

Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, Ciudad de México, México.
ISSN 2707-2207 / ISSN 2707-2215 (en línea), septiembre-octubre 2025,
Volumen 9, Número 5.

https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v9i5

CULTURA OTAKU Y SU IMPACTO EN EL DESARROLLO PERSONAL, EN ESTUDIANTES DE LICENCIATURA EN IDIOMAS

**OTAKU CULTURE AND ITS IMPACT ON THE PERSONAL
DEVELOPMENT OF LANGUAGE STUDENTS**

César Elías Pérez Hernández

Universidad Juárez Autónoma de Tabasco, México

María de Lourdes Luna Alfaro

Universidad Juárez Autónoma de Tabasco, México

DOI: https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v9i5.20283

Cultura otaku y su Impacto en el Desarrollo Personal, en Estudiantes de Licenciatura en Idiomas

César Elías Pérez Hernández¹cesare.perezhernandez@gmail.com<https://orcid.org/0009-0006-8437-9127>Universidad Juárez Autónoma de Tabasco
México**María de Lourdes Luna Alfaro**lourdeslunalfaro@gmail.com<https://orcid.org/0000-0002-1618-7012>Universidad Juárez Autónoma de Tabasco
México

RESUMEN

En esta investigación se abordan las diversas formas en la que la cultura otaku ha impactado en los estudiantes de la Licenciatura en Idiomas de la división académica de educación y artes, por lo tanto, el objetivo de esta investigación es analizar el impacto de la cultura otaku en los alumnos de Idiomas para comprender el proceso de influencia de esta cultura en su desarrollo personal. El método aplicado fue mixto, con un enfoque predominante cualitativo. Los resultados se obtuvieron a través del análisis de entrevistas estructuradas. Dentro de la investigación pudimos encontrar que no todas las personas que consumen los productos referentes a la cultura otaku se consideran parte de esta comunidad, sin embargo, consideran que si ha influido en aspectos de sus vidas como la toma de decisiones, la manera en la que ven el mundo e incluso en su forma de relacionarse con las demás personas, además, el anime y el manga han aportado un gran interés en algunos de ellos en aprender japonés y conocer más acerca de otras culturas. De igual forma, se reconoció que todavía existen prejuicios hacía los otakus lo cual genera ideas erróneas sobre las personas de esta comunidad, lo que hace que todavía haya quienes rechacen serlo.

Palabras clave: Otaku, impacto, cultura, desarrollo personal

¹ Autor principal.

Correspondencia: cesare.perezhernandez@gmail.com

Otaku Culture and its Impact on the Personal Development of Language Students

ABSTRACT

This research explores the various ways in which otaku culture has impacted on language students. Therefore, the objective of this research is to analyze the impact of otaku culture on language students to understand the process of influence of this culture on their personal development. The method applied was mixed, with a predominantly qualitative approach. The results were obtained through the analysis of structured interviews. Within the research, we were able to find that not all people who consume products related to otaku culture consider themselves part of this community. However, they believe that it has influenced aspects of their lives such as decision-making, the way they see the world, and even their way of relating to others. In addition, anime and manga have contributed to a great interest in some of them in learning Japanese and learning more about other cultures. It was recognized that prejudices toward otakus still exist, which generate misconceptions about this community, leading to some people still refusing to be part of them.

Keywords: otaku, impact, culture, personal development

Artículo recibido 09 agosto 2025

Aceptado para publicación: 13 septiembre 2025



INTRODUCCIÓN

En los últimos años la cultura otaku ha ido en aumento gracias a la globalización que hemos vivido, el impacto que esta cultura ha traído a nuestro entorno ha sido tan grande que podemos notar ciertos patrones de conducta entre los individuos que la conforman.

Los jóvenes universitarios viven una constante presión sobre sus estudios, por ello buscan diversas maneras de liberar su mente del estrés y emociones negativas. Muchos de ellos recurren al anime, manga, etc... para despejar sus mentes o simplemente relajarse ya que encuentran un abanico de entretenimiento en la cultura otaku que les ayuda a conocerse a sí mismos, de tal manera que nacen nuevas ideas y motivaciones que permiten formar nuevos lazos y crecer personal y profesionalmente al introducirse en el mundo del otaku, donde desarrollan una nueva identidad.

De acuerdo a Maguiña (2021)

La identidad otaku es una construcción tanto individual como social basada en el consumo de anime. Es un proceso subjetivo que se va manifestando en prácticas y ritos sociales, en el marco de relaciones con jóvenes que comparten los mismos códigos y que a su vez, le permite diferenciarse de otras identidades. (p. 118)

Sin embargo:

Los Otakus en un principio no salían a la luz por miedo hacer discriminados o porque sabían que la sociedad es tan dura con los que son diferentes, pero eso era varios años atrás ya que los Otakus de hoy en día se dejan ver, el hecho de que parte de la sociedad los discrimine no les ha afectado, ya que son personas igual que todos y siguen estudiando, trabajando y luchando por ser alguien en la vida y en ese sentido somos todos iguales. (Hernández, A. et al, 2019, p. 41)

Estudios como los de Abad y Nicole (2020) junto a Mora y Fernando (2020) y Carbajal (2021) nos muestran diversas formas en las que el anime, manga y todo contenido relacionado a la cultura otaku puede influir de muchas formas en el desarrollo de identidad de los otakus por medio de un proceso de transculturación y como debido a la desinformación se suele juzgar a los otakus basándose en estereotipos y prejuicios.



Este trabajo es resultado de un proyecto de investigación donde se investigaron las diversas formas en las que una cultura puede influir en los jóvenes y el impacto que esta tiene en su desarrollo personal, ya sea positivo o negativo y la forma en la que esto se manifiesta.

El presente estudio tiene como objetivo general analizar el impacto de la cultura otaku en los estudiantes de la Licenciatura en Idiomas para comprender el proceso de influencia de esta cultura en su desarrollo personal. Cuando los jóvenes se ven muy involucrados en algo que los apasiona esto llega a tener un impacto en nuestras vidas, cambiando así ciertos aspectos como la forma en la que perciben las cosas, ya que al tener un contacto más cercano a nuevas culturas pueden desarrollar ciertos intereses, como por ejemplo aprender una nueva lengua, conocer más acerca de las costumbres de un país e incluso conocerse a ellos mismos.

Para poder analizar esta situación se plantea la pregunta general de la investigación: ¿De qué formas influye la cultura otaku en el desarrollo personal de los estudiantes de Idiomas en la División Académica de Educación y Artes?

Marco teórico

El impacto que principalmente el anime, ha tenido en los jóvenes actuales es innegable y este cada día se hace más presente.

De acuerdo a Guarín (2019) el impacto ha sido tan grande que genera:

Un sentido de pertenencia con la identidad de los personajes, y los jóvenes terminan apropiándose de diversas prácticas que ven en sus protagonistas favoritos, vistiéndose de la misma forma, o peinándose de la misma manera que los personajes de la serie, otros ponen por encima los gustos de comida japonesa, y muchas otras prácticas como su comportamiento y cómo se desenvuelven dentro de sus contextos, el cual es uno totalmente diferente. (p. 10)

De hecho, si analizamos más en diversas fuentes, podemos obtener grandes ejemplos del impacto que ha tenido esta cultura en los jóvenes, por ejemplo, en Argentina, algunos autores encontraron que muchos de los jóvenes otakus de Argentina habían adoptado jergas provenientes de japon como resultado de la influencia que el anime y manga han tenido en sus vidas. Se menciona que “las personas que consumen productos culturales japoneses como el anime y el manga han creado y emplean una variedad o código especial al que denominamos jerga otaku” (Mariela, E & Menti, A, 2021, p. 13).



Mostrando así el impacto de esta cultura. Claro que existen muchos ejemplos, pero este es solo uno de tantos.

Con el impacto de una cultura vienen grandes cambios en la vida de las personas como los cambios a su identidad. Podemos decir que “la identidad tiene que ver con la manera en que individuos y grupos se definen a sí mismos al querer relacionarse "identificarse" con ciertas características” (Orta, 2022, p. 22).

Dicho esto, “el otaku crea su identidad social a través de los objetos de consumo” (Selva, 2020, p. 20). Entonces, podemos entender que los otakus pueden desarrollar su identidad a través de los productos que consumen de origen japonés, como se dijo anteriormente, el anime logra que el espectador se sienta identificado con sus personajes o historias, por lo que, gracias a eso, las personas pueden adquirir características propias, basadas en sus personajes favoritos y desarrollando así una identidad.

Es importante mencionar que la sociedad japonesa puede llegar a pensar cosas negativas sobre los otakus como que son personas “poco productivas”. De hecho, Rodríguez, J (2021) dice lo siguiente:

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. (p. 171)

Sin embargo, Rodríguez también nos muestra que esa imagen del otaku está equivocada y que, gracias al anime, manga, cosplay, etc... los otakus pueden desarrollar diferentes habilidades que ayudan a su desarrollo personal, mejorando así sus destrezas, habilidades y sus capacidades de interacción social.

Rojas (2019) comenta que “el anime tiene una influencia positiva en las acciones de los jóvenes en un 79% desarrollando de esta manera su inteligencia emocional y la empatía a través de sus elementos visuales” (p. 135).

Por consecuencia, los jóvenes han logrado aprender mucho con el consumo de este tipo de productos y en muchos casos ha ayudado a que estos puedan relacionarse mejor en la sociedad y poder entender mejor lo que quieren a futuro.



A pesar de esto, hay quienes consumen el contenido de esta cultura y aún así no se consideran parte de ella. De acuerdo a Álvarez (2019) los no-otakus “son categorizados por estos fans como sujetos con los cuales es complicado conversar sobre la afición porque no identificarían ni entenderían todas las referencias a los productos culturales japoneses” (p. 247).

De la misma forma, Álvarez (2019) plantea que:

El hecho de que a alguien le guste el animé no implica que necesariamente sea otaku, así como tampoco se traduce linealmente en que se involucre con otras prácticas de consumo como los videojuegos, el manga o el cosplay, o que consuma títulos de todos los géneros y le agraden todos los estilos de ilustración, de animación, de narración. (p. 252)

Ser otaku es mucho más que simplemente ver anime o leer manga, es toda una identidad que se construye poco a poco y es cada persona quién decide si llamarse o no otaku, pues estas personas tienen gustos y creencias particulares que los definen como tal.

La identidad es lo que nosotros formamos, solo nosotros tenemos el poder de considerarnos un “algo” y es la sociedad quién debe respetar estas decisiones y no categorizar a los demás por el simple hecho de consumir un producto, producto del cuál ni siquiera existe una “necesidad” de compartir pensamientos referentes a él.

El concepto del otaku resulta ser algo complejo y puede interpretarse de diversas formas según la persona y de ahí nacen las malinterpretaciones de la sociedad.

METODOLOGÍA

Para esta investigación se realizó un estudio etnográfico básico, donde se usó una muestra homogénea que, de acuerdo a Battaglia (2008, citado en Hernández Sampieri et al. 2014)

En las muestras homogéneas las unidades que se van a seleccionar poseen un mismo perfil o características, o bien comparten rasgos similares. Su propósito es centrarse en el tema por investigar o resaltar situaciones, proceso o episodios en un grupo social. (p. 388)

El enfoque usado fue mixto para poder tener datos precisos y medibles a través de la estadística por parte del enfoque cuantitativo, ya que como Orozco plantea; la estadística “es una manera de acercarse a la totalidad, pero a través de muestras” (Orozco, 1997, citado en Monje, C. 2011, p. 12).



Por otra parte, es necesario hacer uso del enfoque cualitativo, Monje (2011) menciona que: “lo que busca el investigador es revelar los datos de sentido, es decir, del significado que tienen los fenómenos investigados en las mentes de la gente” (p. 91). Por lo que por medio de este método se buscará observar e interpretar los datos obtenidos del método a aplicar.

El tipo de estudio de esta investigación estuvo más enfocado por la etnografía pues se estudió un aspecto socio-cultural, enfocado en el impacto e influencia de la cultura otaku en los estudiantes de Idiomas. Gracias a este tipo de estudio será posible analizar y describir las practicas o creencias de dicha cultura y como estas influyen en los otakus, además de ofrecer una perspectiva diferente desde el punto de vista del otaku perteneciente a la cultura, de las personas relacionadas a los productos de dicha cultura pero que no se identifican como tal y, por último, el punto de vista del investigador. Para esto, se llevaron a cabo entrevistas estructuradas con preguntas de estructura y preguntas generales, las cuáles ayudaron a recolectar los datos más precisos de esta investigación.

Los datos cualitativos obtenidos ayudaron a comprender mejor el impacto que ha tenido la cultura otaku en los estudiantes de Idiomas a través de preguntas de estructura que de acuerdo a Hernández Sampieri et al. (2014) es donde “El entrevistador solicita al entrevistado una lista de conceptos a manera de conjunto o categorías” (p. 404). Así como preguntas generales que según el autor: “Parten de planteamientos globales para dirigirse al tema que interesa. Propias de entrevistas abiertas” (p. 404).

Las preguntas del instrumento se realizaron basándonos en las categorías y subcategorías de la investigación. De acuerdo a Carlos Thiebaut “las categorías son las clasificaciones más básicas de conceptualización y se refieren a clases de objetos de los que se puede decir algo específicamente” (1998, citado en Monje, C, 2011, p. 92).

Las categorías y subcategorías son:

- El otaku fuera de Japón
- El impacto generado en otras culturas
- Influencia de la cultura otaku
- Formas de manifestarse
- Desarrollo de identidad
- Aspectos positivos de su adaptación



- Visibilización de la cultura otaku
- Aspectos positivos de su adaptación
- Aceptación de la sociedad

Siguiendo esto, las preguntas del instrumento también fueron clasificadas según la categoría y subcategoría a la que responden.

Este proceso se dividió en tres etapas; recopilación de datos, aplicación del instrumento y análisis de los hallazgos.

La primera etapa consistió en una revisión de los antecedentes de la investigación, donde se identificaron los aspectos más relevantes que ayudaron a mejorar el instrumento y descubrir áreas de oportunidades. Durante la segunda etapa, se aplicaron entrevistas estructuradas a un grupo de 15 estudiantes de idiomas de la DAEA, por medio de una participación voluntaria “a esta clase de muestra también se le puede llamar autoseleccionada, ya que las personas se proponen como participantes en el estudio o responden a una invitación” (Battaglia, 2008b, citado en Hernández Sampieri et al. 2014, p. 387).

Los participantes debían tener conocimiento sobre la cultura otaku y tener relación con alguno de sus referentes (Anime, manga, cosplay, idols, etc...) además de ser estudiantes de idiomas de manera obligatoria.

En el análisis de los hallazgos, se hizo uso de un formulario de Google forms donde se transcribieron las respuestas de cada individuo para poder codificar los datos de forma más eficiente e importar dicha información a Excel para después analizar los datos cuantitativos y poder diferenciarlos de los cualitativos, los cuales requerían una comprensión más profunda por parte del investigador.

Por último, dentro de los resultados y discusión se realizó la triangulación la cual fue una triangulación metodológica “Referida a la aplicación de diversos métodos en la misma investigación para recaudar información contrastando los resultados, analizando coincidencias y diferencias” (Aguilar & Barroso, 2015, p. 74).

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

En términos generales, las respuestas de los entrevistados fueron algo variadas, sin embargo, hay algunos patrones que se repiten mucho; la mayoría de los sujetos coinciden en que ser otaku trae beneficios al desarrollo personal de los estudiantes, además de aceptar que sí existe un impacto e



influencia en los alumnos de Idiomas de la División Académica de Educación y Artes, ya que al existir una comunidad otaku en la división esto permite que más personas puedan generar vínculos entre sí y compartir su amor por la cultura japonesa, de igual forma, la mayor parte de los entrevistados comentó que el ser otaku y estudiar idiomas tiene un gran beneficio y es que motiva a los estudiantes a conocer más de la cultura del país de origen y por consecuencia, aprender el idioma.

Primera categoría

La globalización ha ayudado a que la cultura otaku se expanda a lo largo del mundo, por lo tanto, la perspectiva que la gente tiene sobre un otaku varía dentro y fuera de Japón, esto podría o no afectar las ideas que los demás tienen sobre esta comunidad, siguiendo esto, tenemos la primera categoría y sus preguntas:

Tabla 1 Clasificación de los reactivos de la primera categoría

Categoría	El otaku fuera de Japón	
Subcategorías	El impacto generado en otras culturas	Influencia generada
Preguntas	P13: ¿De qué formas crees que ha impactado la cultura otaku en los estudiantes de idiomas de DAEA?	P4: ¿Cómo crees que beneficie a los estudiantes de idiomas de DAEA el consumo de estos productos? P11: ¿Crees que basta con ver a alguien para saber si es otaku o no? P12: ¿Cómo piensas que los estudiantes de otras carreras de DAEA ven a los otakus de idiomas?

Nota. “P” es la abreviación de “pregunta”.

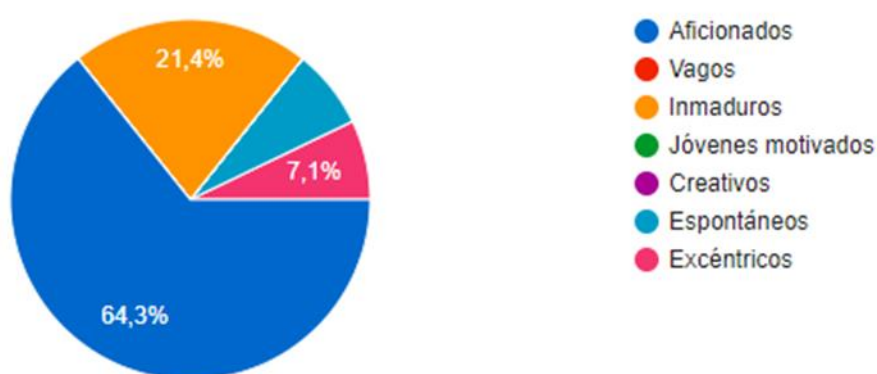
Para esta categoría se plantearon dos subcategorías y preguntas relacionadas a las mismas (ver Tabla 1). Si bien, muchos de los sujetos coinciden en muchas de sus respuestas, también hubo otros que no estuvieron de acuerdo con algunas cuestiones planteadas, pues comentan que la comunidad estudiantil todavía tiene prejuicios hacia estos grupos de personas en la división, algunos de los entrevistados incluso tuvieron respuestas algo negativas en cada pregunta, llegando a decir que el ser otaku no trae beneficio alguno. Esto beneficia la investigación ya que se pudo encontrar un lado positivo y negativo desde la perspectiva de los estudiantes de Idiomas hacia esta parte de la comunidad. En relación a esto,

hubo preguntas donde las opiniones estuvieron notablemente divididas, por ejemplo, en la P11, donde se cuestiona si basta o no con ver a alguien para saber si es otaku o no, pues entró en juego lo que una persona considera como otaku y no-otaku, relacionándose directamente con la adaptación del término fuera de Japón.

El sujeto 5 comentó que “Hay mayor interés por aprender aspectos y rasgos de aquella cultura, el desafío es darle un enfoque académico que sea beneficioso” lo cual refuerza lo planteado con anterioridad, donde hablamos de cómo el estudiante de idiomas aprovecha este acercamiento con la cultura otaku para aprender una nueva lengua, conocer más a fondo la cultura de otro país y al mismo tiempo trabajar en el desarrollo de metas personales, en contraste, el sujeto 8 mencionaba que si bien el ser otaku puede traer estos aspectos positivos, también hay personas que se aíslan y llegan a bajar su rendimiento académico por estar enfocado en consumir estos productos.

A continuación, se muestra una gráfica donde los sujetos nos comentan de qué forma piensan que los estudiantes de las demás carreras ven a los otakus de idiomas, donde podemos destacar “aficionados” como la opción más comentada, con un total de 64,3% de los sujetos, seguido de “inmaduros” con un total de 21,4%, excéntricos con 7,1% y finalmente espontáneos con 6,7%. El resto de opciones no tuvo alguna mención por lo que no se muestra de forma ilustrativa en la gráfica.

Ilustración 1 ¿Cómo crees que los alumnos de otras carreras de DAEA ven a los otakus de idiomas?



Nota. La ilustración fue generada en un formulario de Google forms, donde se transcribieron los datos de las respuestas de los sujetos.

Segunda categoría

Existen muchas formas en las que una cultura puede manifestarse en la vida de las personas, sobre todo en un sector “vulnerable” como lo es la juventud, sin embargo, algunas de las formas que se consideran más importantes en esta investigación son: la manera en que la cultura otaku puede afectar (positiva o negativamente) el desarrollo personal de quienes forman parte de esta comunidad y también qué aspectos positivos de su adaptación podemos notar en los alumnos de Idiomas, quienes son un sector muy cercano a diversas culturas.

Tabla 2 Clasificación de los reactivos de la segunda categoría

Categoría	Formas de manifestarse	
Subcategorías	Desarrollo de identidad	Aspectos positivos de su adaptación
Preguntas	P5: ¿Qué elementos o requisitos consideras necesarios para denominar a alguien otaku? P6: ¿Te consideras otaku? ¿por qué?	P10: ¿Qué aspectos positivos de su adaptación has notado?

Nota. “P” es la abreviación de “pregunta”.

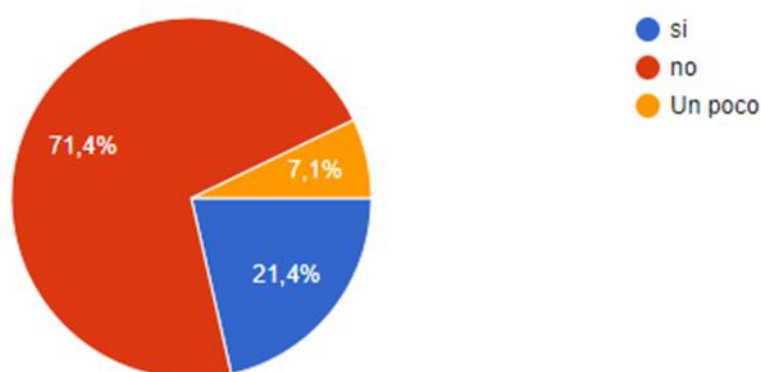
De todas las preguntas planteadas (ver Tabla 2), la P5 fue una de las más llamativas, pues no pensé que algunos entrevistados tuvieran conocimiento del “verdadero” significado del término “otaku” ya que normalmente se espera que las personas relacionen estas palabras directamente con el anime, sin embargo, los sujetos demostraron tener conocimiento del concepto que en un inicio se manejó del “otaku” como una persona con una afición a algún tema específico, no necesariamente anime. Entre las respuestas obtenidas podría destacar al sujeto 1 y el sujeto 6 pues el primero comentó que “el otaku puede ser una persona aficionada a cualquier cosa”, de hecho, el sujeto 1 brindó un ejemplo, donde nos comentó que incluso una persona fanática de apple podría ser llamado un “otaku” de apple, ya que es una persona que está siempre al pendiente de nuevos lanzamientos y es un aficionado a los productos de la marca. Por otra parte, el sujeto 6 mencionó que “no hay nada escrito para designar a alguien otaku” y completó su respuesta con: “es una palabra que podría usarse para hablar de alguien cuyo fanatismo se haya vuelto una obsesión”.

A pesar de esto, la mayoría de los sujetos si consideró el anime o “cualquier producto asiático” como un requisito para que alguien pueda ser llamado otaku.



En cuanto a la pregunta 6 (P6) se le preguntó a los entrevistados si se consideraban o no otakus y porqué, esto atendiendo a una de las cuestiones de la investigación, no todas las personas que consumen anime, manga, hacen cosplay o algo relacionado a la cultura japonesa, es otaku. En la siguiente gráfica se puede observar que el 7,1% respondieron “un poco” el 21,4% dijeron que sí se consideran otakus mientras que el mayor porcentaje de los entrevistados (71,4%) respondieron que NO se consideran otakus.

Ilustración 2 ¿Te consideras otaku?



Nota. La ilustración fue generada en un formulario de Google forms, donde se transcribieron los datos de las respuestas de los sujetos.

A pesar de que el 71,4% de los sujetos no se consideran otakus, ellos comentan estar relacionados con estos productos referentes a la cultura, sin embargo, por diversas razones no se sienten cómodos denominándose otakus o simplemente no se consideran como tal. Algunas de sus justificaciones son que no se consideran otakus porque son solo pasatiempos para ellos, porque no son tan aficionados como para denominarse como tal y algunos mencionan no ser fan de la cultura asiática pero que les llama la atención.

Por otro lado, los sujetos que respondieron “sí” se denominan otakus por llevar mucho tiempo consumiendo estos productos, por el amor a la cultura y por la influencia que ha tenido en sus vidas a tal grado que el ser otaku fue lo que llevo a uno de ellos a estudiar la licenciatura en idiomas y también plantearse metas a largo plazo como conocer Japón.

Para la última pregunta de esta categoría se encontró que uno de los mayores aspectos positivos de su adaptación ha sido la mayor libertad de expresión que existe actualmente, ya que en el pasado era difícil decir abiertamente que una persona era otaku debido al bullying que estas recibían, en relación a esto,

los sujetos igual consideran la disminución del bullying como uno de los mayores aspectos positivos. Además, en consecuencia, los estudiantes de la licenciatura en idiomas de DAEA son incluidos en actividades extracurriculares en la división o incluso, gracias a esto se ha permitido realizar eventos especiales para esta parte de la comunidad estudiantil, donde los alumnos pueden participar y desarrollar sus habilidades creativas y fortalecer sus habilidades de comunicación.

Tercera categoría

Hace unos años la cultura otaku no gozaba de la popularidad que tiene actualmente, por lo tanto, no eran bien recibidos ante la sociedad, sin embargo, esto ha ido cambiando progresivamente por dos factores: El incremento de popularidad que la cultura otaku ha obtenido en los últimos años y la forma en que esta cultura se ha adaptado en la sociedad.

Tabla 3 Clasificación de los reactivos de la tercera categoría

Categoría	Visibilización de la cultura otaku	
Subcategorías	Incremento de su popularidad	Adaptación en la sociedad
Preguntas	P2: ¿Qué tipo de contenido referente a la cultura otaku conoces? P3: ¿Qué contenido relacionado a la cultura otaku consumes? P8: Para ti, ¿a qué se debe el incremento de popularidad de la cultura otaku? P7: ¿Consideras que los otakus son más aceptados en la actualidad? ¿por qué?	P1: ¿Para ti qué es un otaku? P9: ¿Piensas que el término otaku se ha adaptado de forma correcta en la sociedad estudiantil de DAEA?

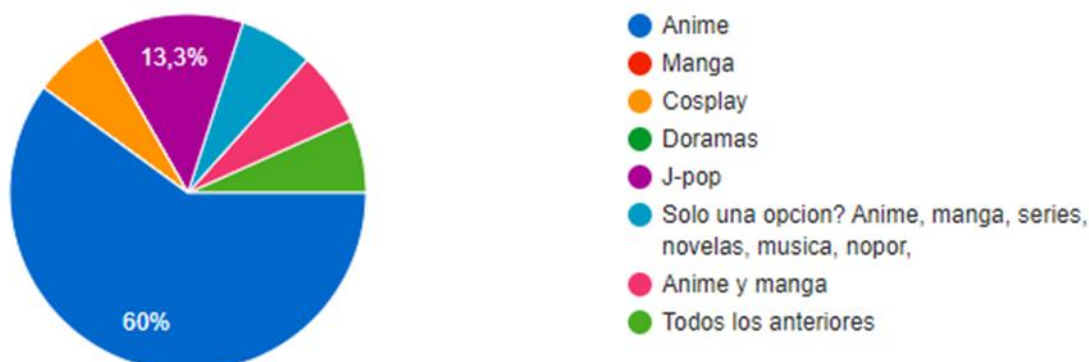
Nota. “P” es la abreviación de “pregunta”.

La primera parte de esta categoría está conformada por cuatro preguntas mientras que la segunda solamente tiene dos (ver Tabla 3).

En la primera subcategoría podemos notar que el incremento de la popularidad de esta cultura se debe principalmente al anime, ya que es el producto que más consume la gente y aún si no lo consumen, la mayoría de las personas conocen lo que es un anime, el manga y cosplay también tuvieron varias menciones que la hacen relevante cuando se habla de un producto referente a los otakus. En la siguiente gráfica se puede ver el tipo de contenido que los sujetos consumen, donde el anime fue la respuesta más popular seguido del Jpop, mientras que otras opciones fueron poco mencionadas como el “cosplay”

entre otras respuestas, algunos participantes mencionaron que 1 opción era muy poco y otros incluían el anime y el manga en su respuesta.

Ilustración 3 ¿Qué contenido relacionado a la cultura otaku consumes?

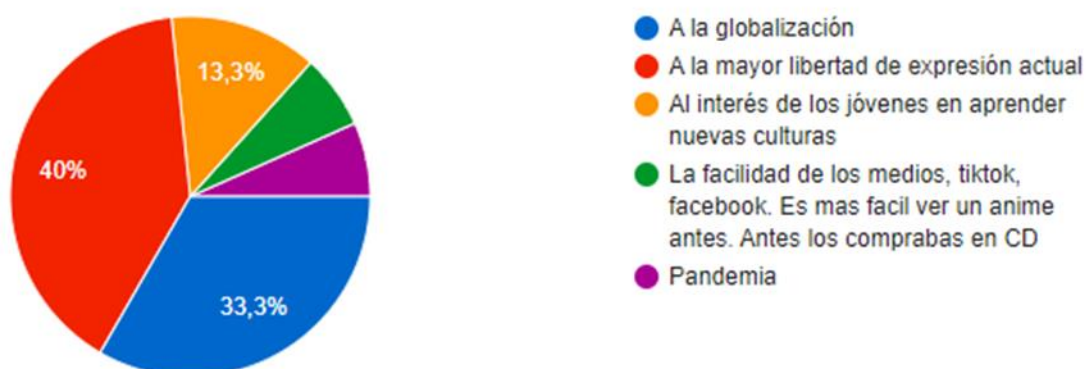


Nota. La ilustración fue generada en un formulario de Google forms, donde se transcribieron los datos de las respuestas de los sujetos.

También pudimos notar que la mayoría de los sujetos considera que el incremento de la popularidad de la cultura otaku se debe a la globalización, incluyendo las redes sociales y el gran alcance que estas tienen, otras de las respuestas fue el interés de los jóvenes en aprender nuevas culturas y sobre todo, la mayor libertad de expresión actual, como se comentó anteriormente, hoy en día la gente ya no tiene miedo de decir “soy otaku” pues el bullying ha disminuido notablemente y la gente ya no señala de forma negativa a estas personas.

Las tendencias actuales han hecho que esto sea posible ayudando a la comodidad de las personas en poder sentirse libres de expresar lo que les gusta.

Ilustración 4 ¿A qué se debe el incremento de popularidad de la cultura otaku?



Por otra parte, si hablamos del término otaku como tal y cómo se ha adaptado este término en DAEA, pudimos notar que no todos los entrevistados entendieron bien esta pregunta, algunos no veían relación alguna del término otaku con DAEA mientras que otros simplemente repetían su respuesta de la primera pregunta donde se les pedía su concepto del “otaku”, fueron pocos los sujetos que contestaron lo que se solicitaba, expresando que existe una idea errónea y prejuiciosa, donde los alumnos de DAEA piensan que otaku es simplemente ver anime o que cualquier persona que use ropa con alguna figura de esto ya es otaku. Para ejemplificar mejor esto retomemos las respuestas del sujeto 7 quién comentaba que: “la mayoría de las personas relaciona directamente el término otaku con ver anime o leer mangas” sin embargo este sujeto demostró conocimiento sobre el concepto de la palabra en el idioma origen (japonés) mientras que el sujeto 1 mencionó que “si bien no es incorrecto relacionarlo a estos productos, eso limita bastante el concepto pues no engloba todo lo que podría abarcar el término, lo cual genera aquellas ideas erróneas y llenas de prejuicios”.

DISCUSIÓN

De acuerdo a la pregunta central de esta investigación es importante destacar que existen muchas formas en las que la cultura otaku ha influenciado en el desarrollo personal de los estudiantes de Idiomas de la División Académica de Educación y Artes, generando así un impacto en sus vidas, no solo en la manera de ver el mundo sino también en que esta cultura ha ayudado a que muchos estudiantes de idiomas puedan desenvolverse mejor en un entorno diferente al habitual. Gracias a la popularidad que los otakus han obtenido en los últimos años estos estudiantes tienen una libertad mayor de expresión, lo que les permite interactuar mejor con las personas, crear iniciativas de convivencia entre los alumnos, promover la cultura y el autoconocimiento, además de luchar contra los estereotipos que aún existen entre la comunidad estudiantil.

Abad, P y Nicol, A (2020) aseguraban:

La capacidad que tiene el anime como producto audiovisual para influir en la percepción de la realidad del individuo y en su identidad a través de las enseñanzas de valores y códigos morales, y el abanico de posibilidades con respecto a la toma de decisiones en ciertos escenarios que se manifiestan en los personajes y su construcción. (p. 6)



partiendo de esto, algo que resulta muy interesante es que los entrevistados demostraban que si existía una influencia de la cultura otaku en como veían la vida, teniendo como referencia clave el anime, los entrevistados demostraron conocimiento sobre la cultura y el interés en aprenderla además de reconocer el internet como uno de los mayores responsables de su ampliación global. Muchos de los individuos compartían que el gusto por este tipo de series, sus creencias y la adaptación de una cultura nueva unía a las personas haciendo que la cultura otaku creciera, de igual forma no todos mostraban ser otakus, pero si consumían contenido referente a ella.

En esta investigación ocurrió algo similar ya que se encontró que si bien no todos los sujetos se consideraban otakus (10.72%) si tenían un gran acercamiento a esta cultura y coincidían en que esta alteraba la percepción o visión de las personas de una forma positiva.

Por otra parte, Selva (2020) decía que “los medios de comunicación concluyen de esta observación que no pueden distinguir entre realidad y ficción. Pero no es por esto, sino porque piensan que a través de esta ficción es como mejor pueden manejar sus relaciones sociales” (p. 22). Basándose en la afición que los otakus de la posmodernidad tienen sobre sus vidas, perjudicando su desarrollo personal y la forma en que estos crean vínculos con el resto del mundo, además de asegurar que el otaku únicamente obtiene información brindada a través del anime y el manga y que no ve atracción alguna en informarse sobre otros temas de forma autodidacta. Esto resulta contrario a lo que pudimos encontrar en esta investigación ya que los individuos entrevistados coinciden en que el ser otaku trae grandes beneficios al desarrollo personal de las personas, llevándolos a aprender por cuenta propia el idioma japonés o adentrarse más a una nueva cultura, mejorando su comunicación intercultural y abriendo nuevas posibilidades de generar vínculos con personas nuevas y de igual forma, pulir y descubrir nuevos talentos.

Con los datos reunidos en la investigación podemos tener una visión más amplia de como la comunidad otaku ha ido cambiando durante los años y que aún con toda la información que tenemos a nuestro alcance todavía prevalecen algunos prejuicios sobre esta comunidad, siendo un tema más para futuras investigaciones que busquen maneras de romper estos estereotipos sobre la comunidad otaku y cómo evoluciona la misma en la División Académica de Educación y Artes.



CONCLUSIONES

Con base a toda la información recabada en esta investigación se puede concluir que sin duda alguna la globalización ha tenido un papel muy importante en el mundo actual, permitiendo la expansión de nuevas culturas como la otaku y por lo tanto el incremento de su impacto o influencia en las personas que la conforman.

Asimismo, pese a tener una mayor disponibilidad de información y acercamiento a nuevos términos actuales, las personas todavía tienen presente muchos estereotipos hacia estos individuos. Por ejemplo, muchos de los entrevistados tenían una idea muy estandarizada y limitada de lo que significa ser un otaku o un término muy general, lo cual fomentaba ideas erróneas de la comunidad y señalamientos directos de conductas que en algunos casos resultan casi nulos, como por ejemplo el bajo rendimiento académico de los otakus como consecuencia de sus aficiones. Sin embargo, la investigación demostró que los otakus de Idiomas de la División Académica de Educación y Artes se ven más motivados a estudiar y aprender sobre nuevas culturas e idiomas, en este caso el japonés y la cultura asiática, como bien se tenía previsto con la primera categoría de este proyecto.

En relación a la segunda y tercera categoría, se encontró que los estudiantes de idiomas de DAEA han notado varias formas en la que la cultura otaku se manifiesta entre los alumnos, por ejemplo; en la implementación de palabras de origen japoneses en su vocabulario o incluso en su vestimenta, lo cual hace que las personas puedan identificar fácilmente a los individuos que conforman dicha cultura, aunque en muchos de estos casos estas personas no se consideran otakus, si tienen un acercamiento directo y gusto especial por los productos otakus, además se expone como referente directo la implementación de actividades recreativas en la división como los concursos de cosplay que se llevan a cabo con la finalidad de darle un espacio y fomentar la participación de los estudiantes de DAEA que se identifican como otakus, haciendo relucir sus talentos y creatividad así como el reconocer su labor como personas dedicadas a alcanzar un objetivo.

Otro punto importante es cómo se desarrolló la participación de los entrevistados, pues muchas personas tienen la falsa idea que los otakus son personas tímidas o con dificultades para mantener una conversación, si bien hubo quienes se sentían algo incómodos al responder, al final estas personas se



sintieron con la confianza de compartir sus experiencias y pensamientos, además de que otakus de otras divisiones se veían interesados en participar pues tenían mucho que opinar sobre el tema.

El pertenecer a una cultura puede abrirnos muchas puertas en nuestro entorno, pero ¿Cuántos están dispuestos a enfrentarse a un nuevo mundo? Un mundo dominado por los prejuicios y estereotipos como los que los otakus enfrentaron durante años y que permitieron la realización de este artículo y que sin duda, podrá estudiarse nuevamente en el futuro con nuevas generaciones y por lo tanto, nuevas mentes.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Abad, P & Nicole A. (2020) Transculturación del anime: la construcción de la identidad de la comunidad otaku en Lima. <http://hdl.handle.net/10757/653163>

Aguilar, S & Barroso, J. (2015) LATRIANGULACIÓN DE DATOS COMO ESTRATEGIA EN INVESTIGACIÓN EDUCATIVA. Revista de Medios y Educacion. N°47. doi:<http://dx.doi.org/10.12795/pixelbit.2015.i47.05>

Álvarez, F. (2019) SI HACES ESTO, ERES OTAKU”: REFLEXIONES SOBRE LAS IDENTIDADES CONSTITUIDAS A PARTIR DE OBJETOS DE LA CULTURA DE MASAS JAPONESA. Intersecciones en Comunicación 13 (1), pp. 247-252. <http://hdl.handle.net/11336/137785>

Carbajal, C. (2021) Digievolucionando: la construcción de masculinidades a partir del consumo de anime y manga en un grupo de hombres de Lima Metropolitana. <http://hdl.handle.net/20.500.12404/20984>

Guarín (2019) JAPÓN, ÁNIME Y UNA MANERA DE CONOCER UNA NUEVA CULTURA <http://hdl.handle.net/11634/15213>

Hernández Sampieri, Fernández, C & Baptista, P. (2014) Metodología de la investigación. https://apiperiodico.jalisco.gob.mx/api/sites/periodicooficial.jalisco.gob.mx/files/metodologia_de_la_investigacion_-_roberto_hernandez_sampieri.pdf

Hernández, A., Martínez, Y & Pantoja, V. (2019) INVESTIGACIÓN DE MERCADOS PARA OBTENER EL PERFIL DEL OTAKU EN LA ZONA NORTE DE LA CDMX. DOI:10.13140/RG.2.2.28226.45764

Maguiña, L. (2021). El anime y la identidad otaku en jóvenes universitarios. El caso de “Ukato no Sekai”. <http://hdl.handle.net/20.500.12404/20362>



Marianella, E & Menti, A. (2021) Unidades lingüísticas empleadas por los fans del anime y del manga en la ciudad de Córdoba. Revista Digital Internacional de Lexicología, lexicografía y terminología. No. 4.

https://www.academia.edu/3640700/El_Anime_como_elemento_de_transculturaci%C3%B3n._Caso_Naruto.

Monje, C. (2011) METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN CUANTITATIVA Y CUALITATIVA guía didáctica. <https://www.uv.mx/rmipe/files/2017/02/guia-didactica-metodologia-de-la-investigacion.pdf>

Mora, L & Fernando, J. (2020) Vías de consumo de música popular japonesa en Estados Unidos y Latinoamérica (2010-2020). <http://hdl.handle.net/10757/658486>

Orta (2022) FENOMENO CULTURAL ANIME Y PERCEPCIONES EN LAS FORMAS DE ASIMILACION DE LA JUSTICIA EN LOS JOVENES DE LA CIUDAD DE EL ALTO. <https://repositorio.upea.bo/jspui/handle/123456789/455>

Rodríguez, J. (2021) LA DINÁMICA CIRCULAR DE LAS RELACIONES ENTRE EL ÁMBITO AFICIONADO Y EL ÁMBITO PROFESIONAL A TRAVÉS DE LA CREATIVIDAD DE LOS OTAKUS. <http://hdl.handle.net/10366/148416>

Rojas, C. (2019) LA INFLUENCIA DEL ANIME EN LA CONDUCTA DE LOS JÓVENES QUE VISITAN EL CENTRO COMERCIAL ARENALES EN EL AÑO 2019. https://repositorio.usmp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12727/5951/ROJAS_TC.pdf

Selva, R. (2020) LOS OTAKUS DE BARCELONA Y SU (AUTO)IDENTIFICACIÓN Aproximación etnográfica a una subcultura de la posmodernidad. <http://hdl.handle.net/2445/173085>

