



## Els otakus de Barcelona: una afició juvenil passatgera?

Les sèries d'animació japonesa, anomenades *anime*, es van introduir a Espanya i Catalunya cap al 1960. Tot i així, Alfons Moliné, qui va investigar l'entrada de la producció nipona al país, afirma que no va ser fins a l'any 1975, amb l'arribada de *Heidi* i, tres anys després, amb *Mazinger Z*, que aquests dibuixos animats van despertar un veritable interès. Gràcies al triomf d'aquestes sèries va ser possible que més tard, el 1990, amb *Bola de Drac*, sorgís el vertader moviment fan. Aquests fans dels *anime* i còmics japonesos, anomenats *manga*, s'autoproclama-

ren *otakus* i actualment es distingeixen dues generacions clares a Barcelona: la primera, que ara té uns trenta anys, i la segona, de menys de vint anys, que s'anomena "la generació *Naruto*" per l'interès en aquest *manga-anime*.

Des dels seus inicis, el grup no ha parat de créixer i, especialment amb la segona generació, l'afició ha pres un nou rumb, augmentant tant l'interès per la cultura nipona com la quantitat d'activitats organitzades per a ell, especialment a partir de l'any 2007, any en què apareixen diversos salons com Otakhrismas, Japan

**Direcció publicació:**

Diana Marre, Nadja Monnet i Beatriz San Román

**Continguts d'aquest número:**

Alina Gavrus

**Imatges:**

Alina Gavrus

**Documentació:**

Daniel Narváez/ Contraplano-LAD

**Coordinació:**

Victòria Badia

**Traducció:**

Victòria Badia

**Difusió:**

Maria Galizia

**Subscripció i contacte:**

gr.afin@uab.cat

**ISSN: 2013-2956**



**GRUP D'INVESTIGACIÓ**  
Universitat Autònoma de Barcelona

Amb el suport de:



Weekend i ExpOtaku que es van proposar de fer la competència al gran Saló del Manga que acompanya els *otakus* des de 1995.

Tanmateix, aquest fenomen no s'ha investigat massa i els treballs al respecte en ciències socials són escassos. Per aquesta raó, s'ha dut a terme aquesta investigació, amb la finalitat de descobrir quina relació mantenen els *otakus* entre ells, tant *online* com *offline*, quin ús donen aquests joves a la xarxa, si aquest ús està lligat només a l'adquisició de béns de col·lecció, i si s'apunten als fòrums i als xats solament per parlar de *manga* i *anime*. I el més important: aquestes relacions *online* traspassen la línia virtual per convertir-se en relacions *offline*? Per tal d'obtenir la informació necessària, es van realitzar entrevistes, tant a *otakus* com a no *otakus*; es va distribuir una enquesta a través d'Internet entre els mesos de novembre de 2013 i el març de 2014; i es va participar en les diferents activitats organitzades tant pels

*otakus* ("quedades") com pels diversos salons (Saló del Manga, ExpOtaku Barcelona, Japan Weekend Barcelona). Les cites que apareixen en aquest text són producte de l'esmentat material.

### Qui són els *otakus*? Els *otakus* vistos des de fora

Malgrat l'èxit que van aconseguir els *anime* i, posteriorment, els *manga*, aquestes produccions es van començar a veure perilloses i no aptes per al públic infantil. Les causes d'aquesta mala imatge van ser, d'una banda, la idea que els *otakus* esdevindrien individualistes i asocials pel fet de passar-se hores i hores llegint còmics i veient sèries d'animació, i, d'altra banda, l'alarma que van fer saltar alguns casos d'agressió amb *katanes* i altres armes presents en aquestes historietes. Com afirma Anjhara Gómez Aragón: "*se etiquetó a los otakus (al colectivo friki en general) como asociales y se entendió que existía una desviación de los cánones sociales estableci-*



*Otakus participant al Concurs World Cosplay Summit en el XIX Saló del Manga de Barcelona (2013).*

*dos. Todo esto, unido a las noticias sobre asesinatos o actos de vandalismo asociados a katanas o a juegos de rol, colaboró incluso a una relativa exclusión de estos colectivos".* Fins i tot al Japó, país que va veure néixer els primers *mangakas* o dibuixants de *manga*, es va començar a considerar perillosos els *otakus*. En aquest cas, va ser l'assassinat de tres nenes petites comés per Tsutomu Miyazaki, un fan del *manga*, el que va desencade-



Otaku fent cosplay.  
Saló del Manga de Barcelona (2013).

nar el desprestigi d'aquests productes culturals.

Encara que en l'argot japonès actual "otaku" significa fan de qualsevol tema en general, la imatge que es té d'un otaku és la d'un jove tancat en ell mateix, individualista, que es passa hores tancat a casa veient anime

i llegint *manga*. Mario Javier Bogarín Quintana informa que al Japó el concepte que es té d'un otaku és el de "un joven desaliñado, con serias dificultades para comunicarse y sin ninguna suerte romántica con las mujeres, quienes le considerarán, en el mejor de los casos, una especie de hermanito menor o confidente inofensivo, un personaje estereotipado herencia de la tipología nerd immortalizada por Hollywood". Carles Fernández considera que moltes vegades aquesta paraula s'assimila al *frikisme*, terme que engloba "toda persona que tiene una afición obsesiva por cualquier tema, más allá del manga, que puede llevar a tener comportamientos singulares o raros". Aquestes definicions tendeixen a traspassar les fronteres i a adoptar-se com a vàlides també a Espanya i a Catalunya.

D'altra banda, molts autors presenten els otakus com a fanàtics del *manga* i l'*anime* i grans col·leccionistes que es reuneixen solament per com-

partir, intercanviar i comentar els seus objectes d'adoració. David Parada Morales descriu l'otaku com un "fanático del anime y el manga que logra identificarse con sus personajes y articular contenidos de ello en su vida cotidiana. Puede comprenderse como un sujeto que habla de un discurso mediado por la cultura japonesa, valiéndose de su interés por ello y su construcción de la realidad". Dominique Menkes afirma que "si el anime encuentra tanto éxito popular en el mundo entre los jóvenes es porque, además de las estrategias de mercado implementadas, satisface sus ganas de evadirse en un mundo cada vez más individualista y competitivo, y les permite pensar que pertenecen a un grupo de pares que comparten una pasión hermética para el mundo de los adultos con los que ya no se sienten identificados".

A Barcelona, els entrevistats reconegueren que la primera generació d'otakus ho van tenir més difícil, tant pel que fa a l'acceptació, com als mit-

jans per aconseguir *manga*, *anime* o qualsevol altre producte relacionat, però opinen que avui dia els *otakus* estan més ben vistos, tant pel fet que la societat és més oberta, com afirma Jaume Martínez, com perquè el Saló del Manga i la comercialització de cada cop més articles ho han anat normalitzant. A la ciutat comtal, van ser les associacions d'*otakus* les que lluitaren contra la campanya de difamació del *manga*, de l'*anime* i dels seus fans. Anjhara Gómez Aragón i Carles Fernández, dos estudiosos espanyols del fenomen *otaku*, recorden les manifestacions dutes a terme amb camisetes amb el lema "el *manga* no és perillós, la ignorància, sí".

### Qui són els *otakus* barcelonins? Els *otakus* vistos des de dins

Gràcies a la informació obtinguda a través de les entrevistes i de l'enquesta he pogut observar que, malgrat aquestes descripcions, els *otakus* barcelonesos adopten el seu nom donant-

li un nou sentit, que tendeix a distar de les descripcions fetes pels diferents autors. La majoria dels *otakus* es veuen a si mateixos com a fans del *manga*, de l'*anime* i de la cultura japonesa, tal i com s'observa a les respostes recollides: "*porque mi estilo de vida y gustos, en cuanto a música, series y demás, se ciñen en un 90% al mundo del anime y cultura japonesa*"; "*por el afán por Japón y su cultura, porque no hay nada mejor que estar un domingo entero viendo anime y porque aunque en su día lo negué, me encanta este mundo, la gente que hay y el buen rollo que hay siempre*".

No obstant, aquesta definició pot resultar molt simplista, donat que no tots els fans *manga-anime* es reivindiquen com a *otakus*. Les raons per les quals alguns aficionats no s'identifiquen amb aquesta denominació solen estar en relació amb la por a ser encasellat de forma negativa, com passa al Japó; el fet de veure els *otakus* com a persones que, tot i compartir la matei-



*Otakus participant en el Concurs World Cosplay Summit en el XIX Saló del Manga de Barcelona (2013).*

xa afició, la porten a l'extrem; i també pel desgast de l'afició o la pèrdua d'interès en aquesta.

Els enquestats ens avancen que "*para dejar de serlo (otaku) has de ir a Japón y ver otakus auténticos por las calles de Akihabara*" -barri de Tòquio



*Otakus esperant el Concurs de Cosplay del XIX. Saló del Manga de Barcelona (2013).*

especialitzat en la venda d'objectes relacionats amb els dibuixos animats, els videojocs i qualsevol altre producte derivat del *manga* on es poden observar una multitud de joves disfressats-, i ens acosten al que el vocable veritablement expressa: *"me gusta el manga y la cultura japonesa, no obstante opino que en el ámbito europeo se tiene una idea o imagen equivocada de lo que es ser 'otaku' para un japonés. Se define a aquella persona que debido a la presión de la sociedad se encierra en sí mismo y vive por y para el man-*

*ga, juegos, etc. Que te guste el anime, manga o lo que sea no significa que seas otaku. El kanji viene de 'cerrar' y 'casa'".* És a dir, molts *otakus* no es veuen a si mateixos com a individualistes i asocials, sinó més aviat tot el contrari.

Jaume Martínez, un jove entrevistat que estudia japonès, practica *ken-do*, veu *anime* i llegeix *manga*, però no es manifesta com a component del grup, opina que la principal diferència entre els *otakus* i ell radica en el fet que "molta gent com a hobby pot mirar o llegir alguna sèrie de *manga*, *anime*, o fins i tot alguns videojocs, però jo crec que el que trenca la barrera d'*otaku* és el moment en el què surts al carrer vestit amb una perruca de color blau [rialles]. Potser és una de les millors definicions". Aquesta obsessió pel *manga* i l'*anime* es manifesta amb una perruca blava que es porta pel carrer, o simplement passant-se hores i hores llegint còmics i veient sèries: *"soy otaku hasta la médula, soy un*

*amante del manga y el anime hasta tal punto que sigo actualmente quince series distintas"; "me gusta el manga y la cultura japonesa, y así como con mis otros hobbies, cuando me pongo a leer, me puedo pasar horas sin salir del bucle, se convierte en una obsesión".* És precisament per considerar que els *otakus* són fanàtics del *manga* i de l'*anime* que alguns aficionats prefereixen no considerar-se com a tals.

El desgast de l'afició s'observa entre els joves que, amb el pas del temps, deixen d'interessar-se pel *manga* i l'*anime* per tenir altres *hobbies*. Aquest és el cas de Diego López i d'altres nois i noies que han contestat l'enquesta: *"aunque era muy otaku de los 11 a los 16 años, mis intereses y aficiones fueron cambiando poco a poco desde entonces. Ya no quería pasar tiempo viendo anime, ni leyendo manga, sino que leía más libros, miraba más películas y series extranjeras, prefería destinar el dinero a otras cosas como ropa, libros, música o ir al cine y ya*

*no tenía tanto tiempo al empezar el bachillerato y la universidad”.*

Alguns prefereixen evitar l'etiqueta, però el jove *otaku* Megarrel pensa que, si no encaixes en una, la societat s'encarrega de posar-te'n una altra. Això provoca que molts es queixin del mal concepte que es té, tant de la paraula en si, com d'ells mateixos encarnant aquest nom. Els *otakus* enquestats desitgen poder *“disfrutar viendo anime, leyendo manga, conocer la cultura oriental, costumbres, gastronomía, arquitectura... y sobre todo tener conversaciones amenas sin ser encasillad@s ni tachad@s de nada y tener una relación normal con el resto de gente sin que nos miren como si fuésemos bichos raros”*. Opinen que: *“un otaku tiene mala imagen, como cualquier adulto que vea animación, porque se sigue viendo como algo infantil, pero es el estilo cinematográfico que más trabajo tiene, bajo mi punto de vista. Igual para los manga que se dibujan en tinta. Ver los planos*

*que utilizan, las técnicas de entintado para reflejar cada emoción, las distintas tipografías, los espacios en negro/blanco... es realmente un arte que no siempre se valora. Así que para mí es un hobby que disfruto viendo, que luego comparto con mis amigos y que me hace reflexionar sobre la vida”*.

En resum, s'observa que per ser *otaku* no és suficient llegir *manga* i veure *anime* o estar interessat en la cultura japonesa, sinó que encara es necessiten dues formalitats: voler pertànyer al grup i mostrar-se com a tal. Molts joves coincideixen en gustos amb els *otakus*, però la diferència entre uns i altres rau justament en la voluntat o no de formar part d'una suposada “comunitat”. El següent pas, després de l'acceptació, és la demostració: acudint i participant a les diferents “quedades” o als salons. Per tant, és important voler entrar, sentir-se identificat i gaudir de les activitats junt amb altres nois i noies amb els mateixos gustos.



*Idols cantant en el XIX Saló del Manga de Barcelona (2013).*

### **Relacions online-offline: Fòrums otaku**

Els *otakus* utilitzen Internet, tant per a la vida personal com per a afers relacionats amb la seva afició. Seguint els resultats obtinguts a través de l'enquesta, naveguen per la xarxa per: assabentar-se de les diferents activitats destinades a ells, com podrien ser els salons; veure *manga* i *anime online*; comprar productes o articles relacionats; jugar a videojocs en línia; o mantenir el contacte amb

altres *otakus*, tant de Barcelona como d'altres llocs.

Diversos autors han centrat la seva atenció en les relacions socials mantingudes a través d'aquest mit-



*Otakus vestits dels personatges del manga-anime Naruto al Centre Comercial La Farga, Hospitalet de Llobregat (2014).*

jà. Christine Hine considera que *"más que transcender el tiempo y el espacio, Internet puede ser representada como una instancia de múltiples órdenes espaciales y temporales que cruzan una y otra vez la frontera entre lo online y lo offline"* i Howard Rheingold afirma que la virtualitat permet a cadascun adreçar-se directament al grup que mostra interessos similars, fet que ajuda a la comunicació i *"una de les poques coses en les quals els membres entusiastes de les comunitats virtuals de Japó, Anglaterra, França i els Estats Units estan d'acord és que l'expansió del cercle d'amics és un dels més importants avantatges de la conferència computeritzada"*.

La principal raó que empeny els *otakus* a apuntar-se en un fòrum és justament la voluntat de conèixer gent amb la mateixa afició. La tímida o el fet de no coincidir amb ningú amb els mateixos gustos dins del cercle proper, fan dels fòrums i de la Xarxa

el mètode més efectiu per poder ampliar les amistats. Nerea-Chan afirma haver-se apuntat a un fòrum perquè en el seu barri no hi ha ningú a qui li agradi el *manga* i l'*anime*, mentre que Mery-Chan es descriu com a tímida i introvertida i creu que amb la pantalla de l'ordinador entremig li és més fàcil fer amics.

Christine Hine presenta Internet com *"un espacio para jugar con la identidad siempre y cuando se asuma que hay una barrera entre el mundo virtual y el mundo real"* i considera que: *"El anonimato visual permite a las personas jugar deliberadamente con sus identidades, teniendo la posibilidad de actuar como distintos personajes. Nada garantiza que una identidad en el ciberespacio refleje lo que es la persona en su vida offline"*. D'altra banda, Sherry Turkle opina que l'ús de l'anonimat virtual possibilita explorar el sexe contrari; presentar-se com algú amb una identitat distinta a la real; viure una altra vida a través del personatge

virtual; o ser diferents persones en un mateix cos.

La identitat s'amaga amb un *nickname* i, dins del grup *otaku* barcelonès, aquest ús queda restringit a les activitats *online* en les quals participen els seus portadors (videojocs, xats, fòrums) i sols en alguns casos aquests sobrenoms traspassen la barriera virtual. L'elecció dels pseudònims acostuma a centrar-se gairebé sempre en el personatge *manga-anime* favorit, però també hi ha qui utilitza el nom amb què l'han batejat els seus amics o el d'algú representatiu per a ells. Altres raons per elegir un determinat *nickname* són la sonoritat de la paraula o la semblança amb el nom propi. Tot i que alguns *otakus* escullen el nom d'un individu del sexe contrari, en les presentacions realitzades dins de l'apartat respectiu del fòrum és habitual informar que no hi ha cap intenció d'un canvi fictici de sexe i que té més a veure amb el fet de simpatitzar amb el subjecte en ques-

tió. Sembla poc probable que hi hagi descripcions falses o inventades, que no representin la realitat, tant pel fet de adreçar-se directament a un fòrum amb els mateixos interessos, com perquè la finalitat d'aquest contacte és la de quedar i conèixer en persona els nous amics.

El traspàs de la línia que divideix la virtualitat i la realitat s'efectua a través de les "quedades", que els *otakus* impulsen especialment a través dels fòrums. Vaig distingir dos tipus: "quedades" formals per acudir als diferents salons i gaudir junts de les diverses activitats, i "quedades" informals, tant en els centres cívics, com en el punt neuràlgic del moviment: la zona d'Arc de Triomf de Barcelona. Vaig denominar les primeres amb l'adjectiu "formals" perquè són activitats en les quals els integrants del fòrum participen junt amb la resta del *fandom otaku*. Les altres reben el nom d'"informals" perquè segueixen les relacions personals mantingudes



*Otakus participant en el Concurs World Cosplay Summit en el XIX Saló del Manga de Barcelona (2013).*

dins del fòrum, recorden les reunions de qualsevol grup d'amics i en elles no intervé tot el moviment. Q. Wammy informa que les "quedades" a l'Arc de Triomf són per "jugar a tonteries, parlar, riure molt i passar-nos-ho molt bé". Tot i que moltes de les vegades que els *otakus* es reuneixen realitzen alguna activitat relacionada, com jugar a videojocs, anar als salons o parlar de sèries, no necessàriament és sempre així: "puede que seamos





*Otakus participant en el Concurs World Cosplay Summit en el XIX Saló del Manga de Barcelona (2013).*

*otakus, pero no solo hacemos actividades relacionadas con esta clase de cosas". Tots els otakus enquestats estan convençuts que la seva amistat no depèn del fet de compartir la mateixa afició, excepte un que considera que "de las personas que conozco, los otakus son las únicas con las que me puedo expresar".*

### **Punts de reunió i activitats dels otakus de Barcelona**

Com podem veure, els salons són, junt amb la zona de l'Arc de Triomf, els punts focals de reunió i de realització d'activitats. Si bé l'Arc de Triomf és el centre d'acció dels *otakus*, on es poden reunir sempre que ho desitgin i on tenen lloc la majoria de les seves "quedades" i trobades, el Saló del Manga es podria considerar la Meca dels *otakus*, el moment i el lloc en el qual el col·lectiu es manifesta com a tal. Aquest saló compta cada cop amb més gent i hi acuden tant joves com adults, o pares amb fills. Entre les seves ofertes s'hi troben diferents cursos (de *cosplay*, karaoke, de dibuix, etc.), conferències, tallers (de cuina, *o-bento*, *amigurumi*, *origami*) o tendes de venda de *manga* i productes relacionats. Allende Espinoza informa que no s'assisteix únicament per comprar, sinó que principalment es busca la diversió i conèixer gent nova del gremi. A més del famós Saló

del Manga, s'organitzen també altres congregacions, com el Japan Weekend, ExpOtaku o Otakhrismas, que són menys conegudes per la resta de la societat i on s'acostumen a agrupar només els *otakus*. Són recintes més petits i tenen un aire més familiar, ja que la majoria estan regentats pels mateixos *otakus*.

Aquestes reunions són una ocasió per exhibir-se practicant el *cosplay*, l'art d'encarnar un personatge fictici considerat com a senyal característica dels *otakus*. Igor Gobbi opina que: *"ser un cosplayer significa ser ambas cosas: quien se disfraza lo hace por el placer de vivir un personaje totalmente diferente a sí mismo, pero también por el gusto de exhibirse, una tendencia que a menudo se confunde con la vanidad, pero que es simplemente el placer de mostrar a los ojos incrédulos de los observadores que es posible convertirse en un Caballero del Zodíaco o incluso en un robot de guerra Gundam"*. La majoria dels *otakus* es

llueixen als salons, tant per ser fotografiats com per concursar en les competicions de *cosplay*. S'esforcen per assemblar-se el màxim possible als seus personatges preferits i preparen demostracions tant individuals com en grup (*cosplay* grupal); d'un personatge del mateix sexe o del contrari (*crossplay*); d'una sèrie *manga*, *anime* o, fins i tot, de videojocs. Les raons que impulsen l'elecció d'un *cosplay* poden ser: el desig d'encarnar el personatge favorit o en concordança amb la personalitat de qui l'imitarà; així com perquè la gent els consideri com una estrella i es facin fotografies amb ells, com si fossin l'encarnació d'allò fictici. Una altra raó és, segons els enquestats, "*por las risas; los salones son mejores con cosplay*".

El Saló del Manga organitza dos concursos de *cosplay*: el Concurs de Cosplay del Saló de Manga i el Concurs World Cosplay Summit. El primer ofereix la possibilitat de participar a dues altres competicions a nivell europeu,

European Cosplay Gathering de París i EuroCosplay de Londres; mentre que el Concurs World Cosplay Summit, que se celebra a nivell mundial, porta els guanyadors a la ciutat de Nagoya al Japó per actuar a la Desfilada, en el Campionat de Cosplay i també a presentar-se davant dels mitjans de comunicació nipons.

No obstant, no tots els qui acuden a aquests esdeveniments practiquen aquest art de disfressar-se. De fet, la majoria dels *otakus* es vesteixen sense destacar massa de la resta dels joves, tal com assenyala Megarrel, que, segons la temporada, o bé es vesteix amb una jaqueta de pell negra i camisetes de grups de rock, o bé amb camises de màniga curta amb flors de colors. Segons ell, ser *otaku* és un sentiment i no un estil en concret. Tot i així, es poden distingir dues tendències diferents, especialment entre el sexe femení: l'estil Lolita i el *Gyaru*. En el primer cas, es tracta de vestits curts inspirats en l'època victoriana



*Otakus participant en el Concurs World Cosplay Summit en el XIX Saló del Manga de Barcelona (2013).*

francesa. Carles Fernández distingeix entre l'estil Lolita Complex, caracteritzat per l'ús de faldilles curtes i mitges llargues, i el Gothic Lolita, "capitanejades de nou per unes noies joves que barregen la seva condició femenina d'icona sexual amb l'estètica goth i els vestits romàntics d'origen francès". Al seu torn, el *Gyaru* es qualifica per seguir diferents modes de Japó, i una manera de assabentar-se



Stand gyaru en el VI Japan Weekend de Barcelona (2014).

de les tendències és assistint als estands dels salons com Japan Weekend o ExpOtaku.

Una altra manera de divertir-se és creant grups de ball *Para-Para* i cantant en els karaokes, tot i que aquestes activitats s'han estès menys i els *otakus* tenen sentiments dispars pel que fa a aquelles: alguns gaudeixen de les activitats junt amb els amics, a d'altres els fa vergonya cantar o ballar en públic, i als més puristes no els

agraden perquè es presenten en un format diferent al japonès: *“realmente, ir a cantar es bastante divertido. No tiene mucho más el concepto. Es una actividad para pasárselo bien. Eso sí, en Japón los karaokes son en salas cerradas (yo cuando fui me lo pasé bastante bien. Aquí suelen ser en un escenario y abierto. Es otro 'rollo'”*. Però també hi ha qui opina que *“es divertido cantar canciones de anime o videojuegos delante de mucha otra gente que tienen los mismos gustos y que hay gran posibilidad de que conozcan la misma canción y te ayuden a cantarla”*. Els concursos de karaoke que s'organitzen en els salons ofereixen també una oportunitat de triomfar: la de convertir-se en *idol*. Les *idols* a Barcelona són cantants, generalment de sexe femení, que es donen a conèixer en aquesta mena de concursos, amb cançons dels *anime* (*anison* o *j-anime*), que arriben a tenir el seu propi grup de fans i que fan concerts en els diferents salons.

Aquestes activitats, a més d'unir aquests joves i donar ales a la seva imaginació, fan que ser *otaku* deixi d'estar relacionat solament amb una simple afició per donar lloc, d'una banda, a la possibilitat d'ostentar un renom dins del grup, ser reconegut i estimat pels fans; i, d'altra banda, fa possible seguir i gaudir dels ídols sorgits dels salons, que són molt més propers i accessibles que els japonesos.

### Conclusions

Amb la investigació resumida en aquest text s'ha arribat a la conclusió que als *otakus*, junt amb l'interès pel *manga* i l'*anime*, els agraden les relacions personals amb altres joves, tant *otakus* com no-*otakus*. Per tant, no es pot afirmar que els *otakus* siguin individualistes ni que els agradi quedar-se tancats a casa. Aquest fet es fa palès també per l'ús que fan de la xarxa i, en particular, dels fòrums, relacionat principalment amb l'ampliació del cercle d'amistats que comparteixen el

mateix gust pel *manga*, l'*anime* i la cultura japonesa. Donat que participen en fòrums i xats regentats per *otakus* i dedicats a ells, s'assumeix que els participants no mostren cap mena d'engany, quant al sexe, l'edat o l'afició, sinó que ja des d'un primer moment es pressuposa que la informació revelada a cada presentació personal és certa. La raó d'aquesta confiança és justament el traspàs de la línia *online-offline*. Les persones interessades a conèixer altres *otakus* a través d'Internet persegueixen el contacte personal i molt poques vegades aquesta relació queda limitada a l'espai virtual. Passar-s'ho bé amb els altres, ja sigui acudin als diferents salons o a les "quedades" de l'Arc de Triomf, és la principal finalitat i la més important.

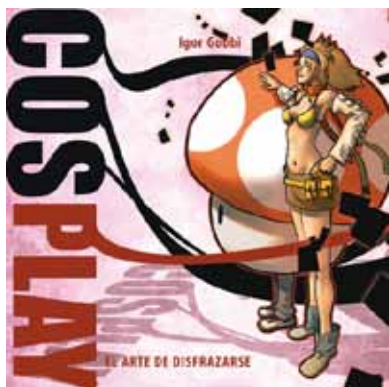
Donada l'escassa investigació que s'ha portat a terme tant a Catalunya com a Espanya sobre aquesta afició, hi ha molts possibles fils per indagar com podrien ser: quina és la relació entre la realitat i la ficció d'aquest col·lectiu;

quin impacte té sentir-se *otaku* sobre les seves relacions socials, familiars o laborals; o quin paper juguen les noies dins del grup i què els fa ser més participatives que els nois.

## PER REFLEXIONAR

Vivim en un món que té por de la diferència, de tot allò que no encaixa en el que considerem normal o que alteri aquesta normalitat. Vivim en un món en el qual ens agrada etiquetar, dividir-ho tot en bo o dolent i, la majoria de vegades, es considera dolent precisament allò diferent. Com va escriure Marc Augé: "necessitem altres que 'resisteixin', altres verdaderament 'altres', per construir i desenvolupar la nostra identitat; tenim necessitat d'identificar les fronteres de l'altre per identificar les nostres". Són els *otakus* aquests altres? Representen allò diferent que necessitem per sentir-nos nosaltres? O són una nova manera d'entendre la joventut, una nova manera d'expressar-se? Com els *otakus* de primera generació, avui en dia pares de nens, concilien la seva identitat *otaku* amb la vida parental, social i laboral?

## PER LLEGIR



Gobbi, I. (2010) ***Cosplay: el arte de disfrazarse***  
Palma de Mallorca:  
Dolmen Editorial

Aquest llibre presenta la història del *cosplay* des de la seva entrada a Occident a partir de l'any 1980. El *cosplay* representa l'encarnació d'un personatge favorit, com diria l'autor: "como una obra viviente, ya que la creatividad es la primera de las cualidades que se deben poseer para realizar arte", i també l'exhibició davant d'un públic format per fans *manga-anime*. Ser un *cosplayer* no significa solament posar-se una disfressa sinó que s'ha de viure. Els *otakus* que guanyen els concursos de *cosplay* acaben sent autèntiques estrelles que firmen autògrafs, concedeixen entrevistes, tenen pàgines web, reben cartes de fans, etc.

Bogarín Quintana, M. J. (2011). "Kawaii. Aproximación de objetos en el fanático de manga y anime". *Culturales*, vol. II(13): 63-84.

L' autor ens introdueix en el món dels *otakus* de Mèxic, on els objectes de culte, com són els *manga* o les figuretes de personatges dels *anime*, allunyen els col·leccionistes de la realitat i els "japonitzen" a través de l'estil i el gust *kawaii*. *Kawaii* és "la noción estética que atraviesa transversalmente los géneros" i "funciona como un binomio de impulsos que se sustentan en la admiración de lo que es bello por ser tierno y no al revés: consiste en la exclamación de una alegría admirativa ('¡mira qué lindo!') y en un deseo espontáneo ('¡lo quiero!') en una dirección contraria a la de la belleza que por su majestuosidad provoca una necesidad de posesión". El *kawaii* pot ser aplicat tant a animals bonics humanitzats, com a persones que reuneixen certes característiques, com ser tímid o dolç.

Menkes, D. (2012). "La cultura juvenil otaku: expresión de la postmodernidad". *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 10 (1):51-62.

L' autora presenta els *otakus* mexicans des del punt de vista de l'atracció que senten tant pels personatges dels *manga-anime* (*moé*) com pels objectes que representen en aquests personatges, ja siguin figures, ninos o fotografies. Els trets *moé* dels personatges estan relacionats amb les emocions que els *otakus* poden arribar a sentir, com per exemple atracció pels personatges amb ulleres o els que es mostren com tímids, etc. Quant a les relacions *online* i *offline* dels *otakus*, Dominique Menkes destaca que el contacte que mantenen entre ells a través dels xats i els blogs està més relacionat amb la ficció que amb la realitat i, per això, aquestes converses i contactes consisteixen en un intercanvi d'informació sobre productes. Per ella, "los jóvenes otakus son la primera generación multimedia y viven en un mundo cada vez más global, sobre-mediado, invadido por las altas tecnologías y sometidos a la implacable competencia que rige las relaciones dentro de la sociedad neoliberal".

Parada Morales, D. (2012). "Manga-anime: una expresión artística que subjetiva a los otakus". *Tesis Psicológica*, 7:160-175.

Article que mostra els *otakus* colombians com a subjectes que s'identifiquen amb els personatges *manga-anime* i que creen la seva realitat i la seva identitat a través de la cultura japonesa. També es revela la relació que tenen amb les noves tecnologies i com els diferents mitjans de comunicació (xats, blogs, Facebook) els ajuden a fer-se visibles i a mostrar la seva integració en la comunitat *otaku*.

## PER VEURE



**Heidi**  
Japó, Alemanya, 1974  
(Any primera emissió de l'anime: 1974)  
Capítols de 23 min. aprox.

Sèrie *anime* basada en el llibre homònim de l'escriptora suïssa Johanna Spyri, produïda per l'empresa japonesa Zuiyo Eizo –més tard convertida en Nippon Animation– i la cadena alemanya Zweites Deutches Fernsehen. Gràcies al seu èxit aconseguit a Espanya, s'obren posteriorment les portes a Nos *anime*, i especialment a *Bola de Drac*, fet que va possibilitar la creació de la comunitat *otaku*.



**Otaku: fils de l'empire du virtuel**  
(*Otaku : fils de l'imperi del virtuel*)  
Dirigida per Jackie Bastide  
i Jean-Jacques Beineix  
França, 1994; 90 min.

Documental realitzat per Jean-Jacques Beineix en el qual entrevista adolescents japonesos "otaku", apassionats dels videojocs, el manga i les criatures robòtiques, que sols viuen per a l'objecte de la seva passió.



**Naruto**  
Creada per [Masashi Kishimoto](#)  
Japó, 2002 - 2007  
(Any primera emissió: 2002)  
Capítols de 24 min.

Sèrie *anime* basada en el *manga* homònim de Masashi Kishimoto. Aquest *anime* és important perquè inicia el que es considera com la segona generació d'*otakus*, també anomenada "la generació *Naruto*".

## Satoshi Kon



Les pel·lícules i sèries de Satoshi Kon, especialment *Perfect Blue*, *Paranoia Agent* i *Paprika* retraten personatges influenciats per la cultura Otaku, en el sentit d'obsessió passional cap a l'objecte d'adoració, on el hobby es converteix en meta de la vida mateixa i pren control sobre ella, i permeten mesurar la diferència entre el fenomen a Japó i la realitat barcelonesa analitzada per Alina Gavrus.

Per més informació (en anglès) sobre la manera de percebre el moviment otaku per part de Satoshi Kon:

<http://the-artifice.com/satoshi-kon-otaku-anime>.

## SOBRE L'AUTORA

### Alina Gavrus

És llicenciada en Humanitats per la Universitat Oberta de Catalunya (UOC) amb l'especialització Món Contemporani. Actualment està cursant el màster d'Antropologia Biològica a la Universitat de Barcelona (UB). És sòcia investigadora de l'Associació Catalana d'Emblemàtica, Art i Societat des de l'any 2012.

Els seus interessos d'investigació se centren en l'estudi de les tradicions, de la societat i de la dona, amb una mirada interdisciplinària que engloba tant la vessant sociocultural com la biològica.

## NOTÍCIES AFIN

Bruna Álvarez va participar a la cinquena edició del congrés internacional *Emotional Geographies* realitzat a Edimburg (UK) els dies 10 i 12 de juny del 2015. Álvarez va participar de la sessió titulada '*Maternities: Time, Temporalities and the Emotional Geographies of Being/Becoming a Mother II: Liminality and journeys of non/motherhood*', on va presentar part dels resultats de la seva tesi doctoral corresponents a l'anàlisi de la decisió de la maternitat a l'Estat espanyol. Les diferents presentacions del panel de *Maternities van* girar entorn de la relació del temps i l'espai en les dones i la maternitat.

El mateix mes de juny, Álvarez també va participar al congrés internacional *Motherhood and Culture*, realitzat a Maynooth (Irlanda) entre els dies 15 i 17 de juny, amb la presentació del paper '*The decision of motherhood in Spain*', en la sessió '*Anthropology and motherhood*'. És important destacar que el tema de la decisió va ser un tema molt present en el congrés, ja que diverses presentacions analitzaven la relació entre la maternitat i diferents situacions i circumstàncies en les quals les dones havien de prendre una decisió. El congrés va comptar amb la presència de Nancy Chodorow i Andrea O'Reilly, especialistes en maternitat i femi-nisme.

