



Ciencia Latina
Internacional

Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, Ciudad de México, México.
ISSN 2707-2207 / ISSN 2707-2215 (en línea), mayo-junio 2024,
Volumen 8, Número 3.

https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i3

**PERCEPCIÓN DE LA CULTURA NEO-JAPONESA
Y LA INTERCULTURALIDAD EN LOS
ESTUDIANTES DE LA DIVISIÓN ACADÉMICA
DE EDUCACIÓN Y ARTES DE LA UJAT**

**PERCEPTION OF NEO-JAPANESE CULTURE AND
INTERCULTURALITY IN STUDENTS OF THE ACADEMIC
DIVISION OF EDUCATION AND ARTS OF THE UJAT**

Deisy Asucena Galmiche Pérez

Universidad Juárez Autónoma de Tabasco, México

Asbinia Suárez Ovando

Universidad Juárez Autónoma de Tabasco, México

Pablo Gómez Jiménez

Universidad Juárez Autónoma de Tabasco, México

DOI: https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i3.11538

Percepción de la Cultura Neo-Japonesa y la Interculturalidad en los Estudiantes de la División Académica de Educación y Artes de la UJAT

Deysy Asucena Galmiche Pérez¹gdeysyasucena@gmail.com<https://orcid.org/0009-0002-8302-4405>Universidad Juárez Autónoma de Tabasco
Tabasco, México**Asbinia Suárez Ovando**ovando.asbinia@gmail.com<https://orcid.org/0000-0002-3064-9615>Universidad Juárez Autónoma de Tabasco
Tabasco, México**Pablo Gómez Jiménez**pablo_gomez_jimenez@hotmail.com<https://orcid.org/0000-0002-7600-9322>Universidad Juárez Autónoma de Tabasco
Tabasco, México

RESUMEN

El presente trabajo, tiene como objetivo indagar, mediante un enfoque analítico, la percepción que tiene la comunidad estudiantil de la División Académica de Educación y Artes de la Universidad Juárez Autónoma de Tabasco (DAEA-UJAT), ante la influencia de la cultura Neo- Japonesa y determinar si esta responde a un proceso de moda o de interculturalidad. Para obtener datos fiables, como parte de los instrumentos para la recolección de los datos, se realizó una entrevista cara a cara, mediante una guía de diez interrogantes. Estas entrevistas, se dirigieron a un total de 10 estudiantes de la Licenciatura en Ciencias de la Educación que cursaron el octavo ciclo escolar en el periodo 2023-02. El método de enfoque que se utilizó en la presente investigación, fue el método cualitativo, ya que la metodología cualitativa se refiere, entonces, a procedimientos que posibilitan una construcción de conocimiento que ocurre sobre la base de conceptos. Son los conceptos los que permiten la reducción de complejidad y es mediante el establecimiento de relaciones entre estos conceptos que se genera la coherencia interna del producto científico. (Krause, M. 1995). Como parte de los hallazgos, los estudiantes externaron que la cultura Neo- Japonesa ha logrado ganar una gran popularidad a nivel mundial, y dejado una huella significativa en diferentes ámbitos, desde el entretenimiento hasta la moda y el arte, penetrando en diferentes sociedades como la anglosajona y latina, no ha conseguido trascender a un proceso de interculturalidad en la comunidad estudiantil de DAEA puesto que la consideran como una fase temporal en sus vidas y como cualquier otra tendencia cultural del mundo. Sin embargo, dada la base sólida y la popularidad que ha ganado hasta ahora, es probable que continúe teniendo un impacto duradero en la escena cultural global en los años venideros.

Palabras claves: neo-japonismo, interculturalidad, moda y cultura

¹ Autor principal

Correspondencia: ovando.asbinia@gmail.com

Perception of Neo-Japanese culture and interculturality in students of the Academic Division of Education and Arts of the UJAT

ABSTRACT

University of Tabasco (DAEA-UJAT) has, regarding the influence of the Neo-culture. Japanese and determine if it responds to a fashion or intercultural process. To obtain reliable data, as part of the instruments for data collection, an interview was carried out using a guide of ten questions. These interviews were directed at a total of 10 students of the Bachelor of Science in Education who were studying the eighth school year in the period 2023-02. The approach method used in this research was the qualitative method, since qualitative methodology refers, then, to procedures that enable a construction of knowledge that occurs on the basis of concepts. It is the concepts that allow the reduction of complexity and it is through the establishment of relationships between these concepts that the internal coherence of the scientific product is generated. (Krause, M. 1995). As part of the findings, the students stated that Neo-Japanese culture has managed to gain great popularity worldwide, and left a significant mark in different areas, from entertainment to fashion and art, penetrating different societies such as the Anglo-Saxon and Latin, has not managed to transcend a process of interculturality in the DAEA student community since they consider it as a temporary phase in their lives and like any other cultural trend in the world. However, given the solid foundation and popularity it has gained so far, it is likely to continue to have a lasting impact on the global cultural scene for years to come.

Keywords: neo-japanese, interculturality, fashion and culture

Artículo recibido 20 abril 2024

Aceptado para publicación: 25 mayo 2024



INTRODUCCIÓN

La interculturalidad, concebida como un proceso antropológico de diálogo e intercambio entre variadas culturas, se presenta como un fenómeno multidimensional y crucial en la época contemporánea. En el marco de un mundo globalizado e hiperconectado, esta dinámica intercultural adquiere un papel central en los debates políticos y en la estructuración de proyectos sectoriales a nivel global. Estos procesos potencian nuevas formas de interacción y colaboración para un beneficio mutuo, pero también generan una serie de tensiones y desafíos que deben ser resueltos de manera efectiva.

La globalización, tal como la define Shaw (2021), es un proceso ideológico a través del cual las economías y culturas de todo el mundo se vuelven cada vez más interdependientes. Este fenómeno de interdependencia intensifica los procesos de interculturalidad entre naciones.

Sin embargo, este flujo intercultural puede generar ciertos problemas, como la distorsión cultural, ya que muchas veces este término se concibe erróneamente y se confunde que cuando se adopta solo una parte de una cultura o lo más resaltante del momento se está llevando a cabo una interculturalidad y no nos damos cuenta que solo estamos siendo influenciados por la moda la cual son tendencias populares y estilos de vestimenta, accesorios y estilos de vida que son seguidos por un grupo particular de personas en un momento y lugar específico. Todo esto se puede observar en los medios de comunicación y en las calles y avenidas de las propias ciudades mexicanas. Por esta razón, el tópico que alude la investigación es la relacionada a la cultura popular japonesa y cómo esta ha tomado ventaja sobre otras culturas, al momento de introducirse e influir en una sociedad diferente de la suya con elementos propios. Esto ha propiciado que los jóvenes se vean sumergidos en el anime, vestimenta y lenguaje de dicha cultura, sintiéndose tan sumergidos de tal manera en que adoptan un término llamado Neo-Japonismo el cual es un movimiento que integra a la cultura japonesa, dentro de esta cultura se puede encontrar el arte, el anime, videojuegos, gastronomía, k-pop y manga.

Haciendo una revisión literaria, se puede decir que, en México, la influencia de la cultura japonesa se ha venido reflejando desde años atrás y particularmente en Tabasco, la cultura japonesa ofrece a la población tabasqueña y en especial a los universitarios una oportunidad de intercambio y acercamiento cultural en donde la tecnológica sirve como aliada para poder conocer una subcultura que es totalmente diferente a la que la comunidad estudiantil posee.



De una u otra manera, se ha llegado a conocer en parte sobre esta cultura, debido a esta gran influencia por sus diferentes medios. Este intercambio cultural contribuye al respeto y valoración de otras culturas, pero al mismo tiempo esto se ha visto tergiversado, ya que los jóvenes han confundido esta interculturalidad y han adoptado de manera errónea el concepto, haciéndose parte de esta influencia y adoptando otros tipos comportamientos.

Neo-japonismo: El Neo-Japonismo es un movimiento cultural y artístico que surgió a finales del siglo XIX y principios del siglo XX en respuesta al creciente interés occidental por la cultura y el arte japonés. Según Romero (2022) menciona “que la corriente neo-japonesa cosechó una notable popularidad durante la primera década del siglo XXI, aglutinando a dibujantes europeos y japoneses de gran renombre” (p.3). Aquella primera investigación evidenció que, a principios del 2000, empezaron a consolidarse sinergias importantes entre Japón y Occidente que partían de un gusto occidental por “lo japonés” muy particular.

Muchos autores mencionan que esta corriente cultural surge a partir de la ocupación militar estadounidense después de la segunda guerra mundial. Tal como Romero (2021), enfatiza que con el boom internacional de la cultura del entretenimiento nipón, a finales de la década de los 80, los representantes tradicionales del Japón: geisha, sumo, samurái, etc., habían dejado espacio a otros nuevos surgimientos de los mundos del cómic y la animación, y con los que Japón logró consolidar su posición e influencia a través del *soft power*: el manga, el anime y los videojuegos.

Mientras que el manga, anime y videojuegos se alzan como los protagonistas imbatibles de la nueva fascinación por lo japonés que Occidente comenzó a experimentar en la década de 1980, periodo que se acuña como *Japonofilia* del fenómeno del Neo-Japonismo (Romero, 2018).

Así, una situación que ha llamado mucho la atención de los aficionados al anime en México es la reaparición de estas animaciones japonesas en televisión abierta mexicana. Especialmente en el bienio 2022- 2023, este fenómeno se ha potencializado e incluso algunos lo han denominado la “nueva era dorada del anime” (Geek Resistance, 2023), por producir un efecto nostálgico significativo en los fans de estas animaciones.



Es por ello, que la problemática abordada es indagar sobre la percepción que tienen los estudiantes de la Licenciatura en Ciencias de la Educación al adoptar el concepto de Neo-japonismo y saber si esta adopción es solo por moda, al ser influenciados por los medios o si realmente se está viviendo una interculturalidad y cómo la perciben. De ahí entonces que se plantearon algunas preguntas guías ¿Conocen los alumnos el término Neo-japonismo?, ¿Qué característica presenta un alumno que adopta parte de la vestimenta del Neo-japonismo?, ¿Cómo influye la cultura japonesa en las formas de comunicación y relación entre los alumnos?, ¿Qué percepción tienen los alumnos sobre la interculturalidad y la moda?, y por último, ¿Cuál es el nivel de influencia de la cultura Neo-Japonesa en los estudiantes de la Licenciatura en Educación?

Dichas preguntas, sirvieron de base para que los investigadores se cuestionaran acerca de la problemática y con ello establecer objetivos claros que dieran paso al diseño de la metodología e instrumentos para la recolección de los datos.

METODOLOGÍA

La metodología empleada en esta investigación fue un enfoque cualitativo, ya que según Jaramillo (2020), “Su preocupación no es medir, sino cualificar, describir y comprender el fenómeno social objeto de estudio a partir de rasgos determinantes” (p.6-7). En este sentido y dado que se busca conocer la perspectiva de los estudiantes, esta metodología resulta adecuada para el análisis de los datos.

Para la selección de los informantes, se llevó a cabo un muestreo intencional, en donde los diez estudiantes seleccionados cumplían las siguientes características:

- a) Ser alumnos del octavo ciclo que cursaban la Licenciatura en Ciencias de la Educación y en el ciclo escolar 2023-02.
- b) Jóvenes de la División Académica de Educación y Artes que estuvieran inmersos en la cultura japonesa.
- c) Jóvenes que tuvieran disposición, voluntad y tiempo para responder entrevistas cara a cara con un enfoque particular en la corriente Neo-Japonesa. Se consideró que estos participantes aportarían perspectivas y experiencias relevantes para nuestro estudio.



Como técnica para la recolección de datos, se empleó una entrevista estructurada, utilizando una guía de diez preguntas. De esta manera, se pudo llevar a cabo la recolección de datos necesarios para analizar la problemática en cuestión.

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

En el presente apartado se exponen los hallazgos, que fueron parte de los resultados de las entrevistas llevadas a cabo. Dichos resultados se analizaron y con base a la información vertida por los entrevistados, se seleccionaron las preguntas y respuestas más relevantes, mismas que estaban apegada a la problemática y objetivo de la investigación. Asimismo, para salvaguardar la identidad de los participantes se establecieron los siguientes códigos: P1, P2, P3, P4, P5= Pregunta 1.....pregunta 5, con respecto a los participantes la identificación es la siguiente

I1=Informante 1, I4=Informante 4, I6=Informante 6, I7=Informante 7, I10=Informante 10.

Dicha discusión se presenta a continuación:

Pregunta 1. ¿Tu interés en la cultura Neo-japonesa es considerada una cuestión de moda o identidad cultural?

“I4... Moda, me interesa estar al tanto de lo que mis amigos ven y de lo que se habla en redes sociales”

La industrialización y mercantilización han permitido que “los medios de comunicación masiva (prensa, radio, televisión e Internet) atraviesan la vida cotidiana, basta con que llegue al lugar en donde estemos la señal de WI-FI sin clave o alguna antena que transmita la señal de radio o TV” (Meo, 2015). Son precisamente estos medios los que ejercen una gran influencia en los jóvenes, convirtiéndolos en los principales receptores de tendencias, como apunta Nannini (2022) “Son las juventudes las responsables de irrumpir con nuevas estéticas que han absorbido de múltiples fuentes” (p.134). Sin embargo, estas estéticas suelen ser influencias pasajeras, ya que los jóvenes tienden a seguir las tendencias o intereses de su grupo de edad.

Cepeda (2018) define la identidad cultural como "un sentimiento de pertenencia a un colectivo social que se distingue por poseer una serie de características y rasgos culturales únicos, por los que también es juzgado, valorado y apreciado" (p.254). El sentido de identificación con una cultura trasciende los medios de comunicación y la economía, y se ancla en un profundo sentido de pertenencia. Por lo tanto, aunque los estudiantes admiten que su interacción con el Neo-japonismo es principalmente un



pasatiempo e influencia social, esta experiencia difiere de la de alguien que se identifica plenamente con este movimiento cultural.

Por lo anterior, como se observa en la respuesta dada por el informante 4, se identifica que los jóvenes universitarios de la DAEA reconocen que este interés es más cuestión de moda influenciado por los medios de comunicación y amigos, aunque un sujeto mencionó que sí siente una identificación cultural.

El impacto de las industrias culturales en la formación de la identidad juvenil invita a una reflexión más profunda sobre la naturaleza de las influencias culturales. A pesar de que los jóvenes pueden ser receptores de las tendencias de consumo cultural, también son agentes activos en su interpretación y adaptación. Adicionalmente, es esencial considerar la dinámica entre la identidad individual y la colectiva en este contexto. Mientras que algunos jóvenes pueden encontrar en la cultura neo-japonesa un medio para expresar su individualidad y diferenciarse de su entorno, otros pueden sentirse más atraídos por el sentido de comunidad y pertenencia que proporciona el formar parte de un colectivo que comparte su interés por esta cultura.

Pregunta 2. ¿Cómo interactúan los elementos de la cultura Neo- japonesa con tu identidad cultural tabasqueña?, ¿Existe alguna tensión o sinergia?

I1 “...No existe ninguna tensión ya que yo solo lo veo por moda y solo me identifico con el área de moda”

En la actualidad, nuestra sociedad se encuentra en una continua transformación, una que está íntimamente ligada a su capital cultural.

Estos cambios son principalmente propulsados por procesos de globalización, la predominante economía capitalista y los medios de comunicación, los cuales han propiciado un auge mediático de la cultura Neo-japonesa (Kennedy, 2022 & Suárez, 2019).

Con la interrogante antes citada, se identifica que los jóvenes universitarios de la Licenciatura en Ciencias de la Educación no encuentran sinergia entre sus raíces culturales tabasqueñas y la cultura Neo-japonesa, aunque existe el caso de un sujeto que destaca mayor afinidad con esta cultura externa que con su cultura originaria.

Por ello puede aludirse, que la juventud, inmersa en un proceso de conformación de identidad y en la búsqueda de un sentido de pertenencia, utiliza diversos medios de comunicación para conectarse con

personas que comparten su idiosincrasia, intereses, miedos y más. Su objetivo es construir una identidad sustentada en estos elementos socioculturales.

En este sentido, la industria cultural del anime ha desempeñado un papel crucial, fomentando la creación de contenido como películas, series, videojuegos, entre otros, con el fin de promover la cultura neo-japonesa en Occidente (García, 2022 & Orton, 2018).

No obstante, los jóvenes entrevistados no perciben una sinergia entre sus propios elementos culturales y los de la cultura Neo-japonesa. A pesar de sentirse distantes con esta cultura ajena, se convierten en partícipes indirectos de la misma al consumir cualquier elemento neo-japonés, especialmente el anime. Como señala Rivero (2019), el anime es la insignia cultural de Japón para el mundo, y gracias a la estrategia Cool Japan y su uso del "soft power", los jóvenes pueden encontrar formas de integrar elementos de esta cultura extranjera con su propia cultura.

En definitiva, la interacción entre la cultura nativa y la cultura Neo-japonesa representa una oportunidad para explorar, comprender y apreciar la diversidad en nuestra sociedad globalizada, rompiendo con las nociones tradicionales de fronteras culturales rígidas. Esta dinámica compleja y rica en matices demuestra que la cultura, más que un conjunto estático de costumbres y tradiciones es un fenómeno vivo y mutable, siempre en constante evolución. Es relevante considerar el rol de la educación en este panorama multicultural. Mientras que la exposición a otras culturas puede ampliar horizontes y fomentar la empatía, también es esencial que los jóvenes tengan acceso a herramientas educativas que les permitan comprender y contextualizar adecuadamente estas experiencias.

Pregunta 3. ¿De qué manera crees que tu interés en la cultura Neo-japonesa ha afectado tu punto de vista sobre la globalización y las interacciones interculturales?

I7”... Sí, porque he adquirido productos extranjeros”

La difusión de la cultura Neo-japonesa no es un simple proceso derivado de la globalización y ajeno a la intervención del gobierno japonés, al contrario, forma parte de las estrategias del Estado nipón “dado que supone una de las industrias más prósperas de este país, tanto por la exportación de mercancías y venta de licencias, como por la cantidad de turismo que genera entre admiradores” (Carrillo & Nevárez, 2018, p. 14). La realidad de este proceso estratégico por parte del gobierno japonés



responde a dos situaciones en concreto que proporcionaron los medios para que el arraigo de la cultura Neo-japonesa tuviera el impacto que hoy podemos apreciar en prácticamente todo el país y por ende, en nuestro Estado.

Por lo anterior, se infiere que la percepción de los estudiantes hacia el fenómeno de la globalización y la interculturalidad sí ha cambiado dado que se muestran dispuestos y atraídos por adquirir productos ajenos a su cultura.

Algunos de ellos incluso han promovido esta atracción hacia productos de la cultura Neo-japonesa con sus compañeros, resaltando el valor personal de los mismos y logrando que otros se sumen al consumo de dicha cultura.

Por otra parte, el acercamiento a la cultura Neo-japonesa ha traído consigo efectos negativos y positivos que dejan de manifiesto cómo este proceso intercultural, aunque tiene actualmente una meta benéfica para ambos países, no siempre se produce en esa dirección pues la realidad a nuestro alrededor lo demuestra claramente.

Derivado de esto, Carrillo & Nevárez (2018) muestran en su investigación realizada en Chihuahua, cómo los denominados otakus chihuahuenses hacen un contraste drástico entre elementos culturales de ambos países, uno de esos elementos es la gastronomía que, en base a la información recabada en su investigación, “la comida del país nipón es considerada y valorada por los Otaku en oposición a la comida mexicana que varias informantes calificaron de "grasosa", "asquerosa" y que "engorda", frente a la comida japonesa que es "simple" y "sin grasa (p. 9)”. Finalmente, durante el análisis hecho por las autoras, dedujeron que comenzar a hablar del sentido de responsabilidad japonés significa también hablar de la irresponsabilidad mexicana; de la diligencia japonesa frente a la "flojera" del mexicano; de la honradez de los japoneses ante la delincuencia en México, de la limpieza frente a la suciedad, de la amabilidad del japonés promedio en contraste con la actitud "irrespetuosa" del mexicano (p. 13)

Interrogante 4. ¿Cómo te imaginas que transcenderá tu relación con la cultura Neo-japonesa en el futuro?

I6”...No ya que no adopto esta cultura, ya que no muestro mucho interés en el anime”

La moda se encuentra en constante evolución, y lo que es tendencia en un momento dado puede estar completamente desfasado en poco tiempo. Además, la moda a menudo está vinculada al consumo y al



mercado, ya que implica la compra de ropa y accesorios para seguir las últimas tendencias.

Por otro lado, la interculturalidad se refiere a la interacción y el diálogo entre diferentes culturas. Implica el reconocimiento y respeto de las diferencias culturales, así como la apertura a la comprensión y valoración de otras formas de vida. La interculturalidad busca la convivencia pacífica y enriquecedora entre diferentes grupos étnicos, religiones, tradiciones y prácticas culturales.

A diferencia de la moda, la interculturalidad no se trata solo de una apariencia superficial, sino que se enfoca en la comprensión y apreciación de los valores, creencias y perspectivas de diferentes culturas.

La competencia intercultural no es una capacidad autónoma, sino más bien la capacidad individual, social, profesional y estratégica de subcompetencias, con las cuales uno es capaz de vincularse en contextos interculturales de una manera coherente (Rehaag, 2006).

Con la interrogante antes citada, se difiere que la cultura Neo- japonesa seguirá siendo dinámica influenciada por variedad de factores. Mientras algunos jóvenes están optimistas sobre el impacto que tiene su crecimiento, otros están preocupados por la dilución de su autenticidad.

Interculturalidad vs Moda: A lo largo de la historia, diferentes culturas han desarrollado sus propios estilos y tendencias de moda, influenciados por su contexto histórico, geográfico, social y económico.

En la sociedad actual, se habla mucho sobre moda e interculturalidad, dos conceptos que a menudo se entrelazan pero que, en realidad, son muy diferentes en su esencia. (Nannini, 2016) menciona que para el sociólogo Georg Simmel la moda es un fenómeno social que se manifiesta siempre en sociedades de clase y tiene que ver con “la imitación de un modelo dado, y satisface así la necesidad de apoyarse en un determinado grupo [...] Pero no menos satisface la necesidad de distinguirse, la tendencia a la diferenciación, a cambiar y destacarse” (Simmel, 2016).

Mientras que la interculturalidad se refiere al proceso de interacción y mezcla de diferentes culturas. Es cada vez es más común que se utilice la noción de interculturalidad para hacer referencia a las relaciones que existen entre los diversos grupos humanos que conforman una sociedad dada, actualmente se usa como un término más complejo y polisémico que se refiere a las relaciones que existen dentro de la sociedad entre diversas constelaciones de mayoría-minoría, y que se definen no sólo en términos de cultura, sino también en términos de etnicidad, lengua, denominación religiosa y/o nacionalidad (Dietz, 2017).



Ahora bien, la moda es un fenómeno que está estrechamente ligado a la industria del vestuario y se caracteriza por ser efímera y cambiante. La moda se basa en la creación y adopción de estilos y tendencias que pueden ser influenciados por diversos factores, como la cultura, el arte, la música, las celebridades y el contexto social. Por otro lado, la moda como elemento de diferenciación juega un papel fundamental en la sociedad en la manera de relacionarnos y comunicarnos (Sánchez-Contador, 2016).

Se puede concluir que, mientras que la moda puede apropiarse de elementos estéticos de diferentes culturas para seguir las tendencias, la interculturalidad promueve un intercambio genuino y respetuoso entre diferentes culturas. La interculturalidad busca derribar barreras y prejuicios culturales, fomentando la igualdad y el respeto mutuo. A través de la interculturalidad, las personas tienen la oportunidad de aprender y enriquecerse al conocer diferentes formas de vida y perspectivas, lo que contribuye a la construcción de sociedades más inclusivas y diversas. Por otro lado, hay que destacar que la moda puede reflejar la diversidad cultural y convertirse en una plataforma para la expresión de identidades culturales y la valoración de diferentes tradiciones.

Pregunta 5. ¿Cuáles son los elementos de la cultura Neo- japonesa que has adoptado en tu vida diaria?

I10”...Dibujo, anime y en ocasiones uso prendas de ropa con relación al anime”

Es por ello que el manga, anime y videojuegos son formas populares del entretenimiento originarios de Japón y han tenido un gran impacto significativo tanto en la cultura japonesa como en las culturas a nivel mundial.

Romero (2022) describe la historia en el manga y anime pueden estar orientadas al público según el género y grupo de edad, aunque en el contexto de la cultura japonesa, puede tratar sobre cualquier tema posible, entre los más conocidos están:

- Shojo: este género se orienta al público femenino joven y que trata por lo general de historias románticas y protagonistas femeninas.
- Shonen: al igual que el shojo, pero orientado al público masculino joven, que más bien son historias de acción.
- Kodomo: esta palabra japonesa significa “niño”, está orientado al público muy infantil.



- Mecha: se trata de historias donde los protagonistas suelen usar robots gigantes y la historia se centra en las batallas donde se hace uso de estos.
- Yaoi: muestran historias que versan sobre relaciones amorosas entre hombres, sin ser necesariamente explícitas.
- Yuri: muestra relaciones amorosas en este caso de mujeres, en este género sí podemos ver escenas detalladas de su relación.
- Ecchi: se trata de historias con alto contenido gráfico sensual, pero no llega a lo pornográfico.
- Hentai: son las historias que muestran imágenes detalladas de las relaciones sexuales.

El consumo de manga y anime se ha convertido en un fenómeno global en las últimas décadas. El manga se refiere a los cómics japoneses, mientras que el anime se refiere a las animaciones japonesas, por ejemplo: Dragon Ball Z, Sailor Moon, Caballeros del Zodiaco, Candy Candy, etc.

Por lo anterior, como se observa en la respuesta dada por parte del informante 10, se identifica que la cultura Neo-japonesa tiene un gran impacto en la vida diaria en los jóvenes universitarios de la Licenciatura en Ciencias de la Educación, estas adopciones reflejan una apreciación por la estética, por el entretenimiento y las prácticas tradicionales japonesas.

La vestimenta de los Otakus se basa en la cultura y la estética del anime y del manga Japonés. Como lo señala (Balderrama & Pérez, 2015) hay ciertos aspectos en la vestimenta que son comunes a casi todos los Otaku:

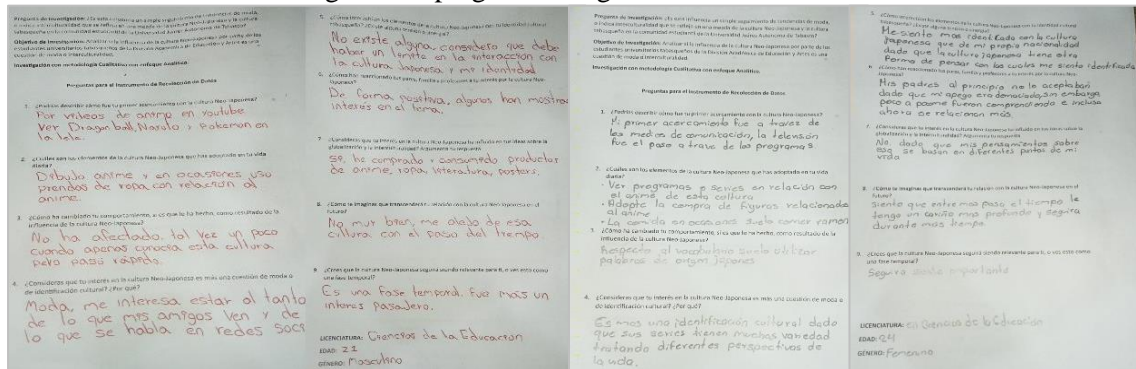
- La tendencia a utilizar colores oscuros, gran predominancia del negro.
- En el caso de las mujeres, maquillaje llamativo y colores brillantes sobre una base de color negro y variados accesorios relacionados al anime como pulseras, collares, zarcillos, correas, bolsos, pines, ganchitos para el cabello.

Las gothic lolitas, que suelen vestirse como muñecas en un estilo muy clásico de vestidos con encaje y de una elaboración muy delicada El cosplay o “juego de disfraces”, es una práctica de aficionados que consiste en disfrazarse y adoptar la gestualidad de algún personaje de la ficción popular contemporánea, se ha convertido en una de las caras más festivas de las comunidades de afición de anime y manga. El término cosplay es la contracción de las palabras en inglés costume (traje, disfraz, indumentaria) y play

(jugar), mientras que crossplay es una combinación de cross-dressing (travestismo) y play (jugar) (Chávez, 2021). En este sentido, es en el disfraz donde convergen las dimensiones lúdicas y performativas de la práctica; ya que en su doble condición de objeto real y tangible, y objeto de ilusión, permite tanto al actor como al público, transitar entre dos realidades: de facto e imaginaria (Hernandez & Alejandro, 2021).

Ilustraciones, Tablas, Figuras

Ilustración 1. Muestra del guion de preguntas dirigida a los estudiantes.



Elaboración propia, octubre de 2023.

Ilustración 2. Fotografía a informantes en la investigación



Elaboración propia, octubre de 2023

Ilustración 3. Fotografía de pasarela de cosplay en la División Académica de Educación y Arte UJAT. Los rostros de los participantes se muestran bajo el consentimiento informado. Expotaku(2022).



Elaboración propia, octubre de 2023.

Los rostros de los participantes se muestran bajo el consentimiento informado.

CONCLUSIONES

Si bien, la relevancia futura de la cultura Neo-japonesa es un tema incierto. A lo largo de las últimas décadas, esta cultura ha logrado ganar una gran popularidad a nivel mundial, dejando una huella significativa en diferentes ámbitos, desde el entretenimiento hasta la moda y el arte.

En México, cuando la práctica del cosplay fue introducida por influencia del mercado norteamericano, se ignoraba el nombre de la práctica y su procedencia; ya que simplemente se sentían “contagiados” por el deseo de evocar a sus personajes favoritos, no importando su origen. No obstante, tras el boom de anime y manga dentro del emergente fandom mediático mexicano, así como la promoción del uso del disfraz por parte de los organizadores de convenciones, fue que esta práctica fue reconocida como parte de la cultura pop japonesa; dentro de la cual ya estaba integrada y naturalizada bajo el nombre de cosplay (Quiroz, 2018).

Es importante tener en cuenta que la cultura japonesa en general ha tenido un impacto duradero en el mundo. Elementos como el anime, el manga, la música J-pop y la moda japonesa han demostrado su capacidad para trascender las fronteras y generar un seguimiento global. De igual forma el cosplay constituye una práctica de identificación de un aficionado, al representar y tomar elementos de la personalidad de un ser caricaturesco, con el que se genera un vínculo afectivo mediante el disfraz. A pesar de los diversos motivos de escogencia de un personaje, en todos los casos hay una identificación (una construcción de la identidad) propulsada por una recepción efectiva del contenido y una experiencia encarnada de este (Zúñiga, 2021).

Para las cuestiones de los demás elementos del Neo- japonismo, tales como el anime y manga son más populares entre los estudiantes de la Licenciatura en Ciencias de la Educación adscritos a la División Académica de Educación de la UJAT debido a la facilidad que tienen para conseguirlos en los medios multimodales que tienen disponibles en internet, tales como Netflix, HBO MAX, Paramount Plus, entre otros, además de la piratización de contenidos en páginas hechas por las comunidades o compartidos en grupos de Telegram o Reddit.

Sin embargo, en la investigación realizada se logró identificar que los jóvenes entrevistados consideran que la cultura Neo-japonesa no seguirá siendo relevante para ellos en un futuro, lo ven como una fase temporal y como ocurre con cualquier tendencia cultural, existe la posibilidad de que la cultura Neo-



japonesa pueda ser una fase temporal. Las preferencias y gustos de las personas están sujetos a cambios y evolución con el tiempo, y lo que puede ser tendencia en un momento dado y al mismo tiempo perder relevancia en el futuro.

Por ello, es necesario que, desde las prácticas educativas, los docentes tengan claridad de estos términos que encierra la cultura Neo-japonesa y al mismo tiempo marcar espacios donde la interculturalidad sean temas de interés y con ello erradicar formas, comportamientos y modas que en ocasiones no permite a los alumnos identificar las diferencias que existen y de mismo modo que los mismos alumnos pierdan el sentido de pertenencia por adoptar modismos o culturas fuera de su realidad social en la que se vive.

En última instancia, el tiempo y las preferencias determinarán individualmente si la cultura neo-japonesa se mantiene relevante a largo plazo o si se considera como una fase temporal en la historia cultural. Sin embargo, dada la base sólida y la popularidad que ha ganado la cultura neo-japonesa hasta ahora, es probable que continúe teniendo un impacto duradero en la escena cultural global en los años venideros así como en la División Académica de Educación y Artes de la Universidad Juárez Autónoma de Tabasco.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Balderrama, L., & Pérez, C. C. (2015). La elaboración del ser otaku desde sus prácticas culturales, la interacción con el otro y su entorno. *Universidad católica andrés bello facultad de ciencias económicas y sociales escuela de ciencias sociales especialidad: sociología*, 37-38.
<http://biblioteca2.ucab.edu.ve/anexos/biblioteca/marc/texto/AAR5086.pdf>
- Carrillo, V. & González, A. (2018). Expresionismo del orientalismo contemporáneo: el caso de los otaku en Chihuahua, México. *Expedicionario* 4(7), 6-16.
<https://revistas.inah.gob.mx/index.php/expedicionario/article/view/15908/16949>
- Cepeda, J. (2018). Una aproximación al concepto de identidad cultural a partir de experiencias: el patrimonio y la educación. *Tabanque*, 31. P. 244-262 DOI:
<https://doi.org/10.24197/trp.31.2018.244-262>
- Chávez, L. M. (2021). El género y su impacto para los estudios en la era digital. Grupo editorial: Universidad de Guadalajara - Publicado en asociación con: Sistema de Universidad Virtual, SUV, (11).



<https://editorial.udg.mx/gpd-el-genero-y-su-impactopara-los-estudios-en-la-era-digital-9786075712017.html>

Dietz, G. (2017). La interculturalidad: una aproximación antropológica. *Perfiles educativos*, https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S018526982017000200192

Expotaku, TV. (2022, 23 de Octubre). *Pasarela de Cosplay en la División Académica de Educación y Arte UJAT*.

<https://www.facebook.com/share/p/mJBv3qY3BV6XmuCa/?mibextid=oFDknk>

García, A. (2022). La industria cultural del anime: desarrollo, retos y perspectivas. *Revista Observatorio Iberoamericano de la Economía y la Sociedad del Japón*, 13 (37), 16-31.

https://www.eumed.net/uploads/articulos/ff7a4f50ae9debe89b02d25982136_c9a.pdf

Geek Resistance (2023, 22 de mayo). La Nueva Era Dorada del Anime en la TV Abierta Mexicana en este 2022-2023 [Video]. YouTube.

[https://www.youtube.com/watch?v=OUNW9zUNR6M&ab_channel=Geek Resistance](https://www.youtube.com/watch?v=OUNW9zUNR6M&ab_channel=Geek%20Resistance)

Hernandez-Hernandez, A. D., Alejandro-Gutierrez, L. (2021). La investigación en México sobre Cosplay, Anime y culturas de aficionados. *Memorias del simposio Proyecto revista animaco: anime, manga y cosplay*, 16.

https://nichibun.repo.nii.ac.jp/index.php?action=pages_view_main&active_action=repository_action_common_download&item_id=7715&item_no=1&attribute_id=18&file_no=1&page_id=41&block_id=63

Jaramillo, B. (2020). Paradigma Cualitativo Vs Cuantitativo. *ResearchGate*. 1-8.

https://www.researchgate.net/publication/341960136_PARADIGMA_CUALITATIVO_VS_CUANTITATIVO

Kennedy, V. (2022). Más allá de la raza - Influencias culturales en la vida social humana. En V. Kennedy (Ed.), *Capital Social y Cultural* (1st ed., pp.1-3).

[https://batch.libretexts.org/print/url=https://espanol.libretexts.org/Ciencias_Sociales/Ciencias_Sociales/Sociologia/Sociolog%C3%ADa_Cultural_y_Problemas_Sociales/Libro%3AM%C3%A1s_all%C3%A1_de_la_raza_-_Influencias_culturales_en_la_vida_social_humana_\(Kennedy\)/03%3APoder_Cult](https://batch.libretexts.org/print/url=https://espanol.libretexts.org/Ciencias_Sociales/Ciencias_Sociales/Sociologia/Sociolog%C3%ADa_Cultural_y_Problemas_Sociales/Libro%3AM%C3%A1s_all%C3%A1_de_la_raza_-_Influencias_culturales_en_la_vida_social_humana_(Kennedy)/03%3APoder_Cult)



[ural/3.02%3A Capital Social y Cultural.pdf](#)

Krause, M. (1995). La investigación cualitativa: Un campo de posibilidades y desafíos. *Revista temas de educación* N° 7, 20-21.

https://gc.scalahed.com/recursos/files/r161r/w23896w/inv_cualitat_krause.pdf

Meo, A. L. (2015). Animación japonesa. Industrias culturales, medios masivos de comunicación y productos de la cultura pop nipona. *Questión*, 1(45), 358–

372. <https://perio.unlp.edu.ar/ojs/index.php/question/article/view/2389/2118>

Nannini, V. (2016). Moda, Comunicación y Poder: ¿Qué vestimos, por qué y qué queremos decir con eso? *Universidad Nacional de Rosario*, 13.

<https://rephip.unr.edu.ar/bitstream/handle/2133/6618/TesinaNanniniModa.pdf?sequence=3>

Nannini, V. (2022). El género en cuestión y neojaponismo. *Cuadernos Del Centro De Estudios De Diseño Y Comunicación*, (150). 133– 156. <https://doi.org/10.18682/cdc.vi150.5541>

Quiroz, L. I. (2018). Cosplay, apropiaciones transculturales, cuerpos heterotópicos y paisajes de afición. *Universidad de Guadalajara – Asociación*, 150.

https://doi.org/https://www.academia.edu/51045890/Cosplay_apropiaciones_transculturales_cuerpos_heterot%C3%B3picos_y_paisajes_de_afici%C3%B3n

Rehaag, I. (2006). Reflexiones acerca de la interculturalidad. 09., de

<https://cpue.uv.mx/index.php/cpue/article/view/162/263>

Rivero, M. (2019, 29 de marzo). *Cool Japan: Las industrias culturales de Japón como forma de poder*. Programa Universitario de Estudios sobre Asia y África.

<http://pueaa.unam.mx/blog/industrias-culturales-de-japon>

Romero, F. (2022). Estudio Etnográfico de la Subcultura Otaku en la ciudad de Panamá. *Universidad de Panamá.*, 19. <https://www.researchgate.net/publication/368472663>

Romero, J. (2018). La estética Mukokuseki en el contexto del neojaponismo. *Kokoro: Revista para la difusión de la cultura japonesa*, 1-13. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=654488>

Romero, J. (2021). Neojaponismo: Estéticas de seducción entre Oriente y Occidente (Tesis Doctoral). *Universidad de Salamanca*, 16. <https://gredos.usal.es/handle/10366/148540>.

Romero, J. (2022). Reflexiones en torno al fenómeno del neojaponismo. *Mirai. Estudios Japoneses*,



64-65. <https://doi.org/10.5209/mira.80157>

Sánchez-Contador, A. (29 de Junio de 2016). La identidad a través de la moda. *Revista de Humanidades*, 137.

http://e-spacio.uned.es/fez/eserv/bibliuned:revistaRH-2016-297050/La_identidad_a_traves.pdf

Shaw, E. (2021). Pensando la globalización. In E. Shaw (Ed.), *Globalización, Posmodernidad, capitalismo tardío: coyunturas para repensar hoy los estudios internacionales* (pp. 13–20).

Centro de Estudios Avanzados de la Universidad Nacional de Córdoba.

<https://doi.org/10.2307/j.ctv31vqpd8.4>

Simmel, G. (2016). Moda e imitación. En G. Simmel, *Filosofía de la moda* (pág. 35). España:

Castellano. <https://www.uv.es/fjhernan/py/Simmel.pdf>

Stemberger, S. P. (2021). Diversas posturas sobre el concepto “industrias culturales” y su expansión.

Revista científica de estudios literarios Jornaleros, 2 (2), 292-297.

http://www.fhycs.unju.edu.ar/documents/publicaciones/revistas/jornales2/02_4-

[Diversas posturas concepto industrias culturales Pamela Stemberger.pdf](#)

Zúñiga, C. (2021). Cosplay como forma de distinción en aficionados de anime y manga:

Aproximaciones a partir de un estudio dentro de la Gran Área Metropolitana de Costa Rica.

Cuadernos de Antropología, 02. <https://doi.org/10.15517/cat.v31i1.45187>

