, pp. 101-102).

Ōtsuka define el concepto del “realismo del manga/anime” en contraposición al “realismo naturalista” (*shizen shugi-teki riarizumu* 自然主義的リアリズム), donde se representan cuerpos e ideas de personas reales incluso cuando se trata de personajes de ficción, por lo que se establece una relación directa entre la realidad (lo original) y la representación de esta (la copia). Sin embargo, el “realismo del manga/anime” utiliza a la cultura otaku como referente, por lo que no se trata de una representación de una representación de la realidad, sino de una copia que representa a una copia, un simulacro que no tiene relación directa con la realidad. Por tanto, la diferencia principal entre el “realismo naturalista” y el “realismo del manga/anime” no es la diferencia entre la realidad y la ficción, sino la diferencia existente entre la copia que deriva del original y el simulacro

que no tiene relación con este porque deriva de una copia. Este realismo, por tanto, sería puramente simbólico. Pone como ejemplo el tema de la muerte en sus obras manga, a la que representa siempre con gran profusión de detalles. En sus palabras, la razón es, de hecho, exponer la paradoja que supone representar la muerte con todo lujo de detalles, cuando la muerte del personaje representada en la obra no es real, sino meramente simbólica. Por ello, considera que la muerte (y en extensión, la realidad), es imposible de representar correctamente, por lo que, en última instancia, subordina siempre tanto el simulacro como la copia al original, y sitúa a los dos tipos de realismo citados en un mismo nivel frente a la realidad (Ōtsuka, 2003, pp. 95-120).

5. Morikawa Kaichirō

Descrito a sí mismo como un otaku, Morikawa Kaichirō se especializó académicamente en arquitectura, pero más tarde se interesó por la forma en que las actividades y la cultura de los otakus daban forma a la estructura de la ciudad, reflejada en el distrito de Akihabara, en Tokio, para después centrar su trabajo en una aproximación de carácter más sociológico hacia los propios aficionados y la forma en que estos han dado soporte a la cultura del manga, el anime y los videojuegos, particularmente desde la década de los años ochenta (Meiji University, 2021).

Se trata, por tanto, de un referente para el estudio de los propios otakus, tanto de su papel en el conjunto de la cultura otaku como su influencia y su percepción social y, específicamente, su peso visual en el contexto de la ciudad moderna japonesa.

Reseña biográfica

Según su perfil en la página web de la Universidad de Meiji, Morikawa Kaichirō nació en 1971. Obtuvo una Maestría en Arquitectura en la Universidad de Waseda, sirviendo después como comisionado en el pabellón japonés de la Venice Biennale 9th International Architecture Exhibition en el año 2004, en la que comisionó la exposición *OTAKU: persona = space = city*, mostrando así su interés por la relación entre la arquitectura y la cultura otaku reflejada especialmente en el distrito de Akihabara.

Figura 6. "Shinyokohama Arina in Akihabara". Figura de Oshima Yuki realizada para el catálogo del pabellón japonés de la Venice Biennale 9th International Architecture Exhibition del año 2004 (figura extraída de la página web de la Japan Foundation dedicada a esta exposición, <https://venezia-biennale-japan.jpf.go.jp/e/architecture/2004>, consultada: 11/10/2021).





Figura 7. Fotografía tomada por Morikawa Kaichirō de la exposición *OTAKU: persona = space = city* (figura extraída de la página web de la Japan Foundation dedicada a esta exposición, <https://venezia-biennale-japan.jpf.go.jp/e/architecture/2004>, consultada: 11/10/2021).

En la actualidad se encuentra tratando de establecer la Tokyo International Manga Library y dirige el Yoshihiro Yonezawa Memorial Museum of Manga and Subcultures en la Universidad Meiji, donde también ejerce como profesor asociado en la School of Global Japanese Studies desde el año 2008 (Meiji University, 2021).

La arquitectura otaku en Akihabara

Como se ha indicado en las líneas anteriores, la especialización original de Morikawa Kaichirō es la arquitectura. Antes de realizar la mencionada exposición *OTAKU: persona = space = city* en el año 2004, en el año 2003 publicó el libro *Omomuki-to no tanjō moeru toshi Akihabara* 『趣都の誕生 萌える都市アキハバラ』 en la editorial Gentosha. Esta obra sería traducida más tarde, en el año 2008, como *Learning from Akihabara: the birth of a personapolis*.

En este libro, Morikawa realizaba un estudio socio-arquitectónico del distrito de Akihabara y su evolución. Desde la década de los cincuenta, Akihabara había sido el lugar donde las familias iban a comprar aparatos electrónicos e informáticos; un distrito que

permitía echar un vistazo al futuro y que recibía el nombre de “la ciudad eléctrica”. Sin embargo, durante la década de 1980 el distrito fue perdiendo su aspecto futurista y se fue especializando en el ámbito informático, atrayendo a sus tiendas a una legión de *nerds*⁴² de los ordenadores, Estos *nerds* estaban muy relacionados (o confluían) con aquellos que eran ya llamados otakus, lo que provocó que, paulatinamente, el distrito de Akihabara fuera inundándose de referencias al manga y al anime, con símbolos de la cultura otaku que llenaban las fachadas (Morikawa, 2003, pp. 123-124). De esta forma, la apariencia de Akihabara se fue colmando de tiendas especializadas en *dōjinshi*, escaparates atiborrados de figuras representando a heroínas de series de anime famosas e imágenes publicitarias con chicas dibujadas con estilo manga que funcionan como reclamo (Morikawa, 2012, p. 133).



Figura 8. Distrito de Akihabara (foto de archivo personal tomada en marzo de 2018).

Sin embargo, al mismo tiempo que Akihabara comenzaba a evolucionar desde un distrito familiar a un distrito orientado a los fanáticos de las computadoras, el distrito por excelencia de los aficionados al manga y el anime era Higashi Ikebukuro (Ikebukuro Este).

⁴² En adelante se utilizará en este texto el término *nerd*, con preferencia con conceptos similares como *geek*, *freak* o su castellanizado, friki.

A medida que los otakus se iban concentrando en Akihabara, se puede comprobar como la tipología de las tiendas y de los productos que se comercializan allí, así como la estética publicitaria o los otros negocios que han ido surgiendo en sus calles, como sex-shops o maid-cafés⁴³, atestiguan una orientación de género inclinada hacia un público masculino (Morikawa, 2012, p. 139).

Convertido el distrito de Akihabara en la meca para los otakus masculinos, Higashi Ikebukuro comenzó a especializarse a principios del nuevo milenio en el público otaku femenino. Así, comenzaron a abrirse tiendas específicas dedicadas a mujeres fanáticas de géneros como el *yaoi*, las llamadas *fujoshi* (腐女子), de forma que Higashi Ikebukuro se ha convertido en la contrapartida femenina de Akihabara (Morikawa, 2012, p. 139).

Para Morikawa, la razón de esta separación urbana de ambos géneros responde tanto a una circunstancia histórica como a las diferencias entre la preferencia del público masculino o femenino por determinados productos. Higashi Ikebukuro comenzó a inclinarse hacia la cultura otaku a principios de los años ochenta⁴⁴, y en ese momento el público mayoritario (como puede comprobarse en el Comic Market) consumidor de manga/anime era femenino; por su parte, Akihabara fue un distrito familiar y electrónico hasta principios de la década de los noventa, para especializarse entonces en el ámbito de los videojuegos, cuyo público mayoritario era masculino, antes de abrirse a la cultura otaku en general (Morikawa, 2012, pp. 139-140).

En comparación al distrito también comercial de Shibuya, situado en el punto opuesto de la línea de tren circular Yamanote, lleno de boutiques, tiendas y restaurantes, y caracterizado por una arquitectura modernista que tiende a la transparencia; Akihabara se caracteriza por una tendencia a lo opaco, una cuestión que, según Morikawa, es un reflejo de la personalidad de los que frecuentan estos lugares: por un lado, quienes frecuentan Shibuya desean sentirse cosmopolitas, abiertos al mundo; por otro, quienes frecuentan

⁴³ Se trata de cafeterías donde chicas jóvenes vestidas con cosplay sensuales de *maid* (sirvientas) atienden a los clientes (Ito et al., 2012, p. xxiv).

⁴⁴ La tienda Animate se inauguró en el edificio *Sunshine 60* situada en el distrito de Ikebukuro en marzo de 1983 (Morikawa, 2012, p. 139).

Akihabara buscan encerrarse en sus aficiones y no compartirlas con el resto del mundo. Morikawa señala que ambos colectivos son japoneses, tienen una edad similar y pertenecen a clases sociales parecidas, por lo que su principal diferencia radica en su personalidad, y esta se ve reflejada en la arquitectura de los dos distritos. Por último, indica que esta circunstancia poco a poco va dejando de ser exclusiva de Japón, y ya puede apreciarse el surgimiento de distritos paralelos similares en ciudades como Seúl, en concreto los distritos de Yongsan y Myongdon (Morikawa, 2003, p. 124).

El estudio de los otakus

A raíz de su interés por la arquitectura influida por las actividades de los otakus, Morikawa comenzó a investigar más acerca del colectivo, lo que le llevó a integrarse en la School of Global Japanese Studies de la Universidad de Meiji en el año 2008.

En el año 2012, su texto *おたく / Otaku / Geek*, traducido por Dennis Washburn para su publicación en la revista *Working Words: New Approaches to Japanese Studies* de la Universidad Berkeley, comprende una completa síntesis de la evolución del concepto de ‘otaku’ y del colectivo en general.

En este trabajo, Morikawa presenta un extracto de un artículo satírico publicado por Shirakawa Shōmei en 1981 donde se describía a los miembros de los clubs de cultura escolares de principios de la década de los ochenta⁴⁵. Morikawa considera el texto de Shirakawa como un antecedente de los artículos publicados por Nakamori Akio en 1983 y muestra de la relación entre los otakus de la década de 1980 y los *nerds* de la ciencia ficción de la década anterior (Morikawa, 2012b, pp. 4-7), una cuestión que se ha tomado como relevante en este trabajo para la realización del Capítulo 3 del presente trabajo, pues constituye la reconstrucción de la construcción del estereotipo de ‘otaku’ con anterioridad al acuñamiento del término.

⁴⁵ Una revisión más profunda del artículo de Shirakawa se presenta en el epígrafe 1 del Capítulo 3 del presente trabajo, a partir de la página 113. Además, puede consultarse una traducción al castellano en el Anexo 1, pp. 272-273.

La razón por la que Morikawa rescata el breve texto de Shirakawa estriba en su intención por relacionar la cultura otaku con los rasgos propios de la cultura escolar japonesa, y vincula a los otakus con una generación caracterizada por la resignación. Para él, antes de la década de 1980, si un adolescente era impopular y malo en los deportes podía estudiar duro, llegar a una buena universidad y encontrar un buen trabajo en una buena compañía, lo que le permitiría en última instancia alcanzar una posición social reconocida e imaginar un futuro con una esposa. Sin embargo, aproximadamente con el cambio de década el aumento de la competitividad hizo más difícil para este tipo de chicos incapaces para los deportes, con poca autoestima y dificultades para tener relaciones sociales, mejorar su estatus social a través del progreso académico, por lo que se resignaban a no tener éxito en la sociedad y a no encontrar pareja. Según Morikawa, esta resignación los llevó a gravitar hacia la fantasía, el manga/anime y los videojuegos, por lo que el incremento de esta población “proto-otaku” coincidió con el boom del anime ocurrido a finales de los años setenta, demostrando así la relación entre el contexto sociológico escolar y el surgimiento de la etiqueta ‘otaku’ (Morikawa, 2012b, p. 11).

6. Otros investigadores de los “estudios otaku”

Además de los referentes antes presentados, y que han sido seleccionados por la relevancia de sus trabajos como base multidisciplinar de los estudios otaku, deben citarse muchos otros investigadores cuyos trabajos han contribuido a profundizar en diferentes aspectos de la cultura otaku. A continuación, se presenta tan solo una selección de aquellos que han sido considerados por el autor de este trabajo como más relevantes para la ofrecer una perspectiva general de los estudios otaku.

En relación con el estudio específico de la novela ligera, es destacable el trabajo de Yamanaka Tomomi. Nacido en Shizuoka, obtuvo un máster en Educación en la Graduate School of Education de la Universidad Nacional de Yokohama y es profesor en la Shiga Bunkyo Junior College (Galbraith et al., 2015, p. xii). Se ha especializado en historia de los otakus y, en concreto, en historia y teoría de la novela ligera. Es autor del libro *Raito noberu yo, doko e iku* 『ライトノベルよ、どこへいく』⁴⁶ (publicado por Seikyūsha en 2010), y coautor de los libros *Raito noberu kenkyū josetsu* 『イトノベル研究序説』⁴⁷ (publicado por Seikyūsha en 2009) (Ichiyonagi y Kume, 2013, p. 324) y *Raito noberu sutadīzu* 『ライトノベル・スタディーズ』⁴⁸ (publicado por Seikyūsha en 2013) (Galbraith et al., 2015, p. xii), siendo este último, en opinión del autor de este trabajo, un volumen imprescindible para la comprensión de la historia y el desarrollo de la novela ligera en el contexto general de la cultura otaku; así como varias publicaciones académicas, entre las que destacan *'Otaku'-shi o kaitaku suru* 『「おたく」史を開拓する』⁴⁹ (*Kokugo kenkyū*, nº 28, Universidad Nacional de Yokohama, 2010) (Ichiyonagi y Kume, 2013, p. 324).

El crítico literario Enomoto Aki, nacido en 1977, abandonó la Universidad de Nishogakusha para dedicarse a la planificación de páginas web y de videojuegos. A partir

⁴⁶ Se ha traducido como ‘Light Novel, Where Are You Going?’ (Galbraith et al., 2015, p. xii).

⁴⁷ Se ha traducido como ‘Light Novel Studies: An Introduction’ (Galbraith et al., 2015, p. xii).

⁴⁸ Se ha traducido como ‘Light Novel Studies’ (Galbraith et al., 2015, p. xii).

⁴⁹ Se ha traducido como ‘Cultivating “Otaku” History’ (Galbraith et al., 2015, p. xii).

de 2004, comenzó a dedicarse a la crítica literaria y al estudio tanto de la cultura otaku como, en específico, de la novela ligera. Algunos de sus libros son *Raitonoberu o kakitai hito no hon* 『ライトノベルを書きたい人の本』⁵⁰ (publicado por Seibidō Shuppan en 2008) o el libro de teoría *Raito noberu bungakuron* 『ライトノベル文学論』⁵¹ (publicado por NTT Publishing en 2008) (Enomoto, 2008, p. 201), que puede considerarse un antecedente del libro *Raito noberu sutadīzu* de Ichiyanaagi Hirotaka y Kume Yoriko, en el que participó Yamanaka Tomomi en el año 2013.

Una perspectiva de carácter más sociohistórico acerca del colectivo otaku la ofrece el trabajo de Yoshimoto Taimatsu. Según indica en el perfil biográfico de uno de sus libros, nació en la ciudad de Kashiwazaki (Prefectura de Niigata) en el año 1970. En 2003, se retiró con créditos del curso de doctorado en sociología y cultura que estaba realizando en la Escuela de Posgrado de Literatura de la Universidad de Seikei, donde actualmente ejerce como profesor a tiempo parcial en tratamiento de la información. Es autor de la obra *Otaku no kigen* 『おたくの起源』⁵² (NTT Publishing, 2009) y de publicaciones como *Fujoshi Manga Taikei* 『婦女子マンガ体系』⁵³ (*Eureka*, nº extra de junio, Seidosha, 2007) (Yoshimoto, 2009).

La referencia en cuanto la aproximación a los estudios otaku desde la perspectiva de género, tanto en lo que se refiere a la imagen de la mujer en la cultura otaku como a las propias aficionadas, es Fujimoto Yukari. Esta investigadora es también profesora de la School of Global Japanese Studies de la Universidad de Meiji, por lo que forma parte del equipo al que pertenece Morikawa Kaichirō, según la página web oficial de la mencionada universidad (Meiji University, 2021). Entre sus publicaciones se pueden destacar textos sobre el género *shōjo* (少女), como *Where Is My Place in the World?: Early Shōjo Manga Portrayals of Lesbianism* (traducido por Lucy Fraser y publicado en Mechademia, 9 (1), 2014), o sobre las *fujoshi* y el género *yaoi*, como *The evolution of bl as “playing with*

⁵⁰ Puede traducirse como ‘Un libro para personas que quieren escribir novelas ligeras’.

⁵¹ Puede traducirse como ‘Teoría de la novela ligera’.

⁵² Puede traducirse como ‘El origen de los otakus’.

⁵³ Puede traducirse como ‘Sistema de manga para *fujoshi*’.

gender” (traducido por Joanne Quimby y publicado en el libro *Boys Love Manga and Beyond: History, Culture, and Community in Japan*, University Press of Mississippi, 2015).

Uno de los investigadores que más ha colaborado en el desarrollo del presente trabajo es Hikawa Ryūsuke, profesor de la Global School of Japanese Studies de la Universidad de Meiji. Como él mismo indica, nació en 1958 y es experto en cultura del anime japonés y en el género cinematográfico del *tokusatsu* (特撮)⁵⁴ (Hikawa, 2021).

Es necesario también mencionar el trabajo de Kikuchi Satoru y su investigación acerca de la percepción del estereotipo de ‘otaku’ y del establecimiento como lugar representativo del distrito de Akihabara. Kikuchi es profesor del Departamento de Teoría de la Información Cultural de la Facultad de Humanidades de la Universidad de Shinshu, y su especialización académica está más relacionada con la cognición y la educación psicológica, dedicándose en la actualidad a la investigación sobre la base cognitiva que afecta al desarrollo y fortalecimiento de las creencias pseudocientíficas y paranormales; no en vano es miembro del comité de la Japan Skeptics Association. Algunas de sus obras son: *Shichōkaku media to kyōiku hōhō, ver 2* 『視聴覚メディアと教育方法 v.2』⁵⁵ (2006), *Jibun damashi no shinrigaku* 『自分だましの心理学』⁵⁶ (2008) o *Naze giji kagaku wo shinjiru no ka* 『なぜ疑似学を信じるのか 思い込みが生みだすニセの科学』⁵⁷ (2012) (Galbraith et al., 2015, p. xi).

En relación a los estudios otaku realizados no en japonés, es imprescindible hablar de la labor de Patrick W. Galbraith, quien obtuvo un doctorado en Estudios de la Información en la Universidad de Tokio y un segundo doctorado en Antropología Cultural en la Universidad Duke, al impulsar la publicación de traducciones al inglés de muchos de los autores japoneses de relevancia para el ámbito de los estudios otaku, como Okada Toshio u

⁵⁴ Según el diccionario *Jisho.org*, se trata de un género cinematográfico específico de Japón y relacionado con la ciencia ficción y la fantasía, caracterizado por la aparición de grandes monstruos. Una de las obras de referencia sería *Godzilla*.

⁵⁵ Se ha traducido como ‘Teaching and Audiovisual Media Ver. 2’ (Galbraith et al., 2015, p. xi).

⁵⁶ Se ha traducido como ‘The Psychology of Self-Deception’ (Galbraith et al., 2015, p. xi).

⁵⁷ Se ha traducido como ‘Why Do We Believe in Pseudo Science?’ (Galbraith et al., 2015, p. xi).

Ōtsuka Eiji, entre otros investigadores cuyo trabajo se había publicado en exclusiva en japonés. El volumen que coordinó en 2015 junto a Thiam Huat Kam y Björn-Ole Kamm, *Debating Otaku in Contemporary Japan*, recoge una selección de textos que ha permitido internacionalizar y facilitar el acceso por parte de investigadores no japoneses a las investigaciones más recientes acerca de los estudios otaku en Japón. Además de su labor como difusor de los estudios otaku fuera de Japón, Patrick W. Galbraith ha escrito libros como *The Otaku Encyclopedia: An Insider's Guide to the Subculture of Cool Japan* (Kodansha, 2009), *Tokyo Realtime: Akihabara* (White Rabbit Press, 2010), *Otaku Spaces* (Chin Music Press, 2012), *The Moe Manifesto: An Insider's Look at the Worlds of Manga, Anime and Gaming* (Tuttle, 2014), *Otaku and the Struggle for Imagination in Japan* (Duke University Press, 2019), así como la coedición de *Idols and Celebrity in Japanese Media Culture* (Palgrave, 2012) (Galbraith et al., 2015, p. x) o la traducción de la obra de Nagayama Kaoru, *Erotic Comics in Japan: An Introduction to Eromanga*⁵⁸ (Amsterdam University Press, 2021). Cabe destacar su participación virtual en las III Jornadas Internacionales de Investigación y Formación Humanismo Eurasia, celebradas a finales de mayo del año 2021, y cuya presencia se culminará con su colaboración en la publicación asociada al mencionado evento.

El historiador cultural e intelectual Thomas Lamarre, profesor en el Department of Cinema and Media Studies, East Asian Languages and Civilizations de la Universidad de Chicago, y antes profesor de Estudios de Asia Oriental y Estudios de Comunicación en la Universidad McGill. En el contexto de sus estudios sobre el cine y el lenguaje cultural, ha estudiado el anime (*The Anime Machine*, 2009) y la ecología de medios de la industria otaku, tema del que publicó la obra *The Anime Ecology* (2018), y ha colaborado con Patrick W. Galbraith en diversas ocasiones, destacando el artículo *Otakuology: A Dialogue*, publicado en la revista *Mechademia* (Vol. 5, 2010) en el que ambos investigadores debaten cuestiones relacionadas con el concepto 'otaku' y con la formación de su etiqueta.

⁵⁸ Publicado originalmente en japonés como *Zōho eromanga sutadiizu: "Kairaku sōchi" toshite no manga nyūmon por Chikuma Shobō* en el año 2014.

Otra referencia en cuanto a los estudios otaku no japoneses se refiere es Sharon Kinsella. Licenciada en Historia Económica, obtuvo un doctorado en Sociología por la Universidad de Oxford en 1997. Es especialista en lenguaje cultural, simbolismo político, medios de comunicación de masas y las reacciones y formas subculturales del Japón contemporáneo (desde 1990). Entre otros aspectos, ha estudiado la cultura otaku y el manga para adultos en la obra *Adult Manga* (Curzon Press, 2000), así como los estilos callejeros de las chicas y el tratamiento que sobre ellos hace el periodismo masculino en *Schoolgirls, Money and Rebellion in Japan* (Routledge, 2014) (University of Manchester, 2021).

Capítulo 2 – Azuma Hiroki: en busca de una “teoría otaku”

Realizar cualquier tipo de aproximación académica a la cultura otaku japonesa requiere, de manera imprescindible, acercarse al trabajo realizado por el crítico y filósofo Azuma Hiroki, que le ha llevado a situarse como uno de los referentes indispensables en el ámbito de los estudios otaku.

Desde que publicara su primera obra acerca de los otakus, titulada *Dōbutsuka suru posutomodan: otaku kara mita nihon shakai* 『動物化するポストモダン: オタクから見た日本社会』 (2001)⁵⁹, la obra de Azuma se incorporó rápidamente al debate japonés acerca de los otakus y aportó su propia visión acerca de esta cuestión, aunque no todo el mundo la recibió positivamente. Como ya se ha mencionado en el capítulo previo, fue a partir de la publicación de la primera obra de Azuma cuando la aproximación académica en Japón a la cultura otaku empezó a ganar peso, y el momento en que Ōtsuka Eiji se dio cuenta de que tal circunstancia empezaba a ser preocupante (Ōtsuka, 2015, pp. xiii-xiv).⁶⁰

Sin embargo, ha sido sobre todo a partir de su traducción al inglés y su desembarco en la academia no japonesa cuando su reflexión y su teoría ha ido ganando fama y relevancia internacional, lo que le ha llevado a participar en un buen número de publicaciones en inglés sobre cultura otaku⁶¹ o en debates como el que tuvo lugar en la

⁵⁹ Puede traducirse literalmente como ‘animalización posmoderna: la sociedad desde el punto de vista otaku’. Sin embargo, en la versión traducida al inglés por Jonathan E. Abel y Shion Kono y publicada en 2009 el título fue traducido a ‘Otaku: Japan’s Database Animals’.

⁶⁰ Ver Capítulo 1, epígrafe 4, pp. 68-69.

⁶¹ Por citar algunas de las publicaciones en las que ha colaborado con capítulos: *Fandom Unbound: Otaku Culture in a Connected World* (editado por Ito Mizuko, Okabe Daisuke y Tsuji Izumi, y publicado en 2012), *Robot Ghosts and Wired Dreams: Japanese Science Fiction from Origins to Anime* (editado por Christopher

Japan Society en 2005 entre Satō Daisuke, director y productor de anime, y el propio Azuma Hiroki, y moderado por Douglas McGray.

En general, en opinión del autor puede considerarse que Azuma recogió el testigo de todo lo que se había planteado hasta principios del nuevo milenio acerca de los otakus e intentó sintetizarlo para realizar su propia propuesta teórica: un intento de comprender a los otakus como parte y reflejo de la sociedad japonesa desde el punto de vista filosófico de la posmodernidad.

Tanto el planteamiento presentado en su primera obra como, sobre todo, la actualización y expansión que hizo en su secuela, *Gēmuteki riarizumu no tanjō* 『ゲーム的リアリズムの誕生』⁶² publicada en 2007, son necesarios para la comprensión del colectivo otaku y de sus actividades creativas. Su punto de vista ha sido imprescindible a la hora de realizar tanto el estudio presentado en este trabajo como la propuesta teórica que lo concluye, y es por eso que se presenta el trabajo de este académico con más detalle que a otros, y en un capítulo diferenciado.

Bolton, Istvan Cscisery-Ronay Jr. y Takayuki Tatsumi, y publicado en 2007) o su comentario en la traducción del libro de Saitō Tamaki, *Beautiful Fighting Girls* (publicado en 2011).

⁶² Puede traducirse como ‘el surgimiento del realismo del juego’.

1. Reseña biográfica

Según indica en la descripción autobiográfica del libro *Gēmuteki riarizumu no tanjō*, Azuma Hiroki nació en 1971. Se presenta a sí mismo como crítico y filósofo especializado en el pensamiento contemporáneo, en la teoría de la representación y la cultura, y en la sociedad de la información (Azuma, 2007).

Comenzó a contribuir con artículos a revistas de crítica literaria durante la década de los noventa, mientras realizaba sus estudios de Filosofía y antes de publicar su primer libro, *Sonzaironteki, yūbinteki: Jakku Derida ni tsuite* 『存在論的, 郵便的: ジャック・デリダについて』⁶³ (publicado en 1998), un monográfico acerca del filósofo francés Jacques Derrida (Azuma, 2009, p. vii), un trabajo por el que recibió el Premio Suntory a las Ciencias Sociales y las Humanidades en el año 2000 (Azuma, 2009, p. xxi).

Al mismo tiempo comenzaba a interesarse por el estudio de la subcultura, lo que terminaría desembocando en su interés por los otakus (Azuma, 2009, p. vii) y en el libro *Dōbutsuka suru posutomodan*, publicado en el año 2001 y muy influenciado por Ōtsuka Eiji y Miyadai Shinji (Azuma, 2009, p. xxiii), que sería complementado con una secuela titulada *Gēmuteki riarizumu no tanjō* en 2007.

Obtuvo un grado de doctor en la Escuela Superior de Artes y Ciencias de la Universidad de Tokio, e indica que desde octubre de 2006 es un profesor especialmente designado como codirector de la Academy of Humanities en el Center for the Study of World Civilizations perteneciente al Tokyo Institute of Technology (Azuma, 2007). Es también profesor en la Universidad de Waseda (Azuma, 2011, p. 35).



Figura 9. Fotografía de Azuma Hiroki (figura extraída de *The Japan Times*, 2015).

⁶³ Traducido al inglés como ‘Ontological, Postal’ (Azuma, 2009, p. xxi).

De manera más reciente, se ha interesado por otras cuestiones alejadas de la cultura otaku como la política o el impacto social y emocional en Japón del Terremoto y Tsunami de Tōhoku ocurrido el 11 de marzo de 2011, así como del derivado desastre nuclear y medioambiental de Fukushima (Azuma, 2011, p. 35).

2. Animalización posmoderna

En el año 2001, Azuma Hiroki publicó el libro *Dōbutsuka suru posutomodan: otaku kara mita nihon shakai*, que fue traducido al inglés por Jonathan E. Abel y Shion Kono para ser publicado en el año 2009 bajo el título *Otaku: Japan's Database Animals*, aunque ya había sido traducido previamente al coreano y al francés (Azuma, 2009, p. vii).

El objetivo: una teoría y crítica posmoderna de otaku

Para Azuma, el proyecto que presenta en esta obra plantea una exploración de la estructura psicológica de una época, la contemporánea, a través de un análisis de productos “subculturales” como el anime, el manga o los videojuegos, y por tanto, aunque está realizada a partir del ejemplo de la sociedad japonesa, puede ser extrapolable tanto a Europa como a Estados Unidos, y se trata de una obra crítica y teórica que rescata la tradición posmoderna, introducida en Japón por Karatani Kōjin y Asada Akira en los años ochenta y que estaba decayendo en la década de 1990 (Azuma, 2009, pp. vii-viii). Su libro, por tanto, utiliza a los otakus y a la cultura otaku en general como un ejemplo de la ruptura con las ideologías modernas (Azuma, 2009, p. xv).

El propio Azuma pone en valor su obra considerando que esta, por un lado, ha favorecido a la aceptación en el panorama japonés de críticos mencionados en este trabajo como Ōtsuka Eiji y Miyadai Shinji que, según él, previamente habrían sido poco menos que ignorados; y por otro, puede vincularse a una categoría de estudios que absorben el impacto de las tendencias posmodernas y poscoloniales de tipo cultural, sociológico o histórico, entre los que menciona el trabajo de Morikawa Kaichirō publicado en 2003 (Azuma, 2009, p. ix).

Aun así, reconoce que el punto de partida fue complicado. Desde el “incidente Miyazaki” ocurrido a finales de los años ochenta, se abrió un fiero debate acerca de ‘otaku’ entre quienes, desde los medios de comunicación de masas, planteaban una crítica descarnada hacia los otakus en general, y quienes, como otakus en sí mismos, consideraban que solo ellos tenían el derecho a plantear este tipo de debates y que nadie más estaba preparado (o autorizado) para tenerlas. Según Azuma, encontrar una posición crítica objetiva entre partidarios y detractores fue realmente difícil (Azuma, 2001, pp. 12-14).

La cultura otaku como reflejo del Japón derrotado y/o renacido

Para Azuma, resulta relevante la existencia de una tendencia visible, por ejemplo, en Okada Toshio o en el artista Murakami Takashi, a través de la que se buscan vinculaciones de la cultura otaku con la cultura tradicional de Japón⁶⁴. Sin embargo, Azuma cree que la cultura otaku parece ser más un reflejo de las bondades y problemáticas del sistema sociocultural japonés enmarcado dentro de una sociedad internacional posmoderna (Azuma, 2001, pp. 16-19).

De hecho, si la cultura otaku entendida como la cultura del anime, el manga, los videojuegos y la cultura de las revistas es parte de una tendencia global, es porque se trata de una subcultura importada desde Estados Unidos entre los años cincuenta y los años setenta. Según Azuma, la cultura otaku es el ejemplo perfecto de la “domesticación” de la cultura estadounidense, una afirmación que puede comprobarse revisando la gran influencia que tuvieron las técnicas de animación desarrolladas por Disney en la obra de Tezuka Osamu, y cómo estas se fueron adaptando a la industria de la animación japonesa y a sus artistas, que desarrollaron una estética única obligados por sus propias limitaciones (Azuma, 2001, pp. 20-22).

Este peso de la cultura estadounidense en los orígenes de la cultura otaku sirve a Azuma para afirmar que aspectos de esta como el “apetito insaciable” por los *dōjinshi* están más cerca de la lógica de la sociedad de consumo que de la sociedad del periodo Edo. El uso de elementos narrativos y/o visuales tradicionales, como la aparición recurrente de jóvenes ataviadas como *miko*⁶⁵, se entremezcla con el uso de poderes sobrenaturales, el pilotaje de grandes robots o el viaje en navíos espaciales, como en el caso del personaje de Sakura en *Urusei Yatsura* 『うる星やつら』⁶⁶, una combinación híbrida entre el elemento

⁶⁴ No en vano, el último epígrafe del libro *Otakugaku nyūmon* de Okada Toshio se titula “*Otaku wa Nihon bunka no seitō keishō-sha dearu*” 「オタクは日本文化の正統継承者である」, que puede traducirse como ‘Los otakus son los legítimos sucesores de la cultura japonesa’ (Okada, 1996, p. 358).

⁶⁵ Una doncella sacerdotisa de un santuario sintoísta que a veces es representada como una médium espiritual (Azuma, 2009, p. 13).

⁶⁶ Se trata de un manga original de Takahashi Rumiko que se publicó entre 1978 y 1987 y que fue adaptado a serie de anime por Pierrot entre 1981 y 1986 (Azuma, 2001, p. 24).

tradicional japonés y la influencia de la fantasía occidental que no toda la sociedad japonesa es capaz de aceptar, en parte debido a las secuelas que subyacen al inconsciente colectivo japonés tras la derrota en la Segunda Guerra Mundial (Azuma, 2001, pp. 23-26).

El desarrollo de una cultura de este tipo en Japón se bifurca entre el rechazo hacia modos de expresión creados, según Azuma, como reproducción e incluso como imitación de la subcultura estadounidense (que de facto sería una muestra simbólica más de la derrota en la guerra), y la ilusión narcisista surgida en los años ochenta por una subcultura que ha desarrollado su propio imaginario y que es capaz de volver a situar a Japón en la vanguardia del mundo. Una polarización social entre un antagonismo extremo y una “sobreglorificación” de la cultura otaku (Azuma, 2001, pp. 32-33).

Por todo ello, Azuma reclama la importancia del estudio de la “subcultura” otaku como un reflejo de las tendencias ideológicas y políticas de la segunda mitad del siglo XX en Japón, marcadas por la derrota militar y por la invasión cultural estadounidense, y por un resurgir del nacionalismo conservador japonés tras el fin de la Guerra Fría que ha adoptado para sí un discurso “subculturizado” y, en última instancia y por usar la terminología de Azuma, “otakuizado”. Un discurso que, a pesar de todo, no ha tenido por qué ser el adoptado o el que identifica a los propios otakus (Azuma, 2001, pp. 37-38).

El modelo de la base de datos

Azuma afirma que la cultura otaku presenta dos características principales que la convierten en una subcultura posmoderna: por un lado, la existencia y la gran importancia dentro de esta de los *nijisōsaku*⁶⁷, la actividad creativa que engloba a los *dōjinshi* y que tiene como centro neurálgico el Comic Market, y que plantean una crisis de identidad entre la obra original y la copia, dado que los otakus conceden el mismo valor a ambas obras, y conducen a una situación de “simulacro” (una característica de la posmodernidad identificada por el sociólogo francés Jean Baudrillard); y por otro, la importancia otorgada a la ficción, que para los otakus determina incluso su forma de vida y sus relaciones por

⁶⁷ Puede traducirse como ‘trabajos derivados’ (Azuma, 2001, p. 40).

encima de la realidad, no tanto por una supuesta incapacidad para distinguir ambas esferas, sino por una cuestión de comodidad (una forma de ser adecuada al proceso de declive del gran estándar social universal al que el filósofo francés Jean-François Lyotard identificó como la Gran Narrativa, característico de la modernidad, y su reemplazo por pequeños estándares propios de la posmodernidad) (Azuma, 2001, pp. 40-46).

Para desarrollar su modelo, Azuma se basa en un principio en la Teoría del Consumo Narrativo desarrollada por Ōtsuka Eiji en el libro *Monogatari shōhiron* de 1989, a la que valora como una auténtica teoría de la posmodernidad⁶⁸. Azuma afirma que, durante la modernidad, el conocimiento o el mundo se captaba a partir de un modelo en árbol, donde todo conocimiento partía de una lógica central, la Gran Narrativa; sin embargo, la pérdida de ese centro y el colapso de ese sistema es la característica de la posmodernidad. Ante este nuevo paradigma, Azuma propone su modelo de “base de datos” como manera de comprender el nuevo mundo posmoderno, y lo ejemplifica con Internet, un mundo formado por dos capas: una codificación que sostiene el sistema y una mezcla de esos códigos que formulan infinitas páginas web a las que se accede en el orden que decida el usuario individual, y no por imposición del sistema. Esta misma estructura, según él, puede aplicarse a la cultura otaku (Azuma, 2001, pp. 47-54).

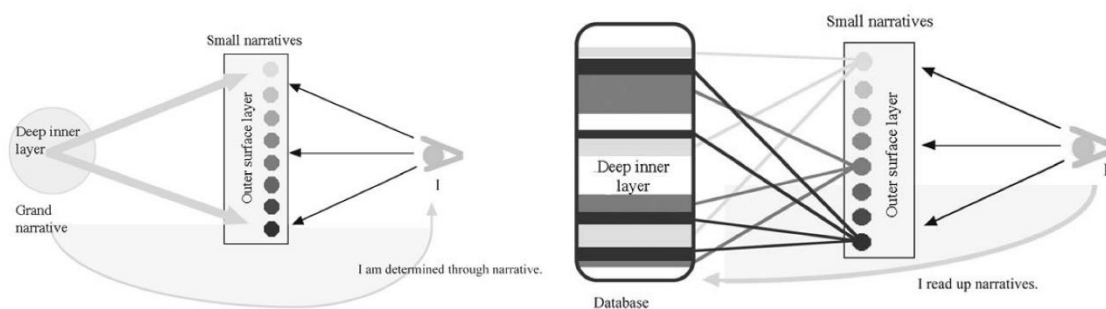


Figura 10. Esquemas de: la Gran Narrativa de la modernidad (izquierda) y la “base de datos” de la posmodernidad (derecha) (figuras extraídas de Azuma, 2009, pp. 32-33).

De esta forma, comienzan a surgir pequeñas narrativas ficticias que poco a poco comienzan a sustituir a la Gran Narrativa, incluso tomando su papel social y emocional. Un

⁶⁸ Una descripción de la Teoría del Consumo Narrativo es desarrollada en el Capítulo 1, epígrafe 4 dedicado a Ōtsuka Eiji, pp. 69-71.

ejemplo de ello, según Azuma, sería la secta Aum Shinrikyō en los años noventa, que equipó sus doctrinas con una serie de ideales subculturales que terminaron desembocando en el terrorismo, llenando con su narrativa ficticia el vacío que había dejado la pérdida del “submundo místico” característico de la modernidad y que había sido protagonista de su Gran Narrativa. En otras palabras, desde la década de 1970 los diferentes colectivos comenzaron a buscar la manera de forjar su propia narrativa para suplir la que habían perdido (Azuma, 2001, pp. 55-57).

Este modelo encajaría perfectamente con la Teoría del Consumo Narrativo realizada por Ōtsuka, pero después de la publicación de esta a finales de los años ochenta, Azuma indica que se produce un nuevo cambio para aquellos que ya han nacido y crecido en la posmodernidad: la falta de necesidad de una Gran Narrativa. De esta forma, a partir de 1990, la tendencia es el consumo de elementos fragmentarios, dando lugar a un nuevo modelo de consumo que, en la cultura otaku, se basa en el *chara-moe*, la construcción del sentimiento de *moe* (o atracción) hacia personajes por tener unas características determinadas, una idea que desarrolló a partir del trabajo de Saitō Tamaki⁶⁹. Azuma ejemplifica esta evolución comparando las series de anime *Gundam* y *Neon Genesis Evangelion*: el primero comprende un mundo no deseable con el que no se busca la empatía de los lectores; el segundo, en cambio, resulta atractivo, provocando una empatía por la historia del protagonista, una atracción hacia las heroínas y los robots que aparecen en la obra (Azuma, 2001, pp. 57-62).

Azuma plantea a partir de aquí la existencia de los “elementos *moe*”, una serie infinita de elementos eminentemente visuales (por ejemplo: orejas de gato, uniforme de colegiala, cola, etc.), pero también narrativos o de personalidad (por ejemplo, cuando una chica con orejas de gato y cola suele terminar las frases con *-nya!*), que son utilizados de manera recurrente en la cultura otaku para generar personajes que generen en los otakus un sentimiento de *moe*. Azuma comprueba la existencia de estos “elementos *moe*” revisando,

⁶⁹ Una descripción del sentimiento *moe* es desarrollada en el Capítulo 1, epígrafe 3 dedicado a Saitō Tamaki, pp. 60-63.

por ejemplo, las categorías de personaje existentes en la página web TINAMI⁷⁰ (Azuma, 2001, pp. 62-70).



Figura 11. Elementos *moe* en un personaje de anime (figura extraída de Azuma, 2009, p. 43).

Durante la década de los noventa, el uso de personajes *moe* comienza a desplazar a la profundidad y perfección de las historias, y en este contexto, la frontera entre la obra original y el trabajo derivado realizado por los aficionados comienza a diluirse. Por ello, muchos personajes son creados inicialmente como una parodia de otro personaje creado previamente, y comparte algunos de sus “elementos *moe*”, pero al recombinar estos elementos los otakus los consideran como personajes “diferentes”. Pone como ejemplo la influencia del personaje de Ayanami Rei de *Neon Genesis Evangelion*, cuyos “elementos *moe*” (personalidad tranquila, cabello azul, piel blanca y poder misterioso) fueron replicados masivamente después del éxito de la mencionada obra (Azuma, 2001, pp. 71-75).

⁷⁰ Lanzado en 1996, Azuma lo define como un *engine* de búsqueda otaku (Azuma, 2001, p. 67).

El uso de “elementos moe” genera personajes que también pueden definirse bajo esa misma etiqueta. Los personajes moe son un impulso comercial para las obras de la cultura otaku, ya que muchos aficionados, al desarrollar un sentimiento de atracción hacia esos personajes, tienden a comprar todos aquellos elementos (los DVD o BluRay recopilatorios de los episodios de anime, los CD con las bandas sonoras, o figuras entre otros muchos tipos de *merchandising*) en los que aparecen esos personajes (Azuma y Galbraith, 2014, p. 175).

El sentimiento *moe* que desarrollan los otakus hacia los personajes comprende por tanto dos niveles: en primera instancia, una atracción o sentimiento directo por el personaje en sí mismo; y, en segundo lugar, una capacidad de deconstruir al personaje en “elementos *moe*” que, re combinados para crear otro personaje, van a crear una atracción similar o, al menos, relativa. Por tanto, en un primer nivel los personajes son el pilar que unifica la narrativa ficcional en un contexto multimedia, mientras que, a otro nivel, cada uno de estos personajes es un “simulacro” derivado de una “base de datos” codificada con estos “elementos *moe*” (Azuma, 2001, pp. 75-78).

En este sentido, se puede considerar que la cultura otaku, al no discriminar entre el original y la copia, puede tener un componente anárquico y radical, pero lo cierto es que, según Azuma, los otakus no plantean la realización de trabajos derivados desde un punto de vista agresivo, no creen que esta actividad creativa esté violando a la obra original, y suelen detener su creatividad si el autor original lo pide. Esto se debe a que, aunque no exista diferencia al nivel del “simulacro” entre la obra original y la copia, sí que hay una actitud de respeto hacia las fuentes originales que proveen de información a la “base de datos”; así, el propio incremento de los trabajos derivados pone en valor los “elementos” innovadores que una obra original aporta al sistema (Azuma, 2001, pp. 90-91).

Uno de los ejemplos más claros del sistema de “base de datos” basado en “elementos *moe*” es el género de videojuegos conocido como novelas visuales. Este tipo de videojuegos funcionan de una manera simple, y son herederos de los libros del género “elige tu camino”: los jugadores leen los textos adornados con ilustraciones (de estilo

manga) o animaciones, eligen una entre varias decisiones y continúan con la historia. No hay una mayor interacción entre el jugador y la historia⁷¹ (Azuma, 2001, pp. 109-112).

Este tipo de videojuegos suelen presentar en muchas ocasiones historias con un fuerte componente romántico y, habitualmente, contienen situaciones eróticas más o menos explícitas, siendo los llamados “juegos de citas” uno de los subgéneros más populares. La propia estructura de cada una de las pantallas de estos videojuegos se encuentra deconstruida en varios elementos: un cajón de texto, una imagen de fondo, una imagen de cada personaje, sonidos, una música de fondo (abreviada como BGM⁷²) (Azuma, 2001, p. 111).

Estos elementos están codificados individualmente en forma de archivos programados dentro del *software* que compone el videojuego, y son re combinados de numerosas formas diferentes que responden tanto al guion de la historia como a las decisiones del jugador para formar escenas concretas (pequeñas narrativas) que terminan construyendo una narrativa gran completa (en realidad, una entre muchas posibles, la que es visible solo por las decisiones del jugador, por lo que aquí se muestra también la pérdida de importancia de una única Gran Narrativa en favor de pequeñas “grandes” narrativas, aunque el resto de ellas no sean visibles). Esta estructura tan característica permite a Azuma Hiroki ofrecer un ejemplo que considera perfecto respecto al funcionamiento de la “base de datos”, y es la razón por la que cree que este tipo de obras son el “centro” de la cultura otaku (Azuma, 2001, pp. 113-121).

⁷¹ Es necesario tener en cuenta que Azuma escribió su libro en el año 2000. Desde entonces, el desarrollo tecnológico ha permitido que el género de las novelas visuales haya ganado en complejidad.

⁷² BGM son las siglas en inglés de *Background Music* (Azuma, 2001, p. 111).

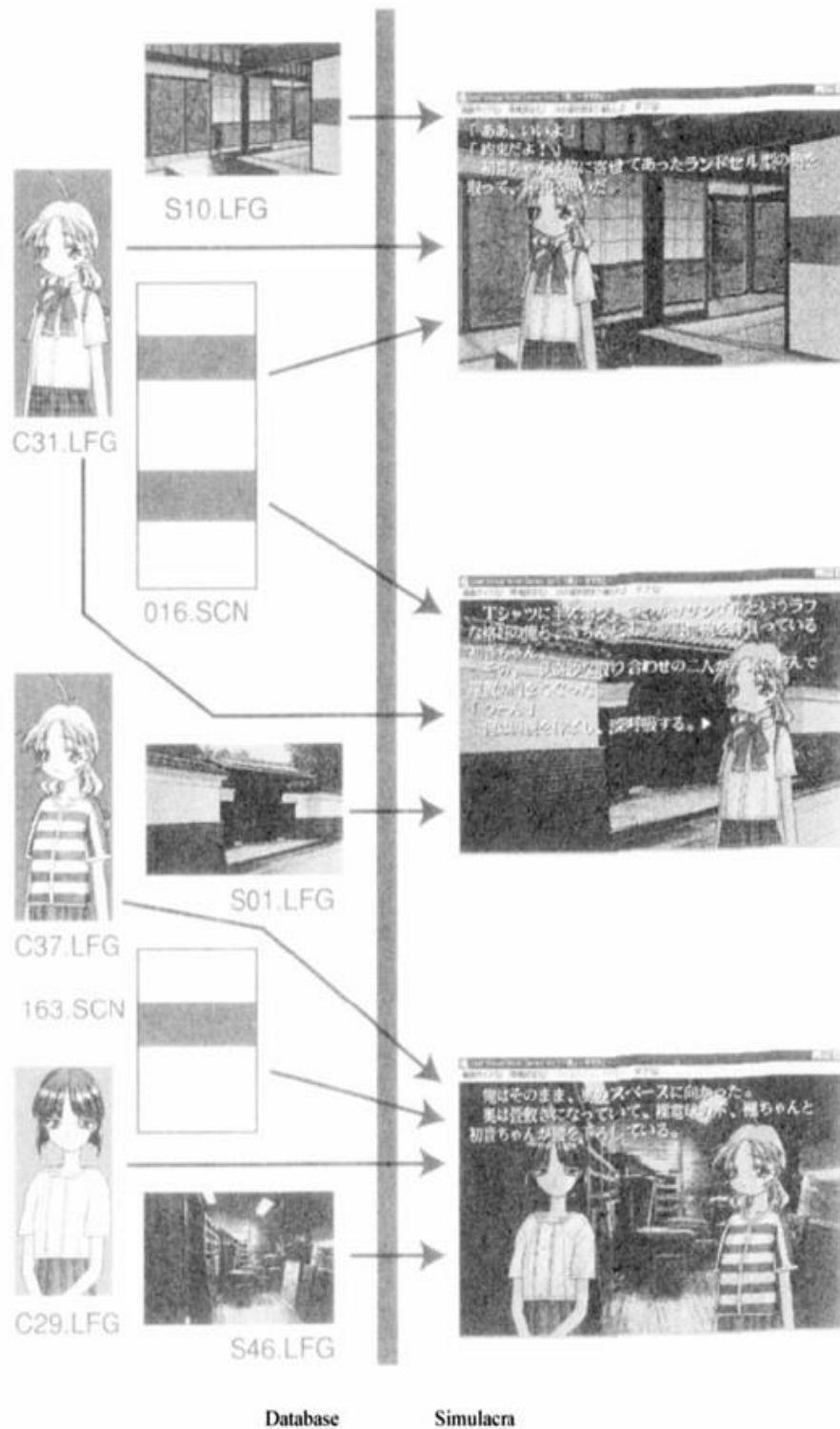


Figura 12. Esquema realizado por Azuma que deconstruye la estructura de un videojuego de novela visual para ejemplificar el funcionamiento de la “base de datos” (figura extraída Azuma, 2009, p. 81).

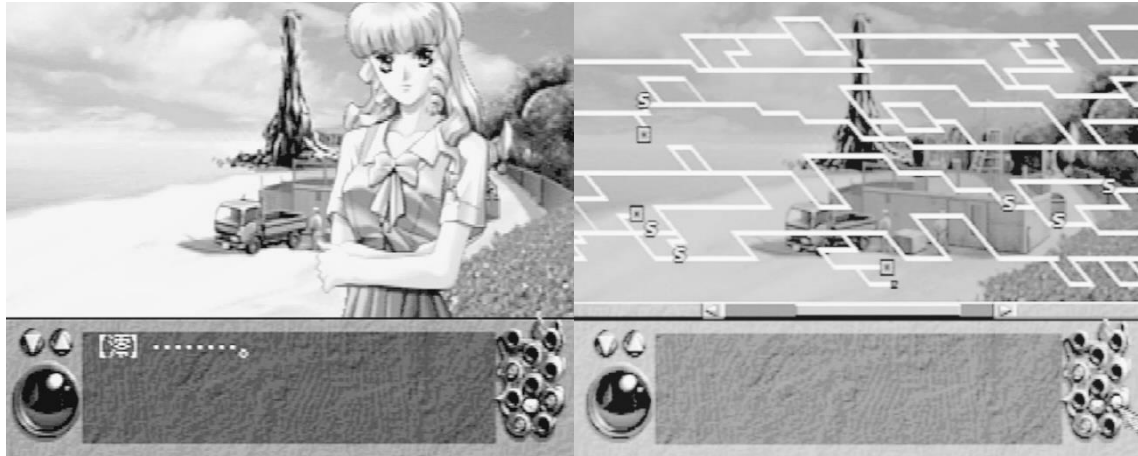


Figura 13. Capturas del videojuego *Yu-No* del género novela visual. A la derecha se muestra un mapa con los múltiples caminos diferentes en función de las decisiones del jugador. Para Azuma, se trata de un ejemplo que muestra la existencia de narrativas visibles e invisibles: la narrativa visible es la escogida por el jugador, mientras que el resto de las narrativas existen, pero no son visibles (figuras extraídas de Azuma, 2009, pp. 109-110).

Una cultura animalizada

Este tipo de cultura posmoderna encaja en una sociedad que fluctúa entre la “animalización”, definida por Kojève como la sociedad del consumo surgida en Estados Unidos tras la Segunda Guerra Mundial, que crea su propio entorno y convive con él de una forma “animal”, supliendo tan solo sus necesidades básicas; y el esnobismo japonés, que no está cómodo con su entorno y se oponen a la naturaleza por razones exclusivamente humanas⁷³. Para el caso de la cultura otaku, Azuma cree que la afirmación de Okada Toshio que proclama la vinculación de esta con la cultura del periodo Edo, muestra un nuevo tipo de esnobismo, (Azuma, 2001, pp. 97-100).

Sin embargo, este esnobismo japonés se diluye a partir de 1995 después de los incidentes causados por Aum Shinrikyō, dejando un espacio libre para la expansión de la “animalización” consumista estadounidense, que ya había ido penetrando, estandarizando y mediatizando la subcultura japonesa durante las décadas anteriores. El desarrollo de la cultura otaku ejemplifica este proceso de transformación, y esa es la razón por la que

⁷³ Azuma cita aquí el ejemplo que pone Kojève, para quien el ritual del suicidio por honor o *seppuku* (切腹) es la última forma de esnobismo, en cuanto a que se provoca una muerte no natural por una cuestión formal basada en el honor (Azuma, 2001, p. 98).

Azuma considera que, a partir de mediados de la década de los noventa, Japón entra en la “etapa animal”, coincidiendo con la “edad post-Armagedón” definida por Miyadai Shinji y su “otakuización” de la cultura y la sociedad japonesa (Azuma, 2001, pp. 125-129).

3. La nueva realidad narrativa

Varios años después de la publicación de *Dōbutsuka suru posutomodan*, Azuma Hiroki continuó desarrollando su visión acerca de la cultura otaku en un libro titulado *Gēmuteki riarizumu no tanjō* (publicado por Kodansha en el año 2007)⁷⁴, y al que el autor añadió el subtítulo de *Dōbutsuka suru posutomodan 2*, evidenciando así su intención de que este segundo volumen sea considerado tanto una continuación directa como una actualización del primero.

La novela ligera como ejemplo de la “base de datos” y de la “meta-narrativa”

Debido al gran éxito (al que él llama “redescubrimiento”) que vivieron durante el primer lustro del nuevo siglo, Azuma Hiroki considera a las novelas ligeras como uno de los elementos clave en su actualización de su teoría sobre la cultura otaku (Azuma, 2007, pp. 27-30).

La razón estriba en el propio diseño e historia de las novelas ligeras, caracterizadas por ser ágiles, de consumo rápido, ilustradas con imágenes de estilo manga para resultar atractivas a su público objetivo (los otakus y, en general, los adolescentes y los jóvenes adultos) y marcadas por una enorme competencia. Para Azuma, las novelas ligeras son más un medio de personajes que un medio narrativo, ya que lo que importa en su historia no es la trama en sí, sino los personajes (Azuma, 2007, pp. 35-36).

En este punto, Azuma habla del concepto de la “meta-narrativa” (*meta monogatari-sei* メタ物語性), una de las características más relevantes de la cultura otaku y que presentó en su obra anterior a través del concepto del “simulacro”. En este sentido, se trata del hecho de que un personaje pueda “saltar” de una obra original a un trabajo derivado (como un *dōjinshi*) sin perder su reconocimiento por parte de los otakus, lo que señala como una cualidad diferenciadora de este tipo de cultura. Azuma cree que este hecho responde a la consideración de los personajes como una unidad más fundamental que la

⁷⁴ Este libro se encuentra actualmente en fase de traducción al castellano por parte de un equipo en el que el autor de esta tesis está integrado. Se prevé su publicación para el año 2022 en la Editorial Satori.

propia narrativa: al crear un personaje, este deja de ser propiedad del autor y pasa a ser un bien común, y a vivir en una “meta-narrativa” superior a su narrativa original que le permite aparecer en otras narrativas. En definitiva, para los otakus los personajes viven por encima de las historias (Azuma, 2007, pp. 36-39).

Esta preferencia por los personajes por encima de la trama tiene un obvio impacto en la producción y diseño de las obras, así como en el estudio de las tendencias de mercado. De esta forma, se parte de la base de un personaje ya existente (o más bien, de un estereotipo de personaje) y después se construye una historia a su alrededor. Existen situaciones de historias exitosas cuya trama no es popular, pero cuyos personajes sí lo son. Este declive de la narrativa en favor de los personajes contruidos en base a elementos comunes responde a la lógica de la “base de datos” que Azuma desarrolló en su primer libro, y funciona muy bien aplicada a la novela ligera, cuya dicotomía entre ilustración y texto ejemplifica la competición entre los personajes y la trama, y en última instancia, la dependencia de la segunda respecto a la primera, que se ofrece como principal reclamo (Azuma, 2007, pp. 39-41).

La lógica de la “base de datos” también se puede encontrar en el texto de las novelas ligeras, que recurre a los mismos códigos y “elementos *moe*” que se aprecian en sus ilustraciones para reconstruir personajes que resulten atractivos a su público. De hecho, Azuma indica aquí que esta “base de datos otaku” existe de manera virtual en la mente tanto de los autores como de los lectores: cuando un autor utiliza determinado elemento, sabe de antemano el efecto que producirá en el lector. Ambos, por tanto, comparten la capacidad de decodificar un código que, para alguien no otaku, es incomprensible (Azuma, 2007, pp. 41-45).

A modo de ejemplo, la portada de una novela ligera o sus ilustraciones muestran una combinación de “elementos *moe*” que ya tienen un significado establecido para los otakus. Al ver, por ejemplo, a una “chica misteriosa e inexpresiva” con determinados rasgos físicos, o a un “chico con gafas”, el otaku es capaz de inferir ya una serie de situaciones determinadas por la aparición de estos personajes. Por tanto, Azuma afirma que la historia está comprimida de alguna forma en esas ilustraciones, y tal conocimiento común determina cómo será la trama que se desarrollará en un nivel subordinado. En consecuencia, Azuma cree que existe un “estilo de la novela ligera” mediante el que, a

partir del uso de ciertos elementos de la “base de datos”, un autor es capaz de adecuar su trama al género específico que le interese a los lectores (la fantasía, la ciencia ficción...) sin prejuicio de sufrir una pérdida de popularidad, por lo que se trata de un “entorno imaginativo” común y comprenden, en última instancia, un ejemplo último de la posmodernidad y de la cultura animalizada que presentó en su obra de 2001 (Azuma, 2007, pp. 45-54).

El realismo del juego

Además de la novela ligera, Azuma enfatiza en este libro la relevancia de los videojuegos para la cultura otaku. Una parte de su argumentación sobre el sistema de la “base de datos” que había presentado en el libro *Dōbutsuka suru posutomodan* ya recurrió a los videojuegos, pero en esta obra su importancia es capital, ya que, como indica el propio título, desarrolla el concepto del “realismo del juego” (*gēmuteki riarizumu ゲーム的リアリズム*).

Para desarrollar su concepto, Azuma sitúa como base el concepto del “realismo del manga/anime”⁷⁵ planteado por Ōtsuka Eiji en la obra *Kiarakutā shōsetsu no tsukurikata* publicada en 2003, y a través del análisis tanto de la novela ligera como de los videojuegos, se pregunta si no es posible la existencia de un nuevo tipo de realismo basado en el concepto de la “meta-narrativa” (Azuma, 2007, pp. 138-140) del que se ha hablado en el apartado previo.

Azuma no plantea la existencia de su “realismo del juego” como sustituto del “realismo del manga/anime” que propuso Ōtsuka, sino que cree que ambos son complementarios y forman los pilares sobre los que se asienta el entorno imaginativo artificial que es la “base de datos” de la cultura otaku. Por un lado, el “realismo del manga/anime” entraña la cuestión de cómo, por ejemplo, una representación que solo puede ser simbólica puede representar algo como la muerte real, una difícil y paradójica pregunta que muchos artistas de la cultura otaku se plantean; por otro, el “realismo del

⁷⁵ Una descripción del “realismo del manga/anime” es desarrollada en el Capítulo 1, epígrafe 4 dedicado a Ōtsuka Eiji, pp. 71-72.

juego” toma los principales elementos del “realismo del manga/anime”, los personajes, los introduce en un sistema de “meta-narrativa” y de esta forma pluraliza sus vidas, haciendo que cuestiones como la representación de la muerte o el daño real puedan ajustarse y pierdan su relevancia (Azuma, 2007, pp. 141-142). En otras palabras, un personaje que existe en la meta-narrativa puede morir en una historia pero seguir vivo en otra, por lo que su muerte no es absoluta.

Los videojuegos encarnan el ejemplo perfecto de este tipo de realismo: un personaje puede vivir una historia hasta su muerte, momento en que se reinicia como si fuera un bucle para volver a vivir una historia similar, pero diferente, desde el mismo punto de vista. Incluso aunque sea el mismo jugador el que utilice al mismo personaje, cada reinicio de la historia será único y lo que ocurra en ella, por tanto, no será definitivo. La muerte del personaje, entonces, es más accidental que real, existe en una realidad narrativa pero no en otra. Ese es, en definitiva, el modelo del “realismo del juego” definido por Azuma (Azuma, 2007, pp. 168-172).

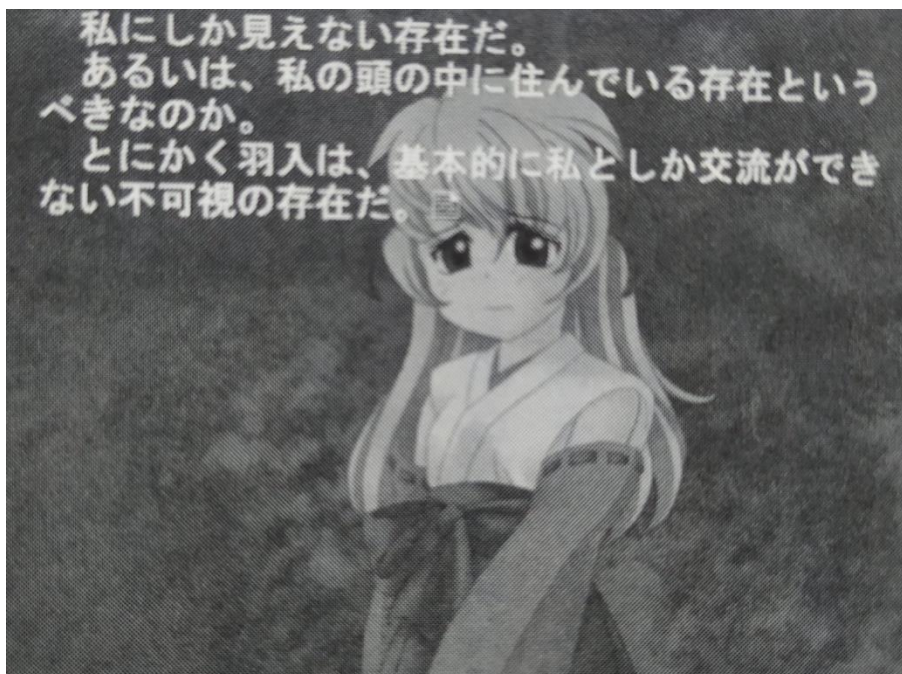


Figura 14. Captura del videojuego *Higurashi no naku koro ni* 『ひぐらしのなく頃に』 . En un juego del género novela visual basado en la consecución de citas, la interacción del personaje que controla y representa al jugador con cada una (o uno) de los posibles romances genera diferentes narrativas en función de las decisiones que el jugador va tomando en cada pantalla. Por tanto, se trata de un ejemplo bastante evidente del “realismo del juego” propuesto por Azuma Hiroki en el que los hechos ocurren de manera puntual, accidental y no absoluta, y de una “meta-narrativa” en la que los personajes existen más allá de las propias historias en las que aparecen (figura extraída de Azuma, 2007, p. 228).

Y la novela ligera, en esencia, conforma la novelización de este tipo de narrativa basada principalmente en los personajes, por lo que Azuma la llama también novela de personaje (Azuma, 2007, pp. 172-175).

En su origen, la novela ligera surgió, en parte, como la “novelización” de las actas de las partidas de juegos de rol⁷⁶. Para Azuma, de hecho, los juegos de rol de lápiz y papel son la base estructural del “realismo del juego” y de la “meta-narrativa”, ya que se trata de un entorno de reglas que se suma a un trasfondo desarrollado como contexto en el que unos personajes definidos y creados por los jugadores a partir de la combinación de una serie de elementos predeterminados “viven” una historia única e irrepetible. La conversión de este tipo de historias en la narrativa cerrada de una novela ligera (es decir, una narrativa que tiene un principio y un fin al tener el formato de novela) marca las características de la novela ligera como novela de personajes (Azuma, 2007, pp. 108-118), el llamado estilo *sekai-kei* en el que el mundo y el trasfondo pierden relevancia en favor a los personajes (Azuma, 2007, p. 276), y en definitiva, como ejemplo representativo del “realismo del juego” adaptado a un formato de literatura.

⁷⁶ El epígrafe 2 del Capítulo 4 del presente trabajo, titulado El auge de la novela ligera, expone en mayor detalle el surgimiento de la novela ligera y su proceso evolutivo hasta la actualidad.

4. Breve reflexión crítica

En opinión del autor, Azuma plantea el “realismo del juego” como un paso más allá en su planteamiento de la “base de datos”, pues ambas lógicas son complementarias y permiten concluir que la creatividad de la cultura otaku se basa en los personajes, y estos surgen de una combinación de elementos nacidos de una “base de datos” prácticamente infinita que conforma ese entorno imaginativo virtual o artificial al que tanto creadores como consumidores son capaces de acceder y comprender, y viven en ese mismo entorno “meta-narrativo” como si fueran elementos más complejos con los que los creadores forman después sus historias.

En este sentido, Azuma reconoce que tanto los creadores (la industria) como los otakus (los consumidores y aficionados) comparten este entorno creativo y este código tanto narrativo como visual, y plantea que los trabajos derivados son considerados como iguales a las obras originales por los otakus, provocando una situación que supera la distinción tradicional entre el original y la copia y crea un ámbito de simulacro. Sin embargo y a pesar de esta consideración, Azuma no parece ir más allá y no profundiza en la relevancia que tiene la creatividad de los aficionados para la industria, o en su capacidad para, en caso de aceptar su modelo de “base de datos”, añadir nuevos elementos a esta.

En definitiva, plantea una teoría que explica el modo de consumo de los otakus y, en extensión, la propia estructura comercial que se ha diseñado para hacerlos, y lo utiliza como ejemplo de una característica sociocultural propia de la posmodernidad que se ha gestado en Japón (a partir de la influencia estadounidense) pero que puede extrapolarse al resto del mundo.

Capítulo 3 – Historia conceptual de ‘otaku’

Buscar una definición correcta de un concepto como ‘otaku’, que ha sufrido una considerable popularización internacional en las últimas décadas, lo que a su vez ha dado lugar a la desnaturalización de su significado original, resulta una tarea compleja, e incluso tal vez sea más apropiado considerar que el debate en torno a su definición moderna no se ha cerrado todavía (Yamanaka, 2015, p. 47).

De alguna forma, parece que la imagen pública de la conocida como cultura otaku goza de buena salud en todo el mundo, e incluso desde Japón, como señala Sharon Kinsella, se ha tratado de exportar una idea positiva de este tipo de cultura y de los productos asociados a la misma, como el manga, el anime o los videojuegos, encajando perfectamente dentro de la corriente política que recibe el nombre de *Cool Japan* y que, por ejemplo, desde los años noventa, se enfocaron en adaptar este medio al potencial público de países occidentales (Kinsella, 2000, pp. 14-15), convirtiéndolo así en un importante elemento de diplomacia cultural.

Sin embargo, esta acepción de ‘otaku’ parece suponer únicamente un uso interesado del término popularizado, estandarizado y simplificado a nivel internacional. Según señalaba Hikawa Ryūsuke en una entrevista personal⁷⁷, es necesario establecer una distinción entre dos conceptos que a menudo se confunden, pero que deben considerarse diferentes aun cuando tienen un vínculo tan importante: por un lado, la “cultura otaku”, que aglutina la producción de manga, anime, videojuegos y novelas ligeras, los eventos

⁷⁷ Entrevista realizada por el autor el 23 de abril de 2018 en la Universidad Meiji, Tokio, Japón.

turísticos y las actividades asociadas a estos productos, como el *cosplay*⁷⁸, es percibida positivamente por la sociedad japonesa como una fuente de riqueza y corresponde con la línea marcada por la política del *Cool Japan*; y por otro, el ‘otaku’, como concepto que define a los aficionados a la cultura otaku y que posee unos matices socio-culturales muy diferentes. Esta diferenciación entre “lo otaku”, la imagen *cool* de la cultura pop japonesa que se exporta al extranjero con el fin de atraer un nicho de turismo y de mercado, y “el otaku”, concretamente la percepción original que se tiene de este estereotipo en Japón, también ha sido observada por el sociólogo Sugimoto Yoshio (Sugimoto, 2014, pp. 325-327).

Para comprender la complejidad de los matices que tiene en Japón el concepto ‘otaku’, y que parecen haberse diluido en su uso por los aficionados y los medios de otros países, es necesario estudiar el proceso de formación de este como etiqueta, al que se puede seguir el rastro hasta la segunda mitad de la década de los años setenta. Desde esos años, se pueden identificar una serie de hitos que marcan las diferentes etapas de la formación de la etiqueta ‘otaku’, y que corresponden tanto a la propia evolución generacional del grupo social al que hace referencia, como a la percepción que del mismo tiene la sociedad en su conjunto en función de la situación sociocultural de ese momento. Okada identificó algunos de estos hitos como iniciadores de las diferentes generaciones de otaku, asociando la evolución del término al proceso normal de maduración y renovación de los aficionados y, sobre todo, a la introducción de las innovaciones tecnológicas (Okada, 2015b, pp. 170-174).

⁷⁸ *Cosplay* es un término derivado de la unión de *costume play*, que puede traducirse como juego de disfraces. Es un término habitual en la cultura pop que hace referencia a la afición por disfrazarse de personajes de ficción, bien sean de origen cinematográfico, literario, del ámbito de los videojuegos o del mundo del cómic (Gómez Aragón, 2012, p. 62).

1. Antepasados de ‘otaku’: el *nerd* de Shirakawa Shōmei

Aunque se ha aceptado de manera formal que los artículos de opinión publicados por Nakamori Akio en el verano de 1983 son, de hecho, los primeros textos publicados en que aparece el concepto de ‘otaku’ para hacer referencia a los aficionados obsesivos del manga y el anime (entre otras cosas), autores como Morikawa Kaichirō afirman que ese mismo estereotipo circulaba ya con anterioridad, probablemente desde finales de los años sesenta, pero especialmente a partir de la segunda mitad de la década de los setenta, aunque no se hubiera popularizado aún ninguna denominación japonesa para él (Morikawa, 2012b, p. 4) o se asociara con conceptos de origen extranjero, como *nerd*.

En su origen, este estereotipo debía hacer referencia de manera amplia a los aficionados al cine, la literatura y las series de ciencia ficción, como resultado de la profunda influencia cultural estadounidense, pero no asociado aún al manga o el anime. Solo a partir del éxito de series de anime como *Space Battleship Yamato* (*Uchū senkan Yamato* 宇宙戦艦ヤマト) estrenada entre 1974 y 1975, *Mobile Suit Gundam* (*Kidō senshi gundamu* 機動戦士ガンダム) emitida en 1979 y 1980 y generalmente abreviada como *Gundam*, o *Macross* (*Makurosu* マクロス), que se emitió entre los años 1982 y 1983, 1982-83), obras que pueden situarse dentro del género de la ciencia ficción; estos *nerds* japoneses comenzaron a interesarse masivamente por el anime y, en consecuencia, por el manga, como indican tanto Morikawa (Morikawa, 2012b, p. 6) como Okada (Okada, 1996, p. 12).

Este incremento en el número de aficionados al manga y al anime puede comprobarse sobre todo a finales de los años setenta observando el crecimiento sostenido en las ventas por año de las unidades de revistas de manga, que pasaron de los apenas 400 millones en 1969, a alrededor de 900 en 1979, pero que se dispararía a comienzos de la década siguiente. En concreto, en 1983 las ventas semanales de las revistas de mayor tirada oscilaban entre los 2 millones de *Magazine* y los 3 millones de *Jump*, aunque el momento de mayor auge del mercado no llegaría hasta mediados de los años noventa, con cifras de hasta 6.53 millones de unidades semanales vendidas alcanzadas por la revista *Jump*, según datos ofrecidos por Kinsella (Kinsella, 2000, pp. 41-43). Más tarde, con el cambio de milenio y, sobre todo, con la expansión de la banda ancha de Internet y la irrupción del

fenómeno de la piratería, las ventas de revistas se estancarían e iniciarían un prolongado retroceso, dejando así de ser el principal medidor de popularidad de la cultura otaku.

Otro medidor del incremento de la popularidad de la cultura otaku y de la presencia de sus aficionados es la celebración de convenciones, siendo el Comic Market la principal referencia en este ámbito. El Comic Market, conocido de forma abreviada como ComiKet, fue creado por un grupo de jóvenes aficionados y críticos de manga (Yonezawa Yoshihiro, Aniwa Jun y Harada Teruo) inspirándose en la Comic Con de San Diego, en respuesta al incremento de la popularidad del manga, que había provocado un profundo cambio en la industria, pues las grandes editoriales habían comenzado a absorber a los pequeños estudios independientes. En consecuencia, esa estandarización del manga fue desplazando de las revistas convencionales a las obras de carácter más *underground* o vanguardistas, hasta que prácticamente desaparecieron del mercado formal. En palabras del propio Yonezawa, se produjo una regresión que llevó a este tipo de creaciones a corrientes *amateur* no convencionales, surgiendo el ComiKet precisamente como un mercado que diera cobijo a todas esas obras que se mantenía en los márgenes de los criterios convencionales (Kinsella, 1998, p. 295).

La primera edición del Comic Market, celebrada el 21 de diciembre de 1975, contó con 32 puestos de venta y unos 700 asistentes. Después de un progresivo crecimiento durante su primera década, desde 1986 sus cifras de asistentes crecerían exponencialmente desde unas pocas decenas de miles hasta alrededor de 250.000 en 1990; desde entonces, ha seguido creciendo hasta situarse en una horquilla estable entre los 500.000 y los 550.000 asistentes en las ediciones 92 y 93 celebradas en el año 2018, según los datos expuestos en la página web oficial de la convención⁷⁹.

Pero la importancia de esta convención no puede medirse únicamente en el número de asistentes, también es posible considerar la evolución de las cifras de los “círculos de manga”, los grupos de creadores de *dōjinshi* que son llamados *sākuru* (サークル) en Japón o *kojin sākuru* (個人サークル) si los forma una única persona (Noppe, 2010, p. 123);

⁷⁹ <https://www.comiket.co.jp/archives/Chronology.html> (consultada: 11/09/2021).

debido a que estos círculos intentan disponer de su propio espacio en el evento, así como en el número de puestos de venta individuales. En números facilitados por Sharon Kinsella, de un estimado de hasta 50.000 círculos de manga existentes en todo Japón a principios de los años noventa, alrededor de 30.000 presentaban sus solicitudes para disponer de uno de los 16.000 stands disponibles en cualquiera de las dos ediciones anuales del ComiKet celebradas en el Harumi Trade Center. A partir de 1996, la organización del evento se trasladó al Tokyo Big Sight de Ariake, cercano a la isla de Odaiba, un centro de convenciones mucho más grande que permitía albergar un mayor número de puestos, hasta 35.000 (Kinsella, 1998, p. 296).

Estos indicadores son, en definitiva, una muestra de la correlación existente entre el importante crecimiento del fenómeno del manga y el anime en los años ochenta y noventa, y el aumento del interés de los aficionados a la ciencia ficción por estos productos. De esta forma, las características físicas, de estilo y de comportamiento asociadas a esos aficionados, los *nerds*, terminarían convirtiéndose en estereotípicas de los aficionados del manga y el anime bajo la etiqueta de ‘otaku’.

Un ejemplo relevante de la existencia de esta idea previa a la asociación de la misma con el concepto ‘otaku’, es la breve descripción que en 1981 hace el ensayista Shirakawa Shōmei sobre los miembros de los clubs de cultura escolares en la revista para aficionados del anime llamada *Fanrōdo* 『ファンロード』⁸⁰, como parte de la sección “Kurabu to wa!?” 『クラブとは! ?』⁸¹, integrada a su vez en un texto más extenso titulado “Darakukun no yoi ko kyōshitsu koyoi mo kamonoha shiru” 『ダラク君のよい子教室今宵もカモノハシる』⁸² que describía a los distintos tipos de estudiante que un nuevo alumno podía encontrarse en las escuelas de secundaria de principios de la década de los ochenta.

⁸⁰ Una adaptación al japonés del inglés *Fan Road*. Se trataba de una revista para fans del anime que comenzó a publicarse en 1980, aprovechando el incremento de aficionados interesados en el manga y el anime. Debido al cierre de su editorial original, la revista cesó su publicación en 2003 y recuperó la actividad cinco años más tarde, para finalmente ser clausurada en 2009 (Rodríguez, 2021, p. 129).

⁸¹ Traducido como ‘¿Qué es un club?!’.

⁸² Traducido como ‘Catálogo de la clase de buenos chicos de Daraku-kun’.

En ese texto, Shirakawa hace una descripción con una orientación peyorativa de los jóvenes pertenecientes a los clubs de cultura escolares, asociando a ellos, por ejemplo, un interés desmesurado por el manga o la ciencia ficción:

[...] son superexpertos sobre su propio tema de interés, pero solo saben de eso. Por ejemplo, en la naturaleza de este libro, tomando como muestra los grupos de estudio del manga en los clubs de cultura y ciencia ficción [...] (Shirakawa, 1981, p. 70)

Del mismo modo, les otorga unas características físicas muy relacionadas con el estereotipo de *nerd*, diciendo que son:

[...] del tipo de chicos *obōchan* lerdos, que son lentos en sus movimientos y son plastas, y en conjunto, digamos que parecen como gorditos, en resumen, en este grupo muchos de los chicos son obesos. [...] (Shirakawa, 1981, p. 70)

También describe algunas de sus características psicológicas, como su aversión al ejercicio físico o su interés forzado por tipos de música que no estaban de moda en esos años, señalando que de esta forma tratan de diferenciarse y sentirse superiores:

[...] Como no son buenos para el ejercicio físico, determinan que el ejercicio físico en sí mismo es malo y hablan de ese tipo de actividad como si les fuera la vida en ello, como algo sin significado, y van a muerte con ello; riéndose del ejercicio físico, de alguna manera están inmersos en un sentido de superioridad de carácter autocomplaciente (piensa de sí mismo que es la caña). [...] la música que escuchan los que están en estos grupos, son, en su mayoría, o temas musicales de anime o bandas sonoras de películas de ciencia ficción, y la música del tipo que escuchan los jovencitos en general, forzosamente la ignoran de forma ostentosa para mantener la pose. [...] (Shirakawa, 1981, p. 70)

En palabras de Morikawa, esta descripción encaja perfectamente con el estereotipo de adolescente impopular, incapaz en los deportes, introvertido y de constitución física delicada, o bien demasiado grueso, o bien demasiado delgado, que puede encontrarse en cualquier escuela del mundo. Sin embargo, la estructura social de la escuela japonesa es única, ya que diferenciaba a los estudiantes en función de su capacidad atlética, dando lugar en consecuencia a la existencia de clubs que permitían a los estudiantes con menor habilidad física encontrar otros intereses más allá del deporte. Esta característica tuvo un papel de gran relevancia en la generación de una “cultura otaku”, gracias a que estos clubs asociaban a estudiantes con intereses tales como el estudio del manga, la ciencia ficción, la informática, el arte o incluso la literatura (Morikawa, 2012b, p. 5).

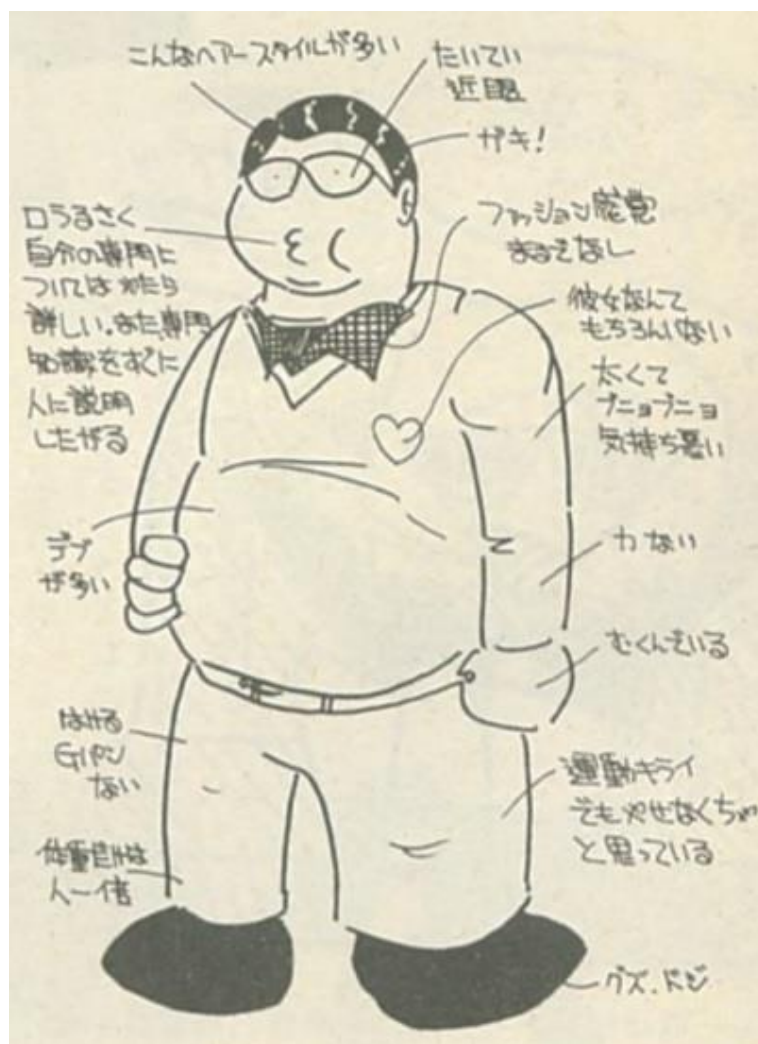


Figura 15. Dibujo de un *nerd* publicado en el artículo de Shirakawa Shōmei (1981)

El contexto escolar delimita claramente el rango de edad de aquellos a los que Shirakawa está describiendo, si bien, en lo que respecta al género, aunque las palabras del autor no excluyen la posibilidad de que haya chicas en los clubs de cultura, parecen estar enfocadas específicamente a describir un modelo de adolescente masculino por la presencia del término *obōchan*⁸³.

Al tratarse únicamente de un pequeño apartado dentro de una catalogación más amplia realizada con un carácter desenfadado, la descripción que hace Shirakawa Shōmei de este *nerd* japonés no profundiza más en sus características y dibuja sobre él una idea

⁸³ Un estilo de peinado de tipo tazón con corte recto asociado en esa época a los chicos.

más bien vaga. Sin embargo, es suficiente para comprobar como ya en 1981 los aficionados a la ciencia ficción y la informática comenzaban a mostrar también interés por el anime y el mangal, como señalan Morikawa Kaichirō (Morikawa, 2012b, p. 6) y Okada Toshio (Okada, 1996, p. 12) y, en conclusión, confirmar la existencia de un estereotipo de *nerd* japonés previo a la acuñación dos años más tarde de la etiqueta 'otaku' por parte de Nakamori Akio, y cuyas características definitorias serán adoptadas por este.

Dentro de la clasificación generacional realizada por Okada, el *nerd* que describe Shirakawa es un antepasado de los otakus, un precedente que se verá solapado por lo que él considera más adelante como la primera generación de otakus (Okada, 2008, pp. 71-73).

2. La acuñación del concepto ‘otaku’: los artículos de Nakamori Akio

En el verano del año 1983, el columnista y escritor Nakamori Akio⁸⁴ publicó una serie de columnas de opinión consecutivas en otra revista para fans del anime, *Manga Burikko*⁸⁵, en los números correspondientes a los meses de junio, julio y agosto, en una sección lateral titulada *Tokyo Otona Kurabu Jr.* 『東京大人クラブ JR. 』⁸⁶. De toda la serie, compuesta por cinco entregas, los primeros tres textos fueron escritos por Nakamori (Yamanaka, 2015, p. 36). Su trilogía de textos llevaba como título compartido *Otaku no kenkyū*, y se ha aceptado de forma bastante unánime que se trata de los primeros textos en que se puso por escrito el concepto de ‘otaku’, entendido el término en su acepción moderna, que hace referencia, aunque no de forma exclusiva, a los aficionados japoneses al manga y el anime que comparten una serie de características físicas y psicológicas.

Para comprender mejor el punto de vista de Nakamori a la hora de escribir ambos textos, es importante tener en cuenta que el propio autor señala cuál fue la experiencia personal en la que se basó para extraer sus apreciaciones: su primera visita al Comic Market. En aquellos años, el evento estaba comenzando a crecer en número de asistentes, por lo que uno de sus primeros comentarios, que muestra ya el tono crítico y ácido de ambos textos, es precisamente al respecto del volumen de visitantes:

⁸⁴ Nakamori Akio es un columnista, escritor y autor de obras como *Tōkyō tongari kizzu* 『東京トンガリキッズ』 (1988) y *Oshare dorobō* 『オシャレ泥棒』 (1988), aunque es conocido sobre todo por ser el primero en acuñar el término ‘otaku’ (Yamanaka, 2015, p. 48).

⁸⁵ Se trataba de una revista para fans del anime y el manga. En un primer momento centrada en el género *ero-gekiga* (manga realista erótico), desde mayo de 1983 cambió su línea editorial a un estilo *lolicon*, empezando por contenido de género *shōjo* (manga para chicas) para después adoptar el género *bishōjo* (美少女), de manga de chicas guapas o adorables. Gracias a esta orientación temática, se convirtió en una de las dos mayores revistas dedicadas al género *lolicon*, solo superada por *Lemon People* (Amatoriasha). Fue publicada entre noviembre de 1982 y febrero de 1986 por la editorial Serufu Shuppan, más tarde conocida como Byakuya Shobō (Yamanaka, 2015, p. 48).

⁸⁶ Puede traducirse como *Tōkyō Adult Club Jr.*, y se trata de una edición especial de una revista de corto recorrido titulada *Tōkyō Otona Kurabu*, que estaba dirigida por el propio Nakamori Akio. Se publicó por primera vez en 1982, y estaba compuesta por columnas que trataban temas acerca de las subculturas (Yamanaka, 2015, p. 36).

[...] Si me preguntas qué me sorprendió, en fin, pues que se vienen reuniendo más de 10.000 chicos y chicas del interior de Tokio [...] ¡de dónde han salido en bloque 10.000 personas así! [...] (Nakamori, 1983a)

La cifra de 10.000 asistentes coincide con los registrados en la edición número 21 del ComiKet, celebrada el 8 de agosto de 1982 según datos de la página web oficial del evento. En la edición número 23 de marzo del año siguiente, se registrarían alrededor de 13.000 asistentes, confirmando así la tendencia creciente (Morikawa, 2012b, p. 7).

Antes ya de comenzar a utilizar el término ‘otaku’ como etiqueta, Nakamori usa el término japonés *iyō* (異様)⁸⁷ para referirse al tipo de personas a las que va a describir en sus artículos. Por lo tanto, utilizar el adjetivo *iyō* como sinónimo de presentación a su ‘otaku’, es definirlo como alguien extraño, bizarro, de carácter excéntrico o fuera de lo común.⁸⁸ Con el uso de este adjetivo en el principio de su primer artículo, ya está ofreciendo una idea acerca de su posicionamiento negativo y diferenciador frente a las personas que trata de definir: “[...] sin embargo, qué frikis son. [...]” (Nakamori, 1983a)

En el primero de los textos que conforman el “Estudio de otaku”, y que fue publicado en junio de 1983 bajo el subtítulo “Machi ni ha *otaku* ga ippai” 『街には『おたく』がいっぱい』⁸⁹, Nakamori realiza una descripción física y psicológica de los asistentes al ComiKet en base a sus observaciones, si bien es en el segundo de los textos, publicado en julio de 1983 bajo el subtítulo “*Otaku* mo hitonami ni koi o suru” 『『おたく』も人並みに恋をする？』⁹⁰, en el que argumenta las razones por las que decide seleccionar el término ‘otaku’ para hacer referencia al grupo de personas a las que ha estado describiendo en el texto anterior.

⁸⁷ Es un adjetivo que está compuesto por los ideogramas: 異 (*i*), de lectura *onyomi* y que significa poco común, diferente, extraño; y 様 (*yō*), también con lectura *onyomi* y que comprende el significado de apariencia.

⁸⁸ En la traducción realizada, se ha optado por utilizar el castellano friki, derivado del inglés *freak*, y que según la definición de la RAE (actualización de 2020) es un adjetivo coloquial que define a una persona como “extravagante, raro o excéntrico”.

⁸⁹ Puede traducirse como ‘La ciudad está llena de otakus’.

⁹⁰ Puede traducirse como ‘¿Los otakus también se enamoran de la gente normal?’.

Un análisis de la descripción visual que Nakamori Akio hace de los otakus permite observar que coincide en gran medida con la descripción que Shirakawa Shōmei había realizado dos años antes. Por ejemplo, Nakamori señala también que “son unos verdaderos inútiles en el ejercicio físico” (Nakamori, 1983a), e ironiza con su forma de vestir diciendo que aparecen:

[...] vistiendo estilosamente camisetas y pantalones de precio estándar 980¥ y 1980¥ que les ha comprado su mamá en Itō Yōkadō o Seiyū, con unas zapatillas de deporte sneakers de imitación legal de la marca R pasadas de moda [...] (Nakamori, 1983a)

Tanto Itō Yōkadō como Seiyū son supermercados minoristas relacionados con precios populares, por lo que Nakamori no parece estar únicamente describiendo un estilo estrafalario de vestir, sino una crítica con un componente de diferenciación social. Además de estas características coincidentes con el texto de Shirakawa, expande su descripción visual con una apreciación física que contiene una fuerte carga despectiva:

[...] como si los nutrientes no les terminaran de llegar a esos esmirriados, parecen como cerdos pálidos que sonríen con las patillas de sus gafas de montura plateada embutidas en la frente; mientras que las mujeres son en su mayoría *okappa*⁹¹ que en general engordan y esconden sus piernas gruesas como troncos en calcetines blancos, de modo que parecen columnas [...] (Nakamori, 1983a)

La descripción de Nakamori relaciona a una parte de estos aficionados con los estudiantes que, por rango de edad, coinciden con aquellos a los que Shirakawa hacía referencia en su texto: “son niños y niñas que se encuentran entre los estudiantes de secundaria de 10 a 20 años” (Nakamori, 1983a); pero también abarca a un colectivo mucho más amplio y heterogéneo:

[...] no se reduce sólo a los fans del manga o del ComiKe: tíos que esperan en la cola, desde la víspera del estreno de las películas de anime; tíos que están a punto de morir atropellados en la vía férrea por fotografiar el tren azul con esa cámara de la que están tan orgullosos; tíos que a lo largo de la estantería amontonan números atrasados de mangas de ciencia ficción y la serie de ciencia ficción de lomo dorado o plateado de Hayakawa; chicos de ciencias con gafas de culo de botella que se reúnen en tiendas de microcomputadores; tíos que guardan el sitio yendo temprano a las sesiones de firmas de *idol* y *talent* [...] (Nakamori, 1983a)

⁹¹ Véase traducción en el Anexo 1, p. 280, nota 220.

Todas las citadas tipologías de aficionados son descritas por Nakamori con adjetivos como *mania* o *nekkyōteki fan* (熱狂的ファン), adjetivo que podría traducirse como ‘fanático’. Un análisis de los ideogramas (*kanji*) que componen este último concepto puede ser útil para comprender la intencionalidad del autor a la hora de utilizarlo. *Nekkyōteki fan* es una palabra compuesta por: *netsu* (熱), que se traduce como ‘pasión’, ‘entusiasmo’, ‘locura’, ‘rabia’...; *kyō* (狂), que significa entusiasmo exacerbado o incluso anomalía mental referente a ese aspecto; *teki* (的), que es un sufijo adjetival; y *fan*, escrito en *katakana* y que sirve a Nakamori para nominalizar su adjetivo y relacionarlo con los aficionados. En conclusión, el uso de este adjetivo trata de ofrecer una imagen de los asistentes al ComiKet (tanto aficionados al manga como a otros productos) como personas que anteponen su afición a todo lo demás, maniáticos con un entusiasmo insano y exacerbado. La intencionalidad del autor es, por tanto, realizar una crítica con un carácter peyorativo.

Esta categorización de los diferentes asistentes al ComiKet es muy relevante para la historia del concepto ‘otaku’, ya que relaciona una idea que ya existía en el imaginario social, el estereotipo del *nerd*, como demuestra la descripción realizada por Shirakawa en 1981, con una serie de colectivos aparentemente no relacionados entre sí a los que el término ‘otaku’ va a cohesionar. De hecho, el propio Nakamori reconoce que “no se ha establecido un nombre preciso que integre el conjunto del fenómeno de esta gente” (Nakamori, 1983a), y esa ausencia de un término definitorio es precisamente el argumento que utiliza para tomar la decisión de nombrarles bajo lo que Patrick W. Galbraith considera una etiqueta (Galbraith y Lamarre, 2010, p. 363).

La respuesta a la pregunta que el mismo Nakamori plantea al lector acerca de por qué decidió llamarlos, precisamente, ‘otaku’, la ofrece de forma muy escueta en las primeras frases de su segundo artículo:

[...] en cuanto al origen de la palabra ‘otaku’ [...] no pienso que sea estúpido [...] que un mocoso se esté dirigiendo a sus amigos con una expresión así como “vosotros, otaku” en el ComiKe o en convenciones de anime [...] (Nakamori, 1983b)

La afirmación de Nakamori indica que, en realidad, no utiliza una palabra de nuevo cuño, sino que se apropia de un término que había escuchado durante su visita al ComiKet de 1982.

El significado original del término ‘otaku’ hacía referencia de forma honorífica al hogar de otra persona, pudiéndose traducir literalmente como ‘su casa’⁹² (Sugimoto, 2014, p. 336), pero Nakamori no profundiza en las razones que llevaron a los otakus a seleccionar este concepto en concreto, aunque una posibilidad recae en el hecho de que los adolescentes ‘normales’ de principios de la década de los ochenta utilizaran los pronombres *kimi* (君) u *omae* (お前) para llamar a otro ‘tú’, pudo estimular a los otakus a utilizar, como sustituto de esos pronombres de segunda persona, un término de uso honorífico y tradicional, ‘otaku’, de forma que, cuando estos jóvenes comenzaron a conocer, bien en el Comiket, bien en eventos similares, a otros jóvenes que compartían sus mismos hobbies e intereses, en concreto la afición por el anime y el manga, el uso entre ellos de ‘otaku’ como pronombre debió generalizarse (Morikawa, 2012b, p. 3).

En definitiva, es posible concluir que ‘otaku’ era una palabra que solo usaban aquellos aficionados al manga, el anime y todo lo relacionado con ese ámbito cultural, principalmente en círculos internos y, sobre todo, en eventos como el ComiKet, pero Nakamori la utilizó como generalización para construir una etiqueta que definiera a un conjunto mucho más amplio de colectivos. Colectivos que, en ocasiones, no tenían en común nada más que el hecho de ser diferentes a los jóvenes ‘normales’.

En el tercero de sus artículos, publicado en agosto de 1983 bajo el título “*Otaku chitai ni mayoikonda de*” 『おたく地帯に迷いこんだで』⁹³ Nakamori profundiza en lo establecido que está el término ‘otaku’, aunque se adjudica el proceso de definición de este:

[...] La palabra ‘otaku’ se ha asentado de forma extraordinaria, creo que es momento de quitarle las comillas. Por eso, a partir de ahora no se puede afirmar en todos los casos, pero cuando usamos otaku, ya no es un pronombre personal de segunda persona, sino un nombre

⁹² El uso tradicional de ‘otaku’ se escribe en japonés con *kanji*, お宅, y corresponde a un lenguaje honorífico o respetuoso (*sonkeigo*), según el diccionario *Jisho.org*. Puede ser tanto un nombre que se traduce como ‘tu casa, tu familia’ (la traducción más habitual, aunque también puede traducirse como ‘tu marido’ o ‘tu organización’), como un pronombre de segunda persona utilizado para referirse a una persona de estatus similar a la que no se es especialmente cercano.

⁹³ Puede traducirse como ‘Perdido en la zona otaku’.

común. Otaku a veces se usa como ‘otakuppoi’ u ‘otakuru’⁹⁴, como adjetivo o como verbo. [...] Cuando descubrí la palabra ‘otaku’, nadie sabía lo que significaba, me permití el lujo de jugar con ella. [...] (Nakamori, 1983c)

En este texto, Nakamori enfatiza uno de los rasgos que considera como estándar para distinguir si alguien puede categorizarse como otaku o no: la ausencia de masculinidad. Ya en el segundo artículo, desarrolla una extensa descripción de su visión de la masculinidad y sexualidad de los otakus:

[...] como no dejan de ser hombres, debido a la pubertad están despertando [...] su lascivia. Pero ese estilo, esa habla, esa personalidad... así no pueden llegar a tener novia. Entonces, ‘otaku’ significa definitivamente que desaparece la masculinidad. Poniendo en su tarjetero del tren imágenes de personajes de anime [...] bueno, vamos a llamarlo complejo 2D, el caso es que tampoco son capaces de hablar con una mujer real. Esta es la razón de ir a ver a una cantante *idol* que [...] está un poco desviada hacia el *lolicon* [...] (Nakamori, 1983b)

Tanto esta descripción como la “desaparición de la masculinidad”, indican que su ‘otaku’ hace referencia, sobre todo, a una figura masculina. A pesar de ello, Galbraith afirma que el planteamiento del ‘otaku’ de Nakamori no discriminaba entre hombres y mujeres (Galbraith y Lamarre, 2010, p. 369), lo que podría comprobarse tanto en la descripción de los chicos y las chicas asistentes al ComiKet en el primer artículo, como la irónica conclusión al final del segundo: “los ‘otaku’ se casan con ‘mujeres otaku’ y tienen ‘niños otaku’” (Nakamori, 1983b).

Sin embargo, un análisis en conjunto de los tres textos de Nakamori permite observar cómo su definición tenía ya una pronunciada inclinación hacia una figura masculina, e incluso reflejaba ya una tendencia a la sexualidad reprimida y a la parafilia. En el primero de sus artículos, por ejemplo, cita como uno de los tipos de otaku a aquellos “tíos pesados que se empeñan en vender *fanzines* de *lolicon*⁹⁵ a niñas” (Nakamori, 1983a).

⁹⁴ おたくっぽい (*otakuppoi*) puede traducirse ‘como otaku’, y おたくる (*otakuru*) puede traducirse como ‘ser otaku’.

⁹⁵ El concepto de *lolicon* apareció por primera vez en el manga *Kyabetsu-batake de tsumazuite*, creado por Wada Shinji en 1974 en una revista de manga *shōjo* llamada *Bessatsu Margaret*. Yonezawa Yoshihiro, uno de los fundadores del Comic Market, señaló en un artículo publicado en marzo de 1982 en la revista *Gekkan Out* que *lolicon* ya se usaba entre los aficionados masculinos al manga *shōjo* en la década de los setenta. Es al mismo Yonezawa a quien se atribuye la introducción de la palabra *lolicon* al resto de aficionados al anime en un artículo publicado en diciembre de 1980, también en *Gekkan Out* (Galbraith, 2015, p. 31). A modo de definición, puede decirse que *lolicon* hace referencia a un género de manga y anime destinado a hombres

Nakamori relaciona la ausencia de masculinidad con el hecho de no tener novia, y ahonda en su tono crítico y burlón hacia los otakus describiendo, en el tercero de sus textos, cómo llevó a su propia novia a una tienda de *dōjinshi*, Free Space, un lugar donde habitualmente se reunían muchos otakus, con la intención de burlarse de ellos (Yamanaka, 2015, p. 38):

[...] Han puesto una librería de *dōjinshi* de manga llamada Free Space en el distrito 3 de Shinjuku, y eso es lo que lo hace un lugar de reunión para los otakus. Cuando fui ahí acompañado de mi novia de segundo de bachiller, Yumi, dije “mira, otakus por ahí, otakus por allá, ese tío es súper otaku”, definitivamente llamaba otakus a los otakus. Los tíos estos no entendían lo que quería decir, así que se sentían aturdidos y ponían ojos de “Oshin”, mirándonos con perplejidad. Entonces Yumi, destornillándose y con la cara roja como un tomate dijo “jajaja, para ya, Akio”. [...] Salimos de Free Space para que Yumi se calmara y escapamos al Shinjuku Gyōen. Mientras abrazaba a Yumi en el césped del parque, me acordaba de esa pandilla de otakus de hace un momento y me reía. [...] (Nakamori, 1983c)

Los artículos de Nakamori Akio generaron una intensa reacción en contra. No en vano, los lectores de *Manga Burikko* en la época en que sus artículos fueron publicados eran, de hecho, estudiantes de instituto y de universidad interesados en el manga de género *lolicon*, y mayoritariamente (alrededor del 80%), hombres. Dado que la crítica de Nakamori estaba dirigida, en gran medida, a los consumidores de *lolicon* del mismo género y franja de edad, los lectores de sus artículos eran coincidentes con el colectivo al que describía despectivamente. De esta forma, ya en septiembre de 1983, la presión de los lectores llevó a la cancelación de la columna de Nakamori (Yamanaka, 2015, p. 39).

Yamanaka Tomomi realiza un interesante recorrido por los hechos que llevaron a la cancelación de la columna, y el papel de los distintos actores involucrados en la polémica, preguntándose cómo es posible que los editores de una revista erótica para aficionados al manga *lolicon* permitieran la publicación de textos con un tono tan peyorativo como los escritos por Nakamori. Durante el verano de 1983, *Manga Burikko* contaba con dos editores, Ogata Genjirō y Ōtsuka Eiji. Según Ōtsuka, que más tarde se convertiría en único editor de la revista, era Ogata el encargado de supervisar la sección donde se publicó la

protagonizado por chicas atractivas menores de edad en situaciones sexualizadas (Kamm, 2015, p. 65). Según Takatsuki Yasushi, la edad apropiada para el *lolicon* son los 12 años, cuando las características sexuales secundarias emergen, un detalle que, según ese autor, lo diferencia de la pedofilia, que se centra en menores cuyas características sexuales secundarias aún no han emergido (Takatsuki, 2010, pp. 18-20).

columna de Nakamori; el mismo Nakamori comentó años después que la decisión de cancelar la columna fue de Ōtsuka al considerar que no se trataba de una crítica sana hacia los otakus, sino que tenía una intención discriminativa, aunque fue Ogata quien se encargó de transmitir la decisión a Nakamori y quien, en primera instancia, respondió a los enfurecidos lectores en septiembre de 1983 (Yamanaka, 2015, pp. 41-43).

La opinión de Ōtsuka, que categorizaba la etiqueta ‘otaku’ de Nakamori como discriminatoria, se convirtió en la línea editorial de *Manga Burikko*, y en diciembre de 1983, en el lugar donde estaba la columna de Nakamori, se publicó una nueva columna bajo el título *Otaku no kenkyū: sōron* 『オタクの研究総論』⁹⁶ bajo la autoría de un colaborador con el seudónimo de Eji Sonta, que cambiaba radicalmente el tono para intentar zanjar las críticas (Yamanaka, 2015, p. 40).

Para Ōtsuka, la intencionalidad de Nakamori se explica dentro del llamado *saika no gēmu* o ‘juego de la diferenciación’. Este “juego” era realizado por un colectivo de jóvenes en la década de los ochenta conocidos como *shinjinrui* o ‘nueva raza’, con el objetivo de situarse por encima de los demás mediante la búsqueda de diferencias, y siendo los otakus precisamente aquellos que encajaban mejor para su comparativa (Ōtsuka, 2015, p. xx).

Esta posibilidad podría significar que Nakamori Akio creó una etiqueta a la que dio el nombre de ‘otaku’, precisamente como parte de una campaña de imagen personal para elevarse por encima de esos “otakus”, con la intención de llegar a formar parte de los *shinjinrui* (Galbraith y Lamarre, 2010, p. 363), que comprenderían a aquellos colectivos de jóvenes de moda en esa década.

Nagata Daisuke lleva este “partidismo” o “intencionalidad” de Nakamori más allá, proponiendo que, quizá, el propio autor era un otaku realmente, lo que justificaría, entre otras cosas, su presencia en el ComiKet de 1982, su conocimiento acerca de los asistentes o su decisión de escoger, precisamente, la palabra que ellos utilizaban para denominarse a sí mismos. Este autor reconoce que este razonamiento parece responder a una lógica

⁹⁶ Puede traducirse como ‘Conclusiones’.

retorcida, la de ensalzarse a sí mismo para asemejarse más a los *shinjinrui* discriminando aquello que más conocía (Nagata, 2016, p. 2).

Sin embargo, no todos los lectores estaban de acuerdo con la posición de Ōtsuka Eiji, que pretendía un debate productivo en la revista, y asumieron como propia la definición que había hecho Nakamori, poniéndose a sí mismos la etiqueta ‘otaku’ y relacionándola especialmente con la falta de masculinidad o de la posibilidad de llegar a tener novia (Yamanaka, 2015, pp. 46-47), lo que puede significar que estaban asumiendo ese autodesprecio, pero que este a su vez se basaba en un deseo de auto confirmación. En otras palabras, según Morikawa, significa que aprovechaban esta etiqueta, aun siendo negativa, como concepto diferenciador que les permitiera reafirmar su identidad. Para este autor, la razón principal recae en el hecho de que era un término que ya conocían y que comprendían fácilmente, pues lo estaban usando con anterioridad (Morikawa, 2012b, pp. 7-8).

Es posible que esta concepción negativa del término ‘otaku’ existiera incluso antes de que Nakamori escribiera sus dos artículos. Según Okada, de forma paralela a la formación del ideario externo y peyorativo acerca de la imagen de los *nerds*, los propios fans de la ciencia ficción, que se habían visto atraídos por el anime a raíz de las obras mencionadas anteriormente, empezaron a abandonar, ya en el verano de 1982, el uso del término ‘otaku’ para referirse los unos a los otros (Okada, 1996, p. 12).

El otaku descrito por Nakamori corresponde completamente con la primera generación de otakus, o “generación TV”, de la clasificación realizada por el mismo Okada Toshio. Para Okada, esa generación hace referencia a los otakus que realizaron sus actividades en los años ochenta, que utilizaban ‘otaku’ para llamarse entre ellos, que les gustaba el anime y el manga y que eran vistos como extraños por los demás. Él mismo se identifica como parte de esta generación, que tuvo su auge debido al ya mencionado interés masivo de los aficionados a la ciencia ficción por el anime y el manga. Esta primera generación corresponde con aquellos que se criaron teniendo ya una televisión en casa, algo que Okada considera clave para el desarrollo de sus hobbies; además, considera relevante tener en cuenta que, en ese momento, no había una percepción pública realmente negativa de los otakus, así que ellos aceptaron e incluso acentuaron sus diferencias con la

gente “normal”, llegando en ocasiones incluso a salir voluntariamente de la sociedad y de sus preceptos habituales (Okada, 2008, pp. 73-76):

[...] Accordingly, without being noticed, many drop out from society. Passing forty, unmarried and not really caring about such things, they end up living as hermits (*yosutebito* 世捨て人⁹⁷). That is the first generation of *otaku*. (Okada, 2015b, p. 172)

⁹⁷ Es un sustantivo que puede traducirse como ‘eremita’. La traducción literal de sus ideogramas sería: ‘persona que abandona la sociedad’.

3. La expansión masiva de ‘otaku’: el “incidente Miyazaki”

Sin embargo, a pesar de la relevancia como texto definitorio que tienen los textos escritos por Nakamori Akio dentro de la génesis del término ‘otaku’, lo cierto es que, durante prácticamente la totalidad de la década de los ochenta, este uso de la palabra no trascendió más allá de los círculos juveniles o de los propios otakus y de sus ámbitos de discusión. Es de reseñar, de hecho, que el propio Miyazaki Tsutomu, cuyos actos provocarían darían al término una inesperada popularidad mediática, no conocía como tal el significado de ‘otaku’ (Galbraith y Lamarre, 2010, p. 363).

Entre los años 1988 y 1989, la policía japonesa localizó los cadáveres de cuatro niñas pequeñas en los alrededores del área metropolitana de Tokio, tanto en la Prefectura de Saitama como en la propia Prefectura de Tokio. Las investigaciones terminaron conduciendo a Tsutomu Miyazaki, un joven de 26 años de personalidad introvertida relacionada con el abuso escolar a causa de su aspecto físico, en especial de la deformidad que tenía en sus manos. Al realizar un registro de su habitación, la policía encontró 5763 cintas de vídeo con anime de género gore o *hentai* (変態)⁹⁸, vídeos violentos o de imitación a las cintas *snuff*⁹⁹ o incluso pornografía infantil. Este hecho fue capitalizado por los medios de comunicación para elaborar una imagen del asesino y de sus motivos, hecho que se refleja en titulares rescatados por Morikawa, pertenecientes a ediciones del *Asahi Shinbun* de agosto de 1989: “La perversión se esconde en la soledad”, o “¿Sus compañeros? Anime y vídeos”. En consecuencia, ‘otaku’ comenzó a aparecer de forma

⁹⁸ Es un adjetivo que indica anormalidad, perversión sexual o transformación (esto último en contexto de la biología). La traducción literal de sus ideogramas sería: ‘actitud o apariencia extraña’. Dentro del ámbito del manga y el anime, según el diccionario *Jisho.org*, *hentai* es un género que hace referencia al anime de contenido principalmente erótico o pornográfico.

⁹⁹ Los vídeos *snuff* (del inglés *snuff out*, que significa ‘morir’ en un sentido figurado), son películas cortas que contienen torturas, asesinatos, violaciones o suicidios reales, y que se distribuyen en redes privadas ilegales. Durante mucho tiempo fueron considerados un mito popular, pero actualmente se sabe que existen vídeos de este tipo reales circulando en ámbitos muy restringidos de Internet. Sin embargo, algunos de los vídeos que se descubrieron en la habitación de Miyazaki corresponden a la serie de películas japonesas *Guinea Pig*, que representan de manera explícita y detallada una serie de crímenes violentos, pero no son reales, aunque sí fueron parte de la inspiración para sus asesinatos.

recurrente en tertulias de televisión o radio con relación a Miyazaki (Morikawa, 2012b, p. 8).

Björn-Ole Kamm realizó un extenso estudio de los artículos de varios periódicos (*Asahi Shinbun*, *Yomiuri Shinbun* y *Mainichi Shinbun*) que trataron el “incidente Miyazaki” entre 1989 y 1991, mostrando la frecuencia en que aparecían términos como ‘otaku’, ‘lolicon’ o, sobre todo, ‘mania/anime’ (Kamm, 2015, pp. 58-59), algo que el autor denomina “caza de brujas otaku” (Kamm, 2015, p. 53).



Figura 16. Habitación de Miyazaki Tsutomu representada en un artículo de Nakamori Akio y Ōtsuka Eiji publicado en la revista *SPA!* en septiembre de 1989 (figura extraída de Kamm, 2015, p. 57).

La prensa trató de justificar la incapacidad de socialización de Miyazaki con una educación descuidada y una falta de atención por parte de sus padres. Los medios pusieron el foco en la muerte de su abuelo, la única persona con quien, aparentemente, Miyazaki había mantenido una relación humana profunda, concluyendo que el declive de las

relaciones sociales al estilo japonés, representadas por las generaciones mayores, había contribuido al declive psicológico del asesino, de la misma forma que lo hacía una educación descuidada, fruto de unos padres que le prestaban poca atención, lo que sugería que las relaciones contemporáneas entre los padres liberales y modernos de la década de los sesenta y sus hijos adolecían de una importante falta de comunicación. Como ejemplo, el periódico *Shūkan bunshun* del 9 de septiembre de 1989 describía cómo la madre de Miyazaki había descuidado su crianza, por lo que a los 2 años se sentaba ya solo a leer manga (Kinsella, 1998, p. 309).

Para Ōtsuka Eiji, unos crímenes tan horribles y chocantes provocaron la necesidad en la sociedad japonesa, orgullosa de la relativa baja tasa de criminalidad en su país, de recibir una explicación en una época, los años ochenta, en que el desarrollo tecnológico de la informática y su extensión al común de la sociedad con la llegada de los ordenadores personales o los videojuegos, y en la que los otakus comenzaban a mostrarse cada vez más activos, había empezado a generar una ansiedad ante la “monstruosa juventud” que podría estar surgiendo (Ōtsuka y Galbraith, 2014, p. 43).

El arresto de Miyazaki condujo a una patologización del término ‘otaku’ en los medios de comunicación (Galbraith y Lamarre, 2010, p. 361), lo que permite concluir que la etiqueta de ‘otaku’ que se popularizó a partir de finales de los años ochenta, y que supone un cambio de perspectiva respecto a la aportada por Nakamori en 1983, es inseparable del discurso mediático generado a raíz del incidente (Galbraith y Lamarre, 2010, p. 363).

Que Miyazaki Tsutomu fuera bautizado como “el asesino otaku” por la prensa supuso una poderosa impronta negativa y siniestra que modificó de forma sustancial la descripción que había hecho Nakamori, esencialmente peyorativa y construida desde una posición de superioridad intencionada. Ōtsuka señala que, de hecho, él ya había predicho que el término acuñado por Nakamori en 1983 terminaría usándose como un término orientado a la discriminación (Ōtsuka, 2015, p. xxv), pero a raíz del “incidente Miyazaki” adquiriría un matiz perverso.

Este reduccionismo deductivo mediante el que los medios de comunicación asocian rápidamente cualquier suceso criminal cometido por un joven, bien en el ámbito escolar, bien en el seno familiar, con la afición a los videojuegos o a cualquier otro medio cultural,

es bastante común (Kamm, 2015, p. 52), y podemos encontrar ejemplos similares en otros países.

El término ‘otaku’ que se popularizó entre la opinión pública fue retratado como un individuo retraído en un mundo de fantasía, y a consecuencia de ello, incapaz de distinguir entre la realidad y la ficción. Sin embargo, su característica más macabra sería su tendencia a la parafilia sexual, especialmente la atracción por niñas pequeñas o pedofilia, que convenientemente era fácil para los medios relacionar con el *lolicon*. Esta definición, que asemejaba a los otakus con individuos oscuros, solitarios y peligrosos, personificados en Miyazaki Tsutomu, se ejemplifica con la exclamación de un reportero en la cobertura de la edición 36 del ComiKet, inmediatamente después de la detención del asesino: “¡Aquí hay 100.000 Miyazaki Tsutomu!” (Morikawa, 2012b, p. 8).



Figura 17. Fotografía de Miyazaki Tsutomu en la reconstrucción de los crímenes (figura extraída de elmundo.es, 2008)

Además de la criminalización de ‘otaku’, uno de los cambios más relevantes entre la etiqueta de Nakamori y el ‘otaku’ post-Miyazaki es, precisamente, la masculinización del término. La asociación del modelo del ‘otaku’ con la imagen de Miyazaki Tsutomu, y especialmente la relación con sus delitos sexuales, terminaron por asignar género a un término que, hasta entonces, según Galbraith, no parecía haberlo tenido, o no al menos de

forma evidente, pues el planteamiento de Nakamori parecía no discriminar entre hombres y mujeres (Galbraith y Lamarre, 2010, p. 369), como se ha visto en el apartado anterior.

Sin embargo, que la principal característica que Nakamori daba a los otakus era su falta de masculinidad, ejemplificada en el hecho de que no tenían novia (Yamanaka, 2015, p. 38), rebate esta aparente ambigüedad de Nakamori, quien sí parece orientar su descripción hacia una figura eminentemente masculina. La figura de Miyazaki, por tanto, se asentaría sobre esta descripción y cerraría cualquier opción a una interpretación más amplia, sobre todo en lo que se refiere al género, del significado de ‘otaku’.

En general, es posible considerar que hay dos razones por las que el término ‘otaku’ fue capaz de asentarse rápidamente en la consciencia de la sociedad japonesa: por un lado, la profunda impresión social que causó el “incidente Miyazaki” enlazó fácilmente con la imagen del otaku “existente en todas las aulas” que había descrito Nakamori sobre una idea que, como demuestra el texto de Shirakawa, ya existía previamente, generando una creciente sensación de inquietud en la sociedad exacerbada por críticos como Taku Hachirō¹⁰⁰; y por otro, ‘otaku’ era una palabra familiar para los japoneses, aunque fuera en su uso tradicional. Morikawa añade a esto el crecimiento del número de los aficionados del anime, puesto de manifiesto en los asistentes al ComiKet de 1989, que multiplicaban por 10 a los de 1982; este incremento permitió una visibilidad mayor de los otakus, lo que a su vez generaba mayores oportunidades para observar sus características comunes y, en definitiva, llevar a construir generalizaciones sobre ellos (Morikawa, 2012b, p. 9).

La relevancia social y mediática que adquirió el término ‘otaku’ gracias a la popularidad, aun negativa, que le dio el “incidente Miyazaki”, propició el surgimiento de un intenso debate que finalmente llevó el asunto a ámbitos que antes no le habían prestado demasiada atención, como el académico, especialmente con el surgimiento de una corriente que criticaba el reduccionismo deductivo mediante el que los medios de comunicación y

¹⁰⁰ Taku Hachirō (apodo), era un columnista que se autodenominaba “crítico de otaku”. Ganó popularidad tras el incidente Miyazaki, después de publicar varias columnas en la revista *Weekly SPA!* en 1990 y, más tarde, aparecer en diversos programas de televisión. Su mensaje se caracterizaba por ser especialmente crítico con los otakus, a quienes caricaturizaba y relacionaba directamente con la figura de Miyazaki Tsutomu (Saitō, 2011, p. 12).

los críticos contra los otakus habían supuesto que Miyazaki Tsutomu era solo un ejemplo de un problema oculto, el de los otakus, que era mucho mayor (Kamm, 2015, p. 51).

Uno de los máximos exponentes de esta corriente crítica, y precursor de los llamados “estudios otaku”, es el mencionado Okada Toshio, que se situaría frente a la opinión pública al erigirse como representante y defensor de los otakus, a los que definiría como verdaderos herederos de la cultura japonesa e incluso a los que consideraría como siguiente etapa de la evolución humana (Galbraith y Lamarre, 2010, p. 363), pero no es el único. Kamm señala que figuras como Yonezawa, Ōtsuka o incluso el propio Nakamori trataron de desligar la figura de Miyazaki de los otakus, alegando, entre otras cosas, que había intentado integrarse dentro de la sociedad otaku y no lo había conseguido; sin embargo, Kamm también critica esta postura, ya que evidencia la aparición de una “élite otaku” que “se posiciona como aquellos que saben cómo son las cosas realmente, a veces enfatizando incluso que ellos son los ‘verdaderos’ otakus (aquellos con derecho a hablar sobre otaku)” (Kamm, 2015, pp. 62-64).

La exageración de Okada es una muestra de la polarización y la subjetividad que se dio en el debate acerca de ‘otaku’ a lo largo de los años noventa, situando a un lado al “circo” mediático y la opinión pública, y al otro, a los otakus, o a los que se habían autodenominado representantes de estos, que principalmente ensalzaban las virtudes positivas del colectivo (Azuma, 2001, p. 5).

Una gran parte de este debate se centró en la atracción de los otakus por el género *lolicon*, una característica que, como señala Galbraith, el propio Nakamori ya había enfatizado en sus artículos cuando aludía a la falta de masculinidad de los otakus, y su atracción sexual por las “chicas 2D” en contraposición a su incapacidad para relacionarse con las mujeres reales (Galbraith, 2015, p. 26):

[...] Entonces, ‘otaku’ significa definitivamente que desaparece la masculinidad. Poniendo en su tarjetero del tren imágenes de personajes de anime como, normalmente, Minky Momo o Nanako, sin embargo... bueno, vamos a llamarlo complejo 2D, el caso es que tampoco son capaces de hablar con una mujer real. Esta es la razón de ir a ver a una cantante *idol* que no llama demasiado la atención del público femenino y que, por otro lado, está un poco desviada hacia el *lolicon*. Eso es por lo que no soportan algo así como la fotografía de una mujer adulta desnuda. Un hombre que yo conozco, sin embargo, aunque alguien intente mostrarle amablemente una revista porno, este tío desvía la mirada frenéticamente mientras grita “¡Quita! ¡Qué asco!” [...] (Nakamori, 1983b)

El debate concreto sobre el *lolicon* ha perdurado desde entonces y se ha extendido más allá del contexto específico del discurso acerca de los otakus. De hecho, se ha convertido en objeto de una intensa discusión pública acerca de la posible relación entre el *lolicon* y la pedofilia, una cuestión que Naitō Chizuko relaciona con la reacción del nacionalismo tradicional japonés en contra de las corrientes feministas. Para esta autora, el desarrollo de un derecho a elegir pareja por parte de las mujeres a la hora de contraer matrimonio, unido a un envejecimiento de la población y una baja tasa de natalidad, que implican una disminución de la población joven, supone en consecuencia el surgimiento de un numeroso colectivo de hombres sin posibilidad de encontrar pareja, lo que genera una ruptura con el sistema familiar patriarcal. De esta forma, estos hombres que quedarían al margen buscan un refugio en manifestaciones culturales como el *lolicon*, a través del cual pueden satisfacer su deseo de dominio sexual sobre representaciones de chicas de apariencia infantil e inocente, una actitud que Naitō describe como el “fenómeno de loliconización” (*rorikonka genshō* ロリコンか現象) de la sociedad japonesa (Naitō, 2010, pp. 328-329).

Más allá de la interpretación psico-social de Naitō, lo cierto es que el debate entre la responsabilidad del género *lolicon* en el desarrollo de actitudes pedófilas por una parte del colectivo otaku (Galbraith, 2011b, p. 85) y la reclamación de la libertad artística y de expresión por parte de muchos mangakas, que en 1992 crearon la *Manga Hyōgen wo Jinyu ni Mamoru Kai*¹⁰¹ (Takeuchi, 2015, p. 206), basada en la necesidad de separar la realidad de la ficción (Galbraith, 2011b, p. 92), ha tenido su reflejo en la legislación japonesa al respecto, empujada por las reclamaciones de entidades internacionales como UNICEF en 2008 (Galbraith, 2011b, p. 115).

Cory Takeuchi realizó en 2015 un extenso análisis de la evolución de la legislación japonesa que pretende regular la “pornografía infantil virtual”. Aunque el debate público se inició con el incidente Miyazaki (Takeuchi, 2015, p. 205), la Ley de Pornografía Infantil aprobada en 1999, que penalizaba la posesión de pornografía infantil (entendiendo infantil

¹⁰¹ Takeuchi lo traduce al inglés como ‘*Society to Protect the Freedom of Expression in Manga*’. Como el artículo está en inglés y no incluye la grafía original japonesa, no se ha representado aquí.

como toda persona menor de 18 años), no afectaba al *lolicon* en cuanto a que hacía referencia a la tenencia de fotografías o materiales audiovisuales de personas reales e identificables. Esta no criminalización del *lolicon* se confirmaría en la Enmienda realizada a dicha ley en 2014, que excluía al manga y el anime como actividades culturales y artísticas de los efectos de esta (Takeuchi, 2015, pp. 207-210). En opinión de Takeuchi, el Gobierno de Japón, como país perteneciente a la Convención del Niño y al Protocolo para la Pornografía Infantil, estaría obligado legalmente a regular y censurar el *lolicon*, y la legislación que garantiza la libertad de expresión (Art. 21 de la Constitución Japonesa) no es justificación suficiente para tolerarlo (Takeuchi, 2015, pp. 226-231).

Ante esta situación de crítica social pública, Miyadai Shinji señala que algunos de entre los propios otakus, que habían sufrido la discriminación a raíz tanto de los artículos de Nakamori como, sobre todo, del “incidente Miyazaki”, habían comenzado a abrazar cada vez más un mundo de ficción, alejándose de la realidad e incluso profesando odio hacia la misma. Esto daría lugar a una potencial “búsqueda del Armagedón” que desembocaría, eventualmente, en los atentados con gas sarín en el metro de Tokio causados por la secta Aum Shinrikyō¹⁰², de la que algunos de sus miembros fueron considerados otakus. Este suceso, unido al creciente debate público, aumentó la reacción en contra de los otakus, quienes a su vez consideraron que una mentalidad como la de los miembros de Aum se había vuelto ridícula. Para Miyadai, este cambio de perspectiva, junto a la difusión de la comunicación entre los otakus gracias a la popularización de Internet y la consecuente expansión de sus actividades, generó un proceso de “otakucización” que, a partir de mediados de la década de los noventa, haría disminuir la visión discriminativa sobre los otakus (Miyadai, 2011, p. 235).

¹⁰² El atentado con gas sarín en el metro de Tokio fue llevado a cabo el 20 de marzo de 1995 por miembros de la secta religiosa Aum Shinrikyō, dirigida por Asahara Shōkō. En el atentado murieron 13 personas y hubo 6000 heridos de diversa consideración. Se trata de uno de los primeros atentados terroristas con armas químicas en todo el mundo, y el ataque más grave ocurrido en Japón desde el final de la Segunda Guerra Mundial. La mayoría de los autores del atentado, además de muchos miembros de la secta y del propio Asahara Shōkō, fueron detenidos, y algunos de ellos condenados a muerte. Asahara Shōkō fue ejecutado en 2018 (EFE, 2021).

Okada Toshio coincide con Miyadai Shinji en el carácter inflexivo del atentado llevado a cabo por Aum Shinrikyō. Aquellos otakus que habían alcanzado la pubertad en la primera mitad de los años noventa, y que habían sufrido la discriminación pública por parte de la sociedad provocada tanto por el incidente Miyazaki como por las continuas declaraciones en contra de ellos realizadas en televisión por el crítico Taku Hachirō, reaccionaron a los atentados de manera diferente a como Okada considera que lo habrían hecho los otakus de los años ochenta. Por ejemplo, mientras la primera generación de otakus, a la que él pertenece, diría de Miyazaki algo así como “Ah, ha aparecido un tipo así, interesante, interesante”, y no mostraba ningún inconveniente en disfrutar del manga y el anime pasada la adolescencia ni esperaba de la sociedad ningún tipo de comprensión; los otakus púberes de principios de los noventa sentían un intenso deseo por ser aceptados socialmente, y decían algo así como “¡No me pongas en el mismo barco que este tipo!” en referencia a Miyazaki Tsutomu. De esta forma, los otakus de esta etapa sí participaron en el debate público que surgió en torno a ellos, y mostraron un gran interés por las “teorías de otaku”. Por todo ello, Okada los considera diferentes respecto a los otakus anteriores, considerándoles la segunda generación de otakus (Okada, 2008, pp. 76-77).

4. La ambivalencia de ‘otaku’: de la popularidad de *Densha Otoko* a la “Masacre de Akihabara”

‘Lo otaku’ como estandarte del *Cool Japan*

A partir de mediados de la década de los noventa comienzan a apreciarse los primeros indicios de un cambio de tendencia en lo que se refiere a la percepción social y política existente en Japón hacia ‘lo otaku’. El punto de inflexión se corresponde con el éxito internacional y financiero sin precedentes de la serie anime *Neon Genesis Evangelion* (Galbraith y Lamarre, 2010, p. 369), estrenada entre 1995 y 1996. La serie no solo se convirtió en un fenómeno social en Japón, contribuyendo a un cambio en la percepción del otaku desde el retraído social hasta el sujeto posmoderno¹⁰³ (Fan Shen, 2015, p. 75), sino que disparó la visibilidad internacional del manga, el anime y los videojuegos, aunque esta ya había ido creciendo progresivamente desde mediados de la década anterior (Galbraith y Lamarre, 2010, p. 369).

De hecho, aunque ya se habían estrenado en Estados Unidos¹⁰⁴ algunas series de anime a lo largo de los años ochenta y principios de los noventa, y tiendas especializadas muy concretas vendían traducciones de manga, el momento de verdadera explosión del fenómeno manga se produjo en la víspera del nuevo siglo. Según Robin Brener, este éxito debió ser consecuencia de la diversidad de géneros del manga, lo que atrajo a públicos potenciales que antes habían estado ocultos y a los que el cómic tradicional estadounidense (y por extensión, también el tebeo europeo) había ignorado, especialmente las chicas adolescentes (Brener, 2007, pp. 12-13).

A consecuencia de todo ello, las actividades relacionadas con ‘lo otaku’ comenzaron a ser tenidas en cuenta desde un punto de vista comercial e incluso diplomático en Japón, a pesar de que la imagen que los medios de comunicación seguían transmitiendo aún era

¹⁰³ En este sentido, la obra de Azuma Hiroki es especialmente relevante (Fan Shen, 2015, p. 75).

¹⁰⁴ Por lo general, tanto el manga como el anime solían estrenarse primero en Estados Unidos antes de llegar a Europa (Rodríguez, 2017, p. 6). Es probable que la traducción directa de estos productos a otros idiomas como el español, el francés o el alemán no debió comenzar a estandarizarse hasta finales de los años noventa.

esencialmente negativa (Galbraith y Lamarre, 2010, p. 369), y la popularidad global de la cultura otaku llevó al Gobierno japonés a reconocer que este tipo de productos culturales y sus aficionados contribuían al *soft power*¹⁰⁵ de Japón¹⁰⁶, una consideración que provocaría un cambio en la concepción de ‘otaku’ la década siguiente (Fan Shen, 2015, pp. 74-75).

En su análisis acerca de la influencia en Asia del *soft power* japonés, Nissim Kadosh cita varios estudios económicos que demuestran la relevancia creciente en esa época del sector cultural de Japón en el marco de sus exportaciones: según el Marubeni Economic Research Institute, desde 1993 hasta 2003 el valor de las exportaciones del sector cultural japonés¹⁰⁷ se había triplicado, en comparación al aumento del 20% en el sector de las manufacturas; del mismo modo, un informe de la Japan’s Digital Content Association situaba a Japón como segundo productor mundial de cultura, solo por detrás de Estados Unidos. La percepción de Japón en el resto del mundo se había transformado desde la imagen de superpotencia económica hasta la imagen de superpotencia cultural (Kadosh Otmazgin, 2008, pp. 79-80), y en ese contexto, la relevancia de la cultura otaku comenzaba a ponerse de manifiesto.

Ya desde principios de los años noventa, el Gobierno japonés había comenzado a aplicar medidas concretas para fomentar las exportaciones del sector cultural, especialmente a través del MOFA¹⁰⁸. En 1991, se creó el Japan Media Communication

¹⁰⁵ El concepto de *soft power* fue acuñado por Joseph S. Nye en 1990, y hace referencia a un tipo de diplomacia no tradicional que utiliza como recursos la cultura y los valores para influir en otras sociedades (Kadosh Otmazgin, 2008, p. 77). De esta forma, puede obtener los resultados que desea en la política mundial sin necesidad de la coacción, sino consiguiendo que otros países admiren su cultura y sus valores y deseen emularlos (Nye, 2004, p. 15). Inicialmente, el concepto hacía referencia a la política de este tipo desarrollada por Estados Unidos, con el ejemplo concreto de Hollywood, pero otros países o regiones como Europa, China, la India o, en el caso que resulta relevante para este trabajo, Japón, tienen sus propias maneras de uso del *soft power* (Nye, 2004, pp. 73-98).

¹⁰⁶ Al contrario que en Estados Unidos o en Europa, donde el uso del *soft power* es más evidente, la escasa claridad de Japón para establecer sus objetivos en la política internacional durante las dos últimas décadas del siglo pasado puede tener relación con su dificultad para difundir sus valores o su cultura. Por otro lado, otros argumentan que es precisamente este poco interés de Japón por la participación activa en la política internacional lo que hizo que se desarrollara su *soft power*, brindando una imagen del país como no militarista y como ejemplo de milagro económico basado en la ciencia y el trabajo. Precisamente la masiva exportación de bienes de consumo era prueba de ello (Kadosh Otmazgin, 2008, p. 78).

¹⁰⁷ Incluyendo manga, anime, cine, derechos de autor, publicaciones, moda, entre otros.

¹⁰⁸ Ministry of Foreign Affairs.

Center (JAMCO) con el objetivo de exportar programas de televisión a otros países, adaptándolos con acciones como doblajes al inglés. En abril de 2003, el International Exchange Research Committee de la Japan Foundation señaló en un informe la cada vez mayor relevancia de la cultura popular para exportar una imagen agradable de Japón que pudiera ayudar a su diplomacia cultural. Además, muchos medios de comunicación, entre ellos revistas y periódicos de prestigio japoneses como *Nikkei Shinbun*, *Asahi Shinbun* o *The Japan Times* comenzaron a publicar, en el primer lustro del nuevo siglo, un gran número de artículos y columnas a favor de estimular la inversión gubernamental en la industria cultural (Kadosh Otmazgin, 2008, pp. 81-82) y el consiguiente fomento de la exportación a otros países. Se trata, por tanto, del momento en que surge como tal la idea del *Cool Japan*.

La materialización efectiva de esta tendencia se produjo en el año 2002, con la introducción por parte del Gobierno japonés del *Intellectual Property Strategic Program*, que dio lugar a la *Japan Brand Strategy* con el objetivo de incrementar el interés por los productos culturales japoneses en el extranjero. Para ello, se impulsó a las empresas japonesas a seguir los procesos GILT¹⁰⁹ que se necesitaban para promover un producto en el ámbito internacional. De esta forma, se fomentaba el uso del estilo de ambientación neutral denominado *mukoseki* (無国籍)¹¹⁰, una de las características tradicionales del manga/anime, pues favorecía una recepción más sencilla en otros países; es destacable también que, en convivencia con este estilo, otras obras, aunque minoritarias, adoptaran una política de “exoticización”¹¹¹ hacia lo japonés para atraer al público extranjero. También se realizaban adaptaciones mediante sistemas como el *flipping*, el orden invertido de lectura de los mangas en su publicación en Estados Unidos y Europa para adecuarse a la tradición occidental; o el uso de la censura, muy extendido en medios como el manga, el

¹⁰⁹ Globalización, internacionalización, localización y traducción.

¹¹⁰ Estilo narrativo y artístico que puede traducirse como ‘sin nacionalidad’ o ‘sin estado’. Hace referencia a obras que ocurren en mundos imaginarios no directamente asociados con la cultura o con nombres japoneses. Ejemplos de uso de este estilo son franquicias tan exitosas como *Zelda*, *Mario* o *Pokemon* (Mangiron, 2012, p. 35).

¹¹¹ Consistiría en el uso de elementos clásicos de la cultura japonesa como la mitología, los samuráis o los ninjas, entre otros, para atraer a público extranjero interesado por Japón. Algunos ejemplos de este estilo serían franquicias como *Naruto* o *Bleach* (Mangiron, 2012, p. 37).

anime y los videojuegos durante los años ochenta y noventa. Con el paso del tiempo, el propio éxito de esta estrategia generó un mayor interés por Japón, y ya en la primera década del nuevo siglo los aficionados occidentales reclamaban la publicación de manga en el orden tradicional japonés o la retirada de la censura del anime o los videojuegos (Mangiron, 2012, pp. 34-37).

El papel de *Densha otoko* en la popularización de ‘otaku’

En este contexto, en opinión del autor de este trabajo, el proceso de paulatina normalización de ‘otaku’ en la sociedad japonesa llegó a su punto álgido con el éxito de *Densha otoko* 『電車男』. La historia fue publicada entre marzo y mayo de 2004 en el foro japonés *2channel*¹¹², cuando un usuario con el *nickname*¹¹³ ‘Densha otoko’ solicitó consejo para pedir una cita a una mujer a la que llamaba como ‘Hermes’, a la que había salvado de un hombre bebido en el tren, y quien como agradecimiento le había enviado un juego de tazas de té. El protagonista se ganó la simpatía de muchos usuarios del foro, que en su conjunto se consideraban a sí mismos como otakus, que trataron de ayudarlo respondiendo con mensajes de ánimo y consejos. A partir de ese momento, la historia se desarrolla a través de la interacción entre ‘Densha otoko’, que va poniendo en práctica los consejos del resto de usuarios y les informa de las novedades que se van produciendo. Cuando concluyó, después de 57 días de conversación, había acumulado un total de 29.862 mensajes, que fueron compilados en una historia de seis capítulos y 1.919 mensajes, publicada en una página web gratuita (Freedman, 2015, pp. 130-131).

Más tarde, pero en el mismo año 2004, esta versión resumida sería publicada en un libro convencional por Shinchōsha Publishing, bajo un seudónimo para la autoría conocido como Nakano Hitori. Sin embargo, el momento en que gozó de más popularidad fue tanto

¹¹² Foro de Internet fundado en 1999 por Nishimura Hiroyuki, en el que los usuarios del foro participan de forma anónima tanto con mensajes de texto como con arte ASCII (ilustraciones elaboradas con letras, símbolos de puntuación o números) (Freedman, 2015, p. 130).

¹¹³ Se trata de la palabra anglosajona para referirse a ‘apodo’ o ‘alias’, según el diccionario Collins, y que es frecuente utilizar con el abreviado ‘nick’. Estos apodosos se utilizan en muchas interacciones a través de Internet. Frecuentemente no coinciden con el nombre real del usuario, y constituyen una forma de mantener el anonimato en la red.

con su adaptación al cine, dirigida por Murakami Masanori, como, sobre todo, por su adaptación a un exitoso *dorama* (ドラマ)¹¹⁴ de televisión estrenado en Fuji TV entre el 7 de julio y el 22 de septiembre de 2005, cuyo episodio final consiguió aglutinar a un 25.5% de la cuota de pantalla nacional (Freedman, 2015, p. 135).

Aunque la obra perpetúa algunos de los rasgos característicos asociados a los otakus (despreocupados tanto por su estilo de vestir como por su alimentación, con dificultades para tratar con el resto de las personas o ávidos consumidores de productos relacionados con el manga y el anime), también los retrata como personas “casi normales” o que pueden llegar a serlo. De esta forma, desliga la imagen siniestra de Miyazaki de la figura del otaku, que ya no sería un pervertido o un psicópata en potencia, sino únicamente alguien aislado físicamente de los demás, pero que sí está conectado a otros a través de la tecnología, y que es capaz tanto de tener amigos como de desear ser amado como la gente “normal” (Fan Shen, 2015, p. 75).

El empeño tanto del protagonista como de los usuarios que intentan ayudarle para conseguir una relación romántica feliz se corresponde con una dinámica de “haz tu mejor esfuerzo y tendrás éxito”, que es característica de un tipo de narrativa a la que Alisa Freedman denomina como *ganbaru* (頑張る)¹¹⁵, y que se diferencia de la narrativa ‘zero-to-hero’ de películas estadounidenses como *Karate Kid* o *Rocky*, en el sentido de que el protagonista se esfuerza no para conseguir una meta personal, sino para ser un mejor miembro de un grupo que puede ser su familia, su escuela o su lugar de trabajo (Freedman, 2015, p. 136). Es, por tanto, una narrativa de tono positivo que narra un proceso de integración del individuo en la sociedad.

Densha otoko, por tanto, podría ser el reflejo de este buscado proceso de integración de los otakus en la sociedad japonesa, especialmente en un momento, los años intermedios

¹¹⁴ Según el diccionario *Jisho.org*, es una adaptación al japonés del inglés *drama*, asociado a series de televisión. Hacía referencia originalmente a series cotidianas japonesas de componente romántico, similares a las telenovelas, pero en la actualidad constituye un género de serie de televisión que puede referirse a productos de diversa temática tanto de Japón, como de Corea del Sur, China o Taiwán.

¹¹⁵ Se trata de una conceptualización del verbo japonés *ganbaru*, que puede traducirse como ‘perseverar’ o ‘hacer algo lo mejor posible’.

de la primera década del nuevo siglo, en que la popularidad de la cultura otaku estaba creciendo globalmente: el personaje de Hiro Nakamura, de la serie de televisión estadounidense *Heroes*, podría corresponderse con un otaku, y el propio término fue incluido en el *Oxford English Dictionary* en el año 2007 (Freedman, 2015, p. 137).

En esta época, el distrito de Akihabara¹¹⁶, que ya era considerado tanto punto de reunión como para realizar sus compras por los otakus, comenzó a recibir un mayor interés urbanístico dirigido a potenciar este aspecto: empezaron a surgir guías japonesas sobre Akihabara; se proyectaron nuevos edificios, como el Akihabara Cross Field Project, que consistía en dos rascacielos; e incluso se inauguró una nueva línea de tren que conectaba la ciudad de Tsukuba con Akihabara (Freedman, 2015, p. 137). En una encuesta realizada en dos fases, Kikuchi Satoru comprobó que, en 1998, los jóvenes japoneses que formaban parte de la muestra estudiada no relacionaban en ningún caso el nombre de Akihabara con los otakus, mientras que sí lo hicieron en 2007, un cambio que Kikuchi relaciona con la influencia de *Densha otoko*, que ayudó a establecer el distrito de Akihabara como una meca para los otakus (Kikuchi, 2015, p. 154). Como reflejo de la evolución de la percepción social y popular de Akihabara, el primer ministro Asō Tarō, considerado como un “amigo de los otakus” y elegido en el año 2008, dio un discurso desde la calle en Akihabara (Kikuchi, 2015, p. 149).

Esta confluencia entre el camino que había tomado el Gobierno japonés para integrar el manga y el anime dentro del denominado como *Cool Japan*, y en consecuencia asumir y utilizar la popularidad de la cultura otaku para exportarla al extranjero, y el éxito alcanzado por *Densha otoko*, además de algunos elementos y teorías conspirativas popularizadas en

¹¹⁶ El distrito de Akihabara, conocido popularmente como la «ciudad eléctrica» y situado entre los distritos de Chiyoda y Taitō en Tokio, fue arrasado por completo durante los bombardeos de los aliados en la Segunda Guerra Mundial. A partir de entonces, fue construido de nuevo y se convirtió en un mercado de referencia para los objetos electrónicos, evolucionando desde radios y piezas de aparatos eléctricos en la década de los cincuenta, pasando por televisiones en los años sesenta y setenta, hasta ordenadores y dispositivos informáticos a partir de los ochenta. Probablemente, el interés compartido de una gran parte de los otakus de los ochenta tanto por la informática como por los videojuegos empujó a la apertura en los noventa de tiendas destinadas a estos, y en extensión, al manga, al anime, y a un gran número de productos derivados de los mismos: el *merchandising*, sobre todo figuras y objetos de coleccionista, o el mercado de *dōjinshi*. Aun manteniendo parte del mercado electrónico que le brindó su fama inicial, Akihabara se ha convertido, en palabras de Kikuchi Satoru, en la ‘tierra sagrada para los otakus’ (Kikuchi, 2015, pp. 147-149). Las personas que están interesadas en el mundo otaku de Akihabara suelen llamarse *Akiba-kei* (Lamarre, 2013, p. 133).

Internet, provocaron que parte de la audiencia concluyera que la obra era, de hecho, producto de una compleja estrategia de marketing gubernamental (Freedman, 2015, p. 138).

Para alimentar estas consideraciones, precisamente en el año 2005 el primer ministro Koizumi declaraba que las bajas tasas de natalidad y fertilidad que sufría Japón se habían convertido en un problema nacional, y estaba tratando de poner medidas para fomentar tanto los matrimonios como la propia natalidad. Así, *Densha otoko* parecía mostrar a los otakus, encarnados en ‘Densha otoko’, un colectivo tradicionalmente incapaz de encontrar pareja, como un potencial nuevo hombre ideal, con la posibilidad de adquirir habilidades y emociones que le hagan deseable para las mujeres, especialmente para aquellas mayores de 30 años que han preferido desarrollar su carrera profesional en vez de desarrollar una familia¹¹⁷, personificadas en el personaje de ‘Hermes’ (Freedman, 2015, pp. 139-141).

En conclusión, sea o no parte de una estrategia comercial impulsada por las autoridades gubernamentales japonesas, la relevancia de *Densha otoko* queda de manifiesto no solo para demostrar la importancia de las narrativas *transmedia*¹¹⁸ que caracterizarían la literatura del nuevo siglo y darían protagonismo a las creaciones realizadas por los aficionados, sino para mostrar la propia evolución que durante esos años estaba teniendo la concepción social de ‘otaku’.

¹¹⁷ La ensayista Sakai Junko las llamaría *make inu* (負け犬), que puede traducirse como ‘perra perdedora’, en un libro de auto ayuda publicado en 2003 y titulado *Make inu no tōboe* 『負け犬の遠吠え』 (que puede traducirse como ‘El aullido lejano de las perras perdedoras’); Sakai consideraba que era irrelevante el éxito que una mujer podía alcanzar en su carrera profesional, si no conseguía tener pareja estable y crear una familia. Por su parte, Ueno Chizuko adoptó *ohitorisama* (おひとりさま), más positivo, en el libro *Ohitorisama no rōgo* 『おひとりさまの老後』, publicado en 1999 (Freedman, 2015, p. 141).

¹¹⁸ La característica principal de las narrativas *transmedia* (traducción del concepto original en inglés, *transmedia storytelling*, introducido por Henry Jenkins en 2003), es la presentación de una historia en una diversidad de medios, de forma que cada parte de esta presentada en un medio diferente complementa y enriquece al conjunto. En lo que respecta a la cultura otaku, la dualidad manga/anime ha sido una constante en la industria, a lo que habría que añadir otros elementos como los videojuegos (Mangiron, 2012, pp. 33-34), los juegos de cartas coleccionables y miniaturas y, más recientemente, las novelas ligeras. En este contexto, cobran importancia las obras realizadas por los aficionados, que en ámbito de la cultura otaku japonesa pueden agruparse dentro del término de *dōjinshi*.

Las dos caras de ‘otaku’: la “Masacre de Akihabara”

Esta evolución, o en palabras de Kikuchi Satoru, reevaluación, se inició ya tras el éxito de *Neon Genesis Evangelion* a mediados de los años noventa, pero solo entre los profesionales del sector y los aficionados, y no entre el público en general. En una encuesta realizada en 1998, la mayoría de los jóvenes que podían considerarse “normales” aún mantenía una imagen principalmente negativa de los otakus, pero al realizar la misma encuesta diez años después, en 2007, con el objetivo de comprobar los cambios en la percepción de ‘otaku’, concluyeron que esta había mejorado considerablemente. Las respuestas que ofrecían una impresión positiva acerca de los otakus pasaron del 17% en 1998 al 34% en 2007, frente a una disminución de las impresiones negativas, que descendieron del 62% en la primera encuesta hasta el 41% en la segunda. La percepción negativa seguía siendo dominante, pero la impresión general parecía haber cambiado positivamente (Kikuchi, 2015, pp. 153-155).

Sin embargo, no toda la sociedad japonesa asumió este cambio. No en vano, el resultado de la encuesta de Kikuchi sigue mostrando una predominancia de la consideración negativa de ‘otaku’, que en 2007 seguía considerándose prácticamente un insulto (Kikuchi, 2015, p. 159). Durante muchos años, los medios de comunicación habían transmitido la idea de que los otakus eran tanto causa como síntoma de la descomposición de la sociedad japonesa, y seguían asociándolos con la perversión sexual relacionada con Miyazaki Tsutomu. La popularidad de *Densha otoko* volvió a sacar a la luz estos prejuicios sobre los otakus, y especialmente entre los años 2005 y 2007 se produjeron multitud de casos de ‘caza de otakus’ (おたく狩り *otakugari*), así como violaciones de mujeres jóvenes que trabajaban como *meido* (メイド)¹¹⁹ en cafeterías de Akihabara (Freedman, 2015, p. 137).

¹¹⁹ Según el diccionario *Jisho.org*, es un término adaptado del inglés *maid* que puede traducirse como criada o sirvienta, y que hace referencia a chicas jóvenes y atractivas que trabajan como camareras en cafeterías situadas en lugares frecuentados por los otakus, como el distrito de Akihabara. Su atuendo se asemeja al vestuario de las sirvientas de familias burguesas europeas del siglo XIX o la primera mitad del siglo XX. En conjunto, tratan de parecerse a personajes de estética *moe* que resulten atractivos para los otakus, con una evidente connotación sexual asociada a fantasías de sumisión.

Esta situación de polarización pareció llegar a su cénit el 8 de junio del año 2008, cuando un joven de 25 años, Katō Tomohiro, aparcó un camión en la calle principal de Akihabara a la hora del almuerzo y, después, apuñaló con un cuchillo a un total de 18 personas, de las cuales siete fueron víctimas mortales (Torrijos, 2008), antes de ser detenido por la policía. Katō fue condenado a muerte en marzo de 2011.

Según indicó la policía, el autor de los apuñalamientos, trabajador en una fábrica de piezas para automóviles, había expresado su enfado por un encontronazo con compañeros de trabajo y había dejado su empleo unos días antes. Además, en las horas previas al evento había publicado mensajes en una página web avisando del acto que iba a realizar, como: “Voy a estampar mi vehículo y si queda inútil usaré un cuchillo, adiós a todos” o “Ser atrapado mientras llevo a cabo mi misión quizá sea el peor resultado.” Después de ser detenido, Katō declaró que “vine a Akihabara para matar a gente. Estoy harto del mundo. Cualquiera me valía.” (*El País*, 2008).

A pesar de las declaraciones de Katō, Patrick W. Galbraith señala que varios medios de comunicación japoneses como *Evening Fuji* relacionaron al autor de los hechos con características propias de los otakus, como el carácter introvertido, la represión sexual (Katō había expresado su disconformidad por el hecho de no tener pareja) o el *lolicon*, sin mencionar la circunstancia de que su apuñalamiento masivo tuviera lugar en la meca de los otakus. Sin embargo, más allá de su introspección y de una actitud reprimida, Katō no parecía interesado realmente en las aficiones que comparten los otakus, y cualquier parecido físico o psicológico que pudiera tener con ellos parecía ser una apreciación más bien circunstancial (Galbraith, 2011b, p. 118).

Aun así, el 17 de junio, menos de diez días después del atentado cometido por Katō Tomohiro, Miyazaki Tsutomu, que permanecía encarcelado desde principios de los años noventa, fue ejecutado finalmente junto a otros dos condenados a muerte (JapanToday, 2008). Aunque no se hizo ninguna referencia oficial a la ejecución como una respuesta a los crímenes de Katō, algunos académicos como Jeff Kingston, director de estudios asiáticos de la Temple University Japan, comentaron que la deliberación final acerca de la ejecución y el plazo de esta sí estaba relacionado con los hechos ocurridos en Akihabara, una idea que compartió una parte importante de la opinión pública (*The Seattle Times*, 2008).

Aunque la masacre de Akihabara no pareció tener un impacto relevante en la evolución del concepto de ‘otaku’, el tratamiento mediático que se hizo de los hechos es muestra de la mencionada polarización que la opinión pública japonesa tenía hacia este, y que oscilaba entre los intentos del Gobierno de promover la cultura otaku como estandarte del *Cool Japan*, y la intensa percepción negativa que una parte importante de la sociedad tenía acerca de los otakus como individuos.¹²⁰

¹²⁰ De manera complementaria a lo expuesto en este epígrafe, resulta de interés hacer una referencia al tratamiento mediático, dentro y fuera de Japón, de los hechos acaecidos el 18 de julio de 2019 en la ciudad de Kioto, por ser un acontecimiento más reciente. En esa fecha, un hombre de 41 años llamado Aoba Shinji provocó un grave incendio con gasolina en los estudios de Kyoto Animation (KyoAni), causando la muerte a un total de 36 personas y heridas graves a otras 33, incluyendo el propio atacante. Como diferencia destacable respecto al tratamiento que los medios hicieron de la Masacre de Akihabara, y a pesar de que incluso medios digitales japoneses (Sankei, 2019) y (Chunichi, 2019), e internacionales como la edición digital de la BBC (BBC.com, 2019) o, en España, la edición digital de *La Vanguardia* (Arana, 2019), señalaron que a través de las declaraciones de algunos testigos se había podido deducir que la motivación del atacante fue su creencia de que habían plagiado sus novelas (circunstancia que quizá podría relacionarlo con el ámbito del *dōjinshi* o de las historias publicadas en blogs de Internet, aunque tal relación no ha podido ser comprobada), en ninguno de los artículos revisados se utiliza de forma explícita o implícita el concepto de ‘otaku’.

Para señalar un ejemplo aún más tardío, el 1 de septiembre de 2021 el periódico *Asahi Shinbun* recogió una noticia sobre un caso de asesinato por celos perpetrado por una pareja de recién casados hacia una adolescente que había estado hablando a través de las redes sociales con el marido del matrimonio (Asahi, 2021). El medio digital de noticias relacionadas con la cultura otaku, *Kudasai*, indicó que se había creado una gran polémica en Internet debido al titular que *Asahi Shinbun* había utilizado inicialmente (“Una pareja de recién casados fanáticos del anime asesinaron a una estudiante de preparatoria”). Aunque *Asahi Shinbun* ya ha cambiado el titular de la noticia (Chirumiru, 2021), es relevante comprobar cómo los medios de comunicación más tradicionales aún mantienen la tendencia a relacionar este tipo de casos criminales con la “afición desmedida” hacia el anime, una definición que, como se ha visto en este capítulo, tiene mucha relación con el propio concepto ‘otaku’.

5. La última generación de ‘otaku’: una cultura a medida

Desde el punto de vista de la historia conceptual de ‘otaku’, la situación en la segunda década del nuevo siglo no parece haber cambiado respecto a lo concluido en el apartado anterior, manteniéndose una ambivalencia entre las connotaciones tanto peyorativas como claramente negativas que aún perviven en la sociedad japonesa respecto a ‘otaku’, y los intentos tanto de algunos otakus, como de determinados intelectuales o del propio Gobierno japonés de popularizar los elementos positivos de la cultura y, por extensión, del propio concepto.

Sin embargo, Okada Toshio sí menciona la posible existencia de una tercera generación de otakus cuyas diferencias con respecto a los que considera la segunda generación son suficientes como para considerarlos, de hecho, distintos. Esta tercera generación de otakus estaría formada por aquellos que alcanzaron la pubertad a partir del año 2000, y cuya principal característica sería su acercamiento a una cultura desarrollada en medios mixtos¹²¹. Para estos otakus, no habría una diferencia sustancial entre una historia narrada en formato de manga, de anime, videojuego (Okada, 2008, pp. 77-78), novela ligera o *dōjinshi*.

Esta percepción de la cultura otaku como un conjunto de medios diversos contrasta con la importancia que las generaciones previas (especialmente la primera, a la que el propio Okada dice pertenecer) concedían a la diferencia entre la historia original¹²² y los trabajos derivados¹²³. Sin embargo, a partir de los años noventa, cuando los creadores de las historias originales comenzaron a publicar sus propios trabajos derivados, esta diferencia comenzó a difuminarse paulatinamente (Okada, 2008, p. 78) a medida que la

¹²¹ Okada señala que los alumnos a los que ha impartido clase en la universidad son parte de esta generación, y cita sus palabras cuando les preguntó al respecto de esta característica de la cultura otaku: *media ga konzai shite iru* (メイドが混在している), que puede traducirse como ‘los medios son mixtos’ (Okada, 2008, p. 78).

¹²² Okada utiliza *honpen* (本編) en japonés, que puede traducirse como ‘historia original’ (Okada, 2008, p. 78).

¹²³ Okada utiliza *hasei sakuhin* (派生作品) en japonés, que puede traducirse como ‘trabajos derivados’ (Okada, 2008, p. 78).

narrativa empezaba a adoptar las características de una narrativa *transmedia* (Mangiron, 2012, pp. 33-34) y las historias se convertían en franquicias.

Otra diferencia que, según Okada, tiene esta tercera generación respecto a las anteriores, es su manera de evaluar las obras en sí mismas. Mientras las generaciones previas valoraban la relevancia histórica de una obra en específico y se interesaban tanto por los creadores de esta como por su relación con otras obras previas, los otakus de la tercera generación consideran más importante el impacto personal que una obra puede tener en el individuo, y tras consumirla, se apresuran a buscar otra obra que les facilite una experiencia similar. Para Okada, esta característica tiene relación con el hecho de que no experimentaron el “shock EVA”¹²⁴; sabían reconocer su calidad como serie anime, pero no les impactó del mismo modo que lo hizo con la generación anterior (Okada, 2008, p. 79).

En definitiva, estos otakus, que estarían expuestos continuamente a productos tanto físicos como virtuales pensados específicamente para ellos, se caracterizan por haber tenido acceso a toda una cultura diseñada a su medida desde muy pequeños, y es por ello por lo que Okada los considera ‘otakus de nacimiento’ (*kissui no otaku-bito* 生粋のオタク人). Ellos no experimentaron la evolución del contenido de la cultura otaku, su maduración, al contrario que los otakus de la primera generación, que presenciaron la evolución del manga y el anime desde contenidos dedicados específicamente a un público infantil a obras adultas y complejas, o los otakus de la segunda generación, que vivieron un proceso similar en el ámbito de los videojuegos; la tercera generación, en cambio, se encontró con una cultura madura y desarrollada. Esta circunstancia es clave para comprender la manera en que perciben la cultura otaku como un lugar de escape donde pueden ser ellos mismos (Okada, 2008, pp. 79-80).

La consecuencia de todos estos cambios es una mentalidad y aproximación a la cultura otaku, y, en definitiva, una composición del colectivo otaku en sí mismo, muy diferente al de las generaciones precedentes. Mientras los otakus de la primera generación

¹²⁴ Okada se refiere al impacto que tuvo el tremendo éxito tanto comercial como de popularidad de la serie *Neon Genesis Evangelion*.

buscaban alejarse del mundo y la sociedad para vivir únicamente como aficionados, y los otakus de la segunda generación anhelaban que se reconocieran las bondades y ventajas de su ámbito cultural, los otakus de la tercera generación son principalmente consumidores, y no se aproximan a la cultura otaku desde un punto de vista serio o reflexivo, por lo que no llegan al grado de obsesión que podían tener sus antecesores. Para Okada, ese es precisamente el problema de la tercera generación de otakus: son solo consumistas de la cultura otaku que solo existen para obtener beneficios por parte de la industria. Su único anhelo, el único atisbo de pasión que podía quedarles, es, precisamente, la inquietud de crear aquellas obras que no pueden obtener o comprar (Okada, 2008, p. 80).

A pesar de estas afirmaciones de Okada respecto a la aparente pasividad de la última generación de otakus respecto a la percepción social que se tiene de ellos en Japón, en comparación, sobre todo, a la generación previa, es posible intuir algunas matizaciones gracias a los resultados obtenidos en un sondeo realizado por el autor de esta tesis entre diciembre de 2017 y junio de 2018 en lugares frecuentados por aficionados a la cultura otaku, como el distrito de Akihabara, el Nakano Broadway o el Comic Market¹²⁵. Sin embargo, es necesario señalar que este sondeo contó con una muestra relativamente pequeña, por lo que sería necesario corroborar sus resultados con una investigación cuantitativa a través de una encuesta de mayor profundidad que dispusiera de una muestra más numerosa. Aun así, se plantea como una actualización parcial a las conclusiones ofrecidas por las encuestas realizadas por Kikuchi en 1998 y 2007, si bien la muestra objetivo de este sondeo no es la misma, ya que está dirigido a los propios aficionados. Tampoco coincidiría de forma absoluta con la edad aproximada que Okada establece para esta última generación (los nacidos alrededor de 1990), en cuanto a que el rango de edad de los encuestados oscila entre los 13 y los 56 años, si bien una gran mayoría (el 83%) eran menores de 30 años, y solo un 5% eran mayores de 40 en el momento de realizarse el sondeo¹²⁶.

¹²⁵ Los resultados de este sondeo, así como los modelos de los cuestionarios tanto en inglés como en japonés, y los gráficos que exponen los resultados a las diferentes preguntas, se presentan en el Anexo 2, pp. 285-295.

¹²⁶ Ver Tabla 3, p. 294.

Sobre un total de 46 hombres y 54 mujeres encuestados, a la pregunta “¿Te sientes identificado con la palabra ‘otaku’?”, el 83% de los encuestados indicó que se sentían, como mínimo, un poco identificados con ‘otaku’ (el 37% respondieron “Completamente” y el 35% marcaron la respuesta “Bastante”, mientras que un 11% prefirieron “Un poco” y un 17% señaló que “No”). Esto podría significar que los propios aficionados asumirían para sí mismos el concepto de ‘otaku’, y no muestran un excesivo inconveniente en reconocerse como tal. Es interesante comprobar en este punto una diferenciación asociada al género: mientras que un 67.6% (prácticamente dos terceras partes) de quienes respondieron “Completamente” a esta pregunta eran mujeres, frente a un 32.4% de hombres, en el caso de la respuesta “No”, la proporción de hombres sube hasta el 64.7% frente a un 35.3% de mujeres, lo que podría intuir una mayor predisposición de las mujeres a reconocerse como otakus, frente a una mayor cautela de los hombres.¹²⁷

Si bien la consideración de uno mismo como otaku no tiene porqué indicar un conocimiento o reflexión acerca de la percepción social que se tiene de esta palabra en Japón, las respuestas a la pregunta “¿Crees que ‘otaku’ tiene un mal significado en Japón?” pueden ser una muestra acerca de lo que creen los aficionados cuando se les plantea qué piensa la sociedad de ellos. En este sentido, un 63% de los encuestados, sin una diferenciación de género relevante, o bien escogió la respuesta “Un poco” (52% del total), o bien escogió “Mucho” (11%), frente a un 37% que respondió “No” (32%) o “No lo sé” (5%). Este resultado permite dos consideraciones: por un lado, que una mayoría de los encuestados aún percibe que ‘otaku’ tiene una percepción negativa, en menor o mayor medida, por parte de la sociedad japonesa; y por otro, que la mayoría no considera que esta percepción sea muy negativa. En cualquier caso, estos resultados parecieran indicar que los aficionados que encajarían con la tercera generación de otakus de Okada, sí son, al menos parcialmente, conscientes de lo que significa ser otaku en Japón¹²⁸.

La percepción parece ser diferente respecto a la posible consideración negativa de ‘otaku’ en los países occidentales. En este sentido, ante la pregunta “¿Crees que ‘otaku’

¹²⁷ Ver Tabla 4, p. 294.

¹²⁸ Ver Tabla 5, p. 295.

tiene un mal significado en los países occidentales (Europa, América...)?”, la mayoría de encuestados respondió “No” (46%), frente a un 14% que respondieron “Un poco” y un 7% que respondieron “Sí”, con un considerable porcentaje de respuestas que optaron por la opción “No lo sé” (33%). De estos datos se puede inferir, por un lado, que los aficionados japoneses no consideran que el concepto ‘otaku’ tenga una connotación negativa en Europa y América, pero también que una parte importante de ellos o bien no lo sabe, o bien no muestra mucho interés en conocer si es así. Es interesante resaltar aquí de nuevo la diferencia en cuanto a cuestión del género, ya que de aquellos que optaron por la opción “No”, un 67.4% eran mujeres frente a un 32.6% de hombres, mientras que entre quienes eligieron la opción “Sí”, tan solo un 14.3% eran mujeres frente a un 85.7% de hombres. Esto podría indicar que las mujeres tienen una consideración mejor de la visión de ‘otaku’ hacia el extranjero, algo que sería coincidente con el resultado de la cuestión C-1 sobre si se sienten identificados con ‘otaku’, y con la percepción personal del autor respecto a las diferencias entre la actitud de hombres y mujeres a la hora de realizar las encuestas de este sondeo¹²⁹.

Por último, Okada afirma que existe una cuarta generación de otakus, aunque en realidad, según su definición, podría tratarse de una categoría de otakus diferente y paralela a las demás, compuesta por personas que consideran que la vida adulta es demasiado complicada, y por ello les gusta la cultura otaku, donde pueden seguir comportándose como niños. Estos otakus subliman su propia anormalidad dentro de una cultura otaku que se oculta al público general (Okada, 2008, p. 81).

¹²⁹ Ver Tabla 6, p. 295.

6. Los otakus más allá de ‘otaku’: las ‘fujoshi’ y los otakus de fuera de Japón

La otaku oculta: la identidad *fujoshi*

Como se ha ido comprobando en las diferentes etapas de esta historia conceptual de ‘otaku’, a pesar de que Patrick W. Galbraith recalca la presencia de mujeres en la descripción que Nakamori hizo de los otakus (Galbraith y Lamarre, 2010, p. 369), el término ha tenido siempre una marcada orientación hacia una imagen eminentemente masculina, desde los propios textos de Nakamori (que inciden en la “desaparición de la masculinidad” como una característica clave de los otakus (Nakamori, 1983b), su orientación sexual que roza la parafilia (Nakamori, 1983a), o el hecho de que sean incapaces de tener novia (Nakamori, 1983c), en femenino), hasta la popularidad del “otaku afable y romántico” de *Densha otoko*, teniendo siempre en cuenta la importancia sustancial de la difusión masiva de la idea de ‘otaku’ en relación a Miyazaki Tsutomu.

Sin embargo, a pesar de esta preferencia por asociar ‘otaku’ con la idea de una cultura de predominancia masculina, sexista, con inclinación antifeminista y repleta de oscuras fantasías sexuales de dominación como el *lolicon*, en los últimos años está comenzando a popularizarse un término surgido, en apariencia, como respuesta a la idea del “hombre otaku”: *fujoshi*. Para Thiam Huat Kam, aquellos que definen ‘otaku’ desde la perspectiva del mundo de Internet o los videojuegos, consideran que se trata de una cultura y un término masculino; en cambio, si se asocia ‘otaku’ con el ámbito de los *dōjinshi* y las convenciones como el Comic Market, comprobarán la cuantitativamente relevante presencia de mujeres, algo que el autor de esta tesis pudo comprobar en su visita al evento realizada en diciembre de 2017 (Huat Kam, 2015, p. 182).

El término ‘fujoshi’ significa, literalmente, “mujeres podridas”, aunque se trata también de un juego de palabras con su homónimo escrito con caracteres chinos diferentes,

y que puede traducirse como ‘mujeres respetables’¹³⁰. Por norma general, ‘fujoshi’ hace referencia a todas las mujeres otakus, pero especialmente a las aficionadas al género *yaoi* o *boy’s love*, una identidad cuyo estigma negativo, no siempre supeditado al de ‘otaku’, ha llevado a las *fujoshi* a gestionar de manera diferente tanto su presencia como sus preferencias, tomando en ocasiones el camino de la ocultación (Okabe e Ishida, 2012, p. 207).

En su estudio, Okabe e Ishida señalan que, aunque ‘fujoshi’ comparte con ‘otaku’ el hecho de ser términos percibidos por el resto de la sociedad bajo una idea negativa, el desarrollo de su identidad ha sido diferente, y esto se representa en el mencionado juego de palabras. Esta construcción diferenciada de la identidad ‘fujoshi’ se basa en la combinación de hacerla tanto visible como invisible, en un equilibrio entre una identidad que se opone a la corriente principal de la feminidad, pero a la vez se esfuerza por invisibilizarse y ocultarse, haciéndose visibles únicamente de forma selectiva. Todos estos procesos dan lugar a una identidad única (Okabe e Ishida, 2012, p. 209).

De esta forma, el hecho de que sus preferencias culturales (la creación y consumo de *dōjinshi* que representan relaciones homosexuales, frecuentemente con contenido sexual explícito) se consideren marginales y se estigmaticen desde el punto de vista más general, empuja a las *fujoshi* a ocultar su identidad en contextos sociales donde estos contenidos puedan considerarse inapropiados, y a hacerla visible únicamente en compañía de otras *fujoshi*. Esta preocupación por ocultar la identidad *fujoshi* hacia la sociedad, y las prácticas que llevan a cabo para conseguirlo, ha generado como consecuencia un sentimiento real de comunidad y de identidad compartida. Es decir, paradójicamente, están construyendo y haciendo visible la identidad *fujoshi* a través de sus intentos por invisibilizarla (Okabe e Ishida, 2012, pp. 212-213).

¹³⁰ De las dos acepciones diferentes, el término ‘fujoshi’ que se utiliza en el ámbito de la cultura otaku es 腐女子 (*fujoshi*), que utiliza el *kanji* 腐 (según el diccionario *Jisho.org*, en lectura *onyomi*: *fu*; traducido como ‘pudrir, decaer’), y que puede traducirse como ‘mujeres podridas’; sin embargo, el juego de palabras al que se hace referencia es 腐女子, que utiliza el *kanji* 婦 (según el diccionario *Jisho.org*, en lectura *onyomi*: *fu*; traducido como dama, señora, mujer, esposa), y que puede traducirse como ‘mujer adulta’ o ‘esposa’, por lo que carga con un matiz de respetabilidad (Okabe e Ishida, 2012, p. 207).

Esta característica e irónica forma de construir su identidad marca la diferencia entre las *fujoshi* y otras identidades femeninas similares en Europa o América como el *slash fandom*¹³¹. En Estados Unidos, las pertenecientes a este subgrupo son descritas como una forma tanto de subversión como de desobediencia civil, por un lado, hacia las políticas de copyright, y por otro, hacia los estereotipos de género tradicionales. A diferencia de ellas, las *fujoshi* ocultan su identidad en contextos públicos, y reconocen la posición y opinión que tiene la sociedad en general respecto a sus preferencias, asumiendo esta estigmatización como una parte más de la construcción de su identidad (Okabe e Ishida, 2012, p. 222). No se posicionan en contra de la cultura general y se muestran como alternativa, sino que las *fujoshi* aceptan que, en definitiva, su identidad está al margen y, por ello, debe permanecer oculta.

De hecho, Galbraith señala que, a pesar de su afición por el *yaoi*, las *fujoshi* mantienen habitualmente vidas heteronormativas, y son conscientes de que sus fantasías son, en realidad, una digresión, un simple juego que mantienen en la intimidad. De esta forma, prefieren el *yaoi* porque las relaciones heterosexuales se acercan demasiado a su realidad, mientras que las relaciones homosexuales entre hombres son una ‘fantasía pura’ (*junsui no fantajī* 純粹のファンタジ), que coexiste con la realidad como un conjunto separado de posibilidades (Galbraith, 2011, pp. 212-213). Es, en palabras de Saitō Tamaki, un deseo “asimétrico”, que está “deliberadamente separado de la vida cotidiana” en un espacio completamente ficticio (Saitō, 2007, pp. 244-245).

A pesar de este esfuerzo por mantenerse ocultas, lo cierto es que el papel de las mujeres aficionadas al manga y el anime no es menor. Desde la década de los setenta, con el florecimiento del género *shōjo*¹³², el número de aficionadas comenzó a incrementarse. En su artículo de 2011, Galbraith menciona que el 42% de las mujeres de entre 20 y 49

¹³¹ *Slash* hace referencia al género que desarrolla tramas a través de las relaciones sentimentales homosexuales entre personajes de la ficción madre en el contexto de los *fan-fiction*. Es, por tanto, el equivalente al género *yaoi* en los *dōjinshi* japoneses (Morán, 2007, pp. 37-38).

¹³² Puede traducirse como ‘chica joven o niña’ según el diccionario *Jisho.org*, se usa para hacer referencia a un género de manga y anime cuyo público objetivo son chicas adolescentes o niñas (Galbraith, 2015, p. 21).

años y el 81% de las adolescentes consumen manga *shōjo* de forma habitual (Galbraith, 2011, p. 218), aunque no necesariamente esto indique que todas ellas sean *fujoshi*.

Sin embargo, sí es posible comprobar que el género *yaoi* disparó su popularidad en la década de los ochenta, y que fue precisamente la presencia femenina la que dominó los eventos de compraventa de *dōjinshi*, acaparando edición tras edición la mayoría de los círculos creativos que se registraban en el Comic Market para vender este tipo de obras. En el mercado comercial del manga, la popularidad del *yaoi* también se incrementó a lo largo de los noventa y la primera década del mismo siglo¹³³, pero el aumento más relevante se produjo en el consumo de *yaoi* en línea¹³⁴ (Galbraith, 2011, p. 218).

En 2004, la revista *Puff* tradujo al inglés el nombre de Otome Road, en Ikebukuro, por “the maiden’s road” (la calle de las doncellas), ilustrando un punto de inflexión en el interés por el perfil de aficionada *fujoshi* que tanto estaba creciendo en aquellos años, y en el reconocimiento del propio género *yaoi*¹³⁵ (Galbraith, 2011, p. 219).

A medida que la identidad *fujoshi* comenzaba a hacerse visible, incluso con la aparición de personajes que trataban de emular sus características en obras como *Fujoshi kanojo* 『腐女子彼女』¹³⁶, publicada en 2006, los medios de comunicación tendieron a utilizar ‘fujoshi’ como el equivalente femenino de ‘otaku’, retratando su apariencia, vestimenta y gustos desde una perspectiva externa y principalmente masculina. La obra mencionada, *Fujoshi kanojo*, mostraba a su protagonista en los pósteres promocionales vestida de *maid*, una característica que no es definitoria de las *fujoshi*. En definitiva, se estaba confundiendo a las *fujoshi* con cualquier aficionada a la cultura otaku¹³⁷, ignorando

¹³³ Galbraith señala que se pasó de un estimado de medio millón de lectoras de *yaoi* a principios del nuevo siglo, a un millón menos de una década después (Galbraith, 2011, p. 218).

¹³⁴ El manga digital *yaoi*, *Axis Powers Hetaria*, también conocido como *Hetaria* 『ヘタリア』, había registrado alrededor de 20 millones de visitas pocos años después de su publicación en 2003 (Galbraith, 2011, p. 219).

¹³⁵ Otome Road es una calle situada en Ikebukuro, Tokio, donde se sitúan muchas tiendas dedicadas al género *yaoi* (Galbraith, 2011, p. 219).

¹³⁶ Puede traducirse como ‘novia *fujoshi*’.

¹³⁷ Galbraith las llama en japonés, *josei no otaku* (女性のオタク) u *otaku joshi* (オタク女子) (Galbraith, 2011, p. 220).

que, de hecho, lo que las define es su interés por el género *yaoi*; es más, Galbraith remarca que es más característico de las *fujoshi* el interés por el *yaoi* que el gusto por el *boy's love*, que puede entenderse como un género enfocado a tramas con un componente más romántico, ya que las *fujoshi* están interesadas sobre todo en jugar con el deseo y la sexualidad (Galbraith, 2011, pp. 219-220).

Como conclusión, resulta interesante comprobar como el propio juego de palabras inherente al concepto 'fujoshi' muestra la evolución de esta identidad: cuando una *fujoshi* deja de tener interés por el *yaoi*, el colectivo dice que se ha "graduado"¹³⁸, es decir, ha avanzado hasta la edad adulta, graduándose desde la "chica podrida" hasta la "dama", los dos significados del término 'fujoshi'. Este momento suele coincidir con la etapa vital en que las jóvenes japonesas se gradúan en la universidad, inician relaciones estables, encuentran trabajo y forman una familia. De esta forma, las obligaciones de la adultez implican la pérdida del tiempo necesario para crear y consumir *yaoi*, o estar en contacto con otras *fujoshi*. Esta evolución es prueba de la mencionada falta de motivación política o reivindicativa de las *fujoshi*. Sin embargo, el proceso de "graduación" no es completamente inevitable, y una parte de las *fujoshi* mantienen sus actividades incluso hasta haber alcanzado la cuarentena. Es más, Galbraith señala que algunas de sus conocidas *fujoshi*, incluso habiendo completado el proceso de "graduación", habían "renacido" como *fujoshi* y estaban volviendo a contactar con otras *fujoshi* a través de redes sociales como Twitter. En palabras del propio Galbraith: "Tal vez las sociedades en las últimas etapas del capitalismo estén más abiertas al tiempo de las chicas, por muy podrido que esté." (Galbraith, 2011, pp. 227-229).

Cabe mencionar que, de un modo lateral y marginal respecto a las *fujoshi*, es posible encontrar la identidad equivalente de *fudanshi* (腐男子)¹³⁹, que hace referencia a los hombres que se interesan por el *yaoi* y el *boy's love*. Aunque en su amplio estudio se centra en la situación de los hombres *fudanshi* heterosexuales, Nagaike Kazumi señala que la

¹³⁸ Galbraith utiliza la palabra en japonés *sotsugyō shita* (卒業した) (Galbraith, 2011, p. 227), que puede traducirse como 'graduarse' o 'completar', pero también como 'pasar de (fase), superar, o dejar (un grupo)'.

¹³⁹ Puede traducirse como 'chico podrido' (Nagaike, 2015, p. 190).

identidad *fudanshi* alude a todos los hombres que consumen y producen este tipo de géneros, sin importar su orientación sexual (Nagaike, 2015, p. 190).

El interés de los *fudanshi* se basa en un profundo deseo de feminizarse, sin que ello suponga específicamente una orientación homosexual. Los *fudanshi* tienden a identificarse con personajes *shota* (シヨタ)¹⁴⁰, esto es, personajes que representan a niños preadolescentes, en tramas junto a hombres muy masculinizados con quienes mantienen una relación de cierta dominación, una fantasía con evidentes connotaciones homosexuales que, según Nagaike, tiene raíces freudianas (Nagaike, 2015, pp. 202-203).

Este deseo con connotaciones homosexuales, sin embargo, se mantendría, como en las *fujoshi*, en un espacio ficticio separado por completo de la realidad. Esta separación entre lo ficticio y lo real, entre la fantasía y la vida cotidiana, es para Saitō la clave para comprender no solo a las *fujoshi* y los *fudanshi*, sino a los otakus en general (Saitō, *Otaku Sexuality*, 2007, p. 245): ni las *fujoshi* tienen que ser “chicas podridas”, ni todos los *fudanshi* son homosexuales o bisexuales, ni todos los otakus son Miyazaki Tsutomu.

Los otakus fuera de Japón: de la marginalidad a la moda

A modo de aclaración, en este apartado se presenta un estudio tanto de los autodenominados otakus como del significado del término ‘otaku’ fuera de Japón, aunque el análisis se ha realizado a partir del ejemplo específico de los aficionados españoles. Teniendo en cuenta algunas circunstancias coyunturales, como la diferencia entre las fechas de llegada de los distintos productos de la cultura otaku japonesa tanto en los distintos países de Europa como en Estados Unidos, se asume que las características propias del concepto y de los aficionados son, por lo general, compartidas, y por ello se ha

¹⁴⁰ Hace referencia a un género derivado del *yaoi* cuyos protagonistas son chicos preadolescentes. Su nombre deriva de Kaneda Shōtarō, el chico que pilotaba los robots en el manga y anime *Tetsujin 28-gō* 『鉄人 28号』. Saitō Tamaki señala que el subgénero *shota* se ha vuelto muy popular, y que aún se está investigando la proporción de creadores y consumidores entre hombres y mujeres. Sin embargo, remarca que sí hay diferencias entre las obras *shota* creadas por mujeres, que siguen un esquema muy similar al *yaoi*, mientras que, en las obras *shota* creadas por hombres, los protagonistas *shota* se representan como “chicas jóvenes con pene” (Saitō, 2007, pp. 236-237).

decidido utilizar el ejemplo de los otakus españoles como representativos de los “otakus occidentales”.

No es fácil encontrar el momento en que el uso del concepto ‘otaku’ comenzó a hacerse habitual entre los aficionados españoles al manga y el anime, pero Doncel-Soriano lo sitúa a finales de la década de los noventa, con el surgimiento de las primeras convenciones de aficionados que se organizaron en España, entre las que destaca el Salón del Manga, el Anime y el Videojuego de Barcelona, cuya primera edición tuvo lugar en octubre de 1995¹⁴¹ que ya prestaba un gran interés a la cultura del manga/anime, que estaba creciendo en popularidad a raíz del éxito de series de anime como *Dragon Ball* (1992) (Doncel-Moriano, 2019, p. 32).

Sin embargo, en opinión del autor de este trabajo, aunque ya debía estar usándose con anterioridad, el término ‘otaku’ debió expandirse con toda probabilidad a lo largo de los primeros años del nuevo milenio gracias a la expansión de la banda ancha de Internet, que permitió un más fácil acceso a los contenidos japoneses originales, traducidos por comunidades de *fansub*.

La mayor diferencia en el uso del concepto ‘otaku’ en España respecto a Japón radica en el significado de este: mientras que en Japón la influencia de los artículos de Nakamori y el posterior desarrollo conceptual que ya se ha presentado en los apartados previos utilizaron ‘otaku’ como definición de un perfil físico y psicológico concreto, que podía

¹⁴¹ El Salón del Manga, el Anime y el Videojuego de Barcelona surgió como heredero de convenciones dedicadas al cómic y al tebeo occidental: el Salón Internacional del Cómic de Barcelona y el Salón Internacional del Cómic de Granada, que se celebraban respectivamente desde 1981 y 1994. La decisión de celebrar una convención dedicada en gran medida a la cultura otaku japonesa derivó del éxito de un evento menor llamado Primera Jornada del Manga, celebrado el 22 de abril del 1995 y que sirvió como proyecto piloto. Desde el primer momento, la convención se planteó y se describió como un evento de interacción cultural entre España y Japón, asociado al gran interés y fascinación que la comunidad juvenil española empezaba a tener hacia el manga y el anime, y que se describía como un auténtico fenómeno social. Al estilo del ComiKet, la convención publicó un catálogo que incluía reseñas, notas históricas y culturales, la publicación de obras de estilo manga de autores españoles, e incluso una entrevista con Miyazaki Hayao; es interesante comprobar como el concepto ‘otaku’ aparecía ya en el catálogo en la sección de un artista de cómic español llamado Cels Piñol. El Salón del Manga, el Anime y el Videojuego de Barcelona ha sido un éxito de asistencia en cada edición, alcanzando en el año 2017 la cifra de 140.000 asistentes, y suponiendo un ejemplo y un impulso para el surgimiento de otras convenciones de cultura otaku a niveles regional y local, de entre las que podemos destacar el Expocómic Madrid, celebrado desde 1998 (Doncel-Moriano, 2019, pp. 36-38).

estar relacionado con una afición obsesiva al manga y el anime, pero también a cualquier otra cosa; en España, sin embargo, Anjhara Gómez ha observado que *otaku* se ha estandarizado como definatorio de aquellos a quienes les atrae el manga, el anime y, en adición, la cultura japonesa (Gómez Aragón, 2012, p. 60).

En España, la introducción y difusión del concepto ‘otaku’ debió producirse a través de los propios aficionados. Es decir, los otakus españoles comenzaron a llamarse ‘otaku’ a sí mismos por imitación, probablemente influidos por los fans norteamericanos (hay que tener en cuenta que, hasta principios de la segunda década de este siglo, la producción de manga y anime que llegaba a España lo hacía a través de Estados Unidos) y por las políticas del *Cool Japan* del gobierno japonés (Sugimoto, 2014, pp. 321-322).

Esta definición parcial de ‘otaku’ puede comprobarse al revisar el uso del concepto para la promoción de eventos y convenciones públicas relacionadas con el manga, el anime y la cultura japonesa (OTAKON, Salones Otaku, etc.), o para la publicidad de productos importados, algo que difiere de la situación en Japón, donde parece que se trata de evitar su uso como reclamo.

Esta no asociación de ‘otaku’ con una definición peyorativa similar a su connotación en japonés, puede tener relación con la preexistencia de una palabra en castellano cuya definición se asemeja mucho más al ‘otaku’ japonés: el término ‘friki’. Según la definición de la RAE, que incluyó el concepto en su actualización del año 2012, ‘friki’ es un adjetivo coloquial que significa “extravagante, raro o excéntrico”, o un nombre que puede significar “persona pintoresca y extravagante” o “persona que practica desmesurada y obsesivamente una afición”. La RAE afirma que el término es una adaptación al español del inglés ‘freaky’, que a su vez deriva de ‘freak’, un concepto que puede traducirse como “extravagante” o “estrafalario”.

En el capítulo que dedica a los otakus, Sugimoto Yoshio asemeja el concepto ‘otaku’ a nivel internacional no solo a ‘freak’, sino a otros términos similares como ‘geek’ o ‘nerd’ (Sugimoto, 2014, pp. 331-334), que también hacen referencia a una persona aficionada obsesivamente por una gran variedad de productos de la cultura pop, como los cómics, la literatura fantástica, los videojuegos, el rol o la ciencia ficción, pero lo cierto es que, en España, ha sido el término ‘friki’ el que ha gozado de más popularidad, y aunque no es sino hasta principios de los años dos mil cuando su uso comenzó a extenderse en los

medios de comunicación, es posible rastrear en el pasado elementos que permiten observar la existencia de ideas acerca de este colectivo de personas con intereses comunes.

Es a lo largo de los años noventa cuando, en España, se asiste a un fenómeno de crítica y exclusión social (Gómez Aragón, 2012, p. 61), de consideración del grupo como afín a gustos que se desvían de los cánones establecidos, alejado de la normalidad estandarizada, similar al vivido por ‘otaku’ en Japón, y que, en mi opinión, es el detonante que más tarde añade los matices peyorativos al concepto de ‘friki’.

Destaca en este punto el impacto mediático alcanzado por el conocido como “crimen del rol” ocurrido en 1994,¹⁴² o el denominado “asesino de la catana” en el año 2000,¹⁴³ que reprodujo en España un similar reduccionismo deductivo llevado a cabo por parte de los medios de comunicación que el que se dio en Japón a raíz del “incidente Miyazaki”, mediante el que la prensa tiende a asociar rápidamente cualquier crimen cometido por un joven, sea cual sea la circunstancia, con una afición insana a algún tipo de medio cultural que se aleje de la norma (Kamm, 2015, p. 52), una tendencia que frecuentemente ha tenido como diana a los videojuegos o el anime.¹⁴⁴

¹⁴² En 1994, dos jóvenes asesinaron en Madrid a un empleado de la limpieza que esperaba la llegada del autobús durante la madrugada; cuando fueron detenidos, se comprobó que justificaban sus actos por una partida de un juego de rol que el instigador del crimen había diseñado previamente. Este hecho fue popularizado por los medios de comunicación como el “crimen del rol”, y se escribieron artículos criticando este tipo de juegos, alegando que provocaban una disociación entre la fantasía y la realidad. A pesar de que el Tribunal Supremo negó cualquier culpabilidad o relación de los juegos de rol con los actos de los asesinos, lo cierto es que la idea de que este tipo de productos eran peligrosos quedó en la memoria colectiva, favorecida por la prensa y el cine. Más información en (Peregil, 2017), (Pérez Abellán, 2005) y (Pérez Reverte, 1994).

¹⁴³ En el año 2000, un joven asesinó en Murcia a toda su familia con una catana. En este caso, la prensa asoció el asesinato con la afición del joven a los videojuegos, en concreto a videojuegos de rol japoneses, muy relacionados con el ámbito otaku. Más información en (Zurro, 2017).

¹⁴⁴ A pesar de esta similitud, puede plantearse una muy breve comparativa entre el tratamiento mediático que la prensa dio al “incidente Miyazaki”, y el que en España se otorgó a los casos previamente mencionados. Mientras que en Japón la prensa se centró en resaltar las rarezas en el comportamiento y en la educación y crianza de Miyazaki (Kinsella, 1998, p. 309), en España los medios pusieron el foco en la influencia de sus aficiones. De esta forma, es posible afirmar que en Japón el debate mediático se llevó a la figura del otaku, en lo que Galbraith y Lamarre denominaron patologización del término (Galbraith y Lamarre, 2010, p. 361), mientras que en España se trasladó a la posible influencia de determinadas aficiones como el rol o los videojuegos en la educación y la formación de la personalidad de los menores (Peregil, 2017), (Pérez Abellán, 2005) y (Pérez Reverte, 1994). En opinión del autor de este trabajo, esa diferencia en el foco del debate es relevante y característica de cada una de las dos sociedades: mientras en Japón la prensa trataría de buscar las razones psicosociales del individuo (algo que también puede comprobarse en el caso de Katō Tomohiro) para

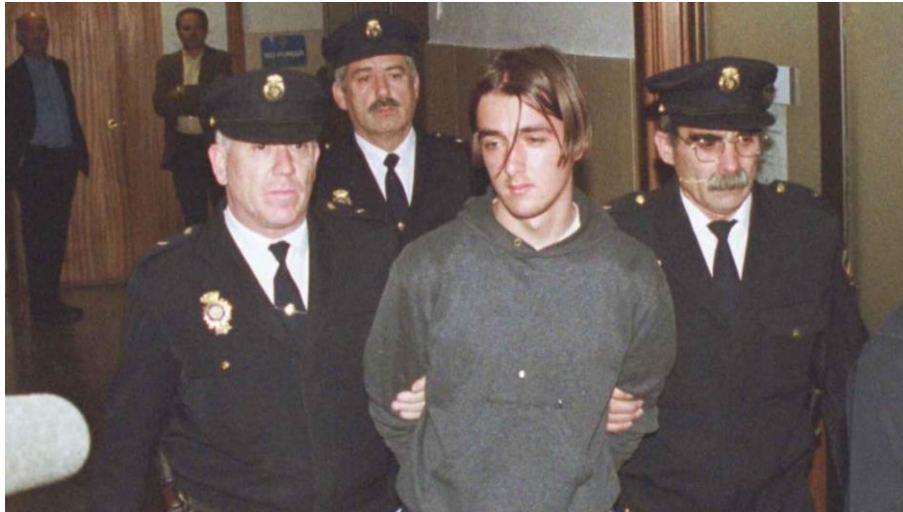


Figura 18. Foto de archivo del "asesino de la catana" (figura extraída de Zurro, 2017).

Sin embargo, la reversión de esta concepción negativa sí parece haber seguido un camino diferente al del 'otaku' japonés. Anjhara Gómez propone para el caso de los otakus españoles, pero que considero puede extrapolarse al colectivo friki en su conjunto en cuanto a que los otakus españoles siempre se han reconocido como frikis, que a raíz de las críticas comenzaron a mostrar un sentimiento de unidad y asociación que les permitió, sobre todo a partir del nuevo siglo, luchar contra estas críticas sociales mediante campañas de información y eventos públicos de gran visibilidad como el Día del Orgullo Friki (de antecedentes norteamericanos, pero originado formalmente en España en 2006), y alegando argumentos como la alta sociabilidad de aficiones como el *cosplay* o la consideración de que se trata de hábitos saludables debido a las bajas tasas de consumo de alcohol, tabaco y drogas dentro del colectivo (Gómez Aragón, 2012, pp. 61-62).

Esta reacción también existió en Japón a lo largo de la década de los noventa, tanto en respuesta al trato mediático del "incidente Miyazaki" como a la asociación de los otakus con el atentado del metro de Tokio, dando lugar a intelectuales y creadores que salieron en defensa del colectivo, como Okada Toshio, o caracterizando a una segunda generación de otakus que, según el propio Okada y a diferencia de los anteriores, sí se preocuparían de la percepción que la sociedad tenía de ellos (Okada, 2015b, p. 172), participando en debates

retratarlo como alguien excluido del estándar social, en España la prensa intentaría ligar sus acciones a aficiones minoritarias y/o marginales con la intención de que estas sean reguladas y mal consideradas.

como la legalidad del *lolicon* y el encaje entre el uso artístico de la sexualidad infantil y la libertad de expresión (Kinsella, 2000, pp. 128-129).

La diferencia entre el ‘otaku’ español y el ‘otaku’ japonés, en opinión del autor de esta tesis, no estriba tanto en la reacción ante la caracterización negativa del concepto, que es hasta cierto punto una reacción similar a un proceso de definición equivalente, sino en el éxito obtenido a largo plazo.

Como se ha podido comprobar en los apartados anteriores, el ‘otaku’ japonés mantiene incluso hoy día una parte importante de connotación negativa latente, a pesar incluso de los intentos del Gobierno japonés para intentar ofrecer una imagen más positiva. Sin embargo, en España (y en extensión, probablemente también el resto de Europa y en América), los intentos de los frikis para ser reconocidos socialmente parecen haber fructificado en una popularización de sus aficiones. En la actualidad, un buen número de subtribus urbanas que conforman el colectivo friki, como los aficionados a los videojuegos (*gamers*) o los propios otakus, gozan de buena popularidad y de una presencia relativamente bien considerada a nivel social, lo que se ha traducido en un incremento del número y la visibilidad de sus eventos y actividades, que han tratado, al contrario que en Japón, de atraer a un público más amplio. En el caso de los otakus y en opinión del autor, este interés se ha sumado a una nueva ola de curiosidad por la cultura japonesa, sobre todo en la última década.

Más allá de las diferencias y similitudes entre los procesos de definición conceptual de ‘otaku’, se puede comprobar el nivel de correspondencia entre los colectivos otakus japonés y español, mediante una revisión de sus actividades.

Una de las facetas clave que Azuma Hiroki resaltaba en su obra acerca de los otakus japoneses era la consumista, describiendo a los aficionados como un ejemplo perfecto del consumidor posmoderno en un mundo globalizado (Azuma, 2001). Nakamori Akio también resaltaba en sus artículos esta afición al consumismo y al coleccionismo casi compulsivo, señalando que “a lo largo de la estantería amontonan números atrasados de mangas de ciencia ficción”, e incluso que “los hay que compran al mismo tiempo dos volúmenes del mismo número, uno para guardarlo y otro para lo que sea” (Nakamori, 1983a).

La propia configuración de las zonas frecuentadas por los otakus, como el distrito de Akihabara¹⁴⁵ o el Nakano Broadway¹⁴⁶, basada en numerosas tiendas especializadas en manga, anime, videojuegos o *merchandising*¹⁴⁷, enfatiza esta faceta consumista de los otakus japoneses.

Gracias a la mencionada política del *Cool Japan*, ya desde los años noventa este mercado de *merchandising* otaku se ha expandido internacionalmente. Un ejemplo de esta globalización del mercado es el *cosplay*, que por su crecimiento en popularidad ha evolucionado en una práctica con entidad propia, con aficionados que se dedican únicamente a ella e incluso profesionales, los *cosplayers*. El *cosplay*, que cuenta con campeonatos mundiales y eventos de gran renombre como el *World Cosplay Summit* de Nagoya, constituye un mercado en sí mismo y es una actividad que se puede observar con frecuencia tanto entre los otakus españoles como entre los otakus japoneses (Yamada, 2011, p. 298).

Estos productos no se venden de forma tan masiva en España, pero se puede comprobar la coincidencia en la afición por el consumismo y el coleccionismo de los otakus españoles. Una de las muestras más evidentes para realizar esta afirmación es la estructura de las convenciones, bastante diferentes a las frecuentadas por los otakus japoneses. Si bien existen multitud de eventos y jornadas municipales realizados por asociaciones que buscan, principalmente, socializar e intercambiar experiencias, lo cierto es que las convenciones organizadas a un nivel mayor, normalmente con apoyo de instituciones públicas y editoriales privadas, conforman en su mayoría un gran muestrario de tiendas que ofrecen *merchandising* exportado directamente de Japón, con precios que evitan los gastos de envío en productos que, de otra forma, tendrían un coste mucho mayor.

¹⁴⁵ Se puede consultar un folleto de plano-guía del distrito de Akihabara en el Anexo 4, pp. 308-310.

¹⁴⁶ Se puede consultar un folleto del Nakano Broadway en el Anexo 4, pp. 304-307.

¹⁴⁷ En la actualidad, se utiliza frecuentemente la palabra en inglés *merchandising* como sinónimo de mercadotecnia, que según la RAE es el conjunto de principios y prácticas que buscan el aumento del comercio, especialmente de la demanda. En el contexto de la cultura pop, se utiliza también para hacer referencia a objetos promocionales (no siempre licenciados) basados en una marca, licencia o franquicia. En concreto, al respecto de la cultura otaku son bastante populares las figuras y los pósteres o láminas con ilustraciones, aunque la gama de objetos diferentes suele ser mucho mayor.

En estas convenciones, además, las distribuidoras nacionales de anime o las editoriales que publican manga organizan eventos de lanzamiento de nuevos productos, presentación de licencias o, en las de mayor entidad, como el Salón del Manga de Barcelona, sesiones de firmas y conferencias de autores japoneses¹⁴⁸.

En los Capítulos 5, 6 y 7 de la presente tesis se profundizará en el papel del *dōjinshi* y de la creatividad de los otakus japoneses en el circuito creativo del manga y el anime, pero el tamaño de eventos como el Comic Market muestran la importancia de esta faceta de los otakus.

En el caso de los otakus españoles, extensible fácilmente al ámbito europeo y americano, la canalización de la creatividad se realiza también a través de los *fanzines*¹⁴⁹ y de los *fan-fiction*¹⁵⁰, que pueden considerarse equivalentes a los *dōjinshi*. La implicación de los aficionados debía ser inicialmente más visible y semejante a la que puede encontrarse en Japón, durante los primeros años del boom que la cultura otaku tuvo en España. De hecho, a lo largo de los años noventa surgieron varias revistas de tipo *fanzine* impulsadas por asociaciones de otakus españoles. Entre ellas, cabe reseñar *Tsuzu* (1993), *Dokan* (1998) o *Minami* (1998), surgidas también al amparo del Salón del Manga de Barcelona. Sin embargo, estas revistas realizadas por aficionados no ofrecían material original, sino noticias, reseñas o comentarios acerca de la actualidad del manga y el anime (Doncel-Moriano, 2019, pp. 38-40). Más tarde y con el declive de las revistas en papel, estos *fanzines* serían estandarizados por parte de las editoriales, dando lugar a revistas especializadas como *Otaku Bunka*, cuyo primer número fue publicado en el año 2016 (Doncel-Moriano, 2019, p. 32).

¹⁴⁸ Se puede revisar el contenido y los eventos que se celebran en el Salón del Manga de Barcelona en su página web oficial (<https://www.manga-barcelona.com/es/inicio.cfm>, consultada: 04/09/2021).

¹⁴⁹ *Fanzine* es una contracción resultante de unir las palabras en inglés *fan* y *magazine*, según la definición de la RAE. Se trata de obras publicadas por autores no profesionales, con edición artesana y una distribución reducida (Abad Ruiz, 2011).

¹⁵⁰ Los *fan-fiction*, conocido también en su forma abreviada *fanfic*, son obras realizadas por aficionados creadas sobre la base argumental y los personajes de una ficción original que es conocida tanto por el autor como por los lectores (Abad Ruiz, 2011).

Sin embargo, al contrario que en Japón, donde las editoriales parecen mostrar tolerancia ante la compraventa de *dōjinshi*, en los países occidentales la situación no parece tan clara: Carmen Morán señala que, por lo general, autores, productores y distribuidoras son permisivos hacia estas obras porque son señal del interés que se tiene por la obra original y, de hecho, una publicidad gratuita; pero añade que los autores de *fan-fiction* recurren de forma habitual a incluir un *disclaimer*¹⁵¹. Es decir, en el mejor de los casos, esta permisividad no permite la venta de *fan-fiction*, como sí ocurre con los *dōjinshi*. Sin mencionar los casos de autores que se manifiestan completamente contrarios a esta práctica, como Anne Rice (Morán, 2007, pp. 35-36).

Por tanto, aunque es innegable que los otakus españoles escriben *fan-fiction* y los distribuyen principalmente a través de Internet, esta actividad permanece en los canales de distribución en línea gratuitos, debido a la cuestión legal a la que alude Carmen Morán, y no se hace visible en convenciones o reuniones de aficionados, como sí ocurre con los *dōjinshi* en Japón.

En definitiva, es posible recoger el testigo de Sugimoto Yoshio a la hora de enumerar una serie de características que permitan elaborar una imagen concentrada de los intereses de los otakus o, en otras palabras, lo que les da su entidad como colectivo. Para Sugimoto, estos intereses serían: coleccionar, presumir, crear, compartir y pertenecer (Sugimoto, 2014, p. 326)¹⁵².

Los dos primeros intereses, coleccionar y presumir, pueden considerarse simultáneos y resumen la ya expuesta faceta consumista que comparten tanto los otakus japoneses como los otakus españoles. En opinión del autor de esta tesis, se podría establecer la frontera entre los aficionados casuales y los otakus (en el contexto no japonés) en la adquisición de artículos de *merchandising* específicos que suponen un sobre coste y una mayor dificultad de acceso que otros productos más comunes.

¹⁵¹ Nota aclaratoria que reconoce la propiedad original de los personajes y tramas del *fan-fiction* y la falta de afán de lucro en la obra.

¹⁵² Estas características parecen ser compartidas con los *nerds*. A este respecto puede revisarse la serie de televisión estadounidense de género sitcom, *The Big Bang Theory* (2007-2009), cuyas protagonistas comparten esta misma serie de intereses.

En cambio, los intereses que para Yoshimoto Taimatsu caracterizan a los otakus japoneses por encima del consumismo, son crear y compartir, pilares en los que se sustenta la sociabilidad de los otakus como colectivo y que se cimentan en los *dōjinshi* y en los eventos como el ComiKet¹⁵³. Se puede considerar la creatividad como algo común a los otakus en cualquier parte del mundo, si bien parece que, a nivel de colectivo, los propios intereses de los aficionados los diferencian a la hora de compartir. Esto resulta evidente cuando se compara la importancia capital de los *dōjinshi* entre los otakus japoneses, y el poco interés que muestran los otakus fuera de Japón, tanto por las trabas legales como por la posible consideración de las obras elaboradas fuera del contexto original como meras copias menores carentes de la calidad suficiente para ser consideradas “auténticas”.

Por último, un interés que sí puede considerarse común tanto de los otakus japoneses como de los frikis españoles es, de hecho, el deseo de pertenecer, la necesidad de ser parte de un colectivo. En ambos países el proceso ha sido similar, con un deseo de reconocimiento (Gómez Aragón, 2012, pp. 61-62) surgido en respuesta a sucesos traumáticos cuyo tratamiento mediático los ha asociado específicamente a estos colectivos, y que ha favorecido la generación de un sentimiento de comunidad. Sin embargo, aunque este deseo sí puede ser característico de la segunda generación descrita por Okada, no parece tan propio de los otakus de la primera y la tercera generación; no obstante, según Morikawa, los otakus podían definirse como aquellas personas a las que no importaba la imagen que proyectaban a la sociedad, o la que esta construía sobre ellos, y que de hecho se apropiaron de la etiqueta ‘otaku’ a pesar de sus connotaciones negativas, principalmente por comodidad (Morikawa, 2012b, pp. 7-8).

Por tanto, se puede afirmar que, mientras los frikis españoles (como ejemplo de los *nerds* en un ámbito más internacional) probablemente construyeron su sentimiento de comunidad en base a una respuesta en contra de la imagen peyorativa que se proyectaba de ellos desde los medios, los otakus japoneses, a pesar de que en algún momento sí pudieron preocuparse por esta cuestión, crearon su identidad como colectivo a través del encuentro de personas que compartían los otros intereses. En otras palabras, el deseo de pertenecer se

¹⁵³ Obtenido de una entrevista con Yoshimoto Taimatsu, 01/05/2018.

vio satisfecho por la interacción de personas que compartían su interés por el coleccionismo (y derivado de este, el gusto por presumir de sus colecciones) y su hábito de compartir los productos surgidos de su creatividad.

En conclusión, tanto la definición del propio concepto ‘otaku’ como la construcción de la identidad del colectivo otaku japonés están íntimamente ligadas, en gran medida, al desarrollo de la creatividad de los aficionados, por lo que, en opinión del autor de esta tesis, no se puede comprender a los otakus sin estudiar la relevancia de su faceta creativa.

Capítulo 4 – El papel de la creatividad en la cultura otaku japonesa

En los capítulos anteriores, la imagen estereotípica que se ha presentado de los otakus ha oscilado entre la connotación peyorativa del concepto acuñado por Nakamori Akio en 1983, derivada más tarde en la percepción social de individuos solitarios y retraídos, obsesionados con el manga y el anime, y con síntomas de un peligroso trastorno sexual, más cercanos a la imagen del asesino otaku, Tsutomu Miyazaki; y la definición del otaku como el perfecto consumidor, coleccionista y aficionado, alejado de la realidad y centrado casi en exclusiva en sus aficiones.

Sin embargo, lo cierto es que la propia experiencia que sirvió a Nakamori Akio para escribir sus ensayos a principios de los ochenta se basa, por una parte, en una visita al Comic Market, la mayor convención otaku de Japón y, en esencia, un mercado de compraventa de *dōjinshi*; así como en su visita a la tienda Free Space, dedicada precisamente a esta tipología de producto realizado por y para aficionados. Es decir, la definición de los otakus como individuos introvertidos se asentó en los lugares en los que, de hecho, socializan y comparten sus habilidades creativas, lo que parece convertirles no en meros consumidores pasivos, sino en creadores y compradores activos.

Este capítulo pretende poner de relieve la importancia que tiene esta faceta creativa para la comprensión profunda tanto de los otakus como de la propia industria del manga y el anime, y que, a pesar de su visibilidad y de las sustanciales diferencias respecto a otros fenómenos creativos de aficionados similares que pueden encontrarse en el resto del mundo, parece ignorarse a la hora de estudiar tanto a los aficionados como a la cultura otaku en sí misma.

Para ello, se presenta un análisis de las dos principales actividades que pueden considerarse canalizadoras de la creatividad para los otakus: por un lado, los *dōjinshi* como

representación intrínseca de la capacidad artística e imaginativa de los aficionados y de su interés por compartir sus creaciones; por otro, la novela ligera como formato literario o narrativo que ejemplifica el proceso de transformación de las obras creadas por los otakus hasta llegar a convertirse en productos otaku en sí mismos, capaces de generar sus propias dinámicas de aficionados y otras obras derivadas. En este sentido, se plantea también una reflexión sobre la relevancia que está adquiriendo precisamente la novela ligera como nuevo vértice del planteamiento *transmedia* de la cultura otaku.

1. El *dōjinshi*, dinamizador clave de la creatividad otaku

Este primer epígrafe del presente capítulo analiza el papel del *dōjinshi* como una de las principales actividades dinamizadoras tanto del propio colectivo como de la cultura otaku en sí misma, y como medio tradicional de expresión artística y narrativa de la creatividad de los otakus.

De esta forma, se expone en primer lugar tanto un análisis del significado del término ‘*dōjinshi*’ como una breve reseña de su origen en el contexto de la historia más amplia de la cultura otaku. A continuación, se analiza uno de los elementos característicos de esta actividad en comparación a sus homónimas en los países occidentales: la mercantilización de los *dōjinshi*; con el objetivo de poner de relieve la importancia que tiene la actividad creativa dentro de la cultura otaku, una importancia que se comprueba ampliamente en la estructura y funcionamiento de las convenciones, con especial énfasis en el Comic Market.

Por último y a modo de conclusión, se presenta una reflexión acerca del papel clave que el autor de este trabajo atribuye a la actividad creativa de los otakus, encarnada en la realización, compra y venta de los *dōjinshi*.

¿Qué es un *dōjinshi*?

El concepto ‘*dōjinshi*’ está conformado por el término ‘*dōjin*’ (同人), que puede traducirse como ‘misma persona’ y que comúnmente también hace referencia a los aficionados que producen sus propias obras, y el sufijo ‘*shi*’ (誌), que se utiliza para hablar de una revista. Por tanto, *dōjinshi* podría traducirse como ‘una revista realizada por aficionados’, pero coloquialmente se utiliza para cualquier tipo de creación, en especial en el formato de mangas o ilustraciones independientes, que bien pueden estar basados en franquicias de series de anime, manga, videojuegos o incluso productos culturales no japoneses, o bien ser parcial o completamente originales (Lamerichs, 2013, pp. 158-159).

Según Cristiano Agostino, el término ‘dōjin’ puede ser léxicamente apto para referirse a grupos de personas que tienen un interés común, y señala que se ha relacionado con los círculos literarios de la Era Meiji de los que eran parte los escritores del género *waka* (和歌)¹⁵⁴. Sin embargo, se desmarca de esta corriente considerando que, a pesar del vínculo léxico, esa pretendida continuidad no existe, ya que las bases culturales del *dōjinshi*, que lógicamente derivan de las del manga profesional, tienen sus raíces en los años de la colonización cultural norteamericana tras la derrota de Japón en la Segunda Guerra Mundial, y el fenómeno como tal no tuvo su génesis hasta finales de los años sesenta e incluso principios de la década de los setenta (Agostino, 2009, p. 7).

Este génesis puede relacionarse con las tendencias políticas y culturales de la juventud japonesa de esa época, que comenzó a rebelarse, especialmente desde el ámbito universitario, contra la sociedad establecida, la predominancia de la cultura tradicional y el modelo que tenía el sistema político. Para la sociedad japonesa, esta cultura juvenil que floreció a finales de los años sesenta, a la que se conocía como *wakamono bunka* (若者文化)¹⁵⁵, representaba la amenaza del individualismo, y era temida y menospreciada al mismo nivel que las ideologías de extrema izquierda, relacionadas con el ideario comunista, en los Estados Unidos y el Reino Unido de los años más crudos de la Guerra Fría (Kinsella, 1998, p. 291).

Para psicoanalistas como Doi Takeo u Okonogi Keigo, esta forma de ser y de actuar de esa cultura juvenil era muestra de una profunda inmadurez que podía ser producto de una condescendencia propia de la generación de la posguerra, justificando su afirmación con el hecho de que los jóvenes universitarios estaban comenzando a consumir manga, por entonces un medio cultural considerado principalmente infantil, a la vez que mostraban un rechazo hacia el propio sistema universitario, hacia los adultos o hacia la sociedad en sí

¹⁵⁴ Puede traducirse como “poema japonés”, y hace referencia a la manera en que comenzó a llamarse a la poesía antigua japonesa en contraposición al concepto que se utilizaba y que tenía origen chino, *kanshi* (漢詩), con una clara intención de reivindicar un espíritu nacional. Los círculos literarios de la Era Meiji a los que menciona Cristiano Agostino hacen referencia a autores de esa época como Masaoka Shiki (1867-1902), que consideraban necesario renovar el género *waka* y le dieron el nombre de *tanka* (短歌) (Takagi, 2010, p. 490).

¹⁵⁵ Puede traducirse literalmente como ‘cultura juvenil’ o ‘cultura de los jóvenes’.

misma. Al mismo tiempo, estaban generando un mercado del que se aprovecharon las industrias culturales para satisfacer esas nuevas inquietudes políticas y estéticas. De esta forma, se relacionaba la tendencia a la introspección, el individualismo y el escapismo frente a la sociedad tanto con los jóvenes como con la cultura asociada al manga (Kinsella, 1998, pp. 291-292).

Sin embargo, ya a finales de la década de los setenta, estas motivaciones políticas que se relacionaban tanto con la cultura del manga y del *dōjinshi* como con la mencionada cultura juvenil, cuyo máximo exponente era el *gekiga*, parecen diluirse hasta prácticamente desaparecer, por lo que el compromiso social y la crítica política no acabarían siendo parte relevante de las temáticas del manga, ni siquiera en las tendencias más vanguardistas. De hecho, para Agostino, el principal impulsor de la cultura del manga y del *dōjinshi* no fue ese fervor político de finales de los sesenta y principios de los setenta, sino las consecuencias del llamado milagro económico japonés, que brindaron a la sociedad un aumento de riqueza y un mayor tiempo libre, lo que se materializaría en el establecimiento de convenciones como el Comic Market en 1975 (Agostino, 2009, p. 9), como lugar donde vender y compartir obras.

A pesar de que, en ese sentido, es cierto que convenciones como el ComiKet están principalmente diseñadas como un mercado de compraventa de *dōjinshi*, la categorización de este como manga *amateur* realizada por Sharon Kinsella (Kinsella, 1998, pp. 289-316) es interpretada por Nicolle Lamerichs de forma literal¹⁵⁶ como una muestra de que la motivación de los *dōjin* no parece ser realmente económica, sino que se centra en la meta de ascender en la escala profesional (no en vano, un número relevante de mangakas proceden del ámbito del *dōjinshi*, e incluso combinan con él sus actividades profesionales) o sencillamente de compartir sus creaciones. En otras palabras, según Lamerichs, los aficionados elaborarían los *dōjinshi* únicamente por amor al arte creativo (Lamerichs, 2013, p. 159).

¹⁵⁶ Señala que *amateur* procede del latín *amare*, que puede traducirse como amor (Lamerichs, 2013, p. 159).

Es en esta frontera entre lo popular y lo *underground* donde parece situarse el *dōjinshi*, siendo utilizado como escaparate creativo de aquellos contenidos que quedan fuera de las líneas editoriales formales. Esto no implica, sin embargo, que conforme un espacio vanguardista, pues como se ha mencionado previamente, el compromiso social y político que podía tener el *gekiga* no solo parece diluirse en el manga formal, sino que también termina haciéndolo en el ámbito del *dōjinshi* incluso con más claridad, a pesar de que convenciones como el ComiKet surgieran precisamente para preservar estas corrientes.

Sin embargo, los *dōjinshi* sí han mostrado un gran interés por todo lo relacionado con el erotismo e incluso con la pornografía, géneros que son explorados de forma masiva por este medio, como pudo atestiguar Nakamori Akio en sus artículos de 1983, con frases como “tíos pesados que se empeñan en vender *fanzines* de *lolicon* a niñas” (Nakamori, 1983a), o el autor en una visita personal realizada a la edición 93 del ComiKet en diciembre de 2017. Esto, en definitiva, es muestra de que el *dōjinshi* es un medio creativo generado en un contexto por y para los otakus.

El mercado del *dōjinshi*

Para comprender desde una perspectiva global la relevancia y la exclusividad del fenómeno del *dōjinshi*, es necesario compararlo con creaciones similares como los *fanzine*, los *fan-fiction* o su variante artística, los *fan-art*, a los que Nele Noppe llama *ichimai irasuto* (一枚イラスト) en Japón (Noppe, 2010, p. 123); que equivalen en su conjunto en Europa y América al *dōjinshi* japonés en cuanto a tratarse de actividades de creación y distribución de obras alternativas u originales realizadas por los aficionados, y que se comparten usualmente de forma gratuita en foros y plataformas online o en muy limitadas ediciones impresas de forma artesanal por los propios creadores, debido sobre todo a las limitaciones impuestas por las políticas de *copyright* (Morán, 2007, pp. 35-36).

El *dōjinshi*, en cambio y a pesar de que no tiene como objetivo principal el beneficio económico, como ya se ha mencionado previamente, ha terminado configurando un verdadero mercado alternativo al mercado formal del manga, y que no solo se limita a las convenciones y reuniones masivas de aficionados como el Comic Market, sino que ha trascendido ese ámbito *amateur* hasta incorporar a tiendas físicas de segunda mano como la franquicia Mandarake o el propio Amazon Japan. Según Lamerichs, esto se debe a la

diferente consideración que los aficionados tienen de los *dōjinshi*, que no serían meras copias o productos realizados por autores no profesionales, sino creaciones únicas de pleno derecho con un importante valor de coleccionista, que en algunos casos incluso pueden llegar a alcanzar precios desorbitados; esto es, comprenden un arte en sí mismos. Esta mercantilización y puesta en valor favorece, en última instancia y en contraposición a lo que ocurre con sus homónimos en Europa y América, la preservación temporal de los *dōjinshi*, en especial de aquellos que cuentan con una mejor valoración entre los aficionados, y los vuelve culturalmente mucho más accesibles (Lamerichs, 2013, pp. 159-160).

Si bien la distribución y compraventa física de obras *dōjinshi* impresas parece ser más típica de la cultura otaku japonesa, es sencillo ver reflejada esta filosofía en la vertiente en línea de este fenómeno, que abarca desde la venta de ejemplares de segunda mano en subastas en línea (Noppe, 2014, pp. 186-187), a servicios que brindan alojamiento y acceso gratuito a estas obras, como TINAMI, Pixiv¹⁵⁷ o Nico Nico Douga¹⁵⁸, sitios que han colaborado en ocasiones tanto con editoriales de manga como Kadokawa, como con el mismo ComiKet, además de incontables blogs, foros y páginas web individuales (Noppe, 2014, pp. 193-197).

El impacto que la cultura otaku en línea puede tener en las actividades presenciales de los aficionados o en la cultura otaku en general es difícil de cuantificar. Se puede considerar que Internet favorece, por un lado y en una línea similar a su efecto en el manga convencional, la publicidad de los *dōjinshi* más famosos a través de discusiones e incluso de la creación de auténticos clubs digitales de aficionados, reflejándose en una posición privilegiada de estas obras dentro de las convenciones físicas; y, por otro lado, el desarrollo del mismo tipo de actividades (creación y distribución de obras, consumo de las mismas y discusión sobre estas) entre aquellos aficionados con dificultades para adquirir ejemplares físicos o asistir a las convenciones más importantes, bien por su situación económica, bien

¹⁵⁷ Tanto TINAMI como Pixiv son servicios japoneses de alojamiento de imágenes al estilo de deviantART en lengua inglesa (Noppe, 2014, pp. 130-131).

¹⁵⁸ Nico Nico Douga puede considerarse un servicio japonés de alojamiento de vídeos equivalente a YouTube (Noppe, 2014, p. 130).

por formar parte de la poco estudiada porción del colectivo de otakus que residen en ámbitos más rurales (Noppe, 2014, p. 197).

El corazón del *dōjinshi*: las convenciones

A pesar de la relevancia que pueden tener las tiendas de segunda mano o el mercado digital, el núcleo funcional y el método tanto de contacto como de compraventa de *dōjinshi* más característico son las convenciones, que a pesar de recibir en japonés los nombres de *ibento* (イベント) o incluso *dōjin'ibento* (同人イベント), lo que les concede una cierta semejanza con las convenciones de aficionados a la cultura otaku fuera de Japón, lo cierto es que suele hacerse referencia a ellas como *sokubaikai* (即売会)¹⁵⁹. De hecho, según el Yano Research Institute, todavía en 2011 alrededor de la mitad del valor total de la venta de *dōjinshi* se asociaba a las convenciones, sobre todo de aquellos de nueva creación, que utilizan estos eventos como escaparate. Sin embargo, a pesar de su relevancia como punto de encuentro, la importancia económica de las convenciones ha comenzado a decrecer levemente en los últimos años al mismo tiempo que las tiendas de *dōjin* y los mercados en línea están experimentando un periodo de crecimiento (Noppe, 2014, pp. 161-162).

El número de convenciones de este tipo que se celebran por todo Japón a lo largo del año es considerable, pero entre todas ellas destaca el Comic Market. Para Lamerichs, el ComiKet se caracteriza tanto por su tamaño e influencia como por la diversidad de sus contenidos. En el contexto de este evento, y aunque la mayoría de la actividad de compraventa de *dōjinshi* se ciñe a obras manga o ilustraciones realizadas por los aficionados, engloba dentro del concepto a cualquier tipo de producción artística o artesanal realizada por los otakus, en ámbitos tan dispares como el *cosplay* o la joyería, la escritura de ensayos, la exposición de colecciones de una gran variedad de tipos de producto o incluso exposiciones de fotografía (Lamerichs, 2013, p. 161).

En contraposición al ComiKet, a principios de los años noventa surgió el Super Comic City, que se celebraba en el Harumi Trade Center de Tokio durante el mes de abril,

¹⁵⁹ Puede traducirse como ‘evento de exhibición y venta’.

atrayendo a parte de los círculos de manga que se habían quedado sin puesto en las dos ediciones anuales del Comic Market (Kinsella, 1998, p. 296). Esta convención cuenta también con una edición que se celebra en Osaka, y que ha conseguido ser reconocida tanto por enfocarse en los *dōjinshi* consistentes en mangas *amateur*, como por estar orientado a un público femenino, con una oferta basada exclusivamente en géneros como el *boy's love* o el *yaoi*. Lamerichs reconoce que estos géneros tienen también presencia dentro del Comic Market, que cuenta además con un 'girl's day', pero señala que también existe un día dedicado al público masculino, con una preeminencia de los géneros *hentai* y *yuri* (百合)¹⁶⁰ (Lamerichs, 2013, p. 161), por lo que se resaltaría el carácter inclusivo del ComiKet en contraposición al exclusivo del Super Comic City.

A pesar de ello, si se atende a los datos ofrecidos por la página web oficial del Comic Market¹⁶¹, la presencia de puestos atendidos por aficionadas dobla e incluso triplica en cada edición a los atendidos por hombres, permitiendo concluir, de esta forma, una muy evidente preeminencia tanto de mujeres *dōjin* como de obras y géneros dirigidos por y para ellas, no solo en el Super Comic City de Osaka, sino en el mismo Comic Market e, incluso, en el ámbito del *dōjinshi* en general.

El *dōjinshi* como clave de la cultura otaku

La relevancia del *dōjinshi* como actividad realizada por los otakus no se limita únicamente a una valoración cuantitativa, en cuanto a los números de obras en circulación o a la considerable cantidad de asistentes a las convenciones dedicadas a su compraventa, o a una cuestión cualitativa, referente al desarrollo de géneros e inquietudes que no encuentran espacio en el mercado convencional del manga, sino que concierne a la propia definición del otaku, tanto en su identidad individual y colectiva, como en el estereotipo que la sociedad tiene del mismo.

¹⁶⁰ Hace referencia al género de manga y *dōjinshi* basado en el amor homosexual entre mujeres según el diccionario *Jisho.org*, conocido en inglés como *girl's love*.

¹⁶¹ <https://www.comiket.co.jp/archives/Chronology.html> (consultada: 11/10/2021).

Para comprender el papel del *dōjinshi* en la cultura otaku japonesa, es necesario exponer de manera resumida la historia de los otakus expuesta previamente en el Capítulo 3 de esta tesis:

A finales de los años setenta, el gran éxito obtenido por obras de anime de ciencia ficción como *Macross* (Kawamori Shōji, 1982-83) (Okada, 1996, p. 12), *Space Battleship Yamato* (Matsumoto Reiji, 1974-75) o *Mobile Suit Gundam* (Tomino Yoshiyuki, 1979-80), generó una gran atracción hacia el manga y el anime por parte del numeroso colectivo de aficionados a la ciencia ficción (Morikawa, 2012b, p. 6).

Estos *nerds* de la ciencia ficción que comenzaban a interesarse por el manga, fueron descritos por Shirakawa Shōmei en 1981 en la revista para aficionados del anime llamada *Fanrōdo*, otorgándoles unas características físicas y de actitud que conformarían el germen de la etiqueta “otaku”. Sin embargo, los *nerds* de Shirakawa eran, de hecho, una descripción de los adolescentes que formaban parte de los clubs de cultura escolares (Shirakawa, 1981, p. 70), en cuyo seno surgieron, alentados por la celebración del Comic Market, los círculos de manga (Kinsella, 1998, p. 296). Se puede inferir entonces, a este respecto, que la creación de *dōjinshi* debía ser ya una actividad de considerable importancia entre los intereses de estos antecesores de los otakus.

La principal prueba de ello estiba, de hecho, en la propia dinámica expansiva del ComiKet. El aumento progresivo, y más tarde radical, del que gozó el evento a lo largo de los años ochenta, está directamente relacionado con la integración de los *nerds* de Shirakawa al conjunto de aficionados al manga y el anime (Morikawa, 2012b, p. 7). Que Nakamori Akio, autor de los ensayos titulados *Otaku no kenkyū* publicados en 1983 en la revista *Manga Burikko*, y responsable de la acuñación y definición del concepto “otaku”, realizara su descripción a partir de los asistentes al ComiKet de 1982 (Nakamori, 1983a), es muestra de la importancia que ya entonces tenía el evento para los aficionados, y vincula de forma directa la definición de otaku con la creación y distribución de *dōjinshi*. De hecho, el propio Nakamori reconoce que el término “otaku” no fue acuñado directamente por él, sino que los asistentes al ComiKet lo utilizaban como sustituto de *kimi* u *omae*, pronombres de segunda persona que eran más comunes entre los jóvenes de la época (Nakamori, 1983b).

En la principal obra de Azuma Hiroki, traducida al inglés como *Otaku: Japan's Database Animals*, el autor lleva más allá de lo meramente conceptual la importancia de los *dōjinshi*, a los que da el nombre de *nijisōsaku*¹⁶², para la cultura otaku, y los sitúa como una de sus características clave, entendida como ejemplo de la posmodernidad. Azuma señala que esta actividad, y en concreto su desarrollo en el contexto del mismo ComiKet, ha conformado el núcleo de la cultura otaku tanto cuantitativa como cualitativamente en las últimas décadas, y que la relevancia que los otakus otorgan a los trabajos derivados, que consumen con igual intensidad que las obras originales, ha desdibujado la frontera entre lo original y la copia, dando lugar a una situación de *simulacra* en que, en definitiva, los productos otaku surgen de una cadena de obras originales y copias que se influyen mutuamente (Azuma, 2001, pp. 40-41).

Sin embargo, Azuma detiene ahí su reflexión, estableciendo la conexión entre la industria del manga y el anime formal y la cultura otaku de los aficionados como únicamente vertical: señala que, originalmente, el proceso se iniciaba con una obra manga original, seguida de una adaptación al anime que multiplicaba exponencialmente su popularidad y, al final, generaba la explosión de trabajos derivados. Aunque él mismo reconoce que este “orden establecido” parecía ya caduco a finales de los años noventa, lo achaca sobre todo a la revolución de Internet y del fenómeno multimedia, pero no deja de considerar al *dōjinshi* como un trabajo derivado de una obra original (Azuma, 2001, p. 63).

La verticalidad de la relación que plantea Azuma no explica, sin embargo, por qué, frente a la “economía de regalo” que impera en el ámbito del *fanzine* en Europa y América, donde el intercambio de obras realizadas por aficionados funciona en un ambiente de gratuidad, sobre todo a través de Internet, el caso japonés muestra, en palabras de Noppe, una “economía híbrida” donde se el mercado formal tolera e incluso favorece el beneficio económico que ofrece esta actividad (Noppe, 2014, pp. 209-210).

¹⁶² Este concepto se utiliza de forma más habitual para hablar de los *dōjinshi* y los trabajos derivados en el contexto de la cultura otaku que la expresión *hasei sakuhin* utilizada por Okada Toshio (Okada, 2015b, p. 172), a pesar de que la traducción sea la misma.

Es posible enumerar varios motivos que podrían explicar la permisividad frente al *dōjinshi* de editoriales como Kadokawa o, en general, de la industria del manga y el anime, en especial cuando otras actividades tradicionales de la cultura otaku como el *cosplay* sí se están viendo afectadas por una regulación más estricta por parte del Gobierno japonés debido a su complicada relación con las políticas de *copyright* (Delgado, 2021).

Por un lado, el consumo de *nijisōsaku* termina siempre derivando de forma evidente en un aumento de la cuota de popularidad de las obras originales, implicando una valiosa publicidad prácticamente gratuita. Por otro, el hecho de que muchos autores que más tarde han terminado formando parte del mercado formal, iniciaron su carrera en el ámbito del *dōjinshi* o incluso siguen participando del mismo, hace muy permeable la relación entre la industria y el aficionado, como afirma Noppe (Noppe, 2014, pp. 209-210), y supone la mencionada por Azuma disolución de la frontera entre la supuesta copia (Azuma, 2001, p. 63), que no se considera como tal según Lamerichs (Lamerichs, 2013, pp. 159-160), y el original.

Según entrevistas personales mantenidas entre marzo y mayo de 2018 con el historiador de la cultura otaku, Yoshimoto Taimatsu, y el profesor Hikawa Ryūsuke de la Universidad de Meiji, esta permeabilidad es la verdadera clave que sitúa al *dōjinshi* como un elemento dinamizador de la cultura otaku. Según ellos, la industria favorecería la creación e intercambio de *dōjinshi* no solo por una cuestión de estrategia de marketing, en cuanto al aumento de las cuotas de popularidad o publicidad gratuita, sino por un motivo pragmático: el ejemplo más claro es la atención que la industria pone a un evento como el ComiKet, ya que este supone, por un lado, un verdadero vivero de futuros creadores, y por otro, un ámbito donde realizar continuos estudios de mercado de las tendencias más populares entre los aficionados, lo que permite retroalimentar a las obras originales generando y renovando los elementos populares que el mismo Azuma Hiroki identificó como *moe*, y que sirven para la creación de obras adaptadas perfectamente al gusto y preferencias de los otakus.

En conclusión, la relación entre la industria formal del manga y el anime y los otakus como aficionados y consumidores no parece ser exclusivamente lineal y unidireccional, sino más bien responder a un modelo circular, cuyo centro dinamizador es, precisamente, la actividad del *dōjinshi*, que permite canalizar la creatividad de los otakus y convertirla en

un elemento de inspiración e influencia para la industria, favoreciendo de esta forma la creación de nuevas obras originales que, en última instancia, darán lugar a más reinterpretaciones de los aficionados. Se puede afirmar, por tanto, que el *dōjinshi* es clave para la cultura otaku japonesa.

2. El auge de la novela ligera

El segundo epígrafe de este capítulo estudia uno de los elementos que, especialmente desde la década de los dos mil, está modificando la tradicional dicotomía creativa entre el manga y el anime, la obra de tipo literario conocida como novela ligera¹⁶³. Según afirma Ichiyangi Hirotaka en la introducción de su libro *Raito noberu sutadīzu*, si en 2007 el valor total de ventas de este tipo de obra se estimaba en 250.700 millones de yenes, solo tres años después había escalado hasta los 274.000 millones, acaparando hasta el 20% de las ventas totales de todos los libros de bolsillo en una época en que el mercado editorial se consideraba en recesión (Hirotaka y Kume, 2013, p. 13), a los que en Japón se conoce como *bunkobon* (文庫本).

Más allá del crecimiento de su popularidad y del impacto de sus ventas, Ichiyangi señala que la novela ligera se ha integrado dentro del contenido pop japonés que se ha exportado a todo el mundo (Hirotaka y Kume, 2013, p. 15) (y que en este trabajo se está denominando como cultura otaku), y es precisamente esa consideración la que se pretende poner de relevancia en este epígrafe: el surgimiento (o resurgimiento) de la novela ligera y su consolidación como nuevo vértice de la cultura otaku, así como su papel intermedio entre la creatividad puramente amateur de los aficionados, encarnada en los *dōjinshi*, y el manga profesional, que sirve para situar a este tipo de obra como ejemplo de la interrelación creativa entre los dos extremos.

¿Qué es una novela ligera?

Encontrar una definición concreta que englobe cuál es el tipo específico de obra literaria a la que se puede dar el nombre de novela ligera es una tarea compleja. Según afirma Enomoto Aki en la introducción de su libro publicado en el año 2008, *Raito noberu bungakuron*, “si hay cien lectores de novela ligera, habrá cien definiciones diferentes de

¹⁶³ El concepto original japonés es *raitō noberu* (ライトノベル), una adaptación del inglés *light novel*. En ocasiones se utiliza su abreviado, *ranobe* (ラノベ).

‘novela ligera’” (Enomoto, 2008, p. 6), haciendo alusión a la diversidad de interpretaciones que cada lector japonés puede tener hacia la novela ligera, en función de su experiencia.

En el año 2015, Yamanaka Tomomi definió la novela ligera como un género de narración en serie dirigido a un público juvenil y adolescente, con historias entretenidas adornadas con portadas e ilustraciones de personajes dibujados al estilo del manga/anime (Yamanaka, 2015, p. 47). Sin embargo, aunque Enomoto reconoce que el uso de ilustraciones de estilo manga en la portada y el interior de las novelas ligeras es uno de sus elementos definitorios, también señala que hay ejemplos de obras sin ilustraciones, especialmente aquellas publicadas en tapa dura (Enomoto, 2008, pp. 5-6).

Para resolver esta cuestión descriptiva, Enomoto propone desde el principio de su trabajo una definición específica que pueda considerarse lo suficientemente amplia como para abarcar el conjunto de diferentes interpretaciones de ‘novela ligera’:

[...] las novelas ligeras son “novelas de entretenimiento escritas en un formato de fácil lectura cuyo público principal son estudiantes varones de secundaria y bachillerato, y que surgieron a finales de los años ochenta y principios de los noventa tras la aparición de *Kadokawa Sneaker Bunko* y *Fujimi Fantasia Bunko*” [...] (Enomoto, 2008, p. 3)

Azuma Hiroki se introduce también en esta problemática en la segunda parte de su ensayo sobre la cultura otaku, poniendo de relieve la importancia que concede a la novela ligera dentro de esta. En *Gēmuteki riarizumu no tanjō*, publicado en 2007 como secuela directa de *Dōbutsuka suru posutomodan* (2000), Azuma comparte la misma inquietud que Enomoto a la hora de realizar una definición concreta de lo que es una novela ligera. Inicialmente, considera como bastante extendida la definición de novela ligera como “una novela de entretenimiento con ilustraciones de manga o anime, dirigida principalmente a estudiantes de secundaria y bachillerato” y la sitúa físicamente dentro de las librerías en la misma sección que los cómics manga (Azuma, 2007, p. 27). Esta definición a la que denomina como “típica”, coincide con la expuesta por Yamanaka y parcialmente con la propuesta por Enomoto, pero el mismo Azuma coincide con este último en la dificultad de abarcar con esta definición un fenómeno tan amplio, así que decide considerar que ‘novela ligera’ constituye una etiqueta otorgada individualmente por cada lector, de forma que es posible encontrar novelas ilustradas que no son consideradas novela ligera, y viceversa (Azuma, 2007, pp. 32-33). Ese mismo año, en un capítulo que publicó como colaboración en el libro *Robot Ghosts and Wired Dreams. Japanese Science Fiction from Origins to*

Anime, añade que la novela ligera se distingue de la novela tradicional, conocida en japonés como *shōsetsu* (小説)¹⁶⁴, respecto a la que cuenta con un mercado propio y diferenciado (Azuma, 2007b, p. 80).

Otra definición propuesta por Azuma Hiroki dos años más tarde, en la introducción que escribió para la traducción al inglés de *Dōbutsuka suru posutomodan*, hace referencia al momento de auge de la novela ligera, que sitúa en la primera mitad de la década de los dos mil, y define a estas obras como una de las nuevas formas de narrativa que se popularizaron en esos años, añadiendo que muchos de los autores que debutaron con este tipo de obras se han convertido en autores de *bestseller* y han ganado numerosos premios (Azuma, 2009, pp. x-xi).

Por su parte, Ichiyanagi ya matizó en 2013 que el éxito de la novela ligera está provocando que su público objetivo esté comenzando a traspasar las fronteras delimitadas por la definición más tradicional, que englobaba a estudiantes de secundaria y bachillerato, para extenderse a otros sectores, como los estudiantes universitarios o públicos atraídos por géneros específicos como las *fujoshi*. Relaciona este aumento del espectro de consumidores de novela ligera tanto con la correlación entre la misma con la popularidad de sus adaptaciones al anime, como con aquellos jóvenes situados en el rango de edad entre los 20 y los 30 años que en su adolescencia ya habían crecido leyendo este tipo de obras (Hirota y Kume, 2013, p. 13).

Revisando la diversidad de definiciones presentadas sobre qué podemos entender como novela ligera en Japón, es posible tomar prestadas de nuevo las palabras de Enomoto y afirmar que resulta muy complicado dar una respuesta certera. En opinión de este autor, es posible que una definición relativamente transversal pueda ofrecerse si se analiza su papel como nuevo vértice de la cultura otaku; por ello, se aportará una definición sobre qué se entiende en este trabajo como novela ligera en las conclusiones de este epígrafe.

¹⁶⁴ La traducción correspondiente a la palabra ‘novela’ en un sentido literal, por lo que Azuma lo utiliza para remarcar la diferenciación con *raito noberu*.

Breve historia de la novela ligera

Como se ha mencionado, Azuma Hiroki sitúa la época de auge de la novela ligera en la primera mitad de la década de los dos mil (Azuma, 2009, pp. x-xi), pero indica que tal momento no supone el origen de la novela ligera como tal, sino solo un “redescubrimiento”, pues los antecedentes de este tipo de obra narrativa pueden rastrearse hasta finales de la década de los setenta y, sobre todo, a lo largo de la década de los ochenta (Azuma, 2007, pp. 27-28), y principios de los noventa del siglo XX, una época a la que Yamanaka Tomomi denomina como la Era de la Fantasía (Yamanaka, 2013, p. 48).

No es posible desligar el origen de la novela ligera del asentamiento del género de la fantasía en Japón, que tuvo lugar ya desde finales de los años sesenta, pero sobre todo durante la década siguiente, con la traducción y publicación de grandes clásicos de la fantasía como *Las Crónicas de Narnia* de C. S. Lewis (publicadas por Iwanami Shoten y Kodansha en 1966) *El Señor de los Anillos* de J. R. R. Tolkien (Hyōronsa, 1972) o *Gedo Senki* 『ゲド戦記』¹⁶⁵ de Ursula K. Le Guin (Iwanami Shoten, 1976) (Enomoto, 2008, pp. 12-13).

Según Enomoto Aki, la influencia y popularidad de este tipo de “fantasía europea medieval con espadas y brujería”, como se conocería en Japón, favoreció el surgimiento en la década de los ochenta de novelas de fantasía juveniles que se unieron a las novelas de ciencia ficción que ya habían ido cosechando un gran éxito como referente del entretenimiento durante la década anterior. De esta forma, obras como *Makai Suikoden* 『魔界水滸伝』 de Kurimoto Kaoru (publicada por Kadokawa Novels desde 1981), las series *Makai Toshi* 『魔界都市』 (publicada por Shōdensha y Asahi Sonorama desde 1986) y *Vampire Hunter D* 『吸血鬼ハンターD』 (publicada por Sonorama Bunko desde 1988), ambas de Kikuchi Hideyuki, entre otras; se sumaron a obras de ciencia ficción

¹⁶⁵ Se utilizó como el título de la colección de varias obras de Ursula K. Le Guin publicada en Japón, y se puede traducir literalmente como *Crónica de la guerra de Ged*, aunque para adecuarse a la traducción original en España se ha traducido como *Cuentos de Terramar* (Enomoto, 2008, p. 13). Esta obra cuenta con una famosa adaptación al anime en formato de largometraje dirigida por Miyazaki Gorō, producida por Studio Ghibli y estrenada en el año 2006.

como *Sengoku Jietai* 『戦国自衛隊』 de Hanmura Ryō (publicada por Hayakawa Bunko y Kadokawa Bunko en 1971), un género en el que la línea editorial especializada en ciencia ficción, Asahi Sonorama Bunko, ya había comenzado a publicar novelas ilustradas (Enomoto, 2008, pp. 14-16).¹⁶⁶

A mediados de la década de los ochenta, la difusión de las adaptaciones al japonés del mítico TRPG¹⁶⁷, *Dungeons&Dragons*¹⁶⁸ y la publicación en Japón de CRPG¹⁶⁹ procedentes de Estados Unidos (como *Ultima* y *Wizardry*), favorecieron un interés por el género fantástico que, en primer lugar, estimuló la creación de los CRPG japoneses (Yamanaka, 2013, p. 48). Aunque el primer exponente de este género en Japón fue *The Black Onyx* (1984), los títulos que encabezaron el llamado “boom” de la fantasía fueron *Dragon Quest* (1985), *Dragon Quest II* (1987) o *Final Fantasy* (1987) (Enomoto, 2008, pp. 17-18).

Tanto Enomoto (Enomoto, 2008, pp. 18-20) como Yamanaka (Yamanaka, 2013, p. 48) coinciden en que el éxito de este tipo de videojuegos terminó influyendo en el ámbito de la literatura juvenil. De esta forma, surgieron colecciones especializadas en el género de la fantasía como Kadokawa Bunko (1985, precursora de Kadokawa Sneaker Bunko) o Fujimi Fantasia Bunko, que publicaron obras de referencia para el género como *Rōdosu shimasenki* 『ロードス島戦記』¹⁷⁰ de Mizuno Ryō (Kadokawa Bunko, 1988), *Fortune*

¹⁶⁶ Enomoto Aki señala la posible confusión respecto a los términos ‘fantasía’ y ‘ciencia ficción’, ya que, usados en un sentido amplio, hacían referencia respectivamente a “novelas ambientadas en un mundo diferente al real” y “novelas en las que las cosas no existen en realidad”. Aunque reconoce que hoy en día en Japón ya no se utiliza ‘ciencia ficción’ de manera tan general, indica que, lo que define en su trabajo como “fantasía en sentido estricto”, hace referencia específicamente a la mencionada como “fantasía europea medieval con espadas y brujería” (Enomoto, 2008, pp. 14-16). En opinión del autor de este trabajo, es probable que esta sea la razón por la que elementos típicos de la ciencia ficción se entremezclan con elementos propios de la fantasía en algunas de las obras citadas como ejemplos.

¹⁶⁷ Abreviatura en inglés de *Tabletop Role-Playing Game*, traducido como ‘juego de rol de mesa’.

¹⁶⁸ Abreviado frecuentemente como D&D, en España se conoció también como Dragones y Mazmorras, uno de los primeros exponentes de este tipo de entretenimiento basados en el género literario de la fantasía.

¹⁶⁹ Abreviatura en inglés de *Computer Role-Playing Game*, traducido como ‘juego de rol por ordenador’.

¹⁷⁰ Traducido al inglés como *The Record of Lodoss War*. La obra de Mizuno Ryō era, en origen, la novelización de las actas de las sesiones de una partida de D&D publicada desde 1986 en la revista *Comptiq* (*Konputīku* コンピューターク) (Yamanaka, 2013, p. 50), evidenciando así la íntima relación entre la literatura juvenil de fantasía y los juegos de rol, que a su vez estaban profundamente influenciados por la visión del

Quest de Fukuzawa Mishio (Kadokawa Bunko, 1989) o *Slayers* de Kanzaka Hajime (Fujimi Fantasia Bunko, 1990). Unido a la publicación de estas novelas, en el ámbito de la literatura general se creó el *Nihon Fantajīnoberu Taishō* (日本ファンタジーノベル大賞), o Japan Fantasy Novel Award, patrocinado por Shinchōsha, poniendo de relieve la popularidad de este género y su trascendencia más allá del público únicamente juvenil (Yamanaka, 2013, p. 49).

Figura 19. Portada original de *Slayers* de 1990 (figura extraída de Enomoto, 2008, p. 19)



Figura 20. Portada de las actas de la partida de D&D titulada *The Record of Lodoss War* publicadas en la revista *Comptiq* en 1986 (figura extraída de Yamanaka, 2013, p. 51)

En concreto, Yamanaka señala que actualmente se acepta de manera bastante unánime la importancia clave de *Slayers* para la historia de la novela ligera, considerando la obra de Kanzaka como un prototipo de lo que más tarde se designaría bajo esa categoría, debido a su estilo narrativo, al hecho de que incluía ilustraciones manga (realizadas por Araizumi Rui) y a la influencia que tuvo tanto para lectores como para escritores (Yamanaka, 2013, p. 49).

Otro hecho que puede considerarse, en palabras de Yamanaka, como “uno de los acontecimientos de la historia de la novela ligera que no puede ignorarse”, es el auge de la

mundo fantástico, el desarrollo narrativo o las caracterizaciones de personajes típicas de clásicos de la fantasía como *El Señor de los Anillos* (Yamanaka, 2013, p. 57).

novelización del anime que tuvo lugar a finales de los años ochenta, coincidiendo con la popularidad de la fantasía juvenil. Debido al continuo éxito de las cada vez más numerosas OVA que se iban estrenando año tras año, se produjo un incremento de las novelas que adaptaban estas obras a través de colecciones como Asahi Sonorama Bunko (un ejemplo sería *Garu Fōsu: Akai Akuma no Sanba* 『ガ ル・ フ ォ ー ス 赤い悪魔のサンバ』 de Tomita Sukehiro, publicada en 1986 por Kadokawa Bunko), y de esta forma, motivos y tropos del anime y el manga terminaron exportándose al ámbito de la literatura juvenil en formatos que, además, incluían ilustraciones manga (Yamanaka, 2013, pp. 61-64).

Según Enomoto Aki, la mayoría de los autores de novelas de fantasía juvenil de esa época, como los mencionados Mizuno Ryō o Fukuzawa Mishio, comenzaron sus carreras publicando sus obras en revistas como *Shishiō* 『獅子王』¹⁷¹, *DRAGON MAGAZINE*¹⁷² o *Comptiq*¹⁷³. Este hecho sugiere que el boom de la fantasía japonesa está más relacionado con el éxito de videojuegos como *Dragon Quest* más que por la influencia directa de la novela de fantasía extranjera, que nunca alcanzó las mismas cotas de popularidad, y marca una diferencia en el origen de los autores respecto a las etapas posteriores, que estarán más vinculados a los premios de escritores organizados por las editoriales (Enomoto, 2008, p. 25).

¹⁷¹ Es una revista que ofrece novelas cortas e ilustraciones con estilo manga perteneciente a Asahi Sonorama, como la versión de revista de su sello de novelas juveniles, Asahi Sonorama Bunko, y que comenzó a publicarse en 1985. Yamanaka señala que *Shishiō* es la revista precursora de la novela ligera (Yamanaka, 2017, pp. 6-7).

¹⁷² *DRAGON MAGAZINE* es una revista perteneciente a Fujimi Shobō, que comenzó a publicarse en 1988. Su contenido principal se asociaba a la fantasía, pero ofrecía un contenido variado que incluía, entre muchas otras cosas, reseñas de anime y manga (Yamanaka, 2017, p. 9).

¹⁷³ *Comptiq* es una revista de videojuegos de ordenador perteneciente a Kadokawa Shoten (Yamanaka, 2017, p. 11).



Figura 21. Portada del videojuego *Dragon Quest* (portada extraída de Enomoto, 2008, p. 17)

Estos premios fueron surgiendo a medida que el incipiente género de la fantasía juvenil se iba asentando. Uno de los primeros fue el *Fantasia chōhen shōsetsu taishō* (ファンタジア長編小説大賞)¹⁷⁴, del que Kanzaka Hajime fue su primer finalista. Desde su primera edición en 1989 hasta el presente 2021, el premio organizado por Fujimi Shobō ha sido la plataforma de lanzamiento de un importante número de autores de novela ligera¹⁷⁵ (Enomoto, 2008, p. 29).

Otro premio que obtuvo gran relevancia a lo largo de los años noventa fue el *Dengeki gēmu shōsetsu taishō* (電撃ゲーム小説大賞)¹⁷⁶, cuya primera edición se celebró en 1994 en el seno del surgimiento de un nuevo sello editorial, Dengeki Bunko, que fue fundado en 1993, y que también inició la publicación de una revista similar a *DRAGON MAGAZINE*, inicialmente titulada *Dengeki HP* y que más tarde cambió su nombre a *Dengeki MAGAZINE*. A diferencia de Kadokawa y Fujimi, Dengeki se encargaba de mantener en activo a los autores que ganaban las consecutivas ediciones de su premio, por lo que estos aportaban al sello un número importante de obras a lo largo del año, de manera que podían

¹⁷⁴ Puede traducirse como ‘Premio de Novela Larga de Fantasía’.

¹⁷⁵ Según Yamanaka Tomomi, la revista *DRAGON MAGAZINE*, el sello de novela Fujimi Fantasia Bunko y el premio *Fantasia chōhen shōsetsu taishō* se plantearon de manera conjunta para establecer un sistema que suministrara escritores y obras de manera continua, y favoreciera el desarrollo de los proyectos. Esta política, unida a una orientación combinada de medios de *DRAGON MAGAZINE*, favoreció el éxito de Fujimi a finales de los años ochenta y principios de los noventa (Yamanaka, 2017, p. 9).

¹⁷⁶ Puede traducirse como ‘Premio Dengeki de Novela de Juegos’. Más tarde se abreviaría a *Dengeki shōsetsu taishō* (電撃ゲーム小説大賞), y que puede traducirse como ‘Premio Dengeki de Novela’ (Enomoto, 2008, p. 35).

dedicarse plenamente a su labor de escritura. Según Enomoto, fue gracias en parte a esta política que Dengeki consiguió desbancar a Kadokawa y Fujimi como referente en el mercado de sellos editoriales de este tipo de literatura (Enomoto, 2008, pp. 33-35).

La otra razón que Enomoto considera ayudó a Dengeki a situarse por encima de sus competidoras, fue la capacidad de leer el estancamiento del género de la fantasía y albergar entre su colección la evolución de este. De esta forma, comenzó a popularizarse una nueva variante del género denominada *gendai fantajī* (現代ファンタジー)¹⁷⁷ o *gakuen inō* (学園異能)¹⁷⁸, que mantenía los poderes sobrenaturales y la fantasía pero trasladaba las historias a ambientes contemporáneos y utiliza a menudo la alegoría, especialmente situándose en el ámbito escolar dado el carácter juvenil de las obras, consiguiendo una implicación emocional mayor de los lectores al entrelazar cuestiones sociales reales y familiares para ellos con la propia trama. Se puede citar *Bugīpoppu wa warawanai* 『ブギーポップは笑わない』 de Kadono Kōhei (ganador del 4º premio de Dengeki en el año 1997), como uno de los exponentes más relevantes, pues su éxito es clave tanto para comprender el auge de Dengeki en esa época como el cambio de tendencia en el género de la fantasía (Enomoto, 2008, pp. 37-38).

Fue precisamente a finales de los años noventa, en paralelo a la evolución del género y al auge de Dengeki, cuando se estima que surgió como tal el concepto de ‘novela ligera’. Enomoto indica que la teoría más aceptada es la expuesta por Shinjō Kazuma en su obra de 2006, *Raito noberu ‘chō’ nyūmon* 『ライトノベル「超」入門』 (Enomoto, 2008, p. 21). En esta, Shinjō defiende que ‘novela ligera’ surgió en el SF Fantasy Forum del popular servicio de comunicación digital de la época conocido como NIFTY-SERVICE, donde se debatía la forma de denominar al nuevo tipo de novela que se estaba asentando entonces (Shinjō, 2006, pp. 17-29)¹⁷⁹, aunque Enomoto cree que el término debió expandirse

¹⁷⁷ Puede traducirse como ‘fantasía contemporánea’.

¹⁷⁸ Puede traducirse como ‘poderes sobrenaturales en la escuela’

¹⁷⁹ A modo de complemento, resulta interesante comprobar algunas de las diferentes opciones que se barajaron en el debate: por un lado, hubo dificultades con términos como ‘juvenil’ o ‘joven adulto’; dada la cada vez mayor variedad de géneros, tampoco se concluyó utilizar ‘fantasía’ o ‘ciencia ficción’; por último, se plantearon términos como ‘novela limpia’ o ‘novela rápida’ (Enomoto, 2008, p. 21).

alrededor del año dos mil gracias a la generalización del uso de Internet y la interacción entre usuarios, y que, aun así, puede utilizarse perfectamente para hablar de las obras de este tipo previas a la acuñación como tal del término (Enomoto, 2008, pp. 21-22).

La primera década del siglo XX contempló un cambio drástico en la situación de la novela ligera que se debe a una evolución del modelo de mercado: por una parte, comenzaron a abrirse nuevas tiendas especializadas en la cultura otaku como Animate, y por otra, la generalización de Internet favoreció el surgimiento de tiendas online como Amazon Japan. Dado que la novela ligera nunca se había caracterizado por venderse de forma masiva en las librerías generalistas, las tiendas especializadas y especialmente el mercado bajo demanda de Internet permitió que aparecieran numerosos sellos editoriales nuevos de menor tamaño (GA Bunko de Softbank Creative, HJ Bunko de Hobby Japan, GAGAGA Bunko de Shōgakukan, entre otros) que, con inversiones más limitadas, ofrecían una identidad única y más especializada. Enomoto marca aquí una bifurcación de la novela ligera en dos estilos diferenciados en función del público al que se dirigían: los *fukyū hin* (普及品) o ‘productos populares’, enfocados al tradicional público adolescente y orientados a obtener altos números de ventas, y los *senmon hin* (専門品) o ‘productos especializados’, dirigidos a un público específico de aficionados y orientados a mantener una cuota de lectores de nicho fieles al sello (Enomoto, 2008, pp. 43-49).

En opinión del autor de este trabajo, es importante tener en cuenta que esta expansión de la novela ligera coincide temporalmente con la etapa en que comienzan a observarse los resultados del mayor interés gubernamental por fomentar la cultura otaku como parte del *soft power* japonés (mediados de los años dos mil), y coincide aproximadamente, por ejemplo, con la publicación y éxito de *Densha otoko* en 2004 y 2005, por lo que el contexto político para el desarrollo del negocio de la novela ligera sería favorable.

Coincide también con una ampliación en el rango de edad del público consumidor de novela ligera. Si tradicionalmente se había ceñido a los adolescentes de secundaria y bachillerato, ahora los jóvenes universitarios y adultos trabajadores comenzaban a interesarse por este medio. Por ello, algunas editoriales comenzaron a publicar obras que, sin dejar de ser novelas ligeras, trataban temas adultos, e incluso iniciaron nuevas colecciones que podrían situarse en una posición intermedia entre la novela ligera para adolescentes y la literatura convencional. Como resultado de este cambio de tendencia

demográfica, la línea que separaba la novela ligera de la novela tradicional se ha hecho más fina, y muchos autores que iniciaron sus carreras en la novela ligera han comenzado a publicar *shōsetsu* (varios ejemplos que pueden citarse son Hashimoto Tsumugu, Yonezawa Honobu o Sakuraba Kazuki) (Enomoto, 2008, pp. 49-54).

Al mismo tiempo, el boom de la novela ligera provocó una gran demanda de nuevos autores que no podía ser satisfecha únicamente con los ganadores de los diferentes premios convocados anualmente. Por ello, desde guionistas de videojuegos a autores de manga e incluso *dōjin*, comenzaron a hacerse un hueco en el mundo de la novela ligera, como el guionista de escenarios para videojuegos, Tanaka Romio, autor de *Jinrui wa suitai shimashita* 『人類は衰退しました』, que se ha convertido en una de las series de referencia de GAGAGA Bunko desde 2007; o Nasu Kinoko, escritor de las novelas visuales *Tsukihime* 『月姫』 y la más tarde exitosa *Fate/stay Night*, que publicó *Kara no kyōkai* 『空の境界』, inicialmente un *dōjinshi*, en el sello Kōdansha Novels en el año 2004 (Enomoto, 2008, p. 55).

Sin embargo, es precisamente esta demanda insaciable de nuevos escritores la que enlaza con el ámbito de la creatividad de los aficionados. *Sword Art Online* (*Sōdo Āto Onrain* ソードアート・オンライン)¹⁸⁰, franquicia *transmedia* que se analiza como ejemplo representativo en el próximo capítulo de la presente tesis, es solo una muestra del papel de Internet en la entrada de autores aficionados en el circuito profesional a partir del año 2000, pero durante los primeros años del nuevo milenio se multiplicaron los foros y blogs, tanto grupales como individuales, donde aún se publican relatos de este tipo tanto completos como serializados. Un ejemplo de estos servicios digitales es *Shōsetsuka ni Narō* (小説家になろう)¹⁸¹, lanzado en 2004 y aún en activo, que cuenta en la actualidad (verano de 2021) con casi 900.000 novelas publicadas y más de 2 millones de usuarios. En la citada página se publican relatos que mantienen el formato y el estilo de la novela ligera,

¹⁸⁰ Dado que el título es una adaptación del inglés, *Sword Art Online*, en este trabajo se utiliza tanto el título completo en inglés como la abreviatura por el que se le conoce popularmente: SAO.

¹⁸¹ Puede traducirse como ‘Vamos a ser novelistas’. Se puede acceder a la página web a través del siguiente enlace: <https://syosetu.com> (consultada: 19/09/2021)

con obras publicadas por capítulos o por volúmenes serializados. Un importante número de obras que se surgieron inicialmente en *Shōsetsuka ni Narō* han terminado siendo adquiridas por editoriales para ser publicadas como novelas ligeras e, incluso, algunas han llegado a convertirse en franquicias al ser adaptadas al anime.

A pesar del aparente horizonte de éxito del formato de la novela ligera, Enomoto afirma que el modelo está comenzando a dar muestras de saturación, con la avalancha de nuevos sellos editoriales especializados y la irrupción de numerosos autores y, por ende, de nuevas obras. Dado que la población de Japón está envejeciendo de manera acelerada, Enomoto considera que la cuota de mercado joven se va a ir reduciendo con el paso del tiempo; a esta circunstancia se suma la competencia de las *kētai shōsetsu* (ケータイ小説)¹⁸², más asequibles y de una mayor facilidad de lectura y transporte, para ofrecer finalmente un futuro complejo para la novela ligera (Enomoto, 2008, pp. 58-60).

El estilo *sekai-kei*

Azuma Hiroki señala que las novelas ligeras pertenecen a una categoría de literatura que a veces recibe la etiqueta de *sekai-kei*¹⁸³, en el que los límites del mundo están definidos por los límites de la conciencia individual (Azuma, 2007b, p. 81). Según Kasai Kiyoshi, el estilo *sekai-kei* plantea situaciones en que el primer plano (formado por los protagonistas de la obra, habitualmente un chico adolescente y una heroína) está directamente conectado con el fondo (tradicionalmente una crisis apocalíptica) eludiendo el plano intermedio (formado por el contexto social, político e histórico de ese mundo) e incidiendo, por tanto, en las relaciones entre personajes sin profundizar demasiado en el trasfondo del mundo en que se desarrolla la trama (Kasai, 2009, pp. 5-6).

¹⁸² Puede traducirse como ‘novela para teléfonos móviles’.

¹⁸³ Puede traducirse como ‘tipo mundo’. Stefanie Thomas indica que *sekai* se escribe en katakana en este contexto, y no en kanji, para indicar que se trata de un concepto abstracto que se refiere tanto al “mundo interior” de los personajes como al mundo exterior (Thomas, 2014, p. 1). El término asociado a este tipo específico de narrativa se difundió a través de Internet después del éxito de la OVA *Hoshi no koe* 『ほしのこえ』 de Shinkai Makoto (2002, traducida al inglés como *Voices of a Distant Star*), ya que al comienzo de esta se escuchaba la siguiente frase: “Hay una palabra “mundo”. Hasta la escuela secundaria, pensaba vagamente que el mundo era el área que podía alcanzar un teléfono móvil” (Azuma, 2007b, p. 82).

Kiuchi Yoshito indica que *sekai-kei* también se ha utilizado para hablar de un estado de la sociedad posmoderna en que se han desvanecido las estructuras intermedias (las políticas del bienestar, la democracia propiamente dicha...) para dar paso a un sistema mundial. Ambos términos, como se puede comprobar, comparten características similares, como la desaparición del ámbito social (Kiuchi, 2018, pp. 193-194) o el horizonte de crisis.

Como ejemplo de este estilo narrativo, Azuma cita una de las obras de Arai Motoko, *Hitome anata ni...* 『ひとめあなたに...』, escrita en 1981 y publicada en 1985 por Kadokawa Shoten. En un primer momento, podría considerarse que su punto de partida es bastante recurrente en la ciencia ficción (un planetaide se estrella contra la Tierra); sin embargo, la autora se centra en la narrativa derivada del encuentro entre la heroína y su amante, utilizando la situación extrema únicamente como contexto (Azuma, 2007b, p. 81).

Este estilo de narrativa estaría relacionado con el éxito de *Neon Genesis Evangelion*, por lo que también es llamado en algunas ocasiones como el “síndrome post-*Evangelion*”, y se hizo especialmente popular a partir del año 2000. En palabras de Tanaka Motoko, es muy probable que este aumento de la popularidad del *sekai-kei* se deba al crecimiento del fenómeno social de los *hikikomori*, que se sienten íntimamente reconocidos y cómodos en este tipo de narrativas, pues ofrecen una falsa sensación de omnipotencia y de control sobre el mundo, negando las experiencias de resignación y pérdida que se asocian con el proceso de la madurez (Tanaka, 2013, pp. 2-3).

Dentro de este estilo general, un subgénero muy relevante por la cantidad de novelas ligeras que encajan dentro de sus características es el denominado *isekai* (異世界)¹⁸⁴. Por citar algunas de las obras más famosas, pues cuentan con diversas adaptaciones y por tanto pueden considerarse ya como franquicias *transmedia*: la mencionada *Sword Art Online* de Kawahara Reki (2009), *Re:Zero kara hajimeru isekai seikatsu* 『RE: ゼロから始める異世界生活』 de Nagatsuki Tappei (2012), *Tate no yūsha no nariagari* 『盾の勇者の成

¹⁸⁴ Puede traducirse como ‘universo paralelo’ o ‘universo alternativo’.

り上がり』 de Yusagi Aneko o *Tensei shitara slime datta ken* 『転生したらスライムだった件』 de Fuse (2013).¹⁸⁵

En el género *isekai*, los personajes protagonistas, habitualmente adolescentes masculinos que son definidos en la propia obra como otakus o *hikikomori*, son trasladados desde el mundo real (por invocación, por tecnología o por reencarnación) a un mundo alternativo (Cerdán Martínez et al., 2021, p. 574) que suele tener un diseño basado en la fantasía, utilizando en muchas ocasiones el recurso del MMORPG¹⁸⁶. Cerdán Martínez, Padilla Castillo y Villa Gracia consideran evidente la similitud entre la figura y los hábitos del *hikikomori* y el diseño tanto de los personajes protagonistas como del propio concepto de “cárcel autoimpuesta” del género *isekai*, y reflexionan sobre el auge del género en los últimos años y, especialmente, a raíz de los confinamientos provocados por la pandemia de Covid-19 en 2020 y 2021 y la extensión por todo el mundo (en su artículo hablan específicamente de Latinoamérica) del aislamiento autoimpuesto propio del fenómeno de los *hikikomori* (Cerdán Martínez et al., 2021, pp. 9-13).

Las características que definen al género *isekai* encajan en gran medida con el concepto de la “meta-narrativa” desarrollado por Azuma Hiroki en su teoría del “realismo del juego”. El propio Azuma relaciona la “meta-narrativa” con las novelas ligeras, ya que las mismas están muy influidas desde sus orígenes por los juegos de rol de mesa (Azuma, 2007, pp. 36-41). De esta forma, en opinión del autor de esta tesis, el género *isekai* sería una ejemplificación perfecta de esta idea del “realismo del juego”: el propio “mundo alternativo”, que está basado en la fantasía en la mayoría de las ocasiones (como lo hacían los primeros juegos de rol de mesa), apenas es un escenario para el desarrollo de la trama de un personaje protagonista cuya construcción es simbólica (el otaku que representa al lector). En consecuencia, el *isekai* plantea historias que pueden entenderse como puntuales

¹⁸⁵ Estas tres últimas obras fueron publicadas inicialmente en *Shōsetsuka ni Narō*. El año de publicación indicado entre paréntesis corresponde al inicio de su publicación en esa página web.

¹⁸⁶ Siglas en inglés de *Multiplayer Massive Online Role-Playing Game*. El punto de partida de *isekai* como *Sword Art Online* u *Overlord* es el encierro dentro del mundo de un videojuego; otros como *Tate no yūsha no nariagari* o *Tensei shitara slime datta ken* utilizan elementos de los videojuegos como la experiencia y subida de niveles, la obtención de habilidades o incluso la interfaz digital, aunque sus mundos de trasfondo no sean específicamente parte de un videojuego.

o accidentales; es decir, el personaje protagonista existe al mismo tiempo en todas y cada una de ellas, dado que es un símbolo, y la trama podría ocurrir indistintamente en cada uno de los “mundos alternativos”, que también pueden considerarse como simbólicos.

La novela ligera como nuevo vértice de la cultura otaku

La íntima relación entre el anime y la novela ligera (o las obras que pueden denominarse novelas ligeras antes de que el término existiera) se remonta, según Yamanaka Tomomi, al boom del anime de finales de los años setenta asociado al estreno de obras de ciencia ficción como *Mobile Suit Gundam*, y que atrajeron al manga/anime a un buen número de aficionados. Esta situación se reflejó en la propia génesis del prototipo de la novela ligera, que se desarrolló en los años ochenta conectando los mundos de la ciencia ficción y la fantasía con el estilo visual del anime a través de las novelizaciones de las series (Yamanaka, 2017, p. 5).

Esta influencia del anime en la literatura juvenil comenzaría a ser bidireccional ya desde principios de la década de 1990, momento en que editoriales como Kadokawa empezaron a adaptar sus obras de más éxito a diferentes medios (actualmente este modelo se asocia más a Dengeki). Un ejemplo de este fenómeno sería la mencionada *Slayers*, que se trasladó tanto al formato de manga como, sobre todo, al anime. Por esta razón, Enomoto Aki considera que, junto al éxito y revolución que supuso en la cultura otaku el estreno de *Neon Genesis Evangelion*, *Slayers* debe tenerse en cuenta a la hora de comprender el asentamiento del modelo de negocio *transmedia* (Enomoto, 2008, p. 39).

De hecho, en una encuesta realizada por Kadokawa Shoten en 1999 se comprobó que el 45.5% de los lectores de sus revistas, *Comptiq* y *Newtype*¹⁸⁷, eran paralelamente lectores de *DRAGON MAGAZINE*, demostrando así que una parte importante de los consumidores de anime, videojuegos y novelas ligeras disfrutaban de un modelo transversal de géneros y medios (Yamanaka, 2017, p. 11).

¹⁸⁷ *Newtype* es una revista de anime perteneciente a Kadokawa Shoten (Yamanaka, 2017, p. 11).

De hecho, el papel de la novela ligera como vivero de narrativas parece haber comenzado a crecer en la última década frente al dominio tradicional del manga, que a través del *dōjinshi* había integrado un modelo que canalizaba la creatividad de los otakus. Según la base de datos anime-planet.com, de un total¹⁸⁸ de dos únicas novelas ligeras adaptadas al anime en el año 2000, se pasó a 23 en el año 2010, y a 39 en 2020, con un máximo de 62 anime basados en novela ligera estrenados en el año 2013; frente a 35 mangas adaptados al anime en el año 2000, 116 en el año 2010 y 128 en 2020. Una relación más completa entre el número de productos de anime basados en novelas ligeras y en mangas según la citada base de datos puede verse a continuación, en la Tabla 1.

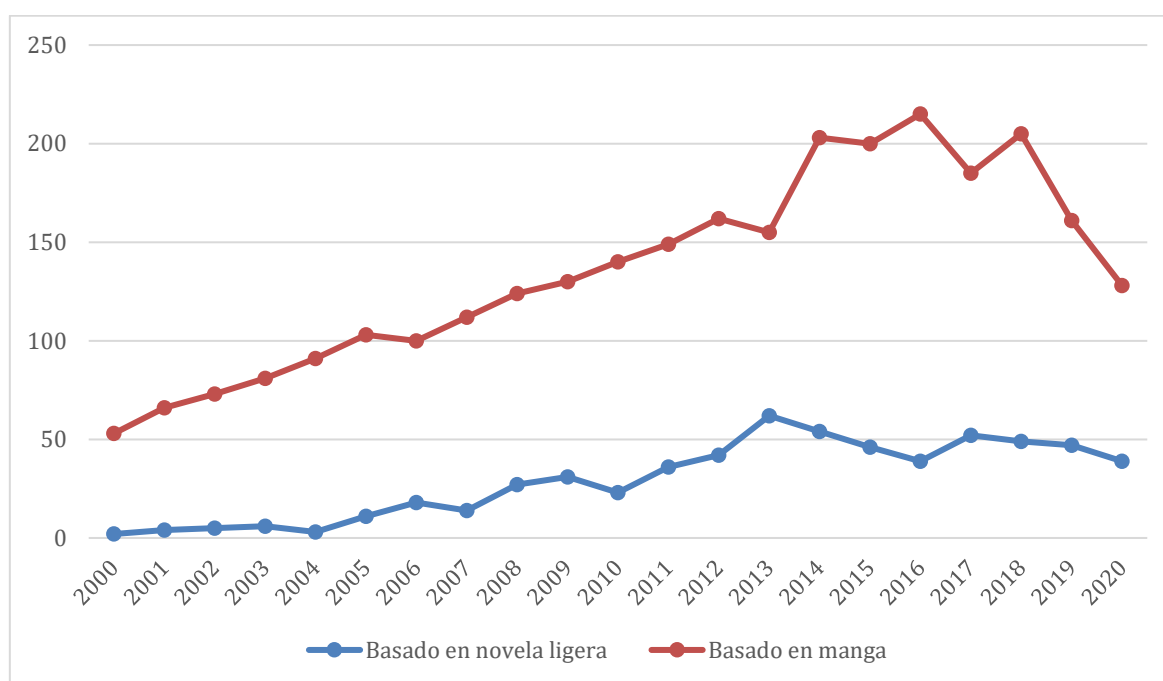


Tabla 1. Evolución del número de producciones de anime basadas en mangas (en rojo) y en novelas ligeras (en azul) desde el año 2000 hasta el año 2020 (tabla realizada con datos de <https://www.anime-planet.com>, consultada: 19/09/2021).

¹⁸⁸ Los filtros utilizados para la toma de datos en la base de datos (<https://www.anime-planet.com>, consultada: 19/09/2021) han sido las fechas (entre el año 2000 y el año 2020) y los criterios “basado en light novel” y “basado en manga”. Por tanto, se han contabilizado todos los productos categorizados como anime en la base de datos, sean tanto series (contabilizando sus temporadas por separado como productos independientes) como películas, episodios especiales emitidos en TV o publicados directamente en formato físico, como OVA.

Como puede comprobarse en la Tabla 1, si bien el dominio del manga como proveedor de historias originales para la realización de productos de anime sigue siendo indiscutible, poco a poco la novela ligera va consolidando una posición de cierta relevancia como generadora de historias que terminan siendo adaptadas por parte de la industria de la animación japonesa.

Es posible que una razón por la que el anime ha tendido en los últimos años a adaptar progresivamente más obras procedentes de la novela ligera sea, de hecho, el propio formato de las *ranobe*. Por un lado, la longitud de cada volumen se adecua muy bien al formato de temporada. Se puede establecer una relación entre una temporada de serie de anime, formada por 12 episodios habitualmente (en ocasiones y sobre todo para licencias ya establecidas, se realizan temporadas dobles de 24 episodios), y aproximadamente 1 o 2 volúmenes completos de una serie de novela ligera. Por otra parte, la influencia de los videojuegos en la novela ligera atrae a nuevos públicos que quizá no estaban tan interesados por los géneros tradicionales del manga, y quienes reconocen y comprenden las normas que suelen ser recurrentes en el género *isekai*.

Debido a este auge del modelo *mediamix*, en opinión del autor de este trabajo se puede afirmar que la novela ligera es otro vértice más de la cultura otaku, junto al manga, el anime y los videojuegos, así como otro exponente de la creatividad de los otakus que alimenta a la producción formal de cultura otaku. En este sentido y en mayor medida que para los *dōjinshi*, tanto la facilidad de su uso como los mejores y más asequibles medios de distribución que trajo consigo la generalización de Internet, ha sido clave para el crecimiento exponencial de la popularidad de la novela ligera japonesa.

Capítulo 5 – Estudios de caso

En el capítulo anterior se ha realizado un análisis de los que el autor considera los dos mayores exponentes de la relevancia que parece tener la creatividad de los aficionados para la industria otaku profesional japonesa: el *dōjinshi* y la novela ligera. Sin embargo, para justificar esta afirmación se ofrece la revisión de una pareja de ejemplos que pueden considerarse representativos en este sentido.

El primero de ellos es la cuestión del género *yaoi*, que tiene gran relevancia en el contexto del *dōjinshi* y está especialmente relacionado con las aficionadas autodenominadas como *fujoshi*. En este caso, se plantea analizar los límites de la influencia creativa de los aficionados en el mercado formal, a través del estudio de un ejemplo que se desliga radicalmente de los modelos y temas narrativos más convencionales del manga/anime, pero que ejemplifica la interrelación entre la creatividad de las aficionadas y su representación en el circuito comercial.

El segundo de los ejemplos que se ha seleccionado es la franquicia *Sword Art Online* de Kawahara Reki, que ya ha sido mencionada brevemente en las páginas anteriores, ya que la propia evolución de la obra desde la publicación de esta en una página web personal del autor hasta convertirse en una franquicia *transmedia* que ilustra de manera muy evidente el proceso de incorporación del talento creativo de un aficionado en el mercado formal.

Para realizar sendos estudios de caso, se presenta primero un resumen del proceso de formación y evolución de la obra y el género seleccionados; en segundo lugar, se abordan las características tanto propias como coyunturales que los hacen representativos, así como los límites y circunstancias que pueden dificultar su uso como base para una generalización; y por último, se ofrece a modo de conclusión una reflexión a través de los

ejemplos de, por un lado, el impacto que puede tener el desarrollo y la evolución de la popularidad de las diferentes corrientes creativas del *dōjinshi* en el mercado formal del manga/anime; y por otro, de la novela ligera como nexo intermedio y medio de ascenso de los aficionados con talento creativo al circuito profesional de la cultura otaku.

1. El *yaoi* y los límites de la influencia de los aficionados en el mercado

El concepto ‘*yaoi*’ es un término usado para describir tanto las obras como la subcultura circundante a ellas que se caracteriza por una predilección por las historias de amor entre hombres, y que son creadas habitualmente por y para un público que por lo general es femenino (Saitō, 2007, p. 223).

Se trata de un acrónimo de la expresión burlesca *yama nashi, ochi nashi, imi nashi* (ヤマなし、オチなし、意味なし)¹⁸⁹, que fue acuñado en 1979 por un influyente círculo de *dōjinshi*. A partir de la década de los ochenta comenzó a ganar popularidad para referirse a las obras del género *boy's love* (*bōizu rabu* ボーイズラブ)¹⁹⁰ que no se comercializaban de manera profesional, aunque actualmente se utiliza para hablar tanto de obras profesionales como de trabajos realizados de forma *amateur* (McLelland y Welker, 2015, p. 5).

Pero la popularidad del *boy's love* en el contexto aficionado no se limita a Japón. En Estados Unidos, agrupa la mayoría de los *fan-art* y los *fan-fiction* (Ito et al., 2012, p. xxvi), lo que es una muestra de su relevancia como corriente creativa, aunque en este capítulo se estudia el caso japonés del *yaoi* por su representatividad e importancia única como nexo, de hecho, entre el ámbito creativo y el circuito profesional.

El *yaoi* y el *boy's love*: del *dōjinshi* al manga comercial

En su introducción al capítulo escrito por Saitō Tamaki en el libro de 2007, *Robot Ghosts and Wired Dreams*, Kotani Mari sitúa las raíces de esta subcultura en la década de 1970, en mangakas como Hagio Moto, Takemiya Keiko o Yamagishi Ryōko, que publicaron mangas con romances entre hombres jóvenes y revolucionaron el género *shōjo*

¹⁸⁹ Puede traducirse como ‘sin clímax, sin punto, sin sentido’.

¹⁹⁰ En comparación a *yaoi*, *boy's love*, escrito tanto en *katakana* como en inglés, y abreviado habitualmente como BL, suele hacer referencia a las obras de este género publicadas comercialmente, aunque también se utiliza para las obras realizadas por las aficionadas. Surgió a principios de la década de los noventa en el ámbito de la afición al género (McLelland y Welker, 2015, p. 5).

hasta el punto de recibir el nombre de *Shōwa 24 gang* (*Hana no nijūyo'nen-gumi 24 年組*)¹⁹¹; o en la novela *Mayonaka no tenshi* 『真夜中の天使』¹⁹² de Kurimoto Kauro, publicada en 1979. Kotani define estas obras como *shōnen'ai mono* (少年愛物)¹⁹³, y las considera las precursoras del *yaoi* (Saitō, 2007, p. 223).

Sin embargo, es posible remontarse incluso a principios de los años cincuenta, momento en que el conocido como “padre del manga”, Tezuka Osamu, publicó *Ribon no kishi* 『リボンの騎士』¹⁹⁴, considerado el primer manga *shōjo* de la historia y exponente de la emergencia de este género destinado a un público femenino (Welker, 2015, p. 43). Sin embargo, debido a sus tramas de carácter más adulto, ambiente oscuro y que tendían al uso de situaciones con componente erótico, el subgénero *shōnen'ai* se mantuvo en una posición marginal dentro del contexto más amplio del *shōjo* durante la década de 1970 (Welker, 2015, p. 45).

¹⁹¹ Traducido como ‘the Fabulous Year 24 Group’. Hace referencia al año 1949, considerado el común de nacimiento entre las tres autoras (aunque Ikeda nació en 1947, Hagio en 1949 y Takemiya en 1950, se trataría por tanto del año intermedio). El año 1949 se corresponde con el año 24 de la Era Shōwa (Welker, 2015, p. 44).

¹⁹² Traducida como ‘Midnight Angel’.

¹⁹³ Traducido como ‘historias de amor entre hombres jóvenes’. Se utiliza frecuentemente abreviado en la forma *shōnen'ai*.

¹⁹⁴ Traducido como ‘Princess Knight’.



Figura 22. Escena erótica homosexual en *Kaze to Ki no Uta* 『風と木の詩』¹⁹⁵, de Takemiya Keiko (figura extraída de Welker, 2015, p. 49).

Cabe destacar que la frontera entre el *shōjo* más tradicional y el *shōnen'ai* fue volviéndose difusa con el paso del tiempo, y a finales de los años setenta existían ya otros subgéneros que podrían considerarse como intermedios: el *bishōnen* (美少年)¹⁹⁶, con historias protagonizadas por hombres jóvenes y atractivos, en parejas o en grupos pero sin un componente romántico; el *tanbi* (耽美)¹⁹⁷, un género asociado a la prosa, poco definido y que se caracteriza por ser estéticamente atractivo y sutilmente erótico (Welker, 2015, p. 52).

¹⁹⁵ Traducido como ‘Song of the Wind and the Trees’, uno de los primeros referentes del género *shōnen'ai* (Welker, 2015, p. 50).

¹⁹⁶ Puede traducirse como ‘joven hermoso’.

¹⁹⁷ Se traduce como ‘estético’ según el diccionario *Jisho.org*.



Figura 23. Ilustración de Jimmy Page y Robert Plank (Led Zeppelin) besándose en un *dōjinshi* del círculo Abnorm (figura extraída de Welker, 2015, p. 56).

A partir de 1975 y gracias a la inauguración del primer Comic Market, visitado mayoritariamente por chicas jóvenes (alrededor del 90%) enamoradas de los trabajos del *Shōwa 24 gang* (Welker, 2015, pp. 54-55), comenzaron a desarrollarse en el ámbito del *dōjinshi* obras en prosa y manga que imaginaban relaciones románticas entre personajes masculinos de series de anime famosas como *Mazinger Z* 『*Majingā zetto マジンガーZ*』 (Saitō, 2007, p. 223) o incluso de cantantes de rock como David Bowie, Queen o Led Zeppelin (Welker, 2015, pp. 54-55).

No es hasta principios de la década de los ochenta cuando comienza a utilizarse el término ‘yaoi’ para referenciar a este tipo de obras realizadas por aficionadas. Según Welker, surgió en el seno del círculo de manga *Ravuri* cuando una de sus integrantes, Maru Mikiko, creó un manga de temática homoerótica al que tituló *Yaoi*; en diciembre de 1979, Maru y otros miembros de *Ravuri* realizaron una recopilación de *dōjinshi* de esta

temática bajo el título de *RAPPORI: yaoi tokushu gō* (RAPPORI やおい 特殊号)¹⁹⁸, iniciando así la asociación del término con las obras no profesionales con contenido homosexual erótico o incluso pornográfico. A lo largo de las décadas siguientes, proliferaron y ganaron en popularidad entre las aficionadas los *dōjinshi yaoi* basados en series de anime, sobre todo del género *shōnen* (少年)¹⁹⁹, como *Captain Tsubasa*, *Saint Seiya*, *One Piece* o *Naruto*, asentando el género de forma definitiva. Aunque inicialmente se intercambiaban y vendían solo en convenciones como el Comic Market, más tarde comenzaron a venderse en tiendas especializadas y, a partir de la década de 1990, también a través de Internet (Welker, 2015, pp. 55-59).

Aunque estos trabajos eran considerados como parodias (o en la terminología de Azuma Hiroki, trabajos derivados), la mencionada autora Kurimoto Kaoru colaboró en la fundación de la revista *JUN* (que más tarde pasaría a llamarse *JUNE*) para ofrecer un lugar donde publicar obras originales para este tipo de público (Saitō, 2007, p. 223). La propuesta de la revista fue formulada por Sagawa Toshihiko como una “revista para mujeres de pornografía suave”, aprovechando la ola de popularidad del *shōnen'ai* a finales de la década de los setenta (Welker, 2015, p. 60).

A pesar de la colaboración tanto de Kurimoto como de la mangaka Takemiya, la original *JUNE* fue suspendida debido a sus escasos beneficios en 1979. En su lugar, surgieron otras revistas como *Allan*, aunque su contenido era más textual que visual, o *Gekkō*, similar en tono a *Allan* pero con un tono más oscuro, exponiendo temas como el suicidio o la muerte. Ambas revistas proporcionaron un lugar para el intercambio y el debate de las aficionadas a la temática homosexual, hasta el resurgimiento de *JUNE* en la forma de *Shōsetsu JUNE* en 1982 (Welker, 2015, p. 61).

Según Welker, estas revistas sirvieron de puente entre el mundo comercial y el no comercial del *shōnen'ai*. Se vendían en librerías o bajo suscripción en cualquier lugar de Japón, y facilitaron el acceso de muchas adolescentes a narrativas homoeróticas, así como

¹⁹⁸ Traducido al inglés por Welker como *RAPPORI: Special Yaoi Issue*.

¹⁹⁹ Según el diccionario *Jisho.org*, se traduce como ‘chico, joven, adolescente masculino’. En el contexto de la cultura otaku, hace referencia a un género destinado a este público objetivo.

un lugar de oportunidad para nuevas artistas que eran incapaces de acudir al ComiKet en Tokio. Su papel como marco para la difusión de *dōjinshi* impulsaron la popularidad del género durante la década de los ochenta y sentaron las bases para el boom comercial que este sufriría a partir de 1990 con el surgimiento del *boy's love* (Welker, 2015, pp. 62-63).

Figura 24. Portada del primer número de *JUNE* en octubre de 1978 (figura extraída de Welker, 2015, p. 60).



Figura 25. Portada del número 6 de *Allan*, octubre de 1982 (figura extraída de Welker, 2015, p. 61).

Gracias al boom comercial, muchas editoriales comenzaron a captar a autoras de *dōjinshi yaoi* para publicar manga comercial en revistas especializadas en el género como *Kizzu*, que comenzó a publicarse en 1989. La popularidad del género comercial, conocido como *boy's love*, se disparó en la década de 1990 y comenzó a expandirse en forma de narrativas *transmedia*, así como por lugares de reunión de las aficionadas con tiendas especializadas en BL como *Otome Road*. Sin embargo, este rápido éxito atrajo también una atención pública negativa. En la segunda mitad de la década de los 2000, parte del público general, apoyados por políticos conservadores, comenzaron a atacar la facilidad de adquisición de obras de género BL en librerías públicas o generalistas. Esto obligó a las editoriales a limitar el acceso a este género a través de la utilización de etiquetas como *YAOI COMIC*, *BOY'S LOVE COMIC* o *BOY'S LOVE NOVEL* (Welker, 2015, pp. 63-65).

Lo aceptable y lo inaceptable a través del subgénero *shota*

Una muestra de la diferencia entre los límites de la aceptación del género *yaoi* en el ámbito comercial y su desarrollo en el contexto de las aficionadas es el subgénero *shota*, del que se ha hablado ya en el sexto epígrafe Capítulo 3²⁰⁰.

Este subgénero, que trata historias románticas entre chicos jóvenes en la adolescencia y hombres jóvenes adultos, se mueve entre la incomodidad y la legitimidad, planteando una oscilación entre lo sexualmente explícito y las situaciones implícitas cargadas con mensajes sutiles. En su tesis sobre el *boy's love* realizada en 2008, Amy Ann O'Brian remarca que, ante obras comerciales que plantean una y otra opción narrativa, las aficionadas suelen sentirse más incómodas cuando se representan situaciones explícitas, calificando la obra como “demasiado *shota*” (O'Brian, 2008, p. 57).

Sin embargo, esto no ocurre si la obra en cuestión se trata de un *dōjinshi*. En ese caso, entienden que un *dōjinshi* puede, e incluso debe, trascender los límites narrativos convencionales, ya que se trata de la obra realizada por una aficionada bajo su perspectiva personal. De esta forma, lo que es “demasiado *shota*”, por ejemplo, en un anime convencional como *Boku no piko* 『ぼくのぴこ』, se convierte en tolerable en el ámbito *dōjin* (O'Brian, 2008, p. 58), evidenciando así la existencia de una barrera que supone un límite entre ambos contextos.

Para la investigadora Fujimoto Yukari, la tolerabilidad del *dōjinshi* responde al carácter personal y experimental del *yaoi*, al que considera como un medio para la exploración de la sexualidad propia de las adolescentes y de las mujeres jóvenes, tratándose en última instancia de una simulación segura de una experiencia sexual física pura que no está constreñida por la “opresión” derivada de la dualidad de género. En este sentido, el uso recurrente de los roles sexuales de *seme* (攻め)²⁰¹ y *uke* (受け)²⁰² se plantea como una representación alegórica de los roles de género masculino y femenino

²⁰⁰ Se puede consultar una descripción de este concepto en la página 158, nota 140.

²⁰¹ Puede traducirse como ‘parte dominante en una pareja homosexual’ según el diccionario *Jisho.org*.

²⁰² Puede traducirse como ‘parte sumisa en una pareja homosexual’ según el diccionario *Jisho.org*.

tradicionales, pero tratando de obviar la constrictión provocada por la “opresión” derivada de esta diferencia sexual; es decir, el disfrute personal de los roles de género tradicionales libres de ningún sentido de opresión. Cabe mencionar que, sin embargo, Fujimoto considera que esta cuestión no es la única explicación que justifica el éxito del *yaoi* entre las adolescentes, aunque sí una de las más importantes (Fujimoto, 2015, pp. 79-80).

Una frontera permeable

Resulta relevante que la propia confusión entre los términos ‘yaoi’ y ‘boy’s love’ evidencie, de hecho, la interrelación entre el ámbito profesional y el ámbito creativo de las aficionadas. Muchas autoras que se iniciaron en la publicación de *dōjinshi yaoi* terminaron siendo reclutadas por revistas del circuito comercial que reservan una parte de su contenido a ofrecer información sobre nuevos *dōjinshi*. Welker afirma que, por ello, muchas aficionadas, críticas, artistas y académicos utilizan ambos términos como sinónimos, y eso, en última instancia, muestra la importancia del *dōjinshi* (y, por ende, de la creatividad de las aficionadas) para la publicación comercial (Welker, 2015, p. 66).

Sin embargo, a pesar de esta permeabilidad entre ambos ámbitos, como se ha comprobado en los párrafos previos el *yaoi* también representa el límite entre ellos. Del mismo modo que ocurre con el polémico *lolicon*, del que ya se ha hablado en el epígrafe tercero del Capítulo 3, el uso recurrente de personajes “aparentemente menores de edad” en obras de género *boy’s love* ha sido criticado por instancias internacionales como UNICEF, lo que ha ejercido presión dentro de Japón para imponer medidas regulatorias (McLelland, 2015, pp. 253-254).

Mark McLelland, en cambio, señala que las razones que materializan esta frontera de tolerabilidad en Japón son diferentes a la consideradas de manera internacional, y se dirigen más al carácter “perjudicial” que parte de la opinión pública japonesa tiene acerca de temas explícitos, a los que se considera como “pornografía”. Esta corriente de opinión, impulsada por, entre otras circunstancias, la cobertura mediática del “incidente Miyazaki”, condujo a una autocensura realizada por la mayoría de las editoriales de manga y productoras de anime (McLelland, 2015, p. 255).

Este estricto escrutinio se había centrado sobre todo en el género *hentai* y, de manera más concreta, en el mencionado *lolicon*, consumidos principalmente por hombres, pero en

2008 incorporó en su crítica también al *boy's love* a raíz de un incidente ocurrido en una biblioteca pública de la ciudad de Sakai²⁰³. Sin embargo y como elemento para tener en cuenta, esta crítica social no ha afectado en ningún momento al ámbito del *dōjinshi* (McLelland, 2015, pp. 256-257).

En conclusión, es remarcable esta permeabilidad entre los consumidores y los productores de narrativas como característica de Japón y de la cultura otaku en particular. Así, mientras muchos creadores profesionales iniciaron sus carreras en el circuito *amateur*, muchos profesionales regresan a él para experimentar con temas que se salen de lo convencional y lo regulado (McLelland, 2015, p. 257). El *yaoi*, entonces, encaja perfectamente como ejemplo representativo de esta situación.

²⁰³ En 2008, un número importante de personas iniciaron una campaña contra la Biblioteca Municipal de la ciudad de Sakai para exigir la retirada de libros del género *boy's love* (en concreto, novelas ligeras, no mangas) a través de llamadas continuadas y el envío de correos electrónicos recurrentes tanto a la administración como a los medios de comunicación locales. En agosto de ese año, la biblioteca retiró unilateralmente todos los libros de *boy's love* del público general, guardándolos en una sección cerrada solo a disposición de peticiones bajo demanda de adultos. Unos meses después, en noviembre, algunos miembros de la comunidad, apoyados por figuras relevantes del ámbito nacional como la prominente académica Ueno Chizuko, iniciaron una campaña inversa y contactaron con la biblioteca para solicitar la restauración de los fondos bibliográficos de *boy's love*. La polémica se extendió rápidamente al resto del país, abriendo debates que en ocasiones llegaron a límites ofensivos en los medios de comunicación, con afirmaciones categóricas como “el BL es pornografía” o insultos y críticas a quienes se posicionaban a favor del género. Finalmente, la biblioteca decidió restaurar los fondos de libros de *boy's love*, y otras bibliotecas en otras ciudades como Kuwana, en el área metropolitana de Nagoya, revisaron también sus políticas de adquisición de este tipo de obras. Para Ueno Chizuko, esta polémica representa los problemas persistentes en Japón acerca de la discriminación de género y la falta de políticas apropiadas para tratar este problema (McLelland, 2015, pp. 257-260).

2. Del blog al papel: *Sword Art Online*

En el contexto del, en palabras de Azuma Hiroki, “redescubrimiento” de la novela ligera en la primera década de los dos mil, que coincide con una mayor atracción del público general por la cultura otaku (Azuma, 2007, pp. 29-30), que es a su vez causa y consecuencia de un creciente interés gubernamental y mediático por resaltar las bondades de este tipo de cultura (Kadosh Otmazgin, 2008, pp. 81-82), el papel de Internet como multiplicador tanto de la capacidad informativa como de la comunicación entre los aficionados comenzó a ser imprescindible.

Como se ha mencionado en el capítulo anterior, el propio concepto de ‘novela ligera’ surge de un debate en foros de Internet (Shinjō, 2006, pp. 17-29). Tiendas en línea como Amazon Japan comenzaron a ayudar a suplir la escasez de librerías especializadas en este tipo de producto (Enomoto, 2008, p. 45), y se abrieron sitios web como *Shōsetsuka ni Narō* para ofrecer a los aficionados lugares asequibles e incluso gratuitos para difundir sus creaciones. Finalmente, muchas de las obras de estos “escritores de Internet” terminarían siendo publicadas poco más tarde por los sellos editoriales especializados en novela ligera.

La franquicia *Sword Art Online* de Kawahara Reki es, de hecho, un ejemplo que puede considerarse representativo de este eficaz binomio entre Internet como entorno creativo y las editoriales como medio profesional, ya que, según Saito Satomi, se trata de una obra pionera para comprobar la conversión de una historia nacida en Internet en una franquicia de fama internacional (Saito, 2015, p. 144), y su singular extensión transversal a lo largo de todo el abanico de la cultura otaku es muy útil para alcanzar una comprensión del fenómeno de las narrativas *transmedia* japonesas (Hillan, 2020, p. 75). Del mismo modo, esta obra se considera también un referente para el popular género *isekai*, analizado también en páginas anteriores, y sentó las bases para la estructura narrativa de un buen número de novelas ligeras que se han publicado con posterioridad (Cerdán Martínez et al., 2021, p. 574).

Es precisamente por estas dos causas por las que se ha optado por seleccionar a *Sword Art Online* como estudio de caso, en detrimento de otras obras que pueden considerarse relevantes en la historia de la novela ligera, como *Slayers*. Tanto por su

historia como por su influencia, SAO parece ser un ejemplo de la importancia que puede tener la creatividad de un aficionado en el devenir de la industria cultural otaku.

Del blog al papel

Según indica la ficha publicada por la Editorial Planeta, encargada de publicar las novelas y las adaptaciones a manga de *Sword Art Online* en español, Kawahara Reki nació en la prefectura de Gunma en 1972. Es famoso sobre todo por la autoría de SAO, pero es también responsable de la serie de novelas ligeras *Accel World* 『アクセル・ワールド』, que siguiendo el ejemplo de su ópera prima, se ha convertido en una franquicia *transmedia* con adaptaciones al manga, el anime o los videojuegos, y que incluso ha sido en ocasiones entrelazada con SAO a través del recurso del *crossover*²⁰⁴.

En el comentario del autor situado al final del primer volumen de la novela ligera de *Sword Art Online*, publicado en 2009 bajo el sello editorial Dengeki Bunko, Kawahara relata en primera persona el proceso que siguió a la hora de publicar la obra. En el año 2002, presentó un primer borrador al Premio Dengeki de Novela de Juegos (el mismo premio al que se hizo referencia en la p. 191), pero el texto excedía el límite de 120 páginas que marcaban las normas del galardón, así que, en vez de resumirlo, decidió abandonar la idea del premio y optó por publicarlo en Internet, en una página web personal que abrió para tal fin²⁰⁵. En ese medio, recibió algunas críticas positivas que le animaron a seguir escribiendo secuelas e historias paralelas de *Sword Art Online*. Finalmente, en el año 2008 decidió presentarla de nuevo al Premio Dengeki, y en esa ocasión resultó ganador, así que Dengeki Bunko le propuso comenzar a publicar tanto la obra original

²⁰⁴ Palabra inglesa que puede traducirse como ‘cruce’. Se utiliza en el ámbito de la ficción para hablar de una obra o escena en que situaciones, lugares o personajes de obras o franquicias diferentes se encuentran. El videojuego *Accel World VS SAO: Millennium Twilight* parte de esta premisa y propicia un encuentro entre ambos universos. Se trata de un recurso muy habitual en el diseño *transmedia* de la cultura otaku.

²⁰⁵ La obra original fue publicada por entregas en la página web personal del autor desde noviembre del año 2002 hasta julio del año 2008 (Saito, 2015).

como sus secuelas junto a las ilustraciones de *abec* (*abeshi* アベシ)²⁰⁶ (Kawahara, 2009, pp. 350-352).

A raíz de su publicación oficial como novela ligera, *Sword Art Online* comenzó a ganar popularidad con bastante rapidez, alcanzando dos veces de forma consecutiva la posición número uno en el top de la guía anual de novelas ligeras *Kono raito noberu ga sugoi!* 『このライトノベルがすごい!』²⁰⁷ en las ediciones de los años 2011 y 2012. Precisamente en el año 2012, los cuatro primeros volúmenes de la novela ligera fueron adaptados a una exitosa serie de anime, seguida de varias adaptaciones al formato manga (Saito, 2015, pp. 143-144). A continuación, se muestra en una tabla una compilación de las diferentes obras que componen la franquicia *transmedia* de SAO, clasificadas en las categorías Novela ligera, Anime, Manga y Videojuego:

Novela ligera	Anime	Manga	Videojuego
<i>Sword Art Online</i> (25 vol., 2009-2021)	<i>Sword Art Online</i> (serie de 25 ep., 2012)	<i>SAO: Aincrad</i> (2010-2012)	<i>SAO: Infinity Moment</i> (2013)
<i>SAO: Progressive</i> (8 vol., 2012-2021)	<i>SAO Extra Edition</i> (especial TV, 2013)	<i>SAO: Fairy Dance</i> (2012-2014)	<i>SAO: Hollow Fragment</i> (2014)
<i>SAO Alternative: Gun Gale Online</i> (9 vol., 2014-2018)*	<i>SAO II</i> (serie de 25 ep., 2014)	<i>SAO: Phantom Bullet</i> (2014-2016)	<i>SAO: Code Register</i> (2014)
<i>SAO Alternative: Clover's Regret</i> (3 vol., 2016-2018)*	<i>SAO: Ordinal Scale</i> (película, 2017)	<i>SAO: Calibur</i> (2015)	<i>SAO: Lost Song</i> (2015)
	<i>SAO Alternative GGO</i> (serie de 12 ep., 2018)	<i>SAO: Mother's Rosario</i> (2014-2015)	<i>SAO: Hollow Realization</i> (2016)
	<i>SAO Alicization</i> (serie de 25 ep., 2018-2019)	<i>SAO: Project Alicization</i> (2017-2018)	<i>SAO: Memory Defrag</i> (2017)
	<i>SAO Alicization: War of Underworld</i> (serie de 23 ep., 2019-2020)	<i>SAO: Progressive</i> (2014-2016)	<i>Accel World VS SAO: Millennium Twilight</i> (2017)
	<i>SAO Progressive: Aria of a Starless Night</i> (película, 2021)	<i>Sword Art Online 4-koma</i> (2012-2014)	<i>SAO: Integral Factor</i> (2017)
		<i>SAO: Girls Ops</i> (2014-2016)	<i>SAO: Fatal Bullet</i> (2018)
		<i>SAO Alternative: Gun Gale Online</i> (2015)	<i>SAO Alicization: Rising Steel</i> (2019)
			<i>SAO Alicization Lycoris</i> (2020)

²⁰⁶ Se trata del seudónimo utilizado por el ilustrador japonés de las novelas ligeras de *Sword Art Online*.

²⁰⁷ Puede traducirse como '¡Esta novela ligera es increíble!'. Esta guía se publica desde el año 2004, siendo su primer número el dedicado al año 2005.

Tabla 2. Compilación de obras pertenecientes a la franquicia *Sword Art Online*, subdividas en las categorías Novela ligera, Anime, Manga y Videojuegos (elaboración propia). *Novelas supervisadas pero no escritas por Kawahara Reki.

Debido a su éxito, Saito Satomi sitúa a *Sword Art Online* como una de las obras pioneras en ser comercializadas con éxito después de ser publicadas en Internet, y le concede el mérito de desencadenar una avalancha de publicaciones de novelas ligeras en línea, entre las que pueden encontrarse ejemplos como *Maoyū maō yūsha* 『まおゆう魔王勇者』 (publicada en línea en 2009 y en papel en 2010-2012) o *Rogu horaizun* 『ログ・ホライズン』²⁰⁸ (publicada en línea en 2010 y en papel en 2011), ambas de Tōno Mamare, o *Mahōka kōkō no rettōsei* 『魔法科高校の劣等生』 de Sato Tsutomu (publicada en línea en 2008-2011 y en papel en 2011) (Saito, 2015, p. 144), siendo las tres obras citadas adaptadas al formato de serie de anime entre los años 2013 y 2014, por lo que se han convertido también en franquicias *transmedia*.

El realismo de SAO y su influencia

El punto de partida argumental de SAO podría considerarse arquetípico dentro del género *isekai*: un novedoso videojuego MMORPG de fantasía llamado *Sword Art Online* que sucede en un entorno *full dive*²⁰⁹, que ha sido realizado en realidad virtual y al que se accede a través de un aparato de última tecnología conocido como *NerveGear*, se convierte el día de su lanzamiento, en noviembre del año 2022, en una trampa mortal, dejando encerrados en su interior a 10.000 jugadores que no podrán desconectarse del juego hasta que lo completen, con la única regla adicional de que morir dentro del juego o tratar de desconectar el *NerveGear* del cuerpo del usuario supone la muerte en el mundo real (Kawahara, 2009).

²⁰⁸ Se conoce popularmente por su título directo en inglés, *Log Horizon*, por lo que a partir de aquí se hará referencia a esta obra de esta forma.

²⁰⁹ En la novela se utiliza este concepto en inglés, que puede traducirse como ‘inmersión completa’.



Figura 26. Perspectiva exterior de Aincrad (Sugawara et al., 2012).

Es posible comprobar como los elementos más propios del *isekai* aparecen reflejados en SAO de manera estricta: el mundo del videojuego *Sword Art Online*, que recibe el nombre de Aincrad, posee un diseño tanto visual como de trasfondo y ambientación basado en la fantasía tradicional europea (aunque prescinde de la magia en sentido estricto y se basa en los combates con armas cuerpo a cuerpo, los jugadores pueden utilizar una serie de habilidades que pueden considerarse “mágicas” conocidas como *sword skills*); y el protagonista, Kirigaya Kazuto, aunque en el juego tiene el nombre abreviado de Kirito, se define a sí mismo como un adicto a los videojuegos (Kawahara, 2009, pp. 16-17), con una personalidad más bien retraída en el mundo real que se refleja mejor en el primer episodio de la adaptación al anime (Monteagudo Canales, 2021, p. 4) titulado *Ken no sekai* 『剣の世界』²¹⁰.

²¹⁰ En la versión doblada y traducida al castellano de la serie de anime, recibió el título de ‘Mundo de Espadas’.

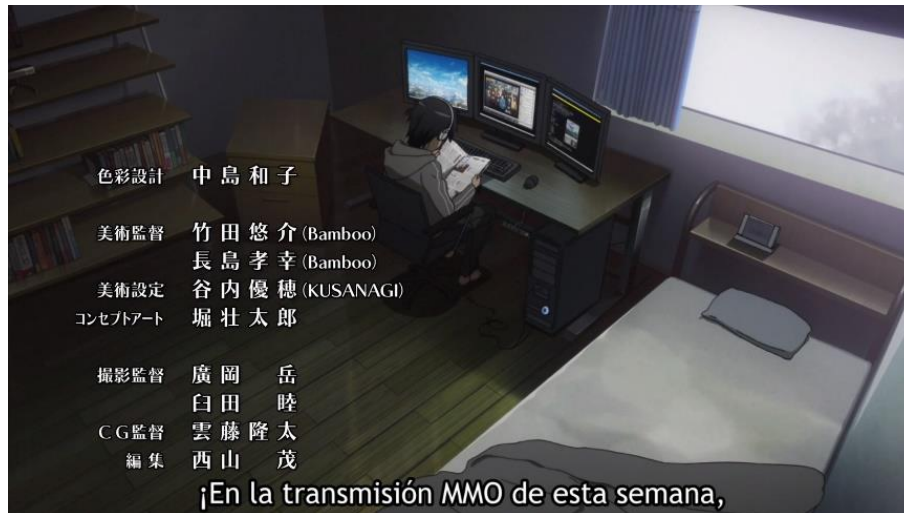


Figura 27. Representación de Kazuto en su habitación del mundo real (Sugawara et al., 2012).

Sin embargo, el planteamiento argumental de *Sword Art Online* puede analizarse más allá del modelo del “realismo del juego” definido por Azuma Hiroki en el que, como se ha presentado en el capítulo previo, encaja el género *isekai*. Kunibe Tomohiro afirma que, a primera vista, SAO, que plantea una trama que ocurre en un videojuego de rol, parecería ser muy afín al concepto del “realismo del juego”. Sin embargo, el “juego” dentro de la teoría de Azuma se refiere a un sistema basado en la meta-narrativa que genera una multiplicidad de tramas posibles, lo que significa que se trata de un sistema que permite reiniciar la narración para comenzar una nueva (y alternativa) en el mismo mundo; pero uno de los elementos clave en *Sword Art Online es*, precisamente, la incapacidad de reiniciar la partida: cuando el avatar del jugador muere dentro del videojuego, su cuerpo en el mundo real perece al mismo tiempo. Por esta razón, Kunibe cree que SAO no puede entenderse dentro del concepto del “realismo del juego” (Kunibe, 2019, p. 6).

Esta eliminación de la puntualidad de la muerte, que se traslada del mundo virtual al mundo real, es una de las claves del tema de SAO. Según Kunibe, la obra trata de la subjetividad de la realidad. Al contrario que en otras obras que han tratado el tema de la realidad virtual, planteando un mundo prácticamente indistinguible de la realidad (*Matrix*, 1999), en *Sword Art Online*, los elementos inherentes al hecho de que se trata de un videojuego (los niveles, las estadísticas, las habilidades...) recuerdan y reafirman a los personajes que el mundo en el que se encuentran es virtual, no real. Son conscientes de ello, y sin embargo, los personajes protagonistas reflexionan sobre la “realidad” de ese mundo, no desde el punto de vista de su propia existencia, sino desde la circunstancia de que ellos

están “viviendo” en él. En esencia, sitúan al mundo real y al mundo virtual en un mismo nivel, ya que ellos, sus mentes y sus sentidos, sea a través de sentidos físicos o a través de impulsos eléctricos conectados a su cerebro²¹¹, los perciben y construyen desde su propia subjetividad (Kunibe, 2019, pp. 6-7).

Kunibe hace referencia a un extracto del volumen original en el que el personaje coprotagonista de Asuna reflexiona sobre esta cuestión (Kunibe, 2019, p. 6). En sí misma, Asuna representa el proceso de adaptación a su “nueva” realidad: su personaje comienza la historia renegando de la situación en que se ha visto involucrada de forma accidental, y lucha sin descanso para terminar cuanto antes el videojuego y así poder regresar al mundo real; sin embargo, a medida que pasa tiempo en el mundo virtual e interacciona con el protagonista, Kirito, que se adapta mucho más rápido a Aincrad precisamente por su inadaptación al mundo real, termina dándose cuenta de que lo que siente, percibe y vive en ese mundo sí es real:

[...] Aunque estuviéramos en Aincrad, el mundo seguía girando. No se trataba de que estuviera perdiendo un día en el mundo real, sino de que lo estaba viviendo en Aincrad. [...] Es cierto que este es un mundo virtual y que todo lo que vemos son datos falsos. Pero nosotros, nuestras mentes, son reales, así que todo lo que experimentamos aquí también es real. [...] (Kawahara, 2009, pp. 278-279)

Retomando la reflexión sobre la muerte, Kunibe desliga la muerte de *Sword Art Online* de la muerte irrepresentable del “realismo del manga/anime” acuñado por Ōtsuka Eiji y de la muerte accidental del “realismo del juego” de Azuma Hiroki. En SAO, la muerte se representa como una explosión brutal del cuerpo en fragmentos luminosos digitales. En palabras del protagonista, Kirito, “esto es la muerte en este mundo” (Kawahara, 2009, p. 15). La muerte en SAO, que es absoluta en cuanto conlleva a la muerte en el mundo real, no es una representación imposible de la realidad, sino que se trata de una muerte “diferente”, es la muerte tal y como ocurre dentro de ese mundo, pero es una muerte real en cuanto a que SAO nivela el mundo virtual con el mundo real. Del

²¹¹ En *Sword Art Online*, los personajes juegan al videojuego a través de un aparato de alta tecnología conocido como *NerveGear*. Este aparato, un caso que se coloca sobre la cabeza, emite impulsos eléctricos al cerebro a través de la médula espinal, “desconectando” el cerebro del cuerpo (simbólicamente, la mente) e indicándole mediante datos digitales qué es lo que está viendo, oliendo, saboreando o tocando en ese mundo virtual.

mismo modo, tampoco se trata de una muerte accidental o puntual; Kunibe plantea que la muerte en SAO existe al mismo tiempo que la muerte en el mundo real, y que el hecho de que exista una pluralidad en la muerte implica que la propia naturaleza de esta es accidental en cualquier realidad (Kunibe, 2019, p. 8).



Figura 28. Kirito imagina su muerte en Aincrad como su muerte real (Sugawara et al., 2012).

El profundo análisis de SAO realizado por Kunibe con relación a las teorías de Ōtsuka Eiji y Azuma Hiroki, concluye que esta obra plantea un nuevo tipo de “realismo”, en el que la percepción del mundo simbólico puede considerarse como una realidad en sí misma, rompiendo así con el planteamiento del “realismo del manga/anime” y el “realismo del juego”. Este nuevo planteamiento que reconoce la pluralidad en las percepciones de la realidad en un mundo cada vez más lleno de simulacros simbólicos, se ha visto reflejado en otras obras posteriores a *Sword Art Online* (Kunibe, 2019, p. 10), como *Log Horizon* (2011) de Tōno Mamare, que explora la humanidad de los seres que viven en el mundo virtual (un concepto que Kawahara también trata en SAO en el arco narrativo titulado Alicization, que abarca los volúmenes del 9 al 18) o *Hai to gensou no Grimgar* 『灰と幻想のグリムガル』 de Jūmonji Ao (publicada a partir de 2013), que lleva más allá la existencia de los personajes trasladados a un mundo “virtual” al plantear un desconocimiento absoluto tanto de la razón por la que se encuentran en ese mundo, como una amnesia total respecto al mundo real al que pertenecían originalmente.



Figura 29. Moguzo talla un avión de madera dentro del mundo de Grimgar, pero no puede recordar qué es (Sudo, 2016).

Sin embargo, para comprender de forma correcta el éxito de *Sword Art Online* es necesario también de realizar una revisión al contexto coyuntural de la cultura otaku que existía en el momento de su publicación. El mismo Kawahara, en la nota del autor que escribió para el primer volumen de SAO, reconoce que, en el momento de aceptar la oferta de Dengeki Bunko para publicar la primera parte de *Sword Art Online* en el año 2009, se encontró con varios problemas, entre los que menciona la cuestión de cómo publicar algo que ya había sido publicado en Internet; y señala también que, para llegar a alcanzar un resultado final positivo, considera que jugaron a su favor varias circunstancias de tipo coyuntural que coincidieron en el mismo momento, destacando especialmente la creciente popularidad que estaban ganando en aquellos años en Japón los videojuegos en línea en general y los MMORPG en particular (Kawahara, 2009, pp. 351-352).

Como señala Saito, el nivel de fama alcanzado por SAO generó un aumento de la popularidad de los sitios de publicación de historias por parte de aficionados en Internet (Saito, 2015, p. 159), e influyó en la aparición subsiguiente de multitud de novelas ligeras de género *isekai* que utilizaban elementos de los videojuegos (Saito, 2015, p. 144). Algunas de estas obras fueron más tarde adaptadas al anime y se han convertido en franquicias *transmedia*, pero no han alcanzado las cotas de fama e influencia de SAO, lo que demuestra que la idoneidad del uso de esta obra para su estudio en el contexto del análisis de la importancia de la creatividad es circunstancial; más que una obra representativa que permita extrapolar una generalización, *Sword Art Online* debe considerarse como un exponente extremo de la norma, con un mayor nivel de influencia

que debe situarse a la hora de utilizarlo más en la línea de referentes únicos como *Neon Genesis Evangelion* que en la línea de la generalidad de la cultura otaku.

De aficionado a escritor de éxito

Resulta relevante comprobar como una obra surgida de Internet termina teniendo el éxito de SAO, que se ha convertido en una franquicia *transmedia* reconocida de manera internacional, y que incluso después de un análisis más profundo de su planteamiento argumental, es capaz de cuestionar de forma implícita las teorías asentadas acerca de la narrativa dentro de la cultura otaku, influyendo en consecuencia en la generación de nuevas obras como los ejemplos ya mencionados (*Log Horizon*, *Hai to gensou no Grimgar*, etc.), surgidas muchas de ellas en el ámbito de la actividad de los aficionados en Internet, especialmente en sitios como *Shōsetsuka ni Narō*.

A pesar de las circunstancias coyunturales que favorecieron la fama de SAO, y de que su nivel de influencia y de notoriedad no llega a ser alcanzado por la mayoría de las obras que entran en el circuito de la cultura otaku, y por tanto no puede considerarse un ejemplo que se utilice como base para una generalización, en opinión del autor sí puede afirmarse que *Sword Art Online* es una obra representativa del proceso creativo de la cultura otaku.

Por un lado, SAO es representativo como ejemplo del nuevo estándar de novela ligera que se generalizó a partir de la década de los dos mil, en el “redescubrimiento” mencionado por Azuma Hiroki: además del formato de novela de estilo narrativo ligero e ilustrada con imágenes de estilo manga, la inicial superficialidad del mundo en el que se desarrolla la historia, Aincrad, que sobre todo en los volúmenes iniciales se representa como un escenario prácticamente de atrezo sin profundizar en cuestiones como su historia o su sociedad²¹², puede ser considerada un ejemplo del estilo *sekai-kei*, y sobre todo del

²¹² Esta superficialidad se supera en entregas posteriores. Por una parte, dentro de la saga de novelas principal, el arco narrativo Alicization traslada la acción a un mundo virtual diferente, Underworld, cuya premisa argumental es, de hecho, el desarrollo de las vidas completas de personas “nacidas en ese mundo”, por lo que la descripción del trasfondo social, político, cultural e histórico del mundo cobra mayor peso. Por otra parte, Kawahara Reki planteó una nueva saga de novelas tituladas *Sword Art Online: Progressive* como un reinicio del arco narrativo original, conocido como Aincrad y que abarcaba los dos primeros volúmenes. En

género *isekai*, en el que su fama influyó en gran medida. Además, es representativa del papel de la novela ligera en el contexto *media-mix* de la cultura otaku, al ser iniciadora de una franquicia que después se desarrolló en el anime, el manga y los videojuegos.

Por otro, el proceso creativo de *Sword Art Online*, iniciado en Internet por un autor novel que no había publicado anteriormente ejemplifica la relevancia que tiene la creatividad de los aficionados como parte intrínseca e inseparable del circuito de la cultura otaku. De hecho, Saito Satomi señala la ironía subyacente en el hecho de que el propio Kawahara, al consumir los episodios de la adaptación al anime de *Sword Art Online*, decidiera reiniciar el arco narrativo de Aincrad con *Sword Art Online: Progressive*, inicialmente publicada en Internet, con la intención de reformular y corregir en una línea cronológica estable la narrativa no lineal tanto del anime como de las novelas originales. Así, la novela impresa original y la adaptación animada se convirtieron en un mero *dōjinshi*²¹³ de la versión de la historia que el propio autor consideraba como correcta y principal. En palabras de Azuma Hiroki, se podría decir que el original se habría convertido en la copia de la copia que se había realizado previamente del original. Para Saito, esto ejemplifica, en definitiva, la relación recíproca entre el medio impreso y el medio en línea (Saito, 2015, p. 160), y por ende entre el aficionado y el profesional.

Progressive, Kawahara trata de solucionar los errores de coherencia existentes en la obra original y establecer una cronología estable, además de profundizar en el trasfondo del mundo virtual de Aincrad. Complementando las afirmaciones de Kunibe Tomohiro, en ocasiones el protagonista, Kirito, reflexiona sobre el interés que tiene conocer una historia ficticia elaborada por guionistas para un mundo virtual, y se sorprende a sí mismo al darse cuenta de que siente curiosidad por conocer la historia del mundo en el que está viviendo en ese momento.

²¹³ Saito utiliza el inglés *fan-fiction*, pero se ha optado por utilizar aquí el término japonés *dōjinshi* para mantener la cohesión argumental del texto.

Capítulo 6 – Propuesta teórica: la dinámica circular
de las relaciones otaku-industria a través de la
creatividad

A lo largo de este trabajo se ha presentado, en primer lugar, una profunda revisión del estado de los llamados estudios otakus, o al menos de toda la reflexión académica realizada alrededor de ellos; así como de las aportaciones que, desde una perspectiva multidisciplinar, han ido construyendo un verdadero conocimiento académico acerca del colectivo de los otakus y su cultura.

Dentro de estos estudios, destaca tanto por su importancia en el contexto general como por su relevancia dentro de la argumentación de este trabajo, la aportación teórica realizada por Azuma Hiroki. Su planteamiento acerca del modelo de consumo de la cultura otaku, basado en el concepto de la “base de datos”, matizado y ampliado con la idea del “realismo del juego”, presentan una cultura en la que tanto creadores como consumidores comparten un mismo entorno creativo virtual, entendiendo virtual como existente tan solo en su imaginario colectivo, como un lenguaje de programación aprendido.

A través de la historia del concepto ‘otaku’ se ha tratado de desentrañar la situación sociocultural de este colectivo desde su origen hasta el presente, con el objetivo de comprender mejor sus características específicas, aquellas que lo han determinado tal y como es en la actualidad, y de presentar un contexto que permita situar el análisis realizado para dar lugar a esta propuesta teórica.

Presentado el estado de los estudios otaku y el contexto histórico del colectivo y la industria que se han estudiado, se ha puesto el foco de atención en el aspecto que se trata de poner en valor: la creatividad. Para ello, se han analizado dos elementos que forman parte de la cultura otaku y que, en cierta medida, la definen: por un lado, la actividad de los *dōjinshi*, todo ese ámbito paralelo a la cultura otaku comercial que Azuma Hiroki denomino como trabajos derivados, y que para los otakus tienen el mismo valor que las

obras originales, constituyendo así una de las características más diferenciadoras de la cultura otaku japonesa frente a otras culturas equivalentes; por otro, la novela ligera como ejemplo de la narrativa de personajes característica de la cultura otaku, cuya historia y auge la sitúa como nexo entre la creatividad de los aficionados y el mercado otaku profesional.

Por último, en el capítulo previo a este se han presentado, a modo de estudios de caso, dos ejemplos que el autor considera representativos tanto de la relevancia que tiene el *dōjinshi* para el conjunto de la cultura otaku (y sus límites), como del papel de la novela ligera como nuevo vértice de la cultura otaku y su especial posición como puente entre los aficionados y la industria formal. De esta forma, a través de una metodología inductiva, el análisis de las características del fenómeno del *yaoi* y de la franquicia *transmedia* de fama internacional, *Sword Art Online*, se han extraído unas conclusiones que permiten plantear, al menos desde un punto de vista cualitativo, la posibilidad de la propuesta teórica que se formula a continuación.

1. Las “bases de datos” y los elementos “no *moe*”: el entorno creativo otaku

El planteamiento teórico de Azuma Hiroki, descrito en el Capítulo 2, presentó un modelo de “base de datos” para la cultura otaku, resaltándola por ello como característica de la posmodernidad (Azuma, 2001, p. 40). Este modelo ha sido tomado como la base sobre la que se desarrolla la propuesta teórica planteada en esta tesis.

Según el planteamiento de Azuma, el modelo de “base de datos” lleva más allá la Teoría del Consumo Narrativo desarrollada por Ōtsuka Eiji a finales de los años ochenta, según la cual se estaba produciendo una desaparición de las grandes narrativas socioculturales a favor de las pequeñas narrativas individuales, que a su vez estaban generando sus propias grandes narrativas autónomas (Ōtsuka y Steinberg, 2010, pp. 104-113). Esta teoría, que se aplicaba inicialmente a la cultura otaku pero que para Azuma constituye una auténtica teoría de la posmodernidad, justificaba la aparición de una “base de datos” codificada de elementos que pueden ser recombinados para generar estas infinitas pequeñas narrativas (Azuma, 2001, pp. 47-57).

Estas pequeñas narrativas surgidas de la “base de datos” no tienen forma de tramas o historias, sino de personajes, dado que otra de las características definitorias de la cultura otaku que Azuma plantea en su segundo libro es, de hecho, la idea de la “meta-narrativa”. Define este concepto como un entorno superior a las tramas en el que los personajes creados a través de la combinación de elementos de la “base de datos” permanecen para aparecer en las diferentes narrativas, concluyendo así una primacía de los personajes por encima de las tramas (Azuma, 2007, pp. 36-41).

En la cultura otaku, según Azuma, los elementos de la “base de datos” reciben el nombre de “elementos *moe*”, en cuanto a que están diseñados para suscitar, al ser combinados, un sentimiento *moe* en los otakus hacia los personajes que se generan a partir de ellos (Azuma, 2001, pp. 62-78).

Este sentimiento *moe* fue ya analizado desde la psicología por Saitō Tamaki, quien señala que posee una implícita carga de atracción sexual, sea tanto desde la perspectiva masculina en la forma de una heroína atractiva y las situaciones en que se encuentra, como

desde la perspectiva femenina con el proceso de desarrollo de situaciones más sutiles. Es lo que Saitō denomina como deseo ficcional, basado en la característica relación que tienen los otakus con el contexto ficcional (Saitō, 2007, pp. 228-231), una revaloración de la ficción que, en palabras de Miyadai Shinji, la sitúa para ellos a un mismo nivel que la realidad (Miyadai, 2011, p. 236).

Entonces, si el sentimiento *moe* es un sentimiento implícitamente sexual y los elementos que conforman la “base de datos” están diseñados para generar este sentimiento, cabe preguntarse qué ocurre con el resto de los elementos narrativos que conforman las obras de la cultura otaku.

Es posible que la respuesta sencilla a la pregunta planteada sea la irrelevancia de ese resto de elementos narrativos, aduciendo así una falta de creatividad. El estilo narrativo *sekai-kei*, muy evidente en la novela ligera y que muestra una pérdida del peso narrativo del trasfondo en favor de los personajes (Azuma, 2007, p. 276), asienta su popularidad según Miyadai Shinji a medida que se produce la fusión entre la realidad y la ficción a finales de los años noventa (Miyadai, 2011, pp. 236-237), coincidiendo con el auge de la novela ligera, que tendrá lugar a principios del nuevo siglo y que será representativa de este tipo de cultura; y con la bautizada por Okada Toshio como última generación de otakus, cuya asimilación por parte de la sociedad y consecuente disminución de su discriminación, así como por la pertenencia a una cultura ya asentada, provoca, en teoría, una merma de su creatividad (Okada, 2008, pp. 77-80).

Es cierto que la novela ligera, como se ha concluido en el epígrafe 2 del Capítulo 4 de este trabajo, se ha convertido en un nuevo y exitoso vértice de la cultura otaku, y Azuma Hiroki la sitúa en un lugar clave para la comprensión de esta (Azuma, 2007, pp. 27-30); sin embargo, incluso aceptando la respuesta de la irrelevancia del trasfondo del estilo *sekai-kei* (un estilo que, en opinión del autor, aun estando bastante generalizado en el contexto de la novela ligera es cuestionable que sea dominante en el ámbito más amplio de la cultura otaku), la pregunta formulada puede mantener su validez, e incluso es posible plantear, de manera extensiva, cómo se forman aquellos personajes que no están pensados para suscitar un sentimiento *moe* en los otakus.

Una reflexión que podría ayudar a arrojar luz sobre este problema es tratar de resolver si tanto los personajes “no *moe*” como el resto de las partes que conforman la obra

pueden deconstruirse en elementos codificados, y por tanto si son susceptibles de pertenecer a una “base de datos”.

El propio Azuma Hiroki respondió de manera parcial a esta pregunta al exponer el ejemplo de los videojuegos para explicar su modelo de “base de datos”, planteada como un *software* que utiliza una combinación de archivos programados para funcionar. Azuma utiliza el ejemplo de los juegos del tipo novela visual, estructurados en pantallas que se pueden deconstruir en varios elementos: un texto, una imagen de fondo, una música de fondo, sonidos, imágenes de personajes, etc.; estos elementos sirven para construir mediante la recombinación múltiples escenas concretas que se pueden interpretar como pequeñas narrativas, y que al juntarse construyen una gran narrativa autónoma (una entre muchas) (Azuma, 2001, pp. 113-121).²¹⁴

En esta ejemplificación de la “base de datos” Azuma incluye como elementos deconstruidos partes de cada escena que no corresponden de manera específica a los personajes, como la imagen de fondo o la música. Es probable que Azuma utilice este ejemplo tan solo por su utilidad a la hora de comprender su modelo, y no como una generalización del tipo de elementos que conforman una obra otaku, pero puede permitir extrapolar la existencia de otras categorías de elementos “no *moe*” que, del mismo modo que los “elementos *moe*”, también están codificados en un sistema de “base de datos”.

De esta forma, y partiendo del planteamiento de Azuma, quien ya propuso la existencia de un “entorno imaginativo” común compartido por creadores y consumidores que se corresponde con esa “base de datos” que alberga infinitos “elementos *moe*” a través de los que se construye a los personajes alrededor de los que gira la narrativa en la cultura otaku (Azuma, 2007, pp. 45-54), en este epígrafe se propone la existencia de una versión extendida de este al que se ha denominado como “entorno creativo otaku”.

Este entorno creativo otaku sigue las mismas reglas que el “entorno imaginativo” (es decir, que la “base de datos”), siendo un conocimiento abstracto y virtual, o un lenguaje

²¹⁴ Se recomienda revisar la Figura 12 en la página 99 a modo de ejemplo.

creativo, compartido tanto por los aficionados (los otakus) como por los creadores (la industria) de la cultura otaku.

Su principal diferencia con el “entorno imaginativo” propuesto por Azuma Hiroki es, de hecho, que trasciende la idea exclusiva de los “elementos *moe*” y propone la existencia de muchos otros tipos de elementos “no *moe*” (es decir, elementos que no están pensados para generar un sentimiento *moe*) que, del mismo modo, también están codificados en base a estereotipos que solo son comprendidos por los que comparten este entorno creativo otaku.

Es posible ejemplificar la existencia de estos elementos “no *moe*” a través de la revisión de diferentes obras de la cultura otaku, y comprobar el uso recurrente de ciertos tropos en ellas, pero se ha optado por una selección de dos únicos ejemplos que pueden resultar representativos para esta afirmación: por un lado, la figura del maestro sabio o *sensei*; por otro, el protagonista otaku.

El estereotipo del maestro sabio es muy habitual en el manga/anime del género *shōnen*, y se puede encontrar en franquicias de fama internacional en personajes como Jiraiya (*Naruto*) o Muten Rōshi (*Dragon Ball*). Ambos personajes pueden deconstruirse en multitud de elementos, pero se puede apreciar la coincidencia de varios de ellos que muestran una codificación diseñada para generar sentimientos “no *moe*”.



Figura 30. Capturas de Muten Rōshi (izquierda) y Jiraiya (derecha) en sus respectivos animes. En ambas escenas se aprecia su edad y se resalta su carácter pervertido (figuras extraídas de https://dragonball.fandom.com/wiki/Master_Roshi y <https://naruto.fandom.com/es/wiki/Jiraiya>, páginas web consultadas: 26/09/2021)

Entre los elementos coincidentes destacan dos de manera muy evidente: respecto a su aspecto físico, el pelo o la barba blanca, utilizados como manera de reconocer fácilmente la

sabiduría asociada a la experiencia otorgada por la edad y que las brinda la condición de maestro²¹⁵; y una tendencia a la perversión que se representa con comentarios libidinosos y expresiones lascivas hacia las mujeres; en opinión del autor, estos elementos son utilizados para introducir al personaje protagonista en situaciones cómicas o que sí incluyen algún tipo de coyuntura sexual, y establecer un contrapunto (el maestro enseña tanto lo que se debe como lo que no se debe hacer).

El otro ejemplo que se propone como representativo es el estereotipo de protagonista otaku en el género *isekai*, sobre todo en el ámbito de la novela ligera. Aunque entre los personajes que se proponen existen diferencias, hay elementos coincidentes que destacan tanto desde el punto de vista del aspecto físico como en cuanto a los rasgos de personalidad. Los personajes seleccionados, pertenecientes todos a franquicias cuyas obras originales surgieron o fueron publicadas inicialmente como novela ligera, son: Kirito de *Sword Art Online*, Haruhiro de *Hao to gensou no Grimgar*, Naofumi de *Tate no yūsha no nariagari*, Itami de *GATE (Gēto Jieitai Kano Chi nite, Kaku Tatakaeri ゲート 自衛隊 彼の地にて、斯く戦えり)*, Jin de *Magcraft Meister (Magikurafuto maisutā マギクラフト・マイスター)* y Shin de *The New Gate (Za nyū gēto ザ・ニュー・ゲート)*.

Una observación de las características físicas de los personajes en la selección de imágenes de la Figura 30 que se puede ver en la página siguiente, permite comprobar como su apariencia se asemeja bastante. Un elemento se repite continuamente: el pelo oscuro (entre castaño oscuro y negro) y poco arreglado, que deja entrever una actitud descuidada y poco preocupada por la moda o la apariencia; y otro elemento, la preferencia por colores oscuros en la ropa, se repite en cuatro de los seis personajes²¹⁶ seleccionados asociado a un

²¹⁵ Una apreciación interesante respecto a este elemento es su aparición en contextos culturales no japoneses. La figura del maestro sabio surge de forma recurrente tanto en películas como en otras obras de ciencia ficción (Yoda de *Star Wars*, Spock de *Star Trek*, Profesor Xavier en la franquicia *X-Men*) como en la literatura de fantasía (Gandalf de *El Señor de los Anillos/El Hobbit*, Dumbledore de *Harry Potter*) asociada también a la edad. En este sentido cabe preguntarse si parte del entorno creativo otaku está influenciada o es común a un entorno creativo cultural que trasciende el ámbito de la cultura otaku.

²¹⁶ Los personajes Itami de *GATE* y Naofumi de *Tate no yūsha no nariagari* son la excepción al utilizar preferentemente el color verde. En opinión del autor, es posible que el uso de este color distintivo sea un elemento intencionado por parte del autor de la obra para resaltar una actitud o posición protectora del personaje respecto a los demás. Esta afirmación se basa en la trama: Itami es miembro de las Fuerzas de

carácter solitario e introvertido. Ambos elementos de apariencia nutren un diseño de personaje que pretende ofrecer una imagen semejante al estereotipo de ‘otaku’ que se ha analizado en el Capítulo 3, y que busca despertar en el lector, un otaku, un sentimiento de empatía e, incluso, de identificación con el protagonista. En última instancia, este sentimiento no puede definirse como un sentimiento *moe*.



Figura 31. Portadas de los primeros volúmenes de las novelas ligeras en los que aparecen los personajes protagonistas. En orden de izquierda a derecha y de arriba abajo: Kirito de *SAO* (izquierda de la imagen), Haruhiro de *Hai to gensou no Grimgar* (en grande, derecha de la imagen), Naofumi de *Tate no yūsha no nariagari* (izquierda de la imagen), Itami de *GATE* (centro de la imagen), Jin de *Magikraft Meister* (izquierda de la imagen) y Shin de *The New Gate* (izquierda de la imagen) (figuras extraídas de archivo personal).

Autodefensa de Japón (*Jieitai* 自衛隊) y Naofumi aparece como el Héroe del Escudo. Esta circunstancia contrasta con los personajes cuyo color preferente es el negro, de un carácter más introvertido y solitario.

Los ejemplos presentados confirman la existencia de elementos “no *moe*” dentro de la “base de datos” que sirven para construir otro tipo de personajes en las obras otaku. Sin embargo, aunque el trasfondo sea menos relevante en el estilo narrativo *sekai-kei*, lo cierto es que también parece posible deconstruirlo en elementos codificados. Tomando como muestra las obras seleccionadas en la Figura 30, todas se sitúan en ambientaciones más o menos genéricas de fantasía medieval (lo que Enomoto Aki denominaba como “fantasía europea medieval con espadas y brujería”) que reutilizan elementos narrativos como la magia, las “razas” no humanas como los elfos o los orcos, los monstruos mitológicos como los dragones, etc.

A juicio del autor, especialmente relevante es el uso recurrente de elementos procedentes del ámbito de los videojuegos (en concreto de los videojuegos del género RPG) como el progreso del personaje en base a estadísticas y niveles o la obtención de habilidades específicas, que aparecen en algunas obras de forma explícita (los mundos de *Sword Art Online* y *The New Gate* se presentan, de hecho, como videojuegos) y en otras de forma implícita (el mundo de *Tate no yūsha no nariagari* no se presenta como un videojuego, pero sí contiene esos elementos).

Por tanto y a modo de conclusión, parece evidente la existencia de elementos más allá de los “elementos *moe*” que trascienden la “base de datos” de personajes *moe* propuesta por Azuma Hiroki. De esta forma y en opinión del autor, sería más apropiado hablar de un verdadero entorno creativo otaku, una más amplia base de datos “virtual” compartida como un conocimiento común tanto por los creadores como por los otakus, y que, si es necesario, puede subdividirse en base a filtros para la mejor categorización de sus elementos. *Moe*, por ejemplo, sería un filtro que permite seleccionar aquellos elementos que están diseñados para construir personajes que susciten en ese tipo de sentimientos, pero compartiría espacio con otros filtros, algunos de los cuales podrían ser “ambientación”, “compañero”, “maestro”, etc., y que incluso pueden superponerse y determinarse unos a otros. En la página siguiente, en la Figura 32, se muestra un esquema aproximado de cómo puede entenderse este entorno creativo otaku



Figura 32. Esquema del entorno creativo otaku, que incluye a la "base de datos" *moe* de Azuma Hiroki (elaboración propia).

2. La frontera permeable: el ámbito de aficionados y el ámbito profesional

En el epígrafe anterior se ha presentado la idea del entorno creativo otaku como un imaginario compartido entre los distintos actores de la cultura otaku. En este epígrafe, por tanto, corresponde revisar la relación entre estos actores, que se han dividido habitualmente en dos grandes grupos: la industria, que agrupa a los creadores profesionales y al mercado formal de la cultura otaku; y los aficionados, o más concretamente, los otakus, quienes en teoría conforman el grupo de los consumidores. El objetivo de las siguientes páginas es comprobar si ambos grupos son excluyentes o si, por el contrario, la frontera entre ellos es más bien permeable.

A este respecto y retomando la teoría de Azuma Hiroki, es preciso resaltar de nuevo la importancia que dentro de la cultura otaku tienen los *nijisōsaku*, los trabajos derivados, que en esencia conforman todo lo relacionado con el ámbito de los *dōjinshi*. Azuma acuñó el concepto de ‘simulacro’ para definir la situación en que la frontera entre la obra original, aquella creada por lo que en términos de esta propuesta se ha definido como ‘industria’, y la copia, las obras que han sido creadas por los aficionados como derivación de la original; se diluye y pierde su relevancia, una característica posmoderna que ya había sido descubierta por Baudrillard y que evidenciaría la equidad de valor que tiene para los otakus tanto la obra original como el trabajo derivado (Azuma, 2001, pp. 40-42).

Esta puesta en valor del *dōjinshi* también es observada por Lamerichs, quien afirma que la consideración de este tipo de trabajos como arte es una característica propia de la cultura otaku japonesa y que configura sus diferencias respecto a las culturas equivalentes en los países occidentales (Lamerichs, 2013, pp. 159-160), haciendo del caso japonés una situación única de “economía híbrida”, donde el mercado formal tolera e incluso favorece el beneficio económico que ofrece la actividad creativa de los aficionados (Noppe, 2014, pp. 209-210).

Por tanto, se puede afirmar que una de las características que relaciona a los dos actores de la cultura otaku es, precisamente, la relevancia que para los aficionados tienen sus trabajos derivados y la tolerancia que la industria muestra hacia ellos. Noppe resalta como parte de su teoría de la “economía híbrida” uno de los motivos: el consumo de

nijisōsaku relacionados con una obra comercial siempre impulsa las cuotas de popularidad de esta, por lo que comprende una valiosa publicidad gratuita (Noppe, 2014, p. 209).

Sin embargo, como se ha comprobado en el primer epígrafe del Capítulo 4, el beneficio económico resultante de un aumento de la popularidad no es la única razón que permite afirmar una permeabilidad entre la industria profesional y los aficionados en la cultura otaku con relación a la actividad de los *dōjinshi*. La misma Noppe señala que muchos autores de manga profesionales iniciaron su carrera en el ámbito del *dōjinshi*, y que algunos de ellos siguen participando en este (Noppe, 2014, p. 210).

Saitō Tamaki también evidenció una cada vez menor diferencia entre productores y consumidores de manga. En la cultura otaku, hay creativos profesionales que se deciden a publicar una parte de sus obras en el circuito aficionado, algo que afirma es inusual en otros ámbitos culturales. El Comic Market, el mayor evento otaku de Japón y que consiste en un gigantesco mercado de compraventa de *dōjinshi*, se reconoce como un mercado tan válido como cualquier librería. Es más, Saitō recalca el papel del ComiKet como acelerador de las tendencias del mercado, ya que supone el centro neurálgico de la relación entre consumidores y creadores en un ambiente de pocas o ninguna restricción de contenido (Saitō, 2007, p. 240), por lo que es tanto una plataforma de despegue para autores aficionados que sueñan con convertirse en profesionales, como un lugar de experimentación para creativos profesionales que buscan extender sus fronteras imaginativas.

Pero el *dōjinshi* no es la única actividad que permite comprobar la permeabilidad de esta frontera entre industria y aficionados. En el epígrafe 2 del Capítulo 5 se estudió el caso de *Sword Art Online* como ejemplo representativo de una obra creada por un escritor aficionado, Kawahara Reki, quien la publicó originalmente en un blog para difundirla a través de Internet, que llega a convertirse en una franquicia *transmedia* comercial de fama internacional con decenas de obras pertenecientes a la misma (ver Tabla 2, p. 216) e incontables trabajos derivados, así como una influencia destacable en la aparición de multitud de otras obras en Internet (Saito, 2015, p. 159) y en la popularidad posterior alcanzada por el género *isekai* (Saito, 2015, p. 144). Ejemplifica, en conclusión, la posibilidad de paso del ámbito aficionado al ámbito profesional, utilizando como nexo entre ambos vértices a la novela ligera.

Como se ha planteado en el epígrafe anterior, es precisamente la novela ligera el ejemplo utilizado por Azuma Hiroki para hablar de la “meta-narrativa” y de la “base de datos”, y la denomina novela de personajes, resaltando la importancia de estos por encima de la trama (Azuma, 2007, pp. 35-36). Esta consideración procede de su conexión originaria con los videojuegos y los juegos de rol en los años ochenta, que a su vez estaban influenciados por la ciencia ficción cinematográfica y la literatura fantástica europea (Enomoto, 2008, pp. 12-20).

Los primeros prototipos de novela ligera eran, entre otras cosas, actas de partidas de juegos de rol (Yamanaka, 2013, p. 50), por lo que, en opinión del autor, la novela ligera se erige como un ámbito intermedio entre el profesional y el aficionado, lo que a su vez establecería una relación con la teoría del “realismo del juego” propuesta por Azuma Hiroki como característica de la cultura otaku y como complemento al “realismo del manga/anime” propuesto por Ōtsuka Eiji (Azuma, 2007, pp. 138-142).

En conclusión, se puede afirmar que la frontera entre la industria y los aficionados como vértices de la cultura otaku es permeable, y permite una evolución no solo unidireccional (un aficionado que se convierte en profesional) sino también en un sentido inverso (un profesional que publica parte de sus obras como *dōjinshi*). Para ello, la actividad creativa de los *dōjinshi* y el medio narrativo de la novela ligera se sitúan como eslabones intermedios que conectan los dos extremos.

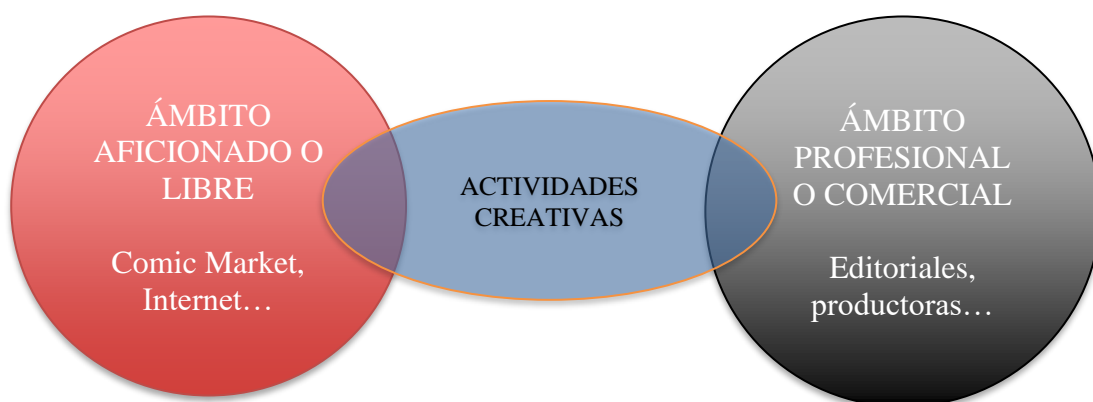


Figura 33. Esquema que refleja los dos ámbitos de la cultura otaku, el ámbito aficionado o libre, representado en el Cómics Market y en las actividades a través de Internet; y el ámbito profesional o comercial, representado por las editoriales de manga y novela ligera, las productoras de anime o los estudios de videojuegos; así como el eslabón que los conecta (elaboración propia).

En la Figura 32 se presenta un esquema que representa la relación permeable entre los aficionados y la industria en la cultura otaku. Dada esta permeabilidad, el autor de esta tesis considera más apropiado y por ello propone hablar de “ámbitos de creatividad” en lugar de los términos utilizados hasta ahora (industria/creadores y aficionados/consumidores), puesto que un otaku “creativo” en sentido general puede publicar sus obras indistintamente en cualquiera de los dos ámbitos, de manera independiente a si está más asociado con uno o con otro. Por tanto, un “creativo” puede iniciar su carrera en el “ámbito aficionado/libre”, desarrollar una obra que trascienda este ámbito y llegar así al “ámbito profesional/comercial”, y después regresar puntualmente al “ámbito aficionado/libre” para experimentar con otro tipo de fórmulas o entrar en contacto con los aficionados a sus propias obras.

3. La dinámica circular de las relaciones entre el ámbito de los aficionados y el ámbito profesional a través de la creatividad de los otakus

En los dos epígrafes anteriores se ha presentado, en primer lugar, el entorno creativo otaku como una herramienta, una “base de datos” común que poseen y comprenden todos los actores participantes de la cultura otaku; y en segundo lugar, se han revisado las características que presentan estos actores y se ha comprobado la permeabilidad de la frontera que, en teoría, les separa, concluyendo finalmente la existencia de dos ámbitos diferenciados: el ámbito de los aficionados o libre, y el ámbito profesional o comercial, que se sitúan como categorías entre las que se mueven los actores de la cultura otaku y no como actores en sí mismos.

En este tercer epígrafe se pretende poner en relación ambos elementos como parte de un mismo sistema, la cultura otaku, cuyo motor de funcionamiento y dinamismo es la creatividad. En la Introducción de esta tesis se citaron las palabras de Robert Keith Sawyer, quien planteaba que la creatividad, desde un enfoque sociocultural, puede entenderse como la generación de un producto que se considera como nuevo y que también es apropiado, útil y tiene cierto valor para el grupo (Sawyer, 2012).

Las páginas anteriores muestran cómo, en efecto, las actividades creativas realizadas en el ámbito de los aficionados no se consideran meras copias, sino que son incluso capaces de aportar elementos nuevos a la “base de datos” (un ejemplo sería *Sword Art Online* y su aportación al género *isekai*) que son reutilizados más tarde en el ámbito profesional. Al ser tolerados, como ya afirmaba Noppe (Noppe, 2014, p. 209), los *nijisōsaku* o trabajos derivados también son apropiados, y por lo señalado en el párrafo anterior, también resultan de utilidad para el grupo (si entendemos al grupo como el sistema de la cultura otaku). Por último, cumplen el último requisito marcado por Sawyer, pues el propio Azuma Hiroki afirma que los trabajos derivados tienen un valor equivalente a las obras originales, y que la diferencia entre ambas obras es nula en la cultura otaku (Azuma, 2001, pp. 40-42).

Entonces, si las actividades creativas realizadas dentro del ámbito de los aficionados (o libre) tienen la misma validez en cuanto a la creatividad que las obras publicadas desde

el ámbito profesional (o comercial), en opinión del autor es posible afirmar que, utilizando el entorno creativo otaku como herramienta común y los ámbitos de actividad como situaciones diferenciadas pero interconectadas, es de hecho la creatividad materializada en las distintas actividades (por un lado, los trabajos derivados y la novela ligera *amateur*; por otro, las obras originales como el manga, el anime, los videojuegos o, también, la novela ligera profesional) el motor que mueve y dinamiza la cultura otaku, como se propone en el esquema de la Figura 33:



Figura 34. Esquema de la dinámica circular de las relaciones entre los ámbitos aficionado y profesional a través de la creatividad de los otakus. En rojo, en el centro, se resalta el entorno creativo común como una herramienta nuclear que engrana y codifica las actividades creativas que son, a su vez, el motor que permite la movilidad bidireccional de los otakus entre el ámbito de los aficionados o libre y el ámbito profesional o comercial (elaboración propia).

Se ha optado por denominar a esta propuesta teórica como una “dinámica circular”, puesto que relaciona y permea la frontera entre el ámbito de los aficionados y el ámbito profesional en la cultura otaku a través de un propulsor que es la creatividad de los propios otakus.

A este respecto y de nuevo en opinión del autor, cabe hacer una reflexión acerca del uso en esta propuesta del término ‘otaku’, y se propone la utilización de este para designar a todo aquel que es capaz de comprender y utilizar el entorno creativo otaku, y que puede pendular entre uno y otro ámbito de creatividad, ya que resulta evidente considerar que un

otaku, en cuanto a la comprensión de este código cultural, no deja de serlo al llegar al ámbito profesional, sobre todo si se tiene en cuenta la posibilidad del regreso puntual al ámbito aficionado o libre. Por tanto, un otaku sería otaku independientemente del ámbito en el que se sitúe en cada momento.

Esto significa que, en consecuencia, se plantea la superación, al menos desde el punto de vista del contexto académico, de los estereotipos asociados al concepto de ‘otaku’ cuyo origen se remonta a principios de la década de los ochenta, a los artículos de Nakamori Akio, y a una coyuntura sociocultural de la adolescencia, la juventud y el sistema escolar japonés orientada a la diferenciación, como afirmaron Morikawa Kaichirō (Morikawa, 2012b, pp. 11-17) y Miyadai Shinji, aunque este último señalara finalmente que esta categorización estaba diluyéndose ya a finales de los años noventa, lo que le llevó a formular la categórica reflexión de que la sociedad japonesa, a todos los niveles, se estaba volviendo otaku (Miyadai, 2011, p. 236).

La decisión de utilizar el concepto ‘otaku’ para denominar a todos los actores que participan de la cultura otaku, permite dejar de lado la diferencia entre creadores y consumidores, que es inherente a un modelo teórico construido alrededor de las dinámicas de consumo.

En resumen, el planteamiento teórico de Azuma Hiroki trataba de proponer un modelo de consumo específico de la posmodernidad y basado en ese lenguaje codificado compartido que buscaba la generación del sentimiento *moe* como reclamo comercial; en última instancia, Azuma estaba intentando utilizar el ejemplo de la cultura otaku y su peculiar ecosistema de consumo para extrapolarlo no solo a la sociedad japonesa contemporánea (o al menos, a la sociedad japonesa de principios del nuevo milenio), sino a la sociedad y cultura del mundo desarrollado en su conjunto, marcada por una filosofía de la posmodernidad y un sistema económico capitalista y eminentemente consumista (Azuma, 2009, p. vii).

La propuesta teórica que se realiza en este Capítulo y en general, en esta tesis, no pretende refutar, en último término, la que fue planteada por Azuma Hiroki en sus dos obras, sino complementarla con un modelo que explique, a partir de los mismos conceptos esgrimidos por el filósofo, como son el de la “base de datos” y la descripción del tipo específico de consumo que describe para la cultura otaku, el mecanismo funcional de esta

desde un punto de vista de la creatividad, poniendo en valor el papel activo de los otakus y las actividades creativas realizadas por ellos como motor de un mercado que es para Japón una de sus grandes ventanas hacia el público extranjero, un estandarte del *Cool Japan* (Sugimoto, 2014, pp. 325-327).

Por último y a modo de conclusión, se hace una reflexión respecto a la distinción realizada por Hikawa Ryūsuke en las varias entrevistas que el autor de este trabajo mantuvo con el profesor de la Universidad de Meiji entre “lo otaku” y “el otaku”, que fue clave para el desarrollo inicial del planteamiento de esta tesis. Finalmente y a pesar de la perpetuación de los estereotipos hacia “el otaku”, es posible plantear que, de cualquier forma, “lo otaku” y “el otaku” funcionan como un único sistema, la cultura otaku, y forman las dos caras indivisibles de la misma moneda, diferentes pero inseparables.

Conclusiones y perspectivas de investigación

Como ya se planteó en la Introducción, el objetivo principal de este trabajo consistía en la comprobación de la relevancia de las actividades creativas de los otakus para el conjunto de la cultura otaku; en otras palabras, la revisión y superación del estereotipo del ‘otaku’ consumista y pasivo. En ese sentido, la propuesta teórica que se ha presentado en el Capítulo 6 pretende ser una conclusión positiva a dicho objetivo, complementando a las teorías ya existentes acerca de la cultura otaku, poniendo en valor la creatividad de los otakus y cuestionando el estereotipo previamente mencionado.

Por ello, este último Capítulo no comprende una conclusión de la investigación al uso, dado que el Capítulo 6 puede considerarse como la conclusión natural del análisis propuesto. En consecuencia, en las siguientes páginas se exponen de manera breve las propuestas y posibilidades de líneas de investigación que el autor propone a partir de este, así como una reflexión final y personal acerca del trabajo realizado. Este recorrido para la elaboración de esta tesis abarcó cinco años, desde mediados de 2016 hasta finales de 2021, un tiempo que puede considerarse tan extenso en apariencia como breve e intenso en la realidad.

Esta tesis comenzó con un prefacio en el que el autor rememoraba las lapidarias palabras que le condujeron a recorrer este camino. En la actualidad, años después, es posible responder que sí, el manga es cultura, es parte de lo que se conoce como cultura otaku, y esta cultura puede ser estudiada desde una perspectiva académica tan amplia, compleja y respetable como cualquier otro campo de estudio.

De manera resumida, el hilo conductor que ha vertebrado este trabajo comenzó con la revisión del estado de la cuestión de este campo de estudio, la “otakuología” en términos de Okada Toshio, poniendo de manifiesto que un buen número de investigadores e

investigadoras han trabajado ya en este ámbito, y tratando de obtener una visión panorámica y multidisciplinar que sirviera de punto de partida y de marco de referencia para el resto de la investigación. En este sentido, se hizo necesario ahondar de manera más profunda en el trabajo de Azuma Hiroki, cuyas obras sentaron la base teórica sobre la que se ha construido la propuesta final de esta tesis.

Una vez planteado todo el marco teórico, se procedió a presentar una secuencia histórica que describiera la evolución de la cultura otaku a través de la historia del concepto y que sirviera como contexto en el que situar el resto de la investigación. Con el apoyo de la contextualización se procedió al análisis de las dos actividades creativas de los otakus que muestran la relevancia de la creatividad como parte intrínseca de la cultura otaku: los *dōjinshi* y la novela ligera; complementándolo con dos estudios de caso que ejemplificaran lo expuesto previamente y que resultaran representativos, para lo que se seleccionó al género yaoi como característico del ámbito *dōjinshi* y muestra de los límites de la influencia de esta actividad creativa, y a *Sword Art Online* como ejemplo de obra surgida en Internet por parte de un autor amateur que termina convirtiéndose en una franquicia de reconocimiento internacional y transformando a su autor en profesional.

Por último y después de haber establecido tanto el argumentario de la tesis como los ejemplos representativos que pueden justificarlo, se ha presentado una propuesta teórica que, como se ha comentado en la página anterior, pretende, asentada sobre la base teórica establecida por Azuma Hiroki acerca del modelo de consumo de la cultura otaku, poner de relevancia: en primer lugar, la existencia de un entorno creativo común compartido por todos los participantes de la cultura otaku; en segundo lugar, la consideración de que el concepto ‘otaku’ debe utilizarse desde la perspectiva académica para denominar a aquellos partícipes de la cultura otaku, eliminando la distinción entre profesional y *amateur* y planteando esta como ámbitos circunstanciales vinculados y retroalimentados; y por último y como unificación de las dos premisas anteriores, la existencia de una dinámica circular que pone en relación la creatividad de los aficionados con la propia generación de cultura otaku a nivel profesional mediante el uso del entorno creativo común.

La realización de esta investigación ha permitido al autor comprobar que existen muchas otras vías de gran interés para profundizar en los estudios sobre la cultura otaku. Algunas de estas se presentan a continuación como perspectivas de investigación posibles,

ya que, al tratar de realizar en esta tesis una propuesta teórica que explique la cultura otaku desde una de sus características más transversales, la creatividad, esta investigación ha revisado las aportaciones a los estudios otakus realizadas por investigadores de una gran variedad de disciplinas diferentes. En este sentido, se han esbozado posibles líneas de investigación que, en opinión del autor, pueden resultar de interés, pero que, debido a la mencionada perspectiva general de esta tesis no han podido ser profundizadas.

Una primera posibilidad de desarrollo es, de hecho, comprobar si el modelo teórico que se ha propuesto puede aplicarse a otros ámbitos de la cultura pop contemporánea en sociedades cercanas geográfica y culturalmente a Japón, como Corea del Sur, Taiwán o China (sociedades modernas con una cultura consumista y pertenecientes al ámbito geográfico de Asia Oriental). Para desarrollar esta perspectiva de investigación, se propone comenzar con la revisión de ámbitos culturales específicos que han ganado en fama internacional en los últimos años y que están relacionados con la cultura pop contemporánea, como el *k-pop*²¹⁷ coreano o los recientes éxitos de la industria del videojuego chino²¹⁸. Tanto el *k-pop* como sobre todo el videojuego citado en la nota 218, *Genshin Impact*, pueden utilizarse además como casos a analizar del uso de elementos propios de la cultura otaku japonesa en productos surcoreanos o chinos. De esta forma, sería posible tratar de inferir si el entorno creativo otaku ha podido trascender ya las fronteras de Japón y extenderse por Asia Oriental.

²¹⁷ Género musical de Corea del Sur perteneciente a una política de *soft-power* desarrollada en ese país desde los años noventa (llamada Ola Coreana), y que se ha hecho especialmente popular en Occidente durante la última década (Romero, 2019). Para el autor, se trata de un equivalente al género del pop japonés, también abreviado como *j-pop* y que también podría pertenecer de manera lateral a la cultura otaku, por lo que del mismo modo podría estar integrado en las políticas del *Cool Japan*. Ambos fenómenos parecen, en consecuencia, análogos, aunque el *k-pop* haya alcanzado en la actualidad un éxito internacional mucho más visible.

²¹⁸ Según la revista digital de videojuegos 3DJuegos, el título *Genshin Impact*, con un profundo diseño estético y narrativo anime (realmente, para el autor, podría considerarse un producto otaku) realizado por el estudio miHoyo, ingresó 774 millones de dólares en los últimos tres meses de 2020, desde su estreno el 28 de septiembre hasta el final del año, una cifra muy considerable teniendo en cuenta que el juego opta por un modelo *free2play* (es decir, el juego es gratuito y solo obtiene ingresos a través de una tienda interna en la que se pueden comprar, con dinero real, elementos que permiten avanzar más rápido u obtener mejores personajes; en términos de videojuego, *Genshin Impact* tiene un modelo de negocio denominado *gacha*, originario de los videojuegos para móviles y cuyo nombre deriva de las máquinas japonesas denominadas *gachapon* en las que, a cambio de una moneda, se obtiene una figura de coleccionista al azar) (Rodríguez Ros, 2021).

Del mismo modo, esta cuestión podría ampliarse y, tal y como Azuma Hiroki planteaba con su propia teoría, considerar si esta propuesta teórica es aplicable a la denominada como “cultura friki” en España (podría llamarse cultura *freak* en el ámbito de los países desarrollados occidentales), buscando una propuesta teórica más amplia de la cultura pop contemporánea internacional. En este sentido, esta perspectiva difiere de la anterior en que no busca comprobar la extensión de la cultura otaku japonesa, sino plantear si su modelo es aplicable a otros tipos de culturas independientes.

Por otro lado, este trabajo ha tratado de poner en valor, en el contexto general de la cultura otaku, las actividades creativas realizadas por los aficionados. En varias ocasiones se ha podido comprobar como la cultura otaku, al contrario de lo que se cree habitualmente, tiene una predominancia femenina. Por ello y aunque no ha sido uno de los objetivos principales de esta tesis, una de las posibilidades de investigación dentro del campo de los estudios otaku es la profundización en la cuestión de género, revisando y revalorizando el papel de las mujeres otakus y de las *fujoshi* como parte indispensable de esta cultura. Una aproximación a este tema en concreto requiere la revisión de los trabajos de Patrick W. Galbraith acerca del género *yaoi* y las *fujoshi*, complementados con las investigaciones de James Welker, Mark McLelland y Amy Ann O’Brian, pero sobre todo de la indispensable aportación de Fujimoto Yukari desde el ámbito académico japonés.

Por último y como ya se esbozó en la nota número 144 (páginas 161 y 162) de esta tesis, el autor consideraría interesante una revisión de los diferentes tratamientos otorgados por la prensa de cada país (en este trabajo se han planteado ejemplos de Japón y de España) a los casos mediáticos criminales que están relacionados, o que han sido asociados intencionadamente, con el ámbito de los otakus o de los frikis. Como una primera hipótesis aproximativa, el autor consideró que las diferencias en los debates mediáticos y en los tratamientos de las noticias son relevantes y características de cada una de las dos sociedades: mientras en Japón la prensa trataría de buscar las razones psicosociales del individuo para retratarlo como alguien excluido del estándar social, en España la prensa intentaría relacionar sus acciones a aficiones marginales con la intención de que estas se regulen y tengan una mala aceptación social. En cualquier caso, lo propuesto es una consideración personal y tendría que ser desarrollado a través de una investigación académica más profunda.

En definitiva y a modo de conclusión y reflexión personal, el autor de esta tesis considera que, a pesar de las dificultades, algunas inherentes al desarrollo de cualquier investigación relacionada con la cultura de una sociedad geográficamente lejana, y otras propias de las circunstancias coyunturales e históricas que coincidieron con el periodo de los años de realización del doctorado, el autor considera que la experiencia adquirida durante este tiempo no puede calificarse de otra forma que de positiva, y que este primer acercamiento a un ámbito del conocimiento que, a pesar de su juventud y de situarse en una posición de margen respecto a otros, se presenta como un camino largo e interesante en el que ahondar en el futuro.

Bibliografía

1. Fuentes primarias

Textos

Kawahara, R. (2009). *Sōdoōto onrain: Ainkuraddo 1*. Dengeki Bunko.

Nakamori, A. (1983a). "Otaku" no kenkyū - (1) machi ni ha "otaku" ga ippai. *Manga Burikko*, n° junio.

Nakamori, A. (1983b). "Otaku" no kenkyū - (2) "Otaku" mo hitonami ni koi o suru. *Manga Burikko*, n° julio.

Nakamori, A. (1983c). "Otaku" no kenkyū - Otaku chitai ni mayoi konda de. *Manga Burikko*, n° agosto.

Owaraihonpo (2014). *Chibi rego sōshūhen - Bebi rēfu no maki*. Autoedición.

Shirakawa, S. (1981). Darakukun no yoi ko kyōshitsu koyoi mo kamonoha shiru dai 1 kai: shin'nyūsei no tame no hissatsu yoi ko kokoroe shūtoku kōza. *Fanrōdo*, 2(2), 68-71.

Fuentes audiovisuales

Itō, T. (Director). (2012). Ken no sekai. *Sōdoōto onrain(1)* [serie de anime]. A-1 Pictures.

Sudo, T. (Director). (2016). Minarai Giyū-hei no Nagai Ichinichi. *Hai to gensou no grimgar* [serie de anime]. A-1 Pictures.

2. Monográficos y artículos especializados

- Abad Ruiz, B. (2011). Fanfiction: fomento de la escritura creativa a través de las lecturas emergentes. *TONOS: Revista Electrónica de Estudios Filológicos*, 21. <https://www.um.es/tonosdigital/znum21/secciones/tritonos-1-fanfiction.htm> (consultada: 11/10/2021)
- Agostino, C. (2009). Dojinshi: Japanese amateur manga and its postmodern characteristics. *Msc Art History: History, Criticism and Curating*, 1-49.
- Aida, M. (2015). The Construction of Discourses on Otaku: The History of Subcultures from 1983 to 2005. En P. W. Galbraith, T. Huat Kam, y B.-O. Kamm (Eds.). *Debating Otaku in Contemporary Japan: Historical Perspectives and New Horizons* (pp. 105-128). Bloomsbury Academic.
- Azuma, H. (2001). *Dōbutsuka suru posutomodan*. Kōdansha Gendai Shinsho.
- Azuma, H. (2007). *Gēmuteki riarizumu no tanjō*. Kōdansha Gendai Shinsho.
- Azuma, H. (2007b). Sf as Hamlet. Science Fiction and Philosophy. En C. Bolton, I. Csicsery-Ronay Jr., y T. Tatsumi (Eds.). *Robot Ghosts and Wired Dreams. Japanese Science Fiction from Origins to Anime* (pp. 75-82). University of Minnesota Press.
- Azuma, H. (2009). *Otaku: Japan's Database Animals*. (J. E. Abel y S. Kono, Trad.) University of Minnesota Press.
- Azuma, H. y Galbraith, P. W. (2014). Applying Pressure to the Moé Points. En P. W. Galbraith, *The Moé Manifesto: An Insider's Look at the Worlds of Manga, Anime and Gaming* (pp. 170-177). Tuttle Publishing.
- Brener, R. E. (2007). *Understanding manga and anime*. Libraries Unlimited.
- Cerdán Martínez, V., Padilla Castillo, G. y Villa Gracia, D. (2021). 'Isekai' (異世界): el confinamiento autoimpuesto en Japón y Latinoamérica. *Arte, Individuo y Sociedad*, 33(2), 571-588.

- de la Calle Real, M., y Muñoz Algar, M. J. (2018). Hikikomori: el síndrome de aislamiento social juvenil. *Revista de la Asociación Española de Neuropsiquiatría*, 38(133), 115-129.
- Doncel-Moriano, S. (2019). The Genesis of the Otaku Phenomenon in Spain: A Journey through Fanzines, Associations, and Conventions during the 1990s. *Mechademia*, 12(1), 31-56.
- Enomoto, A. (2008). *Raitonoberu bungakuron*. NTT Shuppan.
- Fan Shen, L. (2015). Traversing Otaku Fantasy: Representation of the Otaku Subject, Gaze and Fantasy in Otaku no Video. En P. W. Galbraith, T. Huat Kam, y B.-O. Kamm (Eds.). *Debating Otaku in Contemporary Japan: Historical Perspectives and New Horizons* (pp. 73-87). Bloomsbury Academic.
- Freedman, A. (2015). Train Man and the Gender Politics of Japanese 'Otaku' Culture: The Rise of New Media, Nerd Heroes and Consumer Communities. En P. W. Galbraith, T. Huat Kam, y B.-O. Kamm (Eds.). *Debating Otaku in Contemporary Japan: Historical Perspectives and New Horizons* (pp. 129-146). Bloomsbury Academic.
- Fujimoto, Y. (2015). The Evolution of BL as "Playing with Gender": Viewing the Genesis and Development of BL from a Contemporary Perspective. En M. McLelland, K. Nagaike, K. Suganuma, y J. Welker (Eds.). *Boys Love Manga and Beyond: History, Culture and Community in Japan* (pp. 76-92). University Press of Mississippi.
- Galbraith, P. W. (2011). Fujoshi: Fantasy Play and Transgressive Intimacy among "Rotten Girls" in Contemporary Japan. *SIGNS*, Autumn 2011(229), 211-232.
- Galbraith, P. W. (2011b). Lolicon: The Reality of 'Virtual Child Pornography' in Japan. *Image & Narrative*, 12(1), 83-119.
- Galbraith, P. W. (2015). "'Otaku' Research' and Anxiety About Failed Men. En P. W. Galbraith, T. Huat Kam, y B.-O. Kamm (Eds.). *Debating Otaku in Contemporary Japan: Historical Perspectives and New Horizons* (pp. 21-34). Bloomsbury Academic.
- Galbraith, P. W. y Lamarre, T. (2010). Otakuology: a Dialogue. *Mechademia*, 5, 360-374.

- Galbraith, P. W., Huat Kam, T. y Kamm, B.-O. (Eds.) (2015). *Debating Otaku in Contemporary Japan: Historical Perspectives and New Horizons*. Bloomsbury Academic.
- Gómez Aragón, A. (2012). Otakus y cosplayers. El reconocimiento social del universo del manga en España. *Puertas a la Lectura*(24), 58-70.
- Hillan, A. (2020). Sword art everywhere. En D. Yong Jin (Ed.), *Transmedia Storytelling in East Asia: The Age of Digital Media* (pp. 75-89). Taylor&Francis Group.
- Hirota, I. y Kume, Y. (Eds.). (2013). *Raitonoberu Sutadisu*. Seikyūsha.
- Huat Kam, T. (2015). 'Otaku' as Label: Concerns over Productive Capacities in Contemporary Capitalist Japan. En P. W. Galbraith, T. Huat Kam, y B.-O. Kamm (Eds.). *Debating Otaku in Contemporary Japan* (pp. 179-195). Bloomsbury Academic.
- Ichihara, H. y Kume, Y. (Eds.). (2013). *Raito noberu sutadīzu*. Seikyūsha.
- Ito, M., Okabe, D., y Tsuji, I. (Eds.). (2012). *Fandom Unbound: Otaku Culture in a Connected World*. Yale University Press.
- Kadosh Otmazgin, N. (2008). Contesting soft power: Japanese popular culture in East and Southeast Asia. *International Relations of the Asia Pacific*, 8, 73-101.
- Kamm, B.-O. (2015). Opening the Black Box of the 1989 Otaku Discourse. En P. W. Galbraith, T. Huat Kam, y B.-O. Kamm (Eds.). *Debating Otaku in Contemporary Japan: Historical Perspectives and New Horizons* (pp. 51-70). Bloomsbury Academic.
- Kasai, K. (2009). *Shakai wa sonzaishinai: Sekai-kei bunka-ron*. Nan'un-do.
- Kikuchi, S. (2015). The Transformation and Diffusion of 'Otaku': Stereotypes and the Establishment of 'Akihabara' as a Place-brand. En P. W. Galbraith, T. Huat Kam, y B.-O. Kamm (Eds.). *Debating Otaku in Contemporary Japan: Historical Perspectives and New Horizons* (pp. 147-161). Bloomsbury Academic.

- Kinsella, S. (1998). Japanese Subculture in the 1990s: Otaku and the Amateur Manga Movement. *Journal of Japanese Studies*, 24(2), 289-316.
- Kinsella, S. (2000). *Adult Manga: Culture and Power in Contemporary Japan Society*. Curzon Press.
- Kiuchi, Y. (2018). “Ke mo no furenzu” no disutopia-kan - sekai-kei kyarakutā -. *Bulletin of Edogawa University*, 193-199.
- Kunibe, T. (2019). Raitonoberu ni okeru genjitsu — Kawahara Reki “sōdoāto onrain”-ron —. *Wasedadaigaku daigakuin kyōikugakukenkkyūka kiyō*, 27(1), 1-12.
- Lamarre, T. (2013). Cool, Creepy, Moé: Otaku Fictions, Discourses, and Policies. *Diversité urbaine*, 13(1), 131-152.
- Lamerichs, N. (2013). The cultural dynamic of doujinshi and cosplay: Local anime fandom in Japan, USA and Europe. *Participations: Journal of Audience & Reception Studies*, 10, 154-176.
- Mangiron, C. (2012). Manga, anime y videojuegos japoneses: análisis de los principales factores de su éxito global. *Puertas a la Lectura*, 24, 28-43.
- McLelland, M. (2015). Regulation of Manga Content in Japan: What is the Future for BL? En M. McLelland, K. Nagaike, K. Suganuma, y J. Welker (Eds.). *Boys Love Manga and Beyond: History, Culture and Community in Japan* (pp. 253-284). University Press of Mississippi.
- McLelland, M., y Welker, J. (2015). An Introduction to "Boys Love" in Japan. En M. McLelland, K. Nagaike, K. Suganuma, y J. Welker (Eds.). *Boys Love Manga and Beyond: History, Culture and Community in Japan* (pp. 3-20). University Press of Mississippi.
- Miyadai, S. (2011). Transformation of Semantics in the History of Japanese Subcultures since 1992. *Mechademia*, 6, 231-258.
- Monteagudo Canales, A. (2021). Cervantes y el anime japonés: refracciones y reflexiones quijotescas en el anime Sword Art Online. *Cuadernos Canela* 32, 63-75.

- Morán, C. (2007). Li(nk)teratura de kiosko cibernético: fanfictions en la red. *Cuadernos de Literatura* 12 (23), 27-53.
- Morikawa, K. (2003). *Omomuki-to no tanjō moeru toshi Akihabara*. Gentosha.
- Morikawa, K. (2012). Otaku and the City: the Rebirth of Akihabara. En M. Ito, D. Okabe, e I. Tsuji, *Fandom Unbound: Otaku Culture in a Connected World* (pp. 133-157). Yale University Press.
- Morikawa, K. (2012b). おたく /Otaku/Geek. *Working Words: New Approaches to Japanese Studies*, 1-17.
- Morikawa, K. y Galbraith, P. W. (2014). Learning from Akihabara. En P. W. Galbraith, *The Moé Manifesto: An Indiser's Look at the Worlds of Manga, Anime and Gaming* (p. 156). Tuttle Publishing.
- Nagaike, K. (2015). Do Heterosexual Men Dream of Homosexual Men? BL Fudanshi and Discourse on Male Feminization. En M. McLelland, K. Nagaike, K. Suganuma, y J. Welker (Eds.). *Boys Love Manga and Beyond: History, Culture and Community in Japan* (pp. 189-209). University Press of Mississippi.
- Nagata, D. (2016). "Otaku o ronzzuru koto" o meguru hihyō-teki genron to shakai-gaku to no kyori ni kanshite. *Asociación japonesa de estudios de comunicación de masas - Reunión de primavera para la lectura de trabajos de investigación del año 2016*.
- Naitō, C. (2010). Reorganizations of Gender and Nationalism: Gender Bashing and Loliconized Japanese Society. *Mechademia: Second Arc*, 5, 325-333.
- Noppe, N. (2010). Dōjinshi Research as a Site of Opportunity for Manga Studies. *Comics Worlds and the World of Comics: Toward Scholarship on a Global Scale*, 123-142.
- Noppe, N. (2014). *The cultural economy of fanwork in Japan: dojinshi exchange as a hybrid economy of open source cultural goods (Tesis doctoral)*. University of Leuven.
- Nye, J. S. (2004). *Soft Power: The Means to Success in World Politics*. Public Affairs.

- O'Brian, A. (2008). *Boys' Love and Female Friendships: The Subculture of Yaoi as a Social Bond between Women (Tesis doctoral)*. Georgia State University.
- Okabe, D., e Ishida, K. (2012). Making Fujoshi Identity Visible and Invisible. En M. Ito, D. Okabe, e I. Tsuji (Eds.). *Fandom Unbound: Otaku Culture in a Connected World* (pp. 207-224). Yale University Press.
- Okada, T. (1996). *Otakugaku nyūmon*. Ohta Publishing Company.
- Okada, T. (2008). *Otaku wa sude ni shindeiru*. Shinchōsha.
- Okada, T. (2015). Introduction to Otakuology. En P. W. Galbraith, T. Huat Kam, y B.-O. Kamm (Eds.). *Debating Otaku in Contemporary Japan: Historical Perspectives and New Horizons* (pp. 89-101). Bloomsbury Academic.
- Okada, T. (2015b). The Transition of Otaku and Otaku. En P. W. Galbraith, T. Huat Kam, y B.-O. Kamm (Eds.). *Debating Otaku in Contemporary Japan: Historical Perspectives and New Horizons* (pp. 163-177). Bloomsbury Academic.
- Ōtsuka, E. (2003). *Kiarakutā shōsetsu no tsukurikata*. Kōdansha.
- Ōtsuka, E. (2004). *Etōjun to shōjo feminizumu-teki sengo*. Chikuma Gakugei Bunko.
- Ōtsuka, E. (2004b). *'Otaku' no seishin-shi*. Asahi Bunko.
- Ōtsuka, E. (2015). Otaku culture as 'Conversion Literature'. En P. W. Galbraith, T. Huat Kam, y B.-O. Kamm (Eds.). *Debating Otaku in Contemporary Japan: Historical Perspectives and New Horizons* (pp. xiii-xxix). Bloomsbury Academic.
- Ōtsuka, E. y Galbraith, P. (2014). From Shojo Manga to Bishojo Magazines. En P. W. Galbraith, *The Moé Manifesto: An Insider's Look at the Worlds of Manga, Anime and Gaming* (pp. 38-45). Tuttle Publishing.
- Ōtsuka, E. y Steinberg, M. (2010). World and Variation: The Reproduction of Consumption Narrative. *Mechademia* 5(1), 99-116.
- Rodríguez, J. (2017). El manga como fenómeno social: breve historia de la cultura otaku. *Kokoro*(Extra 4), 1-14.

- Rodríguez, J. (2021). Fuentes sobre el origen del concepto de “otaku”. *Mirai. Estudios Japoneses*, 5, 127-134. <https://doi.org/10.5209/mira.74017>
- Saito, S. (2015). Beyond the Horizon of the Possible Worlds: A Historical Overview of Japanese Media Franchises. *Mechademia*, 10, 143-161.
- Saitō, T. (2007). Otaku Sexuality. En C. Bolton, I. Csicsery-Ronay Jr., y T. Tatsumi (Eds.). *Robot Ghosts and Wired Dreams: Japanese Science Fiction from Origins to Anime* (pp. 222-249). University of Minnesota Press.
- Saitō, T. (2011). *Beautiful fighting girl*. (J. Keith Vincent y D. Lawson, Trad.). University of Minnesota Press.
- Saitō, T. y Galbraith, P. W. (2014). Otaku Sexuality. En P. W. Galbraith, *The Moé Manifesto: An Insider's Look at the World of Manga, Anime and Gaming* (pp. 178-185). Tuttle Publishing.
- Sawyer, R. (2012). *Explaining creativity: The science of human innovation*. Oxford University Press.
- Shinjō, K. (2006). *Raitonoberu 'chō' nyūmon*. Paperback Shinsho.
- Sugimoto, Y. (2014). *Una introducción a la sociedad japonesa*. Bellaterra.
- Takagi, K. (2010). Pop tanka de Tawara Machi. En D. Almazán Tomás y E. Barlés Báguena (Coords.). *Japón y el mundo actual* (pp. 489-499). Prensas Universitarias de Zaragoza.
- Takatsuki, Y. (2010). *Rorikon: Nihon no shōjo shikōshatachi to sono sekai*. Basilico.
- Takeuchi, C. L. (2015). Regulating Lolicon: Toward Japanese Compliance with its International Legal Obligations to Ban Virtual Child Pornography. *Georgia Journal of International and Comparative Law*, 44, 195-236.
- Thomas, S. (2014). *Sekai-kei as Existentialist Narrative: Positioning Xenosaga within the Genre Framework* (tesis doctoral). The Ohio State University.

- Watanabe, S. (2014). Otaku no gensetsu — gaibu to no 'kinchō-kan' o kangaeru tame ni —. *Boletín de la Facultad de Sociología de la Universidad Bukkyo*(42), 37-54.
- Welker, J. (2015). History of Shōnen'ai, Yaoi, and Boys Love. En M. McLelland, K. Nagaike, K. Suganuma, y J. Welker (Eds.). *Boys Love Manga and Beyond: History, Culture and Community in Japan* (pp. 42-75). University Press of Mississippi.
- Yamada, A. (2011). El desarrollo del manga en la sociedad actual: pasado, presente y futuro. En F. Cid Lucas (Coord.). *¿Qué es Japón? Introducción a la cultura japonesa* (pp. 283-301). Servicio de Publicaciones de la Universidad de Extremadura.
- Yamanaka, T. (2013). Raitonoberu-shi saikō. En H. Ichiyanagi y Y. Kume, *Raito noberu sutadīzu* (pp. 48-68). Seikyūsha.
- Yamanaka, T. (2015). Birth of 'Otaku'. En P. W. Galbraith, T. Huat Kam, y B.-O. Kamm (Eds.). *Debating Otaku in Contemporary Japan: Historical Perspectives and New Horizons* (pp. 35-50). Bloomsbury Academic.
- Yamanaka, T. (2017). Jakunen-sō-muke shōsetsu-shi ga unda “bijuaru entāteinmento” no katachi — raitonoberu zenshi ni okeru dokusho o meguru ichikōsatsu —. *Mejiro Journal of Humanities*, 1-15.
- Yoshimoto, T. (2009). *Otaku no kigen*. NTT Publishing.

3. Obras y recursos de referencia

- Arana, I. (2019, 19 de julio). El hombre que incendió Kyoto Animation acusaba a la firma de haberle copiado. LA VANGUARDIA. <https://www.lavanguardia.com/internacional/20190719/463583721291/incendio-kyoto-animation-japon-hombre-copiado.html>, (consultada: 11/10/2021)
- Azuma, H. (16 de marzo de 2011). For a Change, Proud to be Japanese. *New York Times*, p. 35.
- BBC.com (2019, 19 de julio). Incendio en Kyoto Animation: qué se sabe de Shinji Aoba, el sospechoso del ataque contra un estudio de animación en Japón que dejó 33 muertos. BBC.com. <https://www.bbc.com/mundo/noticias-internacional-49031333>, (consultada: 11/10/2021)
- Chirumiru (2021, 2 de septiembre). Japón: El asesinato de una estudiante, motivado por los celos, se vuelve viral. Kudasai. <https://somoskudasai.com/noticias/japon/japon-el-asesinato-de-una-estudiante-motivado-por-los-celos-se-vuelve-viral/#>, (consultada: 11/10/2021)
- Chunichi (2019, 19 de julio). Kyōto anime hōka, 33-ri shibō 41 toshiotoko 'gasorin maku'. Chunichi. <https://web.archive.org/web/20190718223402/https://www.chunichi.co.jp/article/front/list/CK2019071902000068.html>, (consultada: 11/10/2021)
- Comiket.co.jp (n.d.). Chronology: <https://www.comiket.co.jp/archives/Chronology.html>, (consultada: 11/10/2021)
- Delgado, M. (2021, 1 de febrero). Japón explica su nueva ley de copyright para el cosplay. Hobby Consolas. <https://www.hobbyconsolas.com/noticias/japon-explica-nueva-ley-copyright-cosplay-802097>, (consultada: 11/10/2021)
- EFE (2021, 20 de marzo). Tokio conmemora el 26 aniversario del ataque con gas sarín en la red de metro. EFE: Agencia EFE. <https://www.efe.com/efe/espana/mundo/tokio-conmemora-el-26-aniversario-del-ataque-con-gas-sarin-en-la-red-de-metro/10001-4492635>, (consultada: 11/10/2021)

- elmundo.es (2008, 17 de junio). Ejecutan en Japón al asesino de niñas conocido como el 'monstruo de Saitama'. El Mundo. <https://www.elmundo.es/elmundo/2008/06/17/internacional/1213686015.html>, (consultada: 11/10/2021)
- Hacker, J. (2004). *Hora Zero Temporada 1 - #4. Terror en Tokio* [documental]. Cineflix.
- Hikawa, R. (2006, 27 de junio). Foreign Press Center Japan Japan's Anime Culture (webarchive). https://web.archive.org/web/20070101164735/http://www.fpcj.jp/eres/briefingreport/bfr_223.html, (consultada: 11/10/2021)
- JapanToday (2008, 17 de junio). Serial child killer Tsutomu Miyazaki, 2 others executed. Japan Today. <https://japantoday.com/category/crime/serial-child-killer-tsutomu-miyazaki-executed>, (consultada: 11/10/2021)
- Meiji University (2021, 6 de septiembre). *Lista de miembros de la School of Global Japanese Studies*. <https://www.meiji.ac.jp/cip/english/undergraduate/nippon/faculty.html>, (consultada: 11/10/2021)
- Meiji University (consultada: 05/09/2021). *Morikawa Kaichirō Profile at Meiji University*. <https://www.meiji.ac.jp/cip/english/frontline/morikawa/index.html>, (consultada: 11/10/2021)
- El País (2008, 9 de junio). El asesino de Tokio dice que avisó de la matanza por una web. El País. https://elpais.com/internacional/2008/06/09/actualidad/1212962407_850215.html, (consultada: 11/10/2021)
- Peregil, F. (2017, 14 de agosto). Y mato porque me toca... El País. https://elpais.com/politica/2017/08/10/actualidad/1502363464_232239.html, (consultada: 11/10/2021)
- Pérez Abellán, F. (2005, 7 de octubre). El Crimen del Rol. Libertad Digital. <https://www.libertaddigital.com/opinion/fin-de-semana/el-crimen-del-rol-1276230747.html>, (consultada: 11/10/2021)

- Pérez Reverte, A. (1994, 26 de junio). Homo Ludens. El Semanal. <https://arturoperez-reverte.blogspot.com/2009/08/homo-ludens.html>, (consultada: 11/10/2021)
- Rees, P. (2002, 20 de octubre). Japan: The Missing Million. BBC News. <http://news.bbc.co.uk/2/hi/programmes/correspondent/2334893.stm>, (consultada: 11/10/2021)
- Rodríguez Ros, J. M. (2021, 27 de febrero). El éxito del RPG de mundo abierto Genshin Impact impulsa los ingresos de miHoyo en 2020. 3DJuegos.com. <https://www.3djuegos.com/noticias-ver/211823/el-exito-del-rpg-de-mundo-abierto-genshin-impact-impulsa/>, (consultada: 11/10/2021)
- Romero, J. (2019, 18 de enero). ¿Qué es el k-pop? La estrategia detrás de uno de los fenómenos musicales de mayor repercusión. los40.com. https://los40.com/los40/2019/01/18/musica/1547801626_426596.html, (consultada: 11/10/2021)
- Sankei (2019, 18 de julio). Keiani kasai 'pakuri ya gatte' shine' ekitai maita otoko ga sakebu zubon ni wa hi ga tsuita mama.... *Sankei*. <https://web.archive.org/web/20190718100032/https://www.sankei.com/west/news/190718/wst1907180030-n1.html>, (consultada: 11/10/2021)
- Asahi (2021, 9 de enero). 20-Dai shinkon fūfu ga mesukōsei o 'satsugai' shita gyōten no dōki. Asahi. <https://dot.asahi.com/dot/photoarticle/2021090100071.html>, (consultada: 11/10/2021)
- Sunda, M. (2015, 27 de junio). Visualizing Japan's 'ugly' online desires with cultural critic Hiroki Azuma. The Japan Times. <https://www.japantimes.co.jp/culture/2015/06/27/books/visualizing-japans-ugly-online-desires-cultural-critic-hiroki-azuma/>, (consultada: 11/10/2021)
- Tanaka, M. (2013). Apocalyptic Imagination: Sekaikei Fiction in Contemporary Japan. E-International Relations. <https://www.e-ir.info/2013/02/01/apocalyptic-imagination-sekaikei-fiction-in-contemporary-japan/>, (consultada: 11/10/2021)

Seattle Times, The (2008, 18 de junio). Japanese executions at brisk pace. The Seattle Times.

https://web.archive.org/web/20080915054857/http://seattletimes.nwsourc.com/html/nationworld/2008003414_japanhang18.html, (consultada: 11/10/2021)

Tokyo Metropolitan University (2021, 18 de septiembre). Tokyo Metropolitan University - Staff Profiles - Miyadai Shinji. <https://www.tmu.ac.jp/stafflist/data/ma/815.html>, (consultada: 11/10/2021)

Torrijos, G. (2008, 9 de junio). Un hombre mata a siete personas en un barrio de Tokio. El País.

https://elpais.com/diario/2008/06/09/internacional/1212962411_850215.html?rel=li stapoyo, (consultada: 11/10/2021)

University of Manchester (consultada: 06/09/2021). University of Manchester - Sharon Kinsella Profile.

[https://www.research.manchester.ac.uk/portal/en/researchers/sharon-kinsella\(6d4ef6d9-c6f8-420f-9a98-037a4035b8c0\).html](https://www.research.manchester.ac.uk/portal/en/researchers/sharon-kinsella(6d4ef6d9-c6f8-420f-9a98-037a4035b8c0).html), (consultada: 11/10/2021)

University of Minnesota Press (consultada: 23/08/2021). Ficha del libro Beautiful Fighting Girl. <https://www.upress.umn.edu/book-division/books/beautiful-fighting-girl>, (consultada: 11/10/2021)

Zurro, J. (2017, 22 de noviembre). ¿Por qué mató el asesino de la catana a su familia? El Español. https://www.elespanol.com/cultura/cine/20171121/263724647_0.html, (consultada: 11/10/2021)

Anexo 1 – Traducciones

En este Anexo se presentan las traducciones al español del extracto del ensayo *Darakukun no yoi ko kyōshitsu koyoi mo kamonoha shiru dai 1 kai: shin'nyūsei no tame no hissatsu yoi ko kokoroe shūtoku kōza* de Shirakawa Shōmei y de los textos íntegros de la serie de artículos "*Otaku*" *no kenkyū* de Nakamori Akio, que han sido utilizados a lo largo de esta tesis.

Estas traducciones al castellano fueron realizadas por el autor directamente desde la fuente original en japonés, supervisadas por los Seminarios de Traducción de la Sección de Estudios Japoneses, que es parte del Área de Estudios de Asia Oriental del Departamento de Filología Moderna de la Universidad de Salamanca, y que están dirigidos por el profesor Alfonso Falero, en un periodo comprendido entre mediados de 2018 y mediados de 2019; fue también revisada y corregida por hablantes nativos japoneses. Ambos textos se publicaron de manera inédita en el artículo *Fuentes sobre el origen del concepto de 'otaku'* en la revista *Mirai Estudios Japoneses*, en el número 5 correspondiente al año 2021 (Rodríguez, 2021, p. 128).

En primer lugar y a modo de introducción, se presenta una breve descripción del texto y una justificación de su relevancia para esta tesis; a continuación, se muestra una transcripción del texto original en japonés; por último, se expone la traducción en castellano.

1. Catálogo de la clase de buenos chicos de Daraku-kun (Shirakawa Shōmei)

En 1981, el ensayista Shirakawa Shōmei publicó un artículo en la revista para fans del anime llamada *Fanrōdo*, en que describía los diferentes tipos de alumnos que un nuevo estudiante se encontraría al entrar en una típica escuela de secundaria de esa época (no en vano, hemos traducido el título general de todo el texto como *Catálogo de la clase de buenos chicos de Daraku-kun*). Sin embargo, es la breve descripción que hace de los miembros de los clubs de cultura, un apartado (2. *Club de cultura*) dentro de la sección referente a los clubs escolares (*¿Qué es un club?!*), la que resulta realmente interesante como precedente y contextualización de la definición dada por Nakamori Akio dos años más tarde. A continuación, se expone la traducción íntegra de ese apartado.

Original

ダラク君のよい子教室今宵もカモノハシる

第1回：新入生のための必殺よい子 心得習得講座

クラブとは!?

2. 文化部

文化部とゆーのは運動神経が鈍いおぼっちゃんタイプの集合体で、全体としてポッチャリとしているとゆーか、よーするに、肥満体が多い。それでいて運動が苦手なもんだから、運動そのものを悪と決めつけており、その行為の無意味さを必死になって語り、バカにすることでなんとか自己満足的な精神的優越感じぶんひとりでおれはえらいとおもってるに浸っている。仲間内でコソコソと何か秘密っぽく作業をするのも文化部の特徴で、その実はたいしたことをやっていない。また、自分の専門については必要以上に詳しいが、それっきゃ知らないとゆーことがほとんどである。例えばこの本の性格上、アニメ&SF クラブ漫研などを例にとってみても、彼らが聴く音楽はアニメ主題歌か SF 映画のサントラがせいぜいで、世間一般の若者が聴くよーな音楽は、強いて無視してポーズを保っているのである。

Traducción

Catálogo de la clase de buenos chicos de Daraku-kun

(Shirakawa Shōmei)

N.º 1 – Curso para ponerse al día: cómo ser buen chico a muerte para novatos

¡¿Qué es un club?!

2. Club de cultura

Los llamados clubs de cultura son un agregado del tipo de chicos *obōchan* lerdos, que son lentos en sus movimientos y son plastas, y en conjunto, digamos que parecen como gorditos, en resumen, en este grupo muchos de los chicos son obesos. Como no son buenos para el ejercicio físico, determinan que el ejercicio físico en sí mismo es malo y hablan de ese tipo de actividad como si les fuera la vida en ello, como algo sin significado, y van a muerte con ello; riéndose del ejercicio físico, de alguna manera están inmersos en un sentido de superioridad de carácter autocomplaciente (piensa de sí mismo que es la caña). También, el hecho de hacer cosas en plan secreto, cuchicheando en el grupito, es característico de los clubs de cultura, pero la realidad es que no hacen nada de importancia. Además, son superexpertos sobre su propio tema de interés, pero solo saben de eso. Por ejemplo, en la naturaleza de este libro, tomando como muestra los grupos de estudio del manga en los clubs de anime y ciencia ficción, la música que escuchan los que están en estos grupos, son, en su mayoría, o temas musicales de anime o bandas sonoras de películas de ciencia ficción, y la música del tipo que escuchan los jovencitos en general, forzosamente la ignoran de forma ostentosa para mantener la pose.

2. Estudio de ‘otaku’ (Nakamori Akio)

Dos años después de la publicación en *Fanrōdo* del ensayo de Shirakawa Shōmei, sería Nakamori Akio el encargado de recoger el testigo y, finalmente, otorgar un nombre a esa idea preexistente. Bajo el título común de *Estudio de ‘otaku’*, publicó, en el verano de 1983, una serie de artículos a modo de columna de opinión en varios números de otra revista para fans del anime llamada *Manga Burikko*, de la que entonces Ōtsuka Eiji era editor.

La importancia de los textos de Nakamori no se basa en su calidad académica o en la ausencia de ella, sino en el hecho de ser los primeros textos que utilizan el concepto ‘otaku’ como término definitivo del tópico del que ya hablaba Shirakawa, ampliando de forma considerable su descripción. Es, por tanto, un texto clave para la comprensión tanto de la realidad de los otakus en esa época como de la imagen que la sociedad tendría de ellos desde entonces y, sobre todo, imprescindible para conocer el origen formal del término ‘otaku’ en su acepción más moderna.

Una traducción parcial al inglés de los textos de Nakamori puede encontrarse en (Yamanaka, 2015, pp. 36-38) y, en menor medida, en (Aida, 2015, p. 106).

Original

『おたく』の研究

中森明夫

(1) 街には『おたく』がいっぱい (1983年6月号)

コミケット (略してコミケ) って知ってる? いやあ僕も昨年、二十三才にして初めて行ったんだけど、驚いたねー。これはまあ、つまりマンガマニアのためのお祭りみたいなもんで、早い話しマンガ同人誌やファンジンの即売会なのね。それで何に驚いたっていうと、とにかく東京中から一万人以上もの少年少女が集まってくるんだけど、その彼らの異様さね。なんて言うんだろうねえ、ほら、どこのクラスにもいるでしょ、運動が全くだめで、休み時間なんか教室の中に閉

じ込もって、日陰でウジウジと将棋なんかに打ち興じてたりする奴らが。モロあれなんだよね。髪型は七三の長髪でボサボサか、キョーフの刈り上げ坊っちゃん刈り。イトーヨーカドーや西友でママに買ってきて貰った980円1980円均一のシャツやスラックスを小粋に着こなし、数年前はやったRのマークのリーガルのニセ物スニーカーはいて、ショルダーバッグをパンパンにふくらませてヨタヨタやってくるんだよ、これが。それで栄養のいき届いてないようなガリガリか、銀ブチメガネのつるを額に喰い込ませて笑う白ブタかてな感じで、女なんかはオカップでたいがいは太ってて、丸太ん棒みたいな太い足を白いハイソックスで包んでたりするんだよね。普段はクラスの片隅でさあ、目立たなく暗い目をして、友達の一人もいない、そんな奴らが、どこからわいてきたんだろうって首をひねるぐらいにゾロゾロ漫画ブリッコ2ロゾロゾロ一万人！それも普段メチャ暗いぶんだけ、ここぞとばかりに大ハシャギ。アニメキャラの衣装をマネてみる奴、ご存知吾妻まんがのブキミスタイルの奴、ただニタニタと少女にロリコンファンジンを売りつけようとシツコク喰い下がる奴、わけもなく走り廻る奴、も一頭が破裂しそうだったよ。それがだいたい十代の中高生を中心とする少年少女たちなんだよね。

考えてみれば、マンガファンとかコミケに限らずいるよね、アニメ映画の公開前日に並んで待つ奴、ブルートレインを御自慢のカメラに収めようと線路で轢き殺されそうになる奴、本棚にビシーッとSFマガジンのバックナンバーと早川の金背銀背のSFシリーズが並んでる奴とか、マイコンショップでたむろってる牛乳ビン底メガネの理系少年、アイドルタレントのサイン会に朝早くから行って場所を確保してる奴、有名進学塾に通ってて勉強取っちゃったら単にイワシ目の愚者になっちゃうオドオドした態度のボクちゃん、オーディオにかけちゃちよつとうるさいお兄さんとかね。それでこういった人達を、まあ普通、マニアだとか熱狂的ファンだとか、せーぜーネクラ族だとかなんか呼んでるわけだけど、どうもしっくりこない。なにかこういった人々を、あるいはこういった現象総体を統合する適確な呼び名がまだ確立してないのではないかなんて思うのだけれど、それでまあチョイわけあって我々は彼らを『おたく』と命名し、以後そう呼び伝えることにしたのだ。

どうして『おたく』って名づけられたのかとか、『おたく』とは何かなんて疑問には次回からゆっくりと本格的に答えていくことにして、でもなんとなく感じつかめるでしょ、君の廻りを見廻してごらん、ホラいたいた、『お・た・く』が————

ところでおたく、『おたく』？

(2) 『おたく』も人並みに恋をする？ (1983年7月号)

さて前回は、この頃やたら目につく世紀末的ウジャウジャネクラマニア少年達を『おたく』と名づけるってどこまで話したんだよね。『おたく』の由来については、まあみんなもさっしがつくと思うけど、たとえば中学生ぐらいのガキがコミケとかアニメ大会とかで友達に「おたくらさあ」なんて呼びかけてるのってキモイと思わない。

そいでまあきゃつらも男なんだから、思春期ともなればスケベ心のひとつも出てくるだろう。けどあのスタイルでしょ、あの喋りでしょ、あのセーカクでしょ、女なんか出来るわきゃないんだよね。それに『おたく』ってさあ、もう決定的に男性的能力が欠除してんのよね。でたいがいミンキーモモとかナナコとかアニメキャラの切り抜きなんか定期入れに入れてニタニタしてるんだけど、まあ二次元コンプレックスといおうか、実物の女とは話しも出来ないわけ。これがもうちょいマシになると、女性的存在をあんましアピールしないアイドル歌手のほうへ行ったり、屈折してロリコンしたりするってわけ。それで成熟した女のヌード写真なんか絶対受けつけないんだよね。僕の知ってる男で、人が親切にビニ本見せてやろうってのに、「よせ！キタナイッ」なんてわめいて必死で目をそらす奴がいたけど、まあそいつは今『COMIC BOX』の編集やってるけどさ、そんな感じなんだよ。

でそういう奴らでも唯一許せるのが、あのおたく雑誌『GORO』でやってる紀信の激写なのであった。ホラ、くみコクンにお手紙を書いてみませんか、気に入ったお便りには彼女が返事をくれますっていうあれだよ。もう考えただけでゾットするけど、編集部には何万って『おたく』からの手紙がギッシリと届いて

んだぜ、きっと。オエ～～。げんに最近出た激写の別冊のお便り欄、もうおたく手紙がいっぱい。激写が出るの待ちかねて隣り町の書店まで行ったとか、気に入った女の口は切り取ってファイルしてるんだけど（ここがいかにもおたく的ね）そのファイルを漫画ブリッコ4女房にみつかっちゃってヤバイ！なんてゆってる26歳の会社員とかさ、○○子クンに捧げる詩なんて作ってくる奴はいるわ、もうそんなのばっか、頭痛くなっちゃったよ。でもいるよね、四畳半の薄汚ない下宿の本棚にビシーッと『GORO』のバック・ナンバー折り目ひとつつけずに保存してる奴が。中には保存用とナニ用に二冊ずつ買ってるって奴もいるぐらいでさ。

それにさあ、奴ら男性的能力が欠除してるせいか妙におカマっぼいんだよね。二十歳越えた大の男がだよ、お気に入りのアニメキャラのポスターが手に入ったとかで、うれしさのあまり「わーい」なんちゃって両ひざそろえてL字型にうしろに曲げ、ピョンって跳びはねてみせたりさ（この“両ひざそろえ L字曲げぴょんハネ”が奴らのフシギな特徴ね）ドジ踏んだ時なんか「ぐっすん」なんてゆって泣いたふりしたりさ、キモチ悪いんだよホント。だいたいこんな奴らに女なんか出来るわけないよな。

でもさあ、結局世の中誰でも最後は結婚するんだよね。で『おたく』は誰と結婚するのかなあってずっと不思議だったんだけど、おそろしい事実気づいたね。なんとこれが、『おたく』は『おたくおんな』と結婚して『おたくこども』を生むのであった。ジャンジャン。

おたく地帯に迷いこんだで（1983年8月号）

やあみんな、おたくってるう？『おたく』って言葉も、もう随分定着しちゃって、そろそろカギカッコはずしちゃうと思うんだよ。で、これからはいちいち断らないけど、おたくっていったら2人称を表す人称代名詞じゃなくて、普通名詞のことね。「おたくっばい」とか「おたくる」なんて形容詞や動詞になったりもするけどさ。まあそのへんはテキトーに使ってよ。おたくって言葉発明した当時は、誰もその意味知らないじゃん、で、それをいいことに随分遊んだもんだよ。新宿三丁目にフリースペースっていうマンガ同人誌なんか置いてる本屋さん

があるんだけど、それがおたく達のたまり場みたくなくなってさ、そこへガールフレンドの高2のユミを連れてったりしては「ホラ、そこにも おたく、あそこにもおたく、あっアイツなんか超おたくね」なんて、おたくを散々おたく呼ばわりしてたのね。奴らおたくの意味なんかわかんないもんだから、キョトンって感じで「おしん」の目をしちやっつてんのよ。ユミの奴ったら、もう笑いこらえるのに必死でさ「キャハハ、やめてよアキオ」なんてまっ赤な顔してやんの。」(*)

フリスペの一面が敷居みたいので区切られてて、喫茶店まがいのことやってるんだけど、敷居の中から異様な笑い声が聞こえてくるんだよね。あれは聞いた奴しかわかんないと思うけどさ、くらあかるーいってというか、ナメクジとかヒルに鳴き声があるとしたら、たぶんあんなじゃないかなあって感じの、たまんなく不快な笑い声なんだよ。なんだろうって敷居のむこう側覗きこんだユミの奴「ひっ」とか声あげて、ビクンって条件反射的にのけぞっちゃってさ、ぶるぶる震えてんの。どうしたんだろうってオレも覗いてみてわかったね、そこにはさ、おたくの中のおたくって感じの奴らが7~8人ウジャって たんだよ。アニメ雑誌だとかポスターだとかテーブルに広げちゃってさ、それをネタに自分達だけしか通じない冗談言いあってドヒヤドヒヤうちわで大受けしてんの。そのおぞましい光景たるや地獄の祝祭というか、全日本おたく選手権関東地区大会決勝っていうか、オレ自身おぞけ震っちゃったね。ユミの奴も、鳥肌立っちゃったとか、ジンマシンが出たーとか身震いしちゃってね、どっからわいてくんのよあのヒトたち、なんて怒っちゃってんの。

その後、フリスペ関係者のおたくに詳しい奴に聞いたところによると、奴らってのは雨の日も風の日もほとんど毎日やっても(*)ては、あそこでウジャウジャやってんだってさ。あんまりずつというもんだから二時間以上お断りなんて貼り紙したらしい。そいつも初めはなんてキモイ連中 なんだって思ってたらしいけど、最近じゃ「奴らもここしか来る場所がないんだよそれに一人一人はおとなしくていいコたちだしさ」なんておたくに同情示し始めてやんの。それでフシギに思ったんだけど奴らってのは毎日学校が終るとワイワイ集まってきたりするんだけど

さ、フリスぺ ができる前はいったいどこに棲息してたんだろうね。そいつによると「ああ、奴らはそれまでは一人一人分断されていたんだよ」だってさ。

ユミをなだめながら逃げるようにフリスぺを出て、新宿御苑へ行ったんだ。御苑の芝生でゴ(*) ミと抱き合いながら、さっきのおたく連中のことタネに笑い合ったりしてさ。でもお昼過ぎの新宿三丁目って変なとこだよな、御苑でイチャイチャするカップルか、フリスぺを目指すサファリ ジャケットで暗い目をしたおたくか、早番のオカマしか歩いてないんだもんな。

(*)は、誤字と思われる部分です。

Traducción

Estudio de ‘otaku’

(Nakamori Akio)

(1) La ciudad está llena de “otakus” (Número de junio de 1983)

¿Conoces el ComiKet (abreviado ComiKe)? Bueno, yo también fui por primera vez el año pasado con 23 años, pero me quedé flipado. Quiero decir, esto, en otras palabras, parece un festival para la manga manía, y una feria de, en pocas palabras, *dōjinshi* de manga y fanzines. Si me preguntas qué me sorprendió, en fin, pues que se vienen reuniendo más de 10.000 chicos y chicas del interior de Tokio y, sin embargo, qué frikis son. Me pregunto qué dicen, en todas las clases están esos tipos que son unos verdaderos inútiles en el ejercicio físico, que se divierten jugando en la sombra cosas a como el *shōgi*²¹⁹, aislados dentro del aula durante los descansos. Es que eran así. El corte de pelo a lo tazón al estilo Botchan, que da miedo. Vienen tambaleándose y llenando su ya abultada mochila, vistiendo estilosamente camisetas y pantalones de precio estándar 980¥ y 1980¥ que les ha comprado su mamá en Itō Yōkadō o Seiyu, con unas zapatillas de deporte

²¹⁹ El *shōgi* (将棋), también conocido como ajedrez japonés, es un juego de estrategia tradicional para dos jugadores.

sneakers de imitación legal de la marca R pasadas de moda, esos tíos son. Entonces, como si los nutrientes no les terminaran de llegar a esos esmirriados, parecen como cerdos pálidos que sonríen con las patillas de sus gafas de montura plateada embutidas en la frente; mientras que las mujeres son en su mayoría *okappa*²²⁰ que en general engordan y esconden sus piernas gruesas como troncos en calcetines blancos, de modo que parecen columnas. Normalmente están en un rincón de la clase, sin llamar la atención y con los ojos como muertos, y tampoco tienen ni un amigo; esa gente, sin embargo..., hasta me da vueltas la cabeza, ¡de dónde han salido en bloque 10.000 personas así! Habitualmente también es gente muy oscura, pero dentro de su mundo parecen estar muy contentos. Tíos que imitan la ropa de un personaje de anime; tíos con el estilo oscuro de ese manga... ya sabes, de Azuma; tíos pesados que se empeñan en vender fanzines de *lolicon* a niñas; tíos que corretean alrededor sin razón aparente... uf, me iba a estallar la cabeza. Generalmente, son niños y niñas que se encuentran entre los estudiantes de secundaria de 10 a 20 años, ¿no?

Ahora que lo pienso, no se reduce sólo a los fans del manga o del ComiKe: tíos que esperan en la cola, desde la víspera del estreno de las películas de anime; tíos que están a punto de morir atropellados en la vía férrea por fotografiar el tren azul con esa cámara de la que están tan orgullosos; tíos que a lo largo de la estantería amontonan números atrasados de mangas de ciencia ficción y la serie de ciencia ficción de lomo dorado o plateado de Hayakawa; chicos de ciencias con gafas de culo de botella que se reúnen en tiendas de microcomputadores; tíos que guardan el sitio yendo temprano a las sesiones de firmas de *idol*²²¹ y *talent*²²²; esos tíos que flipan con el audio, que con maneras de pijo tembloroso se vuelven bobos con ojos de sardina que estudian en academias únicamente para pasar de nivel de estudios. Entonces, estamos hablando de gente a la que normalmente llamamos

²²⁰ *okappa* (お河童) es, según el diccionario *Jisho.org*, es un estilo de pelo corto típico de las chicas (aunque también lo usan algunos chicos) que recuerda a la cabeza del *kappa*, el *yōkai* del folclore japonés.

²²¹ *aidoru* (アイドル) es una adaptación directa al japonés del inglés *idol*. Hace referencia a jóvenes celebridades de Japón, que van desde la adolescencia hasta poco más de 20 años, que han conseguido gran fama gracias a la publicidad. Tanto chicas como chicos, son sobre todo cantantes y actores.

²²² *tarento* (タレント) es una adaptación directa al japonés del inglés *talent*. Hace referencia a los famosos que aparecen frecuentemente en los medios de comunicación de Japón.

maniáticos o fanáticos, o a lo sumo, a los que pertenecen a la tribu *nekura*²²³, pero no hay manera de encajarlos. Me parece que no se ha establecido un nombre preciso que integre el conjunto del fenómeno de esta gente, aunque es por eso que nosotros... bueno, tienen algo por lo que hemos decidido llamarlos ‘otaku’, así que he optado por llamarlos así a partir de ahora.

A asuntos como por qué fueron llamados ‘otaku’ o a la pregunta sobre qué es otaku, déjenme responder en serio y con tiempo la próxima vez, pero, de alguna u otra forma, puedes notarlo, por favor, intenta echar un vistazo a tu alrededor, ¿no lo ves?, hay uno ahí, “o-ta-ku” ..., ese es.

Por cierto, otaku, pero ¿qué es ‘otaku’?

(2) ¿Los ‘otaku’ también se enamoran de gente normal? (Número de julio de 1983)

De esta forma, la vez anterior planteé llamar ‘otaku’ a los decadentes grupos de chicos *nekura*, tan comunes en estos días. En cuanto al origen de la palabra ‘otaku’, bueno, creo que todos estaréis de acuerdo, pero no pienso que sea estúpido, por ejemplo, que un mocoso se esté dirigiendo a sus amigos con una expresión así como “vosotros, otaku” en el ComiKe o en convenciones de anime.

Pues eso, como no dejan de ser hombres, debido a la pubertad están despertando, entre otras cosas, su lascivia. Pero ese estilo, esa habla, esa personalidad... así no pueden llegar a tener novia. Entonces, ‘otaku’ significa definitivamente que desaparece la masculinidad. Poniendo en su tarjetero del tren imágenes de personajes de anime como, normalmente, Minky Momo²²⁴ o Nanako²²⁵, sin embargo... bueno, vamos a llamarlo

²²³ En referencia a la personalidad de una persona, significa que tiene una “raíz oscura”. Antes de la popularización del término ‘otaku’ y compartiendo su matiz peyorativo, *nekura* era utilizado para referirse a aquellos jóvenes introvertidos y poco sociables que preferían los hobbies solitarios.

²²⁴ Personaje protagonista de la serie de anime *Mahō no prinseesu minkī momo* (魔法のプリンセス ミンキーモモ), que puede traducirse como ‘La Princesa Mágica Minky Momo’ emitida en Japón entre 1982 y 1983.

²²⁵ Personaje protagonista de la serie de anime *Nanako esuouesu* (みなこ SOS) emitida en Japón entre 1980 y 1986, basada en el manga original de Azuma Hideo, autor fallecido el 13 de octubre de 2019.

complejo 2D, el caso es que tampoco son capaces de hablar con una mujer real. Esta es la razón de ir a ver a una cantante *idol* que no llama demasiado la atención del público femenino y que, por otro lado, está un poco desviada hacia el *lolicon*. Eso es por lo que no soportan algo así como la fotografía de una mujer adulta desnuda. Un hombre que yo conozco, sin embargo, aunque alguien intente mostrarle amablemente una revista porno, este tío desvía la mirada frenéticamente mientras grita “¡Quita! ¡Qué asco!”; pues bueno, esa clase de tío es el que está editando ahora “Comic Box”²²⁶.

Y la única cosa que yo tolero de ese tipo de gente es la fotografía realista de Kishin²²⁷ que se publica en esa revista otaku, “Goro”²²⁸. Por ejemplo, que la revista invita a enviar cartas a Kumiko-kun, pues ella responde a la correspondencia que le envían. Horroriza también sólo de pensarlo, pero cuántas decenas de miles de cartas de ‘otaku’ estarán recibiendo en el departamento editorial. Ese que se va hasta la tienda de libros de la ciudad vecina esperando con impaciencia el lanzamiento de las fotografías, que recorta las de la chica que le gusta y las archiva (aquí en esto también es muy otaku), que tiene 26 años y es empleado y cuando su mujer le descubre dice “¡Joder, la he cagado!”; los hay que componen poesía y la envían a la chica de turno; así de tontos son, tanto que me da dolor de cabeza. Pero es que los hay, y también está el tío que almacena en la estantería del sucio alojamiento de cuatro tatamis y medio, sin una doblez y sin que falte ni uno, los últimos números de “Goro”. Entre estos, los hay que compran al mismo tiempo dos volúmenes del mismo número, uno para guardarlo y otro para lo que sea.

Aparte de eso, resultan un poco maricas, quizá porque están perdiendo la masculinidad. Es ese adulto que ha superado los 20 años, que hace cosas como, al haber conseguido el póster de su personaje de anime favorito, flexionar las piernas en forma de L con ambas rodillas juntas exclamando “guau” de la alegría, y pega un salto haciendo *boing* (ese “salto y flexión en forma de L de ambas piernas” es una increíble característica de ellos); cuando da ese salto tan torpe, yo pienso “que lamentable” y me dan ganas de llorar;

²²⁶ Revista de información sobre manga que comenzó a publicarse en Japón en 1982.

²²⁷ Shinoyama Kishin es un fotógrafo nacido en Tokio que se especializó en fotografía de desnudo artístico.

²²⁸ Revista para hombres de la editorial Shōgakukan que se publicaba dos veces al mes desde 1974 hasta 1992, con contenido variado.

realmente me da mal rollo. Generalmente, la conclusión es que no pueden existir mujeres para ese tipo de tíos.

Pero, a pesar de ello, todo el mundo se acaba casando. Entonces, me resultaba curioso desde hace mucho tiempo lo de con quién se casa el otaku, aunque me di cuenta de algo horripilante. Resultó que los ‘otaku’ se casan con “mujeres otaku” y tienen “niños otaku” ... Tachán.

Perdido en la zona otaku (Número de agosto de 1983)

Hola a todos, ¿vais de otakus? La palabra ‘otaku’ se ha asentado de forma extraordinaria, creo que es momento de quitarle las comillas. Por eso, a partir de ahora no se puede afirmar en todos los casos, pero cuando usamos otaku, ya no es un pronombre personal de segunda persona, sino un nombre común. Otaku a veces se usa como ‘otakuppoi’ u ‘otakuru’²²⁹, como adjetivo o como verbo. Usadlo según convenga en cada caso. Cuando descubrí la palabra ‘otaku’, nadie sabía lo que significaba, me permití el lujo de jugar con ella. Han puesto una librería de *dōjinshi* de manga llamada Free Space en el distrito 3 de Shinjuku, y eso es lo que lo hace un lugar de reunión para los otakus. Cuando fui ahí acompañado de mi novia de segundo de bachiller, Yumi, dije “mira, otakus por ahí, otakus por allá, ese tío es súper otaku”, definitivamente llamaba otakus a los otakus. Los tíos estos no entendían lo que quería decir, así que se sentían aturridos y ponían ojos de “Oshin”²³⁰, mirándonos con perplejidad. Entonces Yumi, destornillándose y con la cara roja como un tomate dijo “jajaja, para ya, Akio”. *

En una zona de Free Space que está separada por lo que parece un umbral, tienen como una cafetería, y desde dentro se escuchan risas raras. Creo que solo los que escuchan aquello lo entienden, pero son como risas perturbadoras, como si hubiera un grito para las

²²⁹ *otakuppoi* (おたくっぽい) puede traducirse como ‘como otaku’, y *otakuru* (おたくる) puede traducirse como ‘ser otaku’.

²³⁰ *Oshin* es una serie de drama japonés matutina que se emitió en la cadena NHK entre el 4 de abril de 1983 y el 31 de marzo de 1984. La serie sigue la vida de Tanokura Shin (田倉しん) desde el periodo Meiji hasta la década de 1980. Shin se llamaba “Oshin”, que es un cognomen arcaico japonés. La serie constó de un total de 297 episodios de 15 minutos.

babosas o las sanguijuelas, probablemente fuera ese. Es una risa tremendamente inquietante. Pensando qué sería, Yumi echó un vistazo desde el otro lado del umbral y exclamó “iii” de golpe, echándose hacia atrás en un acto reflejo, se puso a temblar. Me pregunté qué pasaba, eché un vistazo y lo entendí: me encontré con que había 7 u 8 gusanos que entre los otakus parecían todavía más otakus. Con revistas de anime y pósteres esparcidos sobre una mesa, y haciendo bromas que solo ellos pueden entender, se partían de la risa en su círculo de colegas. Es como si fuera un aquelarre del infierno, una escena repugnante. Como si fuera la final de una convención otaku nacional en el área de Kanto. Yo mismo me puse a temblar de miedo. También Yumi estaba temblando, parecía como si tuviera pesadillas y le salió urticaria. Pensando de dónde habrán surgido seres como esos, se sentía muy enfadada.

Después de eso, de acuerdo con lo que me dijo alguien que sabe sobre los otakus que van a Free Space, ellos suelen reunirse allí en enjambres casi todos los días, llueva o truene. * Parece que, como pasan allí tanto tiempo, ponen un aviso cuando se van durante más de dos horas. Dice que, al principio, él pensaba que eran unos tipos repugnantes, pero después empezó a mostrar empatía por los otakus, y dijo “ellos solo pueden venir aquí, y por separado son tranquilos y majetes”. Con relación a esto, me pareció raro, pero ellos siguen y siguen reuniéndose todos los días al terminar la escuela y, sin embargo, me pregunto dónde pasaban el rato antes de que abrieran Free Space. Según él, “Ah, hasta entonces ellos estaban cada uno por su lado”.

Salimos de Free Space para que Yumi se calmara y escapamos al Shinjuku Gyōen²³¹. Mientras abrazaba a Yumi en el césped del parque, me acordaba de esa pandilla de otakus de hace un momento y me reía. Poco después del mediodía, el distrito 3 de Shinjuku es un lugar extraño: una pareja flirteando en el parque, un otaku de ojos oscuros con chaqueta de safari dirigiéndose a Free Space, maricas tempraneros caminando por ahí...

*Esta parte parece ser un error tipográfico.

²³¹ Parque situado en Shinjuku.

**Anexo 2 – Sondeo sobre la cultura otaku y el concepto
de ‘otaku’**

Entre diciembre de 2017 y junio de 2018, durante una estancia en Japón, el autor de esta tesis realizó un sondeo a una muestra total de 100 personas al azar en lugares frecuentados por aficionados a la cultura otaku.

El sondeo se hizo a través de un cuestionario de preguntas diseñadas para conocer la opinión de los encuestados acerca de la cultura otaku, su fama tanto en Japón, como en Asia Oriental o en los países occidentales, así como su idea acerca del concepto ‘otaku’. El conjunto de preguntas se dividió en tres secciones: A., preguntas básicas de tipo sociodemográfico; B., preguntas relacionadas con la implicación del encuestado en la afición; y C., preguntas relacionadas con la concepción del encuestado acerca del concepto ‘otaku’ o de la relevancia de la cultura otaku fuera de Japón.

El sondeo se realizó a pie de calle en la edición 93 del Comic Market, celebrada en diciembre de 2017, así como a lo largo de diversos días durante los meses siguientes en las calles del distrito de Akihabara o del Nakano Broadway.

La encuesta se diseñó en inglés, pero finalmente se realizó una traducción y adaptación al japonés, dado que el objetivo del estudio eran aficionados japoneses. A continuación, se exponen tanto el modelo original como la traducción que se utilizó para realizar los cuestionarios.

En este Anexo se muestra el modelo del cuestionario original en inglés, el modelo del cuestionario que fue traducido al japonés para su uso como soporte y diversas tablas que recogen los resultados más representativos aportados por el sondeo. Se ha optado por exponer únicamente los resultados que se han considerado tienen un mayor interés para complementar la tesis, obviando el resto para no saturar los anexos con datos innecesarios.

1. Modelo de cuestionario original en inglés

Survey for Research Project

This is a survey for a research project of the University of Salamanca, Spain. We are investigating about manga culture and the meanings of the “otaku” concept. Please, take one minute to complete this survey. Your sincere opinion is very important for our research.

Instructions

Please, write your Basic information in A.

Draw a circle around your selected answer in each question, like this:

Yes

No

A. Basic information

A-1. Age:

A-2. Gender:

Man

Woman

A-3. Place of residence:

A-4. Occupation:

Student

Regular Employee

Arubaito

Unemployed

Other

A-5. Educational level:

Elementary School

Junior High School

Senior High School

Technical School

University

B. Hobby questions

B-1. How many hours do you use in this hobby at week? *Reading manga, seeing anime...*

Less than 1 1 to 10 10 to 20 More than 20

B-2. Do you often practice other activities related to the hobby? Do cosplay, to go to conventions like ComiKet, to buy merchandising like figures...

Yes No

B-3. How much money do you spend in your hobby a year?

Less than 10.000¥ 10.000-50.000¥ 50.000-100.000¥ More than 100.000¥

C. Questions about 'otaku'

C-1. Do you feel identified by "otaku" word?

Nothing A little Fairly Completely

C-2. Do you use the "otaku" word?

Nothing A little Usually Always

C-3. Do you think that "otaku" word has a bad meaning in Japan?

No A bit Yes I don't know

C-4. Do you think that "otaku" word has a bad meaning in Western countries?
Europa, America...

No A bit Yes I don't know

C-5. How famous do you think that manga culture is in Western countries?

Nothing A bit Very famous I don't know

C-6. How famous do you think that manga culture is in East-Asian countries like China, Taiwan and South Korea?

Nothing

A bit

Very famous

I don't know

B. 趣味に関する質問

B-1. オタクに関する趣味の時間。週にどれくらいとれていますか？（マンガを読む時間、アニメを見る時間など）

...－1時間 1－10時間 10－20時間
20時間－...

B-2. この趣味に関して、あなたは他の活動をしますか？（コスプレをする、フィギュアのような商品を購入するなど）

はい いいえ

B-3. 年にどれくらいのお金をあなたの趣味に使いますか？

...－10,000円 10,000－50,000円
50,000－100,000円 100,000円－...

C. オタクのに関する質問

C-1. あなたは自分を【オタク】だと思っていますか？

いいえ どちらかといえばいいえ 少し とても

C-2. あなたは「オタク」という言葉を使いますか？

いいえ たまに 時々 いつも

C-3. 日本では「オタク」という言葉は悪い意味ですか？

いいえ 少し悪い はい 分からない

C-4. 欧米では「オタク」という言葉は悪い意味だと思いますか？

いいえ 少し悪い はい 分からない

C-5. 欧米で漫画文化は人気だと思いますか？

いいえ 少し人気 とても人気 分からない

C-6. アジアで漫画文化は人気だと思いますか？台湾、中国、韓国、東南アジアなど

いいえ 少し人気 とても人気 分からない

・ご協力ありがとうございました・

3. Resultados del sondeo

Tabla 3. Relación entre edad y género de los participantes en el sondeo (elaboración propia).

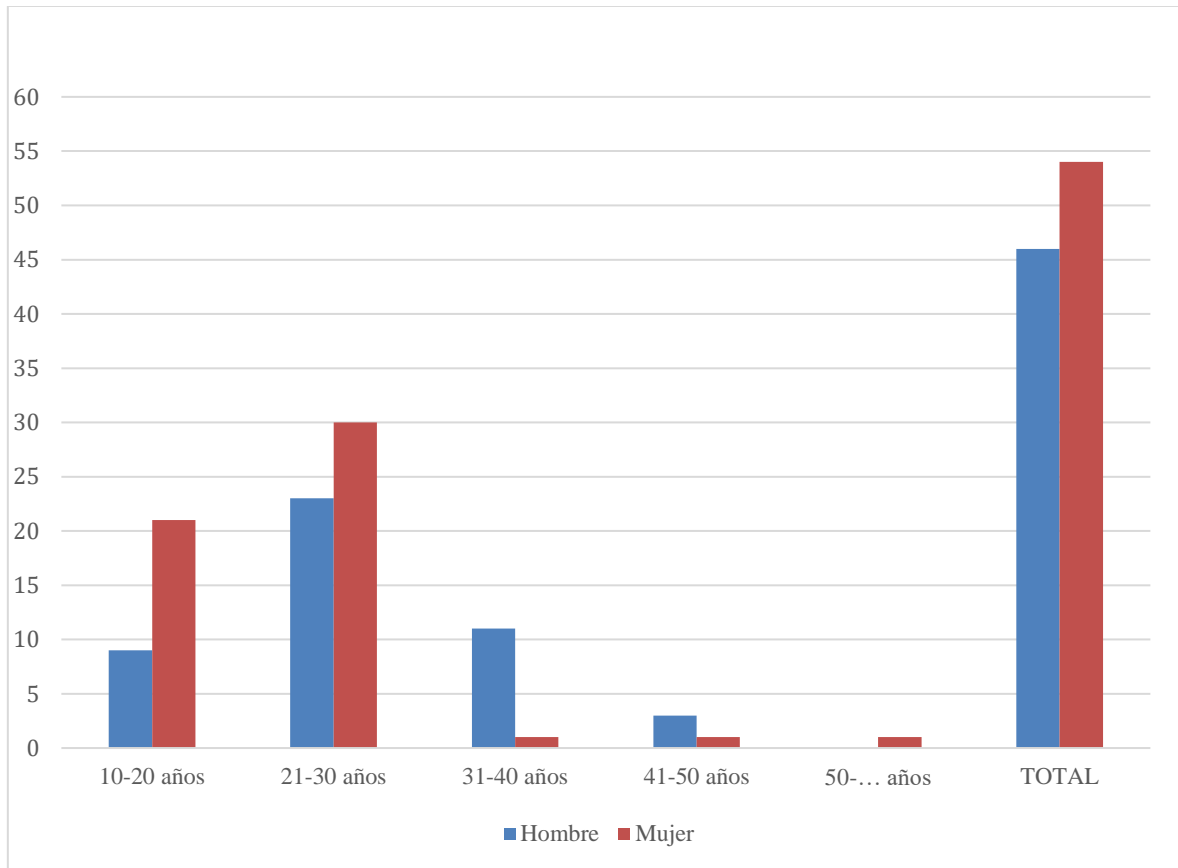


Tabla 4. Respuesta a la pregunta C-1. ¿Te sientes identificado con 'otaku'? filtrado por la categoría "género" (elaboración propia).

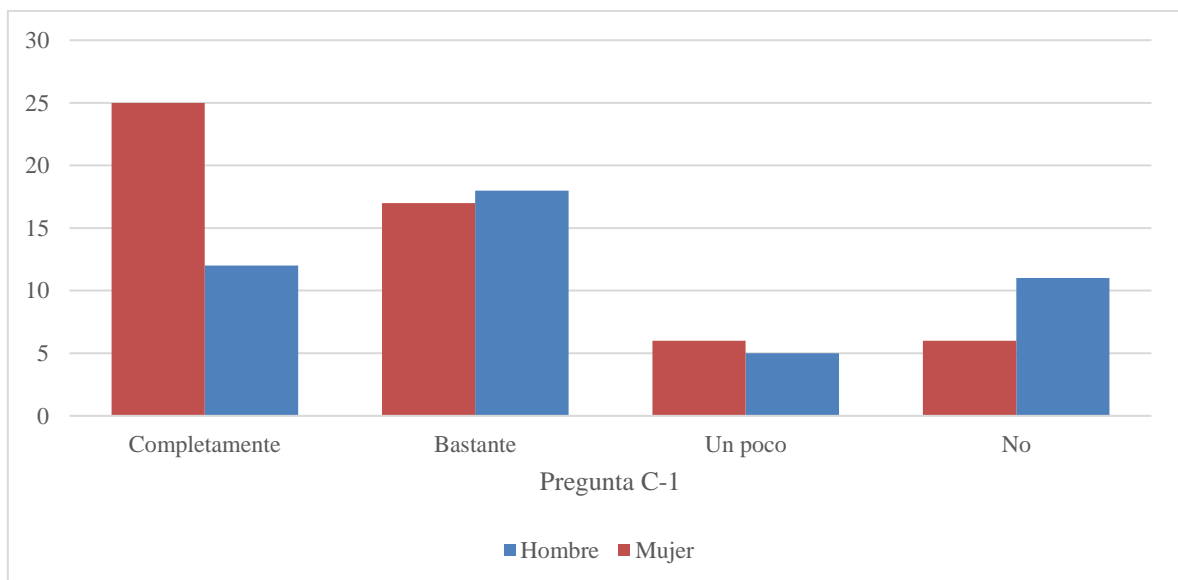


Tabla 5. Respuesta a la pregunta C-3. ¿Crees que 'otaku' tiene un mal significado en Japón? filtrado por la categoría "género" (elaboración propia).

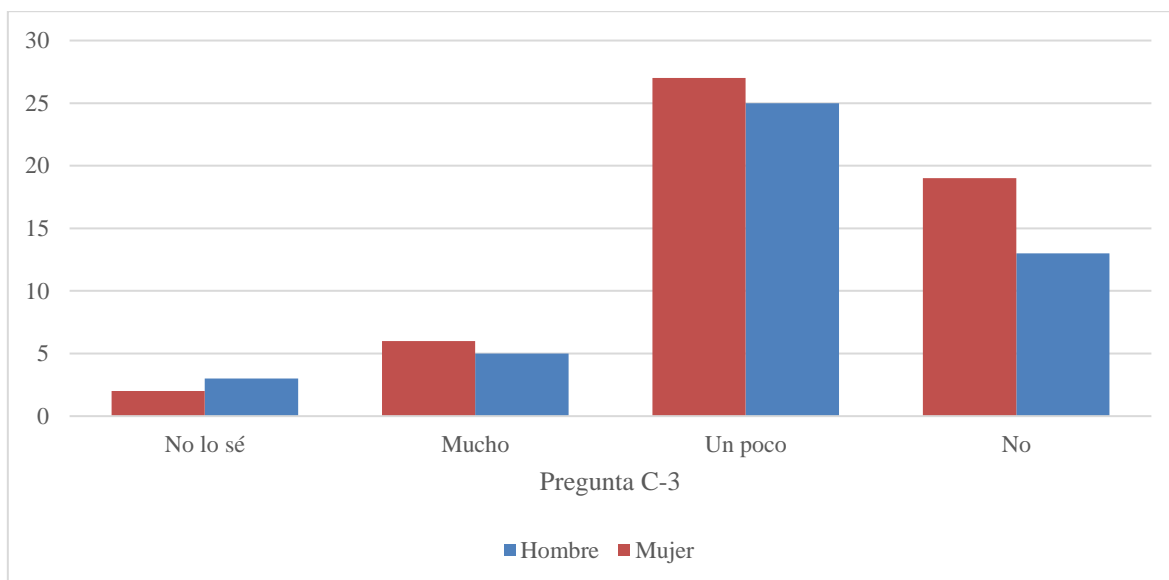
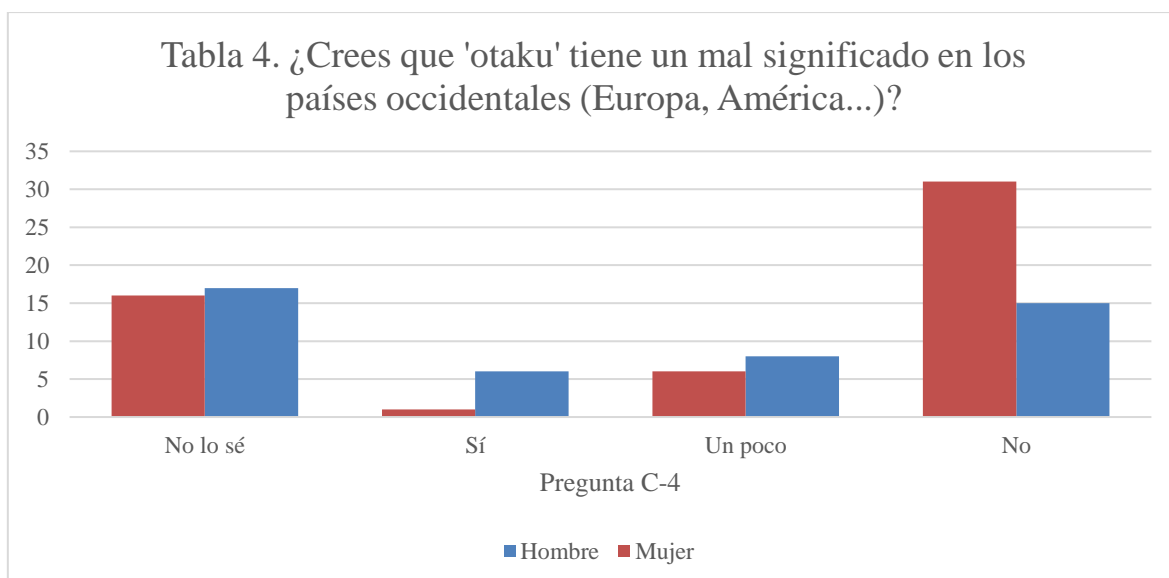


Tabla 6. Respuesta a la pregunta C-4. ¿Crees que 'otaku' tiene un mal significado en los países occidentales (Europa, América...)? filtrado por la categoría "género" (elaboración propia).



Anexo 3 – Cronología

En este Anexo se presenta, a modo de ayuda contextual, una cronología histórica realizada por el autor de los hechos que considera como más relevantes en la historia de la cultura otaku reciente que han sido utilizados o se han reflejado en este trabajo. De forma complementaria, en el Anexo 4 (pp. 311-313) se incluye una cronología de los personajes de la fantasía japonesa más amplia:

1972: publicación de la traducción al japonés de *El Señor de los Anillos*.

1974/75: emisión de la serie de anime *Space Battleship Yamato*.

1975: celebración de la primera edición del Comic Market.

1979: acuñación del término *yaoi* por parte de un círculo de *dōjinshi*.

1979/80: emisión de *Mobile Suit Gundam*.

1981: Shirakawa Shōmei escribe su “Catálogo de la clase de buenos chicos de Daraku-kun” en la revista *Fanrōdo*, incluyendo un primer estereotipo precursor del concepto de ‘otaku’.

1982/83: emisión de *Macross*.

1983: Nakamori Akio escribe su “Estudio de ‘otaku’” en varios artículos consecutivos en la revista *Manga Burikko* durante los meses de verano.

1985: publicación del videojuego *Dragon Quest*. Comienza a publicarse la revista *Shishiō*.

1986: publicación de las actas de la partida *Rōdosu shimasenki* en la revista *Comptiq*.

1988: publicación de la novelización de *Rōdosu shimasenki*. Comienza a publicarse la revista *DRAGON MAGAZINE*.

- 1989:** el “incidente Miyazaki”. Ōtsuka Eiji publica el libro *Monogatari shōhiron*. primera edición del Premio de Novela Larga de Fantasía.
- 1990:** publicación de *Slayers*.
- 1993:** Miyadai Shinji publica el libro *Sabukaruchā shinwa kaitai*. comienza a publicarse la revista *Dengeki HP*, más tarde *Dengeki MAGAZINE*.
- 1994:** primera edición del Premio Dengeki de Novela de Juegos.
- 1995:** primera edición del Salón del Manga, el Anime y el Videojuego de Barcelona.
- 1995/96:** estreno de *Neon Genesis Evangelion*.
- 1996:** Okada Toshio publica el libro *Otakugaku nyūmon*.
- 2000:** Saitō Tamaki publica el libro *Sentō bishōjo no seishin bunseki*.
- 2001:** Azuma Hiroki publica el libro *Dōbutsuka suru posutomodan*.
- 2003:** Ōtsuka Eiji publica el libro *Kiarakutā shōsetsu no tsukurikata*. Morikawa Kaichirō publica el libro *Omomuki-to no tanjō moeru toshi Akihabara*.
- 2004:** publicación de *Densha otoko*. Ōtsuka Eiji publica el libro *Otaku no seishinshi*. Exposición *OTAKU: persona = space = city* de Morikawa Kaichirō en la Venice Biennale 9th International Architecture Exhibition del año 2004. Aparición del sitio web *Shōsetsuka ni Narō*. Publicación del primer número de la guía de novelas ligeras *Kono raito noberu ga sugoi!*
- 2007:** Azuma Hiroki publica el libro *Gēmuteki riarizumu no tanjō*.
- 2008:** la “masacre de Akihabara”. Okada Toshio publica el libro *Otaku wa sude ni shindeiru*.
- 2009:** publicación del primer volumen de *Sword Art Online*.
- 2012:** estreno de la adaptación al anime de *Sword Art Online*.
- 2019:** incendio provocado en los estudios de Kyoto Animation.

Anexo 4 – Documentación complementaria

En este último Anexo se presentan una serie de documentos escaneados que fueron recopilados por el autor de esta tesis, y que resultan un apoyo complementario para ilustrar diversos aspectos del trabajo.

Con respecto a los Documentos 1 y 2, cabe matizar que, al tratarse de folletos publicitarios, no se reproduce la totalidad de los documentos, sino un extracto parcial de las páginas que tienen un mayor interés para el tema de la investigación.

1. Folleto del Nakano Broadway (recogido en 2018, publicado en 2017)

ディジモンストーリー サイバースルース
DIGIMON STORY CYBER SLEUTH HACKER'S MEMORY
現実と電腦の境界に、僕らはいた。
ルーパーズメモリー
デジモンを集めて「育成」し「冒険」し「バトル」する育成RPG
前作の冒険で起こっていたもう一つの物語が、新たな主人公の視点で描かれる「サイバースルース」シリーズの新作が発表!
現実と電脳空間の境界線が希薄になった近未来の東京。電脳空間で発生したAIを持つコンピューターウイルス「デジモン」を撲滅する、新世代のハッカーとなり、敵対するハッカーたちと凶悪化したデジモンの巻き起こす事件を解決していくサイバーパンクストーリー!
対象機種 PlayStation4/5 PlayStationRivita
発売日 2017年予定
公式ホームページ <http://digimonstory.bn-ent.net/>
ハカメモ 検索
CERO 審査予定
©本郷あまよし・東映アニメーション ©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

中野ブロードウェイ紹介番組始動!!
NAKANO BROADWAY Ch
www.nakanobroadway.tv GO
セイユウ忍 者 GEISHA~J

Digital touch panel
You can see a map of the English version from the digital touch panel installed in each floor of Nakano Broadway.

FREE Wi-Fi
FREE Wi-Fi is available in Nakano Broadway. Please enjoy the pleasant Broadway trip

INFORMATION

イベント・店舗に関するお問い合わせ EVENT&SHOP INFORMATION	中野ブロードウェイ商店街振興組合事務局 TEL.03-3388-7004(1階早稲田通り寄り)
お忘れ物・落とし物のお問い合わせ LOST&FOUND COUNTER	管理室 TEL.03-3387-9371(2階早稲田通り寄り)
駐車場 PARKING	有料:30分/300円/24時間営業 TEL.03-3385-0234(地下1階)

※館内は全館禁煙となっております。
※万一火災が発生した場合は、あわてず店員の誘導に従って下さい。
※ガイドブック、公式サイトは中野ブロードウェイ商店街振興組合加盟店のみ掲載しています。

中野ブロードウェイ商店街振興組合
〒164-0001 東京都中野区中野5-52-15
E-mail : nakano-broadway@mbi.nifty.com

中野ブロードウェイガイドブック
NAKANO BROADWAY GUIDE BOOK
2017年7月発行
©本郷あまよし・東映アニメーション
©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.
Illustration by Digital Pictures

Figura 35. Portada y contraportada del folleto del Nakano Broadway. La portada evidencia que el centro comercial ya se reconoce públicamente como un destino para los otakus (figura extraída de archivo personal).

2F
F9
3F
B10
E2

ROBOT ROBOT +

ACTION FIGURES CHARACTER GOODS TOYS ANIME GAME SCI-FI MONSTERS ROBOTS

営業時間 12:00-20:00
年中無休 (1-3号店)

R1 ロボットロボット1号店
03-5345-7553 (3F)

ガンダム、美少女、ワンピース
ライダー、ウルトラマン、怪獣
ドラゴンボール...

R2 ロボットロボット2号店
03-5380-3448 (3F)

スターウォーズ、ムービー
トランスフォーマー、
ディズニー、ファンシーも!

R2P2 ロボットロボット2号店パート2
03-5380-3448 (3F)

バービー、USビンテージ
ドール、Tシャツ、タフ...

R3 ロボットロボット3号店
03-3387-1000 (2F)

ゲーム系・セーラムン・クリミ・マミ
ジブリ・ポケカイド... 透明機本その他
様々などうぶつフィギュアもココ!

フィギュア・オモチャ
高価買取
無料査定します! 身分証をお持ちください
03-3387-1000

【宅配買取】は、簡単4ステップ!
<http://rxr.jp/buy/>
買取のお問合せ・お申込みは買取フォームから

●秋葉原店 (AKIBAカルチャーズZONE) ●秋葉原ラジオ会館店 ●小倉店 (あるあるCity)
※営業時間は店舗により異なります。

<http://www.robotrobot.com>
有限会社ロボットロボット 東京都中央区千代田5-52-15 中野アロードウエイ

中野駅側
早稲田通り側
管理事務所

3F
B9

トレカ専門店

各種トレカ
高額買取中!
新作続々入荷!

遊戯王、ポケモンカード、バトルスピリッツ
ドラゴンボールヒーローズ、WCCF、Z/X
ファイアーエムブレムザイファ、Chaos
※2017 6月時点 取扱いカード

ipadでらくらくカード検索!

TCG & 遊Vic
アーケードカード ユービック
ブロードウェイ店

営業時間 AM12:00~PM8:00 <無休> Tel 03-3388-8038

販売 買取

新作ソフト予約受付中!!

GAME SNOOP トマトランド

営業時間 AM12:00~PM8:00 <無休> Tel 03-3387-8388

3F だよ!!

早稲田通り 階段
3階直通
エスカレーター 階段
中野駅

ドマトランド
遊VIC BW店

Figura 36. Páginas 22 y 23 del folleto del Nakano Broadway. Muestran publicidad de la tienda ROBOTROBOT destinada a merchandising, figuras y juguetes de coleccionista (izq.), y de la tienda 遊 Vic (ユービック) enfocada tanto a los videojuegos, como a la tecnología a los TCG (Trading Card Games, juegos de cartas intercambiables), de gran popularidad entre los otakus japoneses (der.) (figura extraída de archivo personal).



Figura 37. Páginas 26 y 27 del folleto del Nakano Broadway. Ambas páginas muestran la publicidad de la tienda Mandarake, que en el Nakano Broadway cuenta con dos docenas y media de locales especializados por temáticas (como puede comprobarse en la imagen) distribuidos por las cuatro plantas del centro comercial (figura extraída de archivo personal).

らしばん 中野店

LASHINBANG

～ブロードウェイ2F 4館ご案内～

アニメ・コミック・ゲーム系

中古買取 中古販売

Second-Hand Buy&Sell





↑早稲田通り方面
WASEDA Street

↓中野駅方面
NAKANO Station

1号館

2号館

3号館

エレベーター通り

フロードウェイ通り

WC

買

ホーム
ページは
コチラ
→

QR

Twitter
は
コチラ
→

QR

買取館




取扱商品の買取
Purchase

1号館






CD・DVD・ブルーレイ・同人誌・同人音楽CD
CD・DVD・Blu-ray・DOUJINSHI&SOFT

2号館






キャラクターグッズ・トレーディングファイギュア
CHARACTER GOODS・FIGURES

3号館






特撮・怪獣ファイギュア/ロボットTOY
Tokusatsu・Monster FIGURES&Robot TOY

ILLUSTRATED BY 黒々/3 ©LASHINBANG

Figura 38. Páginas 32 y 33 del folleto del Nakano Broadway. Ambas páginas muestran la publicidad de la tienda Lash i bang (らしばん), que en el Nakano Broadway cuenta con varios locales especializados por temáticas (como puede comprobarse en la imagen) distribuidos en tres de las plantas del centro comercial (figura extraída de archivo personal).

2. Folleto del festival de primavera del distrito de Akihabara (2018)

2018年秋叶原春节庆典 盖章接力游戏

2018 AKIHABARA Spring Festival Stamp Rally 2018.2.16~6.30
Feb. 16 ~ Jun. 30, 2018

地区信息 App
ココシル × **秋叶原**

立即下载“Kokosil” 参加盖章接力游戏吧!
Download "Kokosil" & Participate in Stamp Rally!

参加办法 The Way for Participation

- 1  打开“Kokosil”
Open "Kokosil"
- 2  在Kokosil选择中选择“Kokosil秋叶原”
Select "Kokosil AKIHABARA" at Kokosil Selection
- 3  打开手机的蓝牙功能
Turn on "Bluetooth" of your mobile phone

- 4  在MAP上表示的对象店铺取得印章!
Get the stamp from shops shown on the map!
- 5  集满印章后就可获得2018年秋叶原春节庆典的限定优惠券!
After collecting the stamps, you will get coupons which are only issued for the 2018 AKIHABARA Spring Festival

什么是“Kokosil”? What is "Kokosil"?

一款带您畅游景点、商业区、博物馆、美术馆等各种观光地的App。该款App提供各类观光信息，包括观光设施、店铺、活动以及新闻等。
Kokosil is an application that makes your journey more enjoyable to tourist attractions, shopping areas, museums, galleries and etc. It is packed with information of tourist facilities, shops, events, news and etc.

对应日语、英语、中文(繁体/简体)、韩语和法语。
※地区不同所对应的语言也有所不同。
The application supports Japanese, English, Traditional/Simplified Chinese, Korean and French. ※Different areas may support different languages.

立即免费下载“Kokosil” Download "Kokosil"









2018年秋叶原春节庆典 免费指南

2018 AKIHABARA Spring Festival Guide

秋叶原 2018 春

AKIHABARA FESTIVAL

AKIBA Festival 2018 spring

活动期间: 2018年2月16日~6月30日
Event Period: Feb. 16~Jun. 30, 2018



Enjoy! Akihabara

秋叶原秋彦(おもてなし)形象代言人
秋津三叶
AKIHABARA Omotenashi Character
Mitsuba Akitsu

最高2万日元
礼券等你来抽!

It's a chance to win the highest prize,
JCB gift cards worth 20,000 yen!

AKIBA×JCB campaign!

2018年秋叶原春节庆典
活动事务局
2018 AKIHABARA Spring Festival
Campaign Office

开设期间: 2018年2月16日~6月30日
Open Period: Feb. 16~Jun. 30, 2018

受理时间: 13:00~18:00(周三休息)
Reception Hour: 13:00~18:00(close on Wed.)

咨询邮箱: info@npo-akiba.com
For Inquiry: info@npo-akiba.com

※对应语言: 中文、英文、韩文 ※We can respond in Mandarin, English and Korean.
※不接受电话咨询 ※We do not provide service on the phone.

官方赞助商
Official Sponsor



Uniquely Yours

主办:
Organizer



AKIBA 觀光協議會
AKIHABARA AREA TOURISM ORGANIZATION

协办:
Co-organizer



NPO法人 秋葉原觀光推進協會
Akihabara Tourism Promotion Association

春季大展销

SPRING FESTIVAL

2018.3.17 Sat ▶ 4.1 Sun.

Let's win the big prizes in a lottery!

Make a purchase of ¥5,000 or more at one of the participating tax-free shops* and you'll get a chance to draw lots!
在参加本活动的免税店里，凡购买5000日元以上者均可参加免税店的抽奖抽奖，有机会获得豪华奖品。

Figura 39. Contraportada y portada del folleto-guía de Akihabara. Presenta el festival de primavera, promocionando un evento de obtención de sellos en el que se sortea un premio en dinero para gastar en tiendas del distrito. La ilustración de portada con un típico personaje femenino de estilo anime y moe, sirve como reclamo a un público otaku masculino (figura extraída de archivo personal).



Figura 41. Interior derecho del folleto-guía de Akihabara. Muestra el resto del plano del distrito en el que pueden verse las tiendas y locales más representativos. En el centro puede verse el edificio Akihabara UDX, un centro comercial y de convenciones que sirve como centro neurálgico para el movimiento de todo el distrito dirigido a un público más turista que otaku (figura extraída de archivo personal).

3. Cronología de personajes de la fantasía japonesa

A continuación se muestra el documento *Nihon kūsō kyarakutā nenpyō* 『日本空想キャラクター年表』²³² que fue facilitado al autor por Hikawa Ryūsuke en una de sus reuniones en el año 2018, y que abarca desde 1958 hasta 1996:

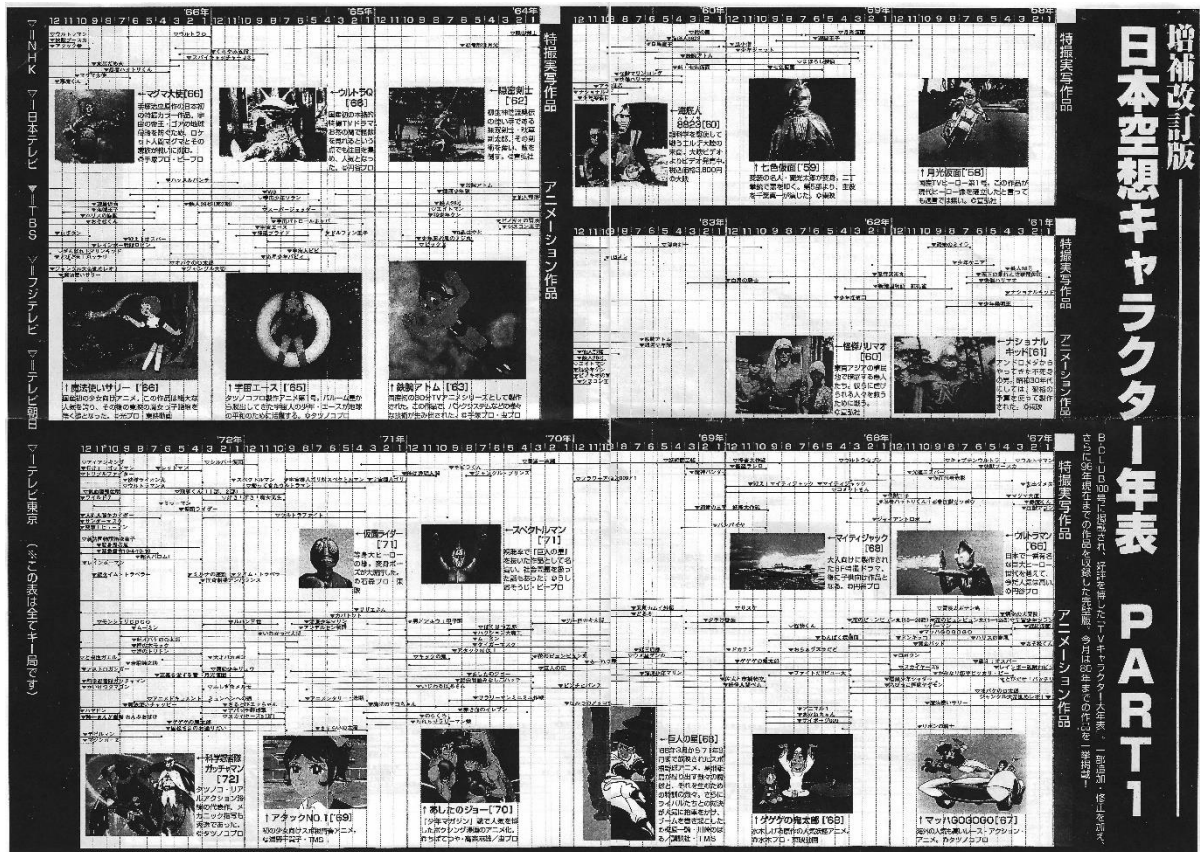


Figura 42. Cronología de personajes de la fantasía japonesa, Parte 1-1, desde 1958 hasta 1972 (facilitada por Hikawa Ryusuke).

²³² Puede traducirse como 'Cronología de personajes de la fantasía japonesa'.

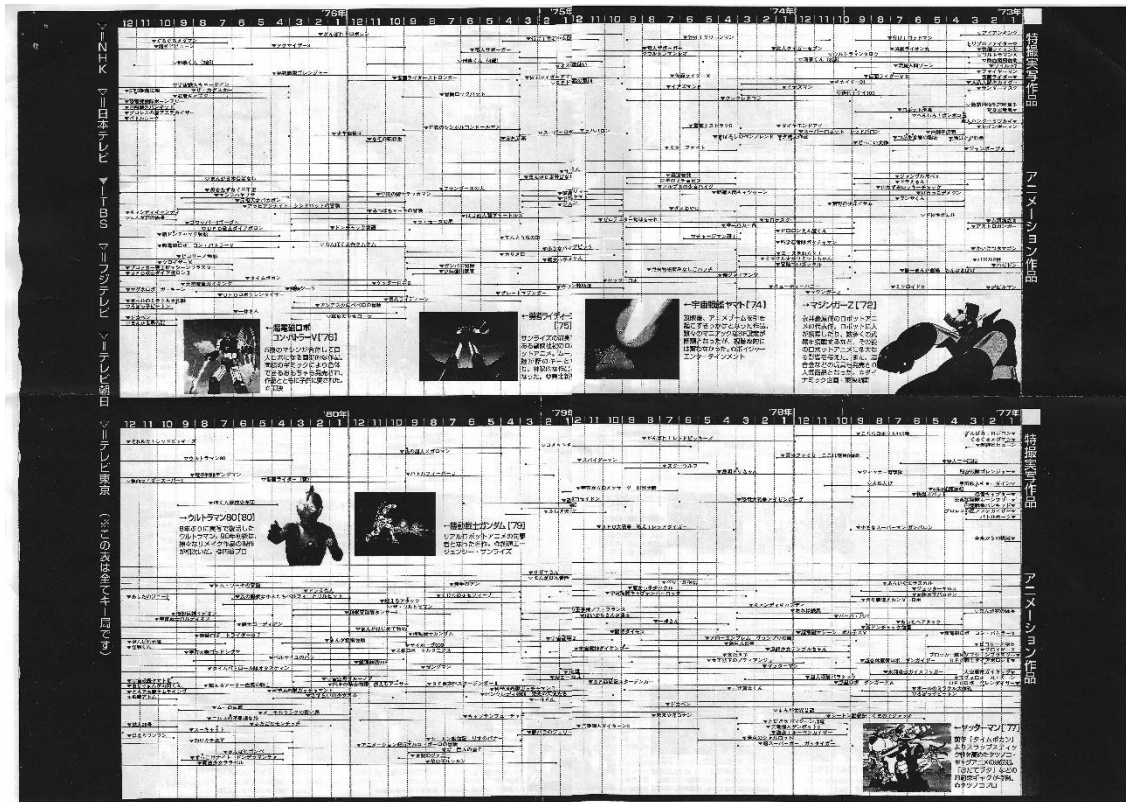


Figura 43. Cronología de personajes de la fantasía japonesa, Parte 1-2, desde 1973 hasta 1980 (facilitada por Hikawa Ryusuke).

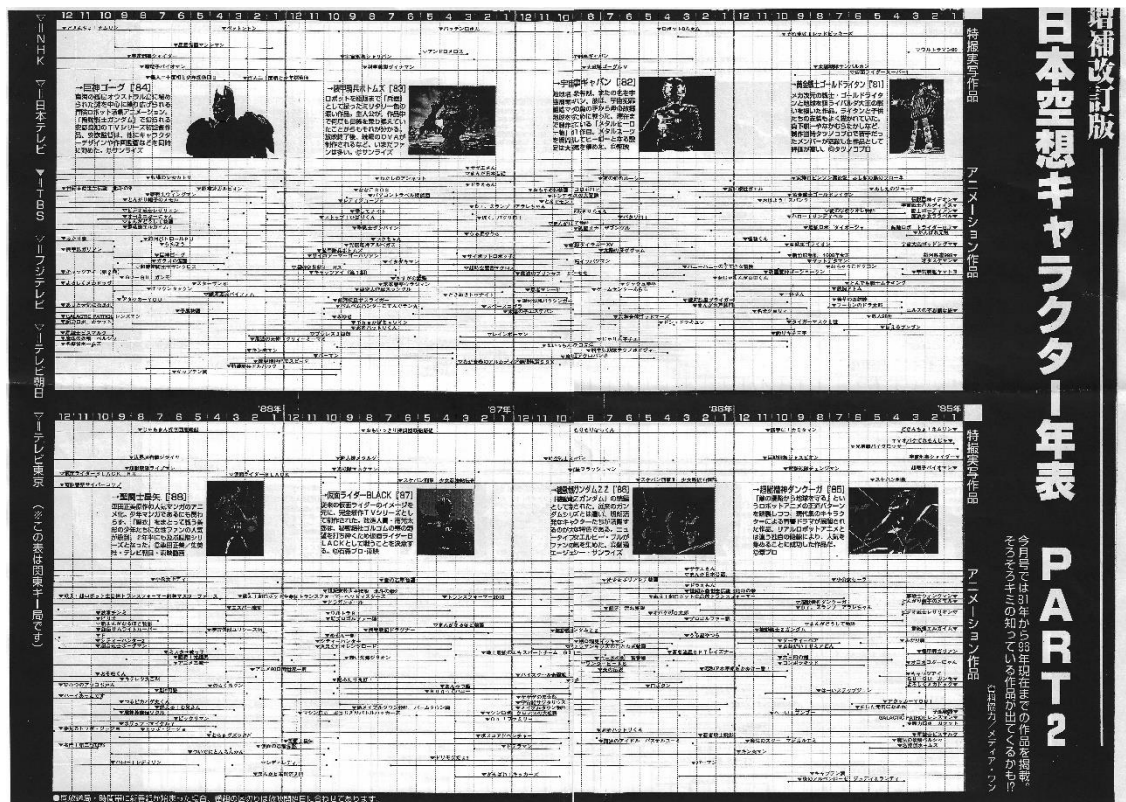


Figura 44. Cronología de personajes de la fantasía japonesa, Parte 2-1, desde 1981 hasta 1988 (facilitada por Hikawa Ryusuke).

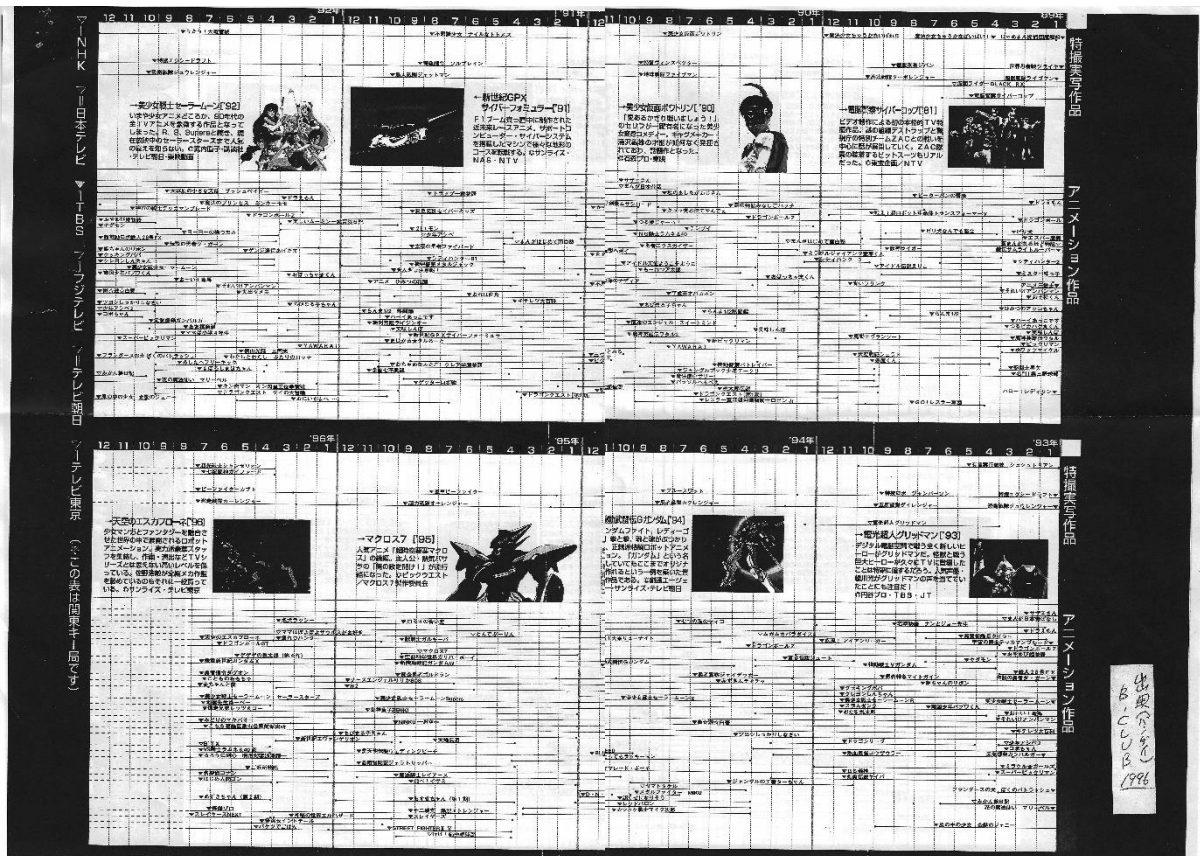


Figura 45. Cronología de personajes de la fantasía japonesa, Parte 2-2, desde 1989 hasta 1996 (facilitada por Hikawa Ryusuke).