

**CONSTRUCCIÓN IDENTITARIA EN  
JÓVENES PARTICIPANTES DE LA  
CULTURA *OTAKU* EN CHILE**

PEDRO RIQUELME<sup>1\*</sup>

**RESUMEN**

El siguiente artículo presenta los hallazgos de la investigación realizada con jóvenes participantes de la cultura *otaku* en Chile, siendo el objetivo conocer el proceso y mecanismos de construcción identitaria de estos sujetos, a partir de su participación en los espacios específicos de interacción de dicha cultura juvenil —denominados como eventos— junto con los consumos materiales y simbólicos que ocurren al interior de estos. Se diseñó una muestra constituida por siete eventos realizados en las regiones de Valparaíso y Santiago, entre los años 2014 y 2015. Como técnica de producción de datos se usó la observación participante y se realizó análisis de contenido inspirado en la «teoría fundamentada» de Glasser y Strauss. Los resultados fueron clasificados en tres áreas: los aspectos identitarios de los jóvenes *otakus*, sus formas de asociación y el rol de la identidad *otaku* respecto a la vida del joven.

PALABRAS CLAVE: CULTURA JUVENIL, FACHADA PERSONAL, IDENTIDAD

**CONSTRUÇÃO IDENTITÁRIA EM  
JOVENS PARTICIPANTES DA  
CULTURA *OTAKU* NO CHILE**

**RESUMO**

O artigo a seguir apresenta as descobertas da pesquisa realizada com jovens participantes da cultura *otaku* no Chile, com o objetivo de conhecer o processo e os mecanismos de construção indenitária destes sujeitos a partir de sua participação nos espaços específicos de interação desta cultura juvenil- denominados como eventos-junto com os consumos materiais e simbólicos que acontecem no interior destes. Foi criada uma amostra constituída por sete eventos realizados nas regiões de Valparaíso e Santiago, entre os anos 2014 e 2015. Como técnica de produção de dados foi utilizada a observação participante e foi realizada uma análise de conteúdo inspirada na “Teoria Fundamentada nos dados” (Grounded Theory) de Glasser e Strauss. Os resultados foram classificados em três áreas: os aspectos indenitários dos jovens *otakus*; as formas de associação deles e o papel da identidade *otaku* em relação à vida do jovem.

PALAVRAS-CHAVE: CULTURA JUVENIL, FACHADA PESSOAL, IDENTIDADE

---

<sup>1</sup> Licenciado en Sociología y Sociólogo, Universidad de Valparaíso, Chile. Diploma en Investigación y Acción en Mundos Juveniles, FLACSO, Universidad de Chile. E-mail: priquelmegon@gmail.com  
El presente artículo es un resumen de la tesis para optar al grado académico de Licenciado en Sociología, Universidad de Valparaíso, Chile.

---

**IDENTITY CONSTRUCTION ON  
YOUNG PARTICIPANTS OF  
THE OTAKU CULTURE IN CHILE**

**ABSTRACT**

This article presents the findings of a research carried out with young participants of the *otaku* culture in Chile, aiming at understanding the process and mechanisms which individuals have constructed their own personal and social identities from their participation in the specific interactive scenarios – known as “events” - of this youth culture, along with the material and symbolic consumption occurring in such spaces. In order to do this, a sample of seven events carried out in the regions of Valparaiso and Santiago between 2014 and 2015 was developed. Qualitative data was collected by means of participant observation technique, whereas an analytical technique inspired by the fundamentals of B. Glasser and A. Strauss’ “Grounded Theory” was also performed. The results were classified into three main areas: 1) identity aspects of young *otakus*, 2) forms of partnership and 3) the role of *otaku* identity in their own lives.

KEY WORDS: YOUTH CULTURE, PERSONAL FRONT, IDENTITY

## **1. INTRODUCCIÓN: DE JUVENTUD A CULTURA JUVENIL**

En la ciencia sociológica existe una noción general: la realidad social no es algo dado e inmutable, sino que es construida y se transforma constantemente.

Todas las ciencias estudian fenómenos desde diferentes perspectivas, apuntando a distintos problemas; muchas veces, las fronteras que delimitan los objetos e intereses de cada una tienden a estar claramente definidas. El problema es que, en no pocas ocasiones, aparecen fenómenos que atraen la atención de más de una ciencia a la vez, generando conflictos a la hora de alcanzar explicaciones coherentes acerca de la naturaleza del objeto, convirtiéndose en campo de disputas permanentes entre teóricos y científicos.

La juventud —como categoría— y los jóvenes en tanto individuos se han encontrado permanentemente en medio de estas tensiones: la filosofía, pasando por la psicología, la biología y la sociología —por mencionar algunas— han intentado dar respuestas para este grupo entendido como particular y diferenciable dentro de la estructura social; incluso las formas de concebir y conceptualizar este objeto de estudio varían enormemente, utilizándose como sinónimos las categorías de «adolescentes», «púberes» y «jóvenes», siempre con la intención de expresar aquella característica primordial que permita definir a esta clase de sujetos. Pese a esto, es posible afirmar que la juventud entendida como categoría y grupo social es una construcción histórica y sociocultural reciente, ligada al surgimiento de la sociedad occidental moderna, caracterizada por los procesos de industrialización y el desarrollo de la formación educativa (Urraco, 2007).

La preocupación de las ciencias sociales estuvo marcada en un principio por el interés en los conflictos que generaba en la estructura social la aparición de una clase de actor que se identificaba como diferente respecto al adulto, principalmente en lo referido a intereses y valores que, muchas veces, se contraponían radicalmente a aquellos considerados como correctos por el resto de la sociedad.

Desde la sociología, los primeros estudios serios acerca de la juventud aparecen con las investigaciones llevadas a cabo por la Escuela de Chicago, que apuntaban a la comprensión de las transformaciones socioculturales vividas por hijos de inmigrantes en los años veinte en los Estados Unidos (Aguilera, 2009), en los cuales se solían relacionar juventud con delincuencia, pues era en delincuentes juveniles sobre quienes se centraba la atención, dando paso al reconocimiento de cierta cultura juvenil diferenciada y diferenciable.

Como resultado de dichas investigaciones, se empezó con la identificación y etiquetamiento de las distintas expresiones juveniles. Reguillo (2003, citando a Barbero, 1995) afirma que la asociación entre jóvenes ha sido teorizada y conceptualizada de diferentes formas, recurriendo a categorías como «grupo de pares», «subculturas juveniles» o «bandas». En nuestro país, la más reconocida es la de «tribu urbana», concepto desarrollado por Michel Maffesoli en 1988 y que, posteriormente, sería adoptado por la academia española, para desembarcar en contextos latinoamericanos (Zarzuri y Ganter, 2005).

Sin embargo, muchos de estos esfuerzos solían quedar reducidos a una imagen superficial acerca de tales expresiones, sin buscar la comprensión de las dinámicas internas de cada agrupación como su relación con el mundo social externo, quedándose entrampados en las manifestaciones estéticas de las adscripciones culturales e identitarias de los jóvenes, sin esclarecer las relaciones sociales que se establecían en los espacios de participación de dichas culturas, cuestión fundamental para entender los procesos de construcción identitaria al interior de ellas. Debido a esto, es necesario comprender el fenómeno de la construcción identitaria desde una perspectiva que permita reconocer el entramado que se genera entre actor, pares y escenarios de participación, con el fin de evitar pensamientos sesgados y falaces sobre la realidad juvenil, su supuesta esencia/naturaleza y, así, poder comprender la dinámica interactiva detrás de la participación cultural juvenil y los procesos identitarios surgidos a partir de la misma.

## 2. LA CULTURA JUVENIL EN CUESTIÓN: OTAKUS

En Chile, es entre los años 90 y 2000 cuando se comenzó a visibilizar una amplia gama de grupos y subculturas juveniles (*emos*, *góticos*, *hardcores*, *hiphoperos*, *metaleros*, *otakus*, *pokemones*, *rastas*, *visual*, entre decenas de otras), todas ellas explicadas por medio del concepto de tribu urbana, llegando así a «cartografiarse» la existencia de estas en el mapa social juvenil chileno. Pese al descomunal esfuerzo que pudo significar esta tarea, hoy en día el concepto de tribu urbana se encuentra agotado y prácticamente abandonado para explicar las expresiones juveniles de la actualidad. En muchos casos, el paso a otras dimensiones de la vida social por parte de los jóvenes ha sido la explicación del porqué estas manifestaciones desaparecieron, casi con la misma rapidez con la que se visibilizaron hace ya más de una década.

Una de esas tribus que ha persistido al avance del tiempo y de las generaciones ha sido la que se conoce genéricamente como «otaku». Esta cultura juvenil puede definirse —en nuestro país— como aquella compuesta por aficionados a las historietas y dibujos animados japoneses.

Esta cultura nace en Japón a partir del *manga* (historieta japonesa moderna) y el *anime* (dibujos animados japoneses) como objetos culturales de consumo masivo (Balderrama y Pérez, 2009). Esta industria gráfica y audiovisual comienza a tomar fuerza post Segunda Guerra Mundial; se suele identificar al dibujante Osamu Tezuka (1928-1989) como el autor más relevante para el desarrollo de la misma, siendo muy

influenciado por los dibujos animados norteamericanos de la época, principalmente los creados por Fleischer y Disney (Guaita, 2005).

Para Menkes (2012), uno de los aspectos distintivos de esta cultura en particular es, precisamente, que son jóvenes que tienden a consumir en grandes cantidades los productos culturales y derivados de esta industria, tanto los elementos materiales como simbólicos y estéticos, consumo facilitado por un mundo de redes altamente interconectado. Para algunos, los *otakus* se encuentran íntimamente ligados a la estética procedente de los personajes y series que consumen (Vásquez, 2009, citado por Uribe y Parada, 2010), lo que los hace una cultura juvenil más o menos reconocible y diferenciable.

En nuestro país, las primeras series de animación niponas llegaron a finales de los años setenta (por ejemplo, *Heidi*, 1979), seguida por varias series durante los años ochenta (*Ángel, la niña de las flores*, 1981; *Marco*, 1982; *Meteoro*; *Mazinger Z*).

No obstante su origen japonés, «reducir esta cultura al Japón sería un error, pues existen *otakus* entre muchos jóvenes del resto del mundo» (Menkes, 2012, p. 52). Cada país en donde existan jóvenes aficionados a la animación e historieta japonesas va desarrollando cierta cultura *otaku*, yuxtaponiéndola con elementos locales, siendo en Chile durante «la década de los 90 del siglo pasado que aparecen grupos de jóvenes que se autodenominan como *otakus*» (Perillán, 2009, p. 3).

La fascinación por este tipo de series y cultura en particular comenzó, junto con el desembarco masivo de este tipo de animaciones gracias a los medios de comunicación, a propiciar la asociación y convivencia entre quienes consumían tales objetos.

### 3. PERSPECTIVA TEÓRICA

#### a) *La juventud como concepto*

Para esta investigación, fue necesario realizar una revisión exhaustiva del concepto de juventud, para identificar los orígenes de la noción de transitoriedad con el que se le relaciona, entendida como una caracterización que se sostiene en la visión lineal de la vida humana, junto con una diferenciación jerárquica entre el mundo adulto y el resto de grupos existentes (niños, ancianos).

Una de las formas más potentes de homogeneización que se ha producido al momento de pensar lo juvenil es aquella que determina la juventud como categoría etaria, siendo el aspecto sociodemográfico, en tanto instrumento metodológico y estadístico, la visión determinante para hablar de la juventud «como si ella fuera única y sin diferenciación interna» (Baeza, 2003, p. 8), articulándose un grupo aparentemente estructurado y homogéneo, en donde la diferenciación interna solo existe a partir de las diferencias de edad entre sus integrantes, lo que conlleva a entender la juventud desde un mecanismo de estandarización demográfica, en vez de comprenderlo como un fenómeno sociocultural (Duarte, 2000).

Otra forma de conceptualización ha sido entender la juventud como una etapa de maduración (Baeza, 2003), en donde los cambios psicobiológicos y psicosociales determinan el proceso de crecimiento y la identidad de los actores jóvenes. La juventud como etapa de moratoria —término desarrollado desde la psicología a partir de los trabajos de Erikson— (1950, citado por Revilla, 1996) tendría relación con la elección de ciertos roles y el establecimiento de una determinada identidad (Urraco, 2007). Este paradigma «ha instalado en nuestros imaginarios la versión de que el mundo joven está en un tránsito, preparándose para ser adulto» (Duarte, 2000, p. 62). En clara oposición a

esta postura, Reguillo (2003) afirma que la juventud no se trataría de una «etapa» de transición, sino que un «estado», en donde lo importante es el presente y no la preparación para el futuro como adulto.

Una tercera perspectiva es la que comprende a la juventud como una cultura (Baeza, 2003), logrando un gran avance en la discusión teórica sobre juventud, al dar cuenta de las producciones propias de los jóvenes en tanto creadores activos, desde sus signos y símbolos hasta el reconocimiento de sus propias expresiones culturales. Aguilera (2009) denomina esta aproximación como «enfoque sociocultural», y en ella se pone especial énfasis en la producción social de la juventud «a partir de su articulación con miradas generacionales, miradas de enfoques de derechos, de la acción colectiva, y de la cultura y sociabilidad juvenil» (Aguilera, 2009, p. 121). Esta perspectiva permite salir de la homogeneización que padece el enfoque sociodemográfico, ya que, al definir al sujeto joven, no hay que «conformarse con las delimitaciones biológicas como la edad» (Reguillo, 2003, p. 104), como a su vez de la linealidad del enfoque psicobiológico, dado que se logran distinguir las diferencias internas existentes en este grupo social.

La última perspectiva señalada fue fundamental para esta investigación, ya que era necesario entrar en la vida cotidiana de los y las actores jóvenes *otakus* y observar sus propias producciones para poder historizar su existencia en el mundo social, liberándola de los estigmas socialmente reproducidos, tanto por el sentido común como por los enfoques académicos que suelen señalar la participación en una cultura juvenil como mera actividad recreativa o de ocio sin mayor trascendencia para la vida del sujeto, o solo importante en la medida de que aporte algún elemento valioso y distintivo para la constitución de la identidad del futuro adulto.

#### *b) La identidad socializada*

La pregunta por la identidad ha visto en las últimas décadas un especial interés desde la teoría social (Palomar, 2007), a la luz de los cambios en la sociedad actual, y suele estar íntimamente vinculada con el concepto de juventud.

De las diferentes conceptualizaciones respecto a la juventud y de los actores jóvenes, la versión que define a la juventud como etapa de moratoria ha emergido como preponderante (Duarte, 2000), e indicaría un momento particular en donde se les permite a los individuos jóvenes experimentar diferentes roles «hasta encontrar su lugar en el mundo» (Urraco, 2007, p. 119). Además, es el período específico en el que se construye la identidad, pensando siempre en el futuro adulto, lo que ha devenido en que «ya no es posible pensar la vida y el crecimiento humano si no es con las imágenes lineales de etapas, ascenso y descenso» (Duarte, 2012, p. 114).

En la actualidad, y pese al debilitamiento de las instituciones «clásicas» de integración social, las cuales «han sido las principales fuentes de esa ficción de estabilidad en la identidad» (Revilla, 2003, p. 59), el Estado, la familia y la escuela «siguen pensando a la juventud como una categoría de tránsito entre un estado y otro» (Reguillo, 2003, p. 106). Sin embargo, hay que remarcar que, aunque no se pueda hablar de identidades finitas o estáticas, no significa —en lo absoluto— que no sea posible hablar de identidad, al fin y al cabo.

En este escenario, la juventud aparece como más susceptible, teniendo en consideración que se ha pensado como un espacio en la vida de los sujetos en donde la identidad está en tránsito, o simplemente no existe como propiamente tal. Esta idea ha penetrado tan profundamente en el sentido común que, incluso, «es aceptado conformadamente por los jóvenes» (Revilla, 2001, p. 115), siendo esta falta de identidad una de las causas que explicarían el ingreso y participación por parte de los actores a

determinadas culturas juveniles y que, al mismo tiempo, constituiría a la adultez como el punto de llegada de todo individuo: los adultos tienen su identidad definida y es invariable, a diferencia de los jóvenes. Sin embargo, esta sobrevaloración acerca de la identidad adulta se realiza cotidianamente «sin suficiente investigación que lo respalde» (Revilla, 2001, p. 115); en términos generales, la identidad personal seguirá sufriendo modificaciones y reelaboraciones a lo largo de la vida adulta porque no es algo que dependa exclusivamente del sujeto.

El hecho de que las instituciones dadoras de identidad cumplan un rol menos dominante en la actualidad no significa que no existan anclajes que permitan hablar de identidad. Revilla (2003) identifica la existencia de cuatro anclajes para la identidad: i) el cuerpo, en donde se manifiesta la referencia más potente de la autoimagen y la capacidad de actuación de los individuos; ii) el nombre propio, uno de los elementos más relevantes a la hora de constituirse una identidad propia, ya que por medio de este se conoce a las personas y estas se dan a conocer frente a lo demás, siendo en la sociedad moderna un elemento de registro, identificación y control por parte de organismos estatales como privados; iii) la autoimagen y la memoria, dado a que es imposible desvincularse de la propia biografía e historia, elementos fundamentales a la hora de comprender la identidad propia, puesto que son necesarios para almacenar diferentes significaciones y significados que los individuos utilizarán para relacionarse con los demás; y iv) las demandas propias de la interacción, que exigen individuos responsables de sus actuaciones y a partir de las cuales los demás generan diferentes expectativas, lo que permite la existencia de representaciones individuales coherentes por parte de cada actor participante en la interacción, y esta coherencia se convertirá en constitutiva de la identidad del sujeto. Estos anclajes trascienden los cambios en las nociones de identidad que existen en la actualidad, fuertemente marcados por la idea de que las identidades se encuentran «a la deriva» en la sociedad, que son extremadamente flexibles o derechamente líquidas, haciendo de estas un proyecto y un objetivo en sí mismo (Palomar, 2007).

Al hablar de identidad, hay que tener presente que no puede ni debe ser concebida de forma esencialista —la idea de que la identidad de cada individuo, en un contexto social, es la expresión de su yo más íntimo, totalmente hermético a las influencias externas—, siendo esto particularmente importante cuando se habla de identidad en jóvenes. Esta aproximación —la más individualista y psicologicista— niega aspectos básicos de la interacción humana, como la construcción de sentido y los constantes procesos de interpretación que se realiza, tanto del propio actuar como el de los demás respecto a sí mismos y en relación con ese actor, junto con las distintas exigencias o demandas identitarias que plantean los diferentes escenarios sociales a cada sujeto.

En el marco de concebir la identidad desde un ángulo menos individualista, se deben destacar los trabajos de Henri Tajfel (Revilla, 1996), quien plantea la introducción de la sociedad dentro de la identidad de cada actor, considerando el papel que cumplen los grupos en los que participa cada sujeto respecto a la conformación de su identidad social, además de una serie de procesos cognitivos y psicológicos asociados a tal participación. Dichos planteamientos pueden considerarse cercanos a los del interaccionismo en la versión de Mead (1973), en donde la sociedad es condición de posibilidad para la existencia de la persona individual, y no al revés.

Por identidad se comprenderá el concepto que enuncia Renée de la Torre (2002), quien remite a los autores Peter Berger, Thomas Luckmann y Erving Goffman, al señalar que la identidad «está referida a comprender la manera en que se construyen y se relacionan las concepciones del yo y el nosotros que sitúa los procesos de socialización a partir de los cuales se generan las representaciones colectivas» (Berger y Luckmann, 1986, citado por Torre, 2002, p. 77) y «los ellos basados en la necesidad de demarcación

de la diferencia y las fronteras de la identidad» (Goffman, 1993, citado por Torre, 2002, p. 77). Lo interesante de esta definición —en donde autores de escuelas teóricas distintas convergen— es que subraya el hecho de que la identidad, aunque sea personal, siempre es una identidad socializada, que existe a partir de la interacción entre actores en contextos sociales. Por tanto, la identidad personal, aunque remita a la idea de «unicidad» (Goffman, 1998) de una persona respecto a otra, siempre es posible y existe a partir de la interacción; más allá de ser personal o social, la identidad es relacional. La idea de identidad personal se relaciona «con el supuesto de que el individuo puede diferenciarse de todos los demás» (Goffman, 1998, p. 73), entrelazando los diferentes hechos sociales vivenciados en una determinada y única historia biográfica.

### *c) La presentación y representación de la identidad*

Es necesario hacer especial hincapié en los vehículos utilizados por los jóvenes para transmitir sus identidades en contextos culturales. El carácter representacional de cada actor se comprendió desde una perspectiva interaccionista, entendiendo que el encuentro cara a cara toma relevancia fundamental para el estudio de la identidad en escenarios presenciales, dada la influencia recíproca que se produce entre las acciones de individuos en presencia directa y cotidiana (Goffman, 1997), puesto que las identidades individuales que se generan al interior de un grupo en el marco de la interacción son siempre identidades socializadas, al igual que los significados. Y es por medio de esta identidad que el sujeto juvenil se presenta y representa en la realidad, generando una determinada proyección de su sí mismo y de la situación en la que se encuentra. Para ello, cuenta con una serie de elementos accesorios y expresivos que transmiten su identidad del *yo* —y de un *nosotros*, al participar en cierta cultura juvenil—, por medio de los cuales se valora y se le es valorado, juzgado e, incluso, sancionado moral y socialmente.

Silba (2011) señala que, en cualquier grupo, a la hora de construir sus identidades, marcan una alteridad. Al generarse una noción de diferencia respecto a otros, se termina por constituir —directa o indirectamente— una idea, clara o vaga, respecto a un *yo* y a un *nosotros* como grupo que posee cierto sentido, articulado «a partir de estéticas y prácticas específicas que permiten la construcción de identidades juveniles» (Zarzuri y Ganter, 2002).

La identidad, por tanto, se constituye como un proceso que media entre la personalidad individual y lo social, ya que siempre se gesta en relación con otros en determinados contextos. Esta concepción es la utilizada por los enfoques actuales, ya que permite «expresar el lado subjetivo de lo social y cómo los individuos se apropian de partes del mundo social» (Hernández, 2006, p. 461).

Para comprender mejor el rol que cumple la identidad de cada actor en contextos sociales, es necesario concebirla en términos interactivos, a partir de la actuación de cada sujeto por medio de la cual se presenta ante otros y en un contexto como una identidad determinada. Esta perspectiva permite incluir en la noción de identidad al equipo de actores en donde el individuo participa y al espacio social donde se lleva a cabo tal interacción. De esta forma, se comprende el fenómeno identitario como algo mucho más flexible y social, siempre en el marco de interacciones. Para esto, las nociones de estilo o estética no acaban por englobar dicha tarea comunicativa e interactiva que adopta la identidad, por lo que es necesario extrapolarlas a un concepto más amplio, como es el de fachada personal (Goffman, 1997). Esta fachada refiere a ciertos elementos

de la dotación expresiva, aquellos que debemos identificar íntimamente con el actuante mismo y que, como es natural, esperamos que lo sigan dondequiera que vaya. Como parte

de la fachada personal podemos incluir: las insignias del cargo o rango, el vestido, el sexo, la edad y las características raciales, el tamaño y aspecto, el porte, las pautas de lenguaje, las expresiones faciales, los gestos corporales y otras características semejantes (Goffman, 1997, p. 35).

Al estar en presencia de otros, cada actor se desenvuelve de forma que siempre transmite una serie de atributos que se relacionan con su identidad personal y que, de manera más o menos consciente, exige ser valorado y tomado en cuenta por los otros como aquella identidad determinada que su fachada, y los atributos que la componen, transmiten como imagen de sí.

La fachada personal está compuesta por una serie de atributos que, bien pueden ser ajenos a la voluntad del individuo, como también por aquellos que son susceptibles a la propia manipulación e intervención del actor; son los elementos de esta naturaleza los que se vinculan más estrechamente a la libertad personal de cada sujeto a la hora de construir su imagen en relación con el mundo con el que se vincula, ya que, por medio de la fachada, entregará y comunicará información sobre su identidad. Al hacer esto, no solo proyecta una imagen de sí mismo, sino que, al mismo tiempo, se proyecta una «definición de la situación» (Goffman, 1997; Herrera y Soriano, 2004), en donde se demanda ser valorado por otros como una determinada persona, por lo que se *es*, y se demanda a los otros cómo deben valorar aquel *ser*.

En este entramado de interacciones, los actores, para poder sostener la imagen de sí mismos que desean proyectar, han de contar con otros, quienes buscan el mismo objetivo, al tiempo que permiten construir el marco de interacción en donde se encuentran, marco que exige determinados tipos de fachadas acordes con el contexto, tanto de los espacios como de los actores que lo componen. Entre actores sucede una serie de interacciones que terminan por convertirse en influencias recíprocas de sus respectivas acciones y representaciones personales, formando —en muchos casos— verdaderos equipos de actuación. Y es ahí en donde reside la potencia interactiva que sustentan las culturas juveniles para con sus miembros, ya que permiten articular espacios y actores acordes a las identidades que se presentan por medio de determinadas fachadas, además de que se constituyen como espacios en donde las producciones de los jóvenes son valoradas con los mismos códigos y reglas que sustentan sus propias actuaciones.

#### 4. METODOLOGÍA

La investigación fue de carácter descriptivo y cualitativo, dado que se indagó en una determinada realidad juvenil a partir de las subjetividades de los individuos en los marcos de interacción donde se desenvolvían. Como técnica de producción de datos se usó observación participante, coherente con la perspectiva teórica escogida, en donde la interacción, interpretación y los significados de los actores jóvenes fueron los focos de atención. El estudio fue no experimental, ya que se intentó «observar fenómenos tal como se dan en su contexto natural, para después analizarlos» (Hernández et al., 1996, p. 205). Esto es fundamental a la hora de comprender los fenómenos desde una perspectiva interaccionista, puesto que el investigador no puede construir una situación específica para estudiar la interacción entre individuos si quiere adentrarse en sus mundos y significados, los cuales son un producto social (Blumer, 1982). Se buscó «comprender a las personas dentro del marco de referencia de ellas mismas» (Taylor y Bogdan, 1994, p. 20). Para la muestra, se escogieron siete convenciones realizadas por y para fanáticos de la animación japonesa y se seleccionaron jóvenes que se identificasen como *otakus*, en las regiones de Valparaíso y Santiago, entre los años 2014 y 2015. A estos eventos suelen

asistir jóvenes entre los 10 y 30 años. El énfasis de la investigación recayó en quienes tenían entre 15 y 20 años, grupo de edad típicamente considerado como adolescente.

TABLA 1. EVENTOS QUE CONFORMARON LA MUESTRA

Evento	Características
1) OtakoberFest	- Fecha: 5 octubre 2014 - Locación: Valparaíso - Lugar: Pub-Restaurante La Piedra Feliz
2) <i>Anime Matsuri</i>	- Fecha: 1 noviembre 2014 - Locación: Santiago - Lugar: Gimnasio Olímpico de San Miguel
3) Expo Japón	- Fecha: 18 diciembre 2014 - Locación: Santiago - Lugar: Los Andes Country Day School
4) <i>Anime Expo Summer</i>	- Fecha: 1 febrero 2015 - Locación: Santiago - Lugar: Estación Mapocho
5) Friki Show San Valentín	- Fecha: 14 febrero 2015 - Locación: Santiago - Lugar: Centro Cultural La Florida
6) Otashow	- Fecha: 28 febrero 2015 - Locación: Santiago - Lugar: Teatro Cousiño
7) Fantasy Matsuri 2	- Fecha: 2 mayo 2015 - Locación: Santiago - Lugar: Escuela República de Paraguay

Fuente: Elaboración propia.

El muestreo fue no probabilístico. La selección de casos respondió a los intereses del investigador, escogiendo «contextos relevantes al problema de investigación» (Valles, 1997, p. 91). A su vez, fue de tipo estratégico, ya que «la selección de unidades muestrales responde a criterios subjetivos, acordes con los objetivos de investigación» (Cea, 2001, p. 200), selección determinada por el criterio de saturación, punto en donde la información comienza a ser redundante. Para analizar los datos, se distinguió entre observaciones objetivas y aquellas subjetivas del propio investigador, etiquetadas como «Comentarios Observador» (C.O.). Se realizó análisis de contenido sobre la información disponible, triangulándola con los resultados de otras investigaciones realizadas en esta temática, como también con la teoría existente en este campo (ensayos, *papers*, libros, páginas web, entrevistas). Los datos fueron sujetos al procedimiento de análisis de contenido, con el fin de generar unidades de análisis de acuerdo con los intereses de la investigación, los cuales posteriormente fueron codificados, utilizando categorías elaboradas previamente al trabajo de campo, como también con categorías emergentes a partir de las tendencias y similitudes que surgían con mucha frecuencia y que debieron ser integradas al análisis. Se utilizó el *software* Atlas.TI, basado en la «Teoría Fundamentada» (Varguillas, 2006) de Glasser y Strauss, el cual permitió generar los códigos, categorías y relaciones necesarios para poder analizar los datos. Esto dio la oportunidad de detectar aspectos comunes entre todas las observaciones realizadas,

aspecto fundamental para comprender una determinada cultura y las identidades que existen en su interior, logrando así un conocimiento en profundidad del caso (Ragin, 2007).

## 5. RESULTADOS

### a) Aspectos identitarios

Las personas que participan de esta cultura son, en su gran mayoría, jóvenes de entre los 12 y 20 años de edad. Se descubrió que la noción de edad (y tiempo) suele utilizarse como medida para localizar las prácticas culturales y la adscripción identitaria en el tiempo biográfico de cada actor. Los jóvenes remitían a la edad como mecanismo para identificar hitos relevantes, siendo muchas veces tales hechos los primeros anclajes a la identidad *otaku* manifestada en el presente. Los actores no referían a la edad en términos biológicos, sino que siempre se hizo mención de esta en relación con algún hecho biográfico en particular. Esta manera de comprender la edad es el giro fundamental acerca de cómo entender la variable edad en el estudio de las culturas juveniles: suceden hechos a cierta edad, en vez de que, a cierta edad, sucedan ciertos acontecimientos; los sucesos fueron localizados por los jóvenes de manera temporal, utilizando como referencia la edad. Vista de esta manera, la edad sí cumple un rol significativo al momento de hablar de jóvenes y juventud, especialmente acerca de sus prácticas e identidades, pero este papel es de carácter social y biográfico en tanto interacción con el mundo, no necesariamente de naturaleza biológica.

Sí, soy *otaku*. Soy *otaku* desde hace unos 10 años, aproximadamente. Ahora tengo 16 años de edad. (HitomiChan, 16 años, mujer, estudiante de enseñanza media).

Soy *otaku*. Desde los 13 años ya asistía a eventos y me relacionaba con la cultura de la animación y *manga* japonés. (NicoKun, 16 años, hombre, estudiante de educación secundaria).

Los acontecimientos mencionados se relacionaban principalmente con dos factores: i) la influencia de los medios de comunicación, específicamente televisión e internet, y ii) la interacción con el grupo de pares, como amigos, compañeros de escuela o familiares cercanos que facilitaron el acercamiento inicial.

Llegué a consumir animación primeramente por medio de la televisión, después a través de internet y, finalmente, gracias a otros compañeros y amigos que conocían más del tema. (RyuKun, hombre, estudiante de educación secundaria).

Otro joven señaló:

Soy *otaku* por las series de televisión y después, por la amistad que tenía con un amigo que también veía series de animación japonesa, empezó a ser más fuerte mi consumo de series y, paralelamente, la relación de amistad entre nosotros. (NicoKun, hombre, 16 años, estudiante de educación secundaria).

Los primeros acercamientos a la cultura *otaku* estuvieron íntimamente vinculados tanto por el interés particular de un actor por interiorizarse más en aquello que disfruta y que identifica como parte de sí mismo, como por la influencia de pares que participaban —generalmente antes que el sujeto particular— en la cultura relacionada con el mundo

de la animación y *manga* japonés, y quienes solían constituirse como facilitadores para el acceso a lugares, conocimientos y consumos más específicos.

Hace años ya que vengo a eventos, pero mi amiga recién lleva dos eventos —este es su segundo—, así que de a poco la estoy llevando al lado oscuro. (AkemiChan, mujer, estudiante de educación secundaria).

La televisión y el acceso a internet también aparecieron como vías de acceso/inicio del consumo de determinados productos culturales. Las tecnologías y las redes permiten seleccionar elementos culturales que se desean poseer, por lo que se genera una especie de «identidad a la carta» (Zarzuri, 2000). Un joven afirmó:

Después de aumentar la cantidad de series que veía, empecé a buscar más series en internet, junto con leer acerca de lo que era la cultura *otaku*. Así que me puse a leer e investigar para saber si yo era *otaku* o no. (Pipkun, 16 años, hombre, estudiante de educación secundaria).

El acercamiento a la cultura *otaku* apareció vinculado a tres dimensiones que interactúan entre sí en cada joven: i) la iniciativa personal, ii) la interacción con pares y iii) la influencia de las tecnologías de información y comunicación. A partir de esta tríada, los jóvenes comenzaban a articular una identidad personal expresada como *otaku*.

Quienes se declararon como *otakus* asignaron un valor importante al consumo de objetos culturales, específicamente en cuanto a la cantidad y frecuencia con que veían animación y leían *manga*. De esta manera, la identidad se reproduce, tanto en su definición como en su práctica, por la vía del consumo, integrando en la persona aspectos, tanto materiales como simbólicos, a partir de su interacción con escenarios sociales en donde se presentan un sinnúmero de estímulos. El consumo, en sus más diversas formas, apareció como generador y reproductor de la identidad del joven *otaku*. Este consumo, reducido a términos cuantitativos, sería la prueba para que un joven pueda declararse con propiedad como *otaku* entre todos aquellos que asisten a los espacios sociales que comparten, dando cuenta de ciertas nociones generales referidas a requisitos y prácticas mínimas para ser considerado como tal. Un muchacho señaló:

Soy *otaku*, principalmente porque veo hartas series, las veo y las disfruto mucho, aparte que veo series prácticamente todo el tiempo, con mucha frecuencia. (KaiKun, 16 años, hombre, estudiante de educación secundaria).

Los individuos presentaban atuendos y accesorios que solían hacer referencia a los objetos culturales que consumían. Este uso de accesorios estéticos no es solo consecuencia de sus prácticas y aficiones culturales, sino que se constituyen en verdaderos aspectos de la dotación expresiva con la que se desenvuelven en esta cultura. Reguillo (2007) llama a esto «dramatizar la identidad»: la apariencia opera como emblema que permite la identificación con unos y la diferenciación con otros. Por medio del consumo cultural, los *otakus* practican y reproducen su identidad en tanto tales, valiéndose de una serie de herramientas estéticas y simbólicas, siendo las primeras más visibles, ya que eran exteriorizadas a través de determinadas fachadas personales. Dichos elementos accesorios daban cuenta de ciertos gustos, consumos y prácticas, convirtiéndose en una determinada estética y en la imagen arquetípica de lo que es o, al menos, cómo se ven los miembros de esta cultura.

Una de las evidencias más claras sobre el papel que cumple la estética *otaku* como fachada personal de los jóvenes refiere a una serie de accesorios utilizados, principalmente, en la vestimenta. Es relativamente fácil apreciar bolsos repletos de

chapitas, parches, camisetas e imágenes de series de animación y de la cultura *otaku* en general utilizados por los jóvenes. Y puesto que la fachada siempre acompaña a quien la porta, es bastante sencillo reconocer a los jóvenes que forman parte, en algún grado, de esta cultura juvenil.

Más que ser *otakus*, específicamente somos *haraju*<sup>2</sup>, que es el nombre de un lugar en Tokio donde se juntan muchas jóvenes usando ropas coloridas y mezclando modas. Y me visto así porque es como parecido a mi personalidad. (HaraChan, 20 años, mujer).

La importancia de la fachada radica en que se convierte en la imagen que transmite el actor hacia los demás, como a su vez exterioriza motivaciones e inclinaciones personales. Además, se constituye, en este caso, como un acto consciente (Goffman, 1997), ya que busca reafirmar la identidad personal en un determinado entorno social por medio de toda la dotación de elementos accesorios que cada actor porta. Dentro de la cultura *otaku*, las sumas de estas fachadas personales se van articulando como expresiones sociales más o menos estables en el tiempo, por lo que siempre aparecen jóvenes utilizando algunos de los elementos señalados, lo que funciona como facilitador en la interacción entre los asistentes a los eventos. Sin embargo, para quienes no son cercanos a estos espacios que operan como los marcos contextuales en donde se pueden llevar a cabo actuaciones con dichas fachadas, verán aquella indumentaria y estética como algo extraño y/o excéntrico, reduciendo la identidad de los jóvenes *otakus* a su expresión más superficial, reaccionando de manera prejuiciosa o, incluso, agresiva. El elemento estético y la imagen en esta cultura se constituyen como vehículos que expresan la identidad del joven, tanto como persona y como *otaku*, llegando en muchos casos a ser una imagen identitaria exagerada para quienes observan con sorpresa las prácticas relacionadas con estas fachadas, constituyéndose en una identidad social virtual (Goffman, 1998), sobre la cual se valora al actor y se juzga sus actos. Un muchacho que vestía como un personaje de una serie de animación llamada *Bleach* señaló:

De hecho, me gusta que me vean vestido así en la calle, ya que me da exactamente lo mismo lo que la gente piense u opine al verme vestido así. (IchigoKun, 18 años, hombre, egresado de educación secundaria).

A través de la fachada personal, los jóvenes reafirmaban su identidad personal, incluso usándola en espacios sociales ajenos a aquellos estructurados para valorarla e interactuar con ella, como son las convenciones relacionadas con el *manga* y la animación japonesa. La necesidad de las fachadas personales de ser portadas en los contextos sociales acordes a ella no es mera casualidad, ya que sobre el acto de representar por medio de la misma determinada identidad incide, de manera absoluta, la legitimidad que es otorgada por los otros participantes de aquel escenario en donde se desenvuelve dicha fachada que presenta cada actor. O sea, la fachada personal, por sí misma, no es fuente última de legitimidad de la identidad social de cada joven: incide sobre la misma las expectativas de los otros miembros que observan y se relacionan con la fachada de ese actor. Una chica afirmó respecto a este punto:

Me han hecho *bullying* por ser *otaku*. Me molestaban y, de hecho, una vez, compañeros de curso me cortaron el pelo. Me encontraban rara porque yo no estaba ni ahí con escuchar la música de ellos. Mis compañeros eran todos flaites que solo escuchaban reggaetón y

---

<sup>2</sup> Estilo que toma su nombre del distrito de *Harajuku*, en Tokio, y considerado un lugar de vanguardia en cuanto a modas juveniles.

cumbia. A mí me gusta el *Jrock* y el *Jpop*<sup>3</sup>. Pero ya no me molestan, y por eso los eventos son importantes, para poder desenvolverse sin problemas. Lo bueno de los eventos es que uno viene y puede ser y vestirse como quiera, nadie te va a molestar. (ReiChan, 16 años, mujer, estudiante de educación secundaria).

La utilización de estos artículos da cuenta de la capacidad de autoproducción de la parte más manipulable de la propia fachada personal, la cual busca transmitir y dar cuenta de determinados gustos o de la propia identidad, con la que desean presentarse y ser valorados. Esta producción intencionada de la propia fachada se traduce en una identidad que se define desde el propio actor, y que busca proyectar a los demás a través de su apariencia. Para algunos autores, este esfuerzo se vincula íntimamente con una resistencia a quedar en el anonimato, generando una imagen que permita reconocer la existencia de los jóvenes en tanto sujetos con identidad propia, convirtiéndose así este trabajo en una búsqueda constante por la propia visibilización (Silva, 2002).

#### b) *Las formas de asociación*

La importancia de los eventos como espacios sociales específicos de asociación y despliegue identitario de los jóvenes *otakus* tomó un rol protagónico. Estas convenciones reúnen a cientos de jóvenes en torno al consumo cultural de elementos relacionados con la animación y *manga* japonés, desarrollándose en distintos espacios, tales como colegios, *pubs*, discoteques, centros culturales y gimnasios, principalmente.

Cada uno de esos recintos era reconfigurado con el fin de generar un espacio idóneo para la práctica y relación social entre quienes se identificaban con esta cultura juvenil, cumpliendo una doble función en tanto generador de consumo de estereotipos, y como espacio para el despliegue identitario e interacción entre sujetos de identidades similares. Además, los eventos operaban como regiones apropiadas para llevar a cabo determinadas actuaciones y puestas en escena de las fachadas personales de los jóvenes, quienes en espacios diferentes no podrían desenvolverse de manera regular, dadas las constantes sanciones morales que suponen la falta de sincronía entre espacio social, expectativas y fachadas-identidades personales.

Una serie de elementos propios de dichos escenarios convergen e influyen como dotaciones o soportes escénicos para la representación y puesta en práctica de las fachadas personales de los jóvenes *otakus*: los propios eventos como contextos culturales aportan elementos interpretados por los jóvenes como parte de sus identidades y de la cultura en la que participan. Debido a esto, las convenciones son uno de los elementos y prácticas más importantes del ser *otaku*, generando identidades personales y nociones de una cierta cultura. Ejemplo de esto fue observar a chicos y chicas —en distintos eventos— caminando en medio de los asistentes y mostrando algún cartel ofreciendo o solicitando algo, como abrazos, besos o comida. Esta práctica era recurrente en escenarios similares, lo cual permite hablar de actos particulares en marcos contextuales similares, pero únicos a la vez.

Regalo abrazos porque... es divertido. Lo hago en todos los eventos, y trato de ir a todos los que puedo. (KaomeChan, 12 años, mujer, estudiante escolar).

¿Quieres un abrazo? Es gratis. Ando regalando abrazos porque me gusta andar regalando cariño, ya que es bueno estar alegre. (KeiChan, 16 años, mujer, estudiante de educación secundaria).

<sup>3</sup> *Jrock* y *Jpop* refieren a la música de estilo rock y pop, respectivamente, que se elabora en Japón.

La puesta en práctica de una determinada identidad, tanto interna como externamente, se relaciona con ciertos aspectos objetivos que legitiman y reproducen dicha identidad; la práctica de asistir a eventos y consumir elementos culturales materiales y simbólicos que ahí se encuentran aparecen como hitos en la noción de identidad específica del ser *otaku*. Muchas veces, junto con mencionar los acercamientos a la cultura en particular (por medio del consumo y la grupalidad), aparece la asistencia a eventos como espacios sociales que reproducen y contienen a las identidades a fines.

Cada una de las chapitas que tengo puestas en la correa de mi bolso representan cada evento al cual he asistido en mi vida. Hasta el momento, este es el séptimo. Pero seguiré yendo a más. (NicoKun, 16 años, hombre, estudiante de educación secundaria).

Se observó así cierta valoración respecto a la cantidad de asistencias como hitos dignos de portar encima y que dan cuenta de algo; no deja de ser interesante el hecho de que la práctica identitaria, como su reconocimiento, puede ser medida en términos más o menos objetivos, muchas veces basados en la frecuencia y el tiempo de realización. Otro ejemplo lo proporcionó un joven que señaló lo siguiente:

Vengo a eventos hace más de tres años, debido a la influencia de la televisión y grupos de amigos que me invitaron y que venían a estos antes que yo. (ShinjiKun, 16 años, hombre, estudiante de educación secundaria).

Su amiga y acompañante afirmó:

Vengo a eventos desde los 10 años de edad y por circunstancias muy similares a las de él. (AsukaChan, 16 años, mujer, estudiante de educación secundaria).

Muchas veces, los gustos y la propia identidad quedan puestos en entredicho cuando se transmiten en espacios sociales no preparados para aceptar dicha representación como legítima. Esto sucede porque se genera cierta incompatibilidad entre la fachada personal de cada actor y el escenario en donde se porta y desarrolla una actuación determinada, frente a otros con expectativas difícilmente realizables. Ante una posibilidad como esta, los eventos aparecieron como escenarios *ad hoc* para poder portar una fachada personal acorde al gusto de cada uno y en sincronía con el contexto en donde se encuentra, la cual termina por convertirse en la identidad de ese individuo, al menos en ese espacio de interacción. Una persona comentó:

Lo bueno de los eventos es que uno viene y puede ser y vestirse como quiera, nadie te va a molestar. En cambio, es diferente si vas por la calle vestida con chapitas o disfrazada con algún *cosplay*. Todos te miran raro. Aquí adentro no. (YukiChan, 16 años, mujer, estudiante de educación secundaria).

Los jóvenes solían generar cierta diferencia, entre un mundo social externo y otro propio, siendo estos escenarios propicios para la exigencia de valoración de cada actor. Los eventos, entonces, pueden entenderse como espacios sociales en donde los jóvenes *otakus* pueden desenvolverse e interactuar entre sí, a partir de la puesta en escena de un determinado tipo de identidad o persona, hallándose en concordancia con las exigencias y expectativas de los otros participantes en dicho escenario, siendo un facilitador para los mismos jóvenes en cuanto a la certeza y confianza de su misma actuación y despliegue

personal, convirtiéndose en un verdadero «soporte escénico» para tales identidades y fachadas personales.

Participando en eventos, los jóvenes logran una relativa autonomía respecto a los espacios externos o, incluso, adultos (la presencia de adultos en los eventos es marginal), pero no tan solo en lo cultural, sino que esta asociación genera mayor libertad a nivel de la interacción entre los actores jóvenes, ya que no se desarrolla a partir de la sospecha sobre la legitimidad de cada acción, sobre la moralidad de la misma o manteniendo siempre presentes las exigencias y normas consideradas adecuadas. Yendo más lejos, los eventos y la cultura juvenil en cuestión pueden, incluso, llegar a ser las puertas de entrada a la experiencia de vivir la propia identidad, sin contar con las constantes sanciones que genera el despliegue de la misma en otros lugares. Estos escenarios suelen ser reclamados por los mismos jóvenes como propios. Una chica llegó a mencionar que una de las razones de su constante presencia en eventos se debía a que:

Mi familia me margina siempre por mis gustos y aficiones, ya que no les gusta mis cosas, pero igual las hago y vengo a eventos por lo mismo. (MyuChan, 16 años, mujer, estudiante de educación secundaria).

Aunque los espacios culturales de los y las jóvenes son valorados desde lo adulto a partir de expectativas y nociones *a priori* que pueden estar en total oposición con lo que ocurre en la práctica, no siempre son considerados como lugares en donde acciones reprochables pueden llevarse a cabo (estigma negativo), sino también puede ocurrir lo contrario, definiendo estos lugares de manera «ideal» a modo de lugares seguros, de sana diversión infantojuvenil y preferibles al anonimato y a los riesgos que entregan otros tipos de espacios, como la calle. Un joven afirmó:

Vengo mucho a eventos porque es el único lugar donde me dejan venir, porque mi mamá tiene miedo de que me pueda pasar algo si estoy en la calle. Por eso me dejan venir a los eventos de *anime* sin problemas. (Pipkun, 16 años, hombre, estudiante de educación secundaria).

Junto a los aspectos señalados, también aparece un elemento tanto o más importante a la hora de la construcción identitaria como un ser específico: la grupalidad existente en donde se presentan e interactúan estos actores. Es decir, «que la identidad personal, paradójicamente, se edifica a partir de conocer y reconocerse en otros» (Silva, 2002, p. 123).

En todos los eventos analizados, la gran mayoría de los asistentes se encontraban dispuestos en grupos, los que usualmente estaban constituidos de dos a cinco miembros, aunque también era posible encontrar personas en solitario o grupos incluso más numerosos, pero la presencia de grupos al interior de estas convenciones es un elemento común y constante. Si bien cada grupo podía contar con ciertas particularidades respecto a otro —como estar constituido exclusivamente por hombres o ser un grupo formado solo por *cosplayers*—, en términos generales compartían elementos comunes resultantes de la interacción entre los miembros que los componían, como el rango de edad o la vestimenta. En muchos casos, los jóvenes se ayudaban mutuamente en la preparación de sus estéticas para interactuar en aquellos espacios, por medio de la aplicación de maquillaje y peinados.

La noción de grupalidad puede ser dividida en dos niveles interdependientes: i) a nivel macro, es decir, el de la cultura juvenil en específico, y ii) a nivel micro, caracterizado por la práctica más íntima entre jóvenes que comparten similitudes. Dichas grupalidades no pueden ser entendidas en la forma tradicional de organización, en el sentido de contar con líderes, jerarquías o tareas, sino como mecanismo para generar y

proyectar una determinada definición situacional no basada en relación con una organización social, sino a una interacción o serie de interacciones (Goffman, 1997). Estas interacciones, que suceden en los espacios de los eventos y que ocurren entre los jóvenes, en tanto actores individuales y como miembros de un grupo que interactúa entre sí, con otros y con el mismo contexto, terminan por constituirse en equipos de actuación.

Los jóvenes asistentes agrupados solían ser amigos o compañeros de escuela, lugar en donde el intento por desplegar ciertas fachadas en cierta medida incompatibles con dicho espacio terminaba por generar empatía entre aquellas identidades particulares similares entre sí, convirtiéndose en un soporte para dicha identidad en aquel contexto, como también en el potencial grupo que se desenvolvería posteriormente en alguna convención o espacio *ad hoc*. De esta manera, cuando identidades personales similares convergen en un espacio social no adecuado para el desenvolvimiento y expresión de tales identidades, los elementos compartidos serán, muy probablemente, las «monedas de cambio» al momento de relacionarse entre sí, reafirmar sus propias identidades y conformar un equipo. Un joven señaló al respecto:

En el curso de nosotros, los que nos molestan son los *flaites*, pero ya al final dejó de importarnos y no nos interesa; te juntas en clases con los que también les gusta el *anime* y todas esas cosas. (AkibaKun, 16 años, hombre, estudiante de educación secundaria).

La grupalidad entonces opera en dos sentidos perfectamente complementarios: i) como espacio para reproducir la identidad personal de cada uno de sus miembros, a través de la interacción nacida entre ellos y con otros equipos de actores, y ii) como medio de vinculación con contextos sociales donde se llevan a cabo dichas interacciones, ya sea de manera momentánea y específica para cada encuentro social o, si la frecuencia de estos eventos es constante a lo largo de un periodo de tiempo, ser más permanente y consolidarse como un equipo de actores, cuestión que va generando a ojos del observador ajeno, la imagen de cierta cultura constituida por una clase distintiva de jóvenes. Así, el grupo que se encuentra en interacción permanente con sí mismo —con sus propios miembros— o con otros equipos de actores e, incluso, con el medio en donde se encuentran, se convierte en un espacio básico para el sustento de una determinada práctica cultural, la cual es ejercida por jóvenes que se definen en relación con esta práctica. En ese sentido, las identidades se conforman tanto a partir de las imágenes consumidas de objetos específicos, como en las relaciones establecidas con otros que, de igual forma, consumen y llevan a cabo puestas en escena íntimamente vinculadas con aquello que surge de la interacción y de lo que se comunica desde el sí mismo.

### c) *Participación e identidad otaku para los jóvenes*

Se pudieron observar dos posturas al momento de pensar la identidad y su dimensión temporal. Estas fueron agrupadas en dos nociones: etapa de vida y estilo de vida.

Respecto a la noción de la identidad *otaku* como una etapa, los jóvenes vinculaban su identidad con determinadas prácticas culturales, pero localizando dichas prácticas como sujetas a un periodo bien determinado de sus biografías, específicamente en el presente. Este instante de la trayectoria vital que permite el desenvolvimiento de su identidad en tanto *otakus*, y que conlleva determinados consumos y prácticas, se concibe como juventud. En esta línea, se pudo apreciar que la conceptualización de la vida como un sucesivo avance a través de diferentes fases o etapas no queda determinada por el rango de años que comprendería dicha fase, sino por las condiciones de existencia en la que se encuentran los individuos, poniendo de manifiesto que las nociones acerca de la

juventud y de los jóvenes que se saturan a partir de las características etarias no representan ni la realidad objetiva —al no incorporar las condiciones sociales en las que se desarrollan—, ni las interpretaciones subjetivas de los propios actores respecto a sus actos, sus circunstancias y lo que conllevan para ellos. El paso a la condición de adulto se encontraría determinado por cambios en las condiciones de vida que coincidirían —en cierto grado— con la edad de los sujetos, y no al revés.

Teniendo en consideración que la juventud se corresponde con ciertas condiciones de existencia que permiten llevar a cabo determinadas prácticas culturales y despliegues identitarios, en algún punto de su trayectoria vital los individuos terminarán por alejarse de esos mundos culturales, con una consiguiente distancia respecto de aquella forma de identificación del sí mismo como *otakus* en tanto valor primordial de sus propias identidades, por lo que esta transición, en vez de comprenderse como algo natural, es, en realidad, un proceso vital interpretado. Además de las condiciones de existencia propias del futuro adulto, estos nuevos escenarios de interacción supondrán nuevas exigencias en el plano de la interacción para cada actor, lo que conllevará al desarrollo de nuevas identidades sociales. El resultado de esto es que los jóvenes pasarán por una transformación en donde, social y paulatinamente, dejarán de serlo.

De las nuevas realidades y exigencias, los jóvenes identificaron principalmente tres: el ingreso a educación postsecundaria, el acceso al mundo laboral y la conformación de familia propia. La idea de que, en un futuro, la práctica cultural del joven *otaku* no pueda ser realizable como en el presente es leída a partir del presupuesto de que las condiciones de existencia harían incompatible esta práctica e identidad; el paso a la adultez conllevaría un trastorno en el tiempo vital, cuantitativa y cualitativamente diferente al vivido durante la juventud.

Igual creo que esto es como una etapa, porque sé que después no tendré mucho tiempo para este tipo de cosas. (AkibaKun, 15 años, hombre, estudiante de educación secundaria).

Esta postura tiende a reproducir el discurso adultocéntrico vinculado a la psicología del desarrollo, pero es posible observar cierto matiz, porque no considera el cambio de las prácticas identitarias como un movimiento natural e imparable, sino que las mismas se verán sujetas a actos adaptativos realizados por el mismo actor a partir de los nuevos escenarios de interacción en los que tendrá que desenvolverse, constituyéndose en nuevos tiempos y espacios sociales, constituidos y construidos por otros actores que exigirán del actor una actuación y despliegue identitarios acordes a dichos escenarios y expectativas de los otros con quienes se relacionará. En otras palabras, significa llevar a cabo nuevas pautas de acción por parte del actor.

Se aprecia, por tanto, una consecuencia que, para los postulados más clásicos, se convierte en una incoherencia fundamental: aunque la práctica y la autoidentificación del joven como *otaku* se ponga en relación con el futuro, esto no significa que quede como una experiencia sin valor en el presente: quienes anteponen las condiciones de vida como variable que permite sus prácticas e identidades personales pueden declararse y sentirse legítimamente así, más allá de estar en una etapa previa a la adultez. De esta forma, se termina por legitimar la identidad juvenil como espacio vital, reafirmando y otorgando valor en sí mismo a la juventud, sus construcciones identitarias y sus prácticas culturales.

No sé si a futuro seguiré siendo *otaku*, debido principalmente al tiempo disponible, los estudios y todas esas cosas. (SaitoKun, 15 años, hombre, estudiante de educación escolar).

Como se indicó, la iniciativa personal es parte de la construcción identitaria en esta cultura. Sin embargo, el rol de esta variable tiende a atenuarse cuando se pone en relación

con las condiciones de vida cambiantes; la capacidad de decisión y acción propia del joven respecto a su identidad y la manera de presentarse ante los demás queda subordinada a los cambios en su biografía, especialmente aquellos relacionados con la inserción al mundo del trabajo y la disminución del tiempo para llevar a cabo ciertas prácticas. El cambio en las condiciones de vida es lo que sustenta la noción de juventud como etapa en los jóvenes *otakus*, que definen su identidad y práctica desde esta perspectiva, generando así una frontera difusa entre identidad personal e identidad social; ambas pueden ser dimensiones de un mismo actor o, por otro lado, ser totalmente diferentes e incompatibles.

Por otro lado, cuando se hace mención a la noción de estilo de vida, los jóvenes concebían sus acciones, prácticas y elecciones más allá de los límites impuestos por cada etapa vital. Tanto la identidad particular como las prácticas asociadas a ella en el contexto de la cultura *otaku* eran entendidas como formas de acción y de presentación personal no vistas a partir de su transitoriedad; el tiempo sería una variable que permite expresar la identidad, a la vez de reafirmarla, al sostenerse por periodos prolongados, legitimándose el propio individuo.

Cuando la práctica cultural y la autoafirmación como *otaku* se desprenden de la necesidad de contar con una base temporal y material, es posible hablar de una identidad como un determinado estilo o forma de vida. Esta perspectiva se vincula íntimamente con la conceptualización de la juventud como espacio que permite expresar la propia libertad, en tanto actor capaz de proyectar una definición de la situación particular, en donde se ponen en juego las exigencias de cada individuo para ser valorado por los demás de cierta manera y, por otro lado, las expectativas sociales del resto de los actores. Los jóvenes que se expresan en términos de estilo utilizan la idea de etapa impuesta para ganar espacio de representación social, pero tales representaciones se terminan desvinculando de esta noción al coger importancia por sí mismas. La manifestación personal a partir de un determinado estilo conlleva la expresión de las capacidades propias del actor joven, su voluntad y producciones, las que no se encuentran condicionadas exclusivamente por procesos ajenos al individuo, sino que también a sus propias capacidades e inclinaciones; el estilo se vuelve la materialización de la voluntad y de las múltiples posibilidades de proyección del sujeto para con los demás. Esta idea engloba a todos aquellos gustos, aficiones, prácticas culturales, experiencias de interacción y la propia identidad personal, haciendo de estos una parte ya no exclusivamente del joven en tanto joven, sino que del joven en tanto persona y actor.

Se genera así una diferencia fundamental respecto a la relación existente entre el actor-persona y la identidad *otaku*, ya que, cuando se habla de etapa de vida, los y las jóvenes son incorporados en su totalidad como parte de la misma, cuestión que genera aquella imagen de colectivo homogéneo poco rigurosa. Quienes entienden su identidad y práctica *otaku* como algo que no es exclusivo de su juventud, afirman:

En realidad, ser *otaku* no es como una etapa que se me va a pasar así no más, sino que lo veo más como un estilo de vida. (Pipkun, 16 años, hombre, estudiante de educación secundaria).

El uso del concepto del tiempo se vuelve una diferencia primordial, ya que el estilo personal, mientras más tiempo se sostenga en cada individuo, pareciera ganar mayor legitimidad. Los que entienden su identidad a partir de la idea de estilo de vida suelen reprochar o tildar de hipócritas a quienes se ubican desde la vereda de etapa vital. Además, cuando se concibe determinada práctica identitaria desde la idea de estilo, se pone en entredicho el valor en sí mismo de la cultura como juvenil, porque si ciertas prácticas no dependen o se relacionan exclusivamente con las condiciones de vida de los jóvenes,

entonces se vuelve aún más dificultoso establecer fronteras entre juventud y adultez, ya que esa supuesta transición no puede ser apreciada a partir del cambio en la realización de una determinada práctica que se convierte en eje o variable independiente, alrededor de la cual se construye y se proyecta la propia identidad, dado que tal práctica continuará siendo desarrollada por el individuo que, como consecuencia de otras transformaciones y cambios en la esfera material y simbólica de su existencia, podría ya no ser considerado por otros como un actor joven.

Es posible observar un movimiento opuesto al ocurrido en el caso de quienes entienden su realidad cultural desde la idea de etapa de vida: si quienes reproducen el discurso adultocéntrico terminan subordinando sus propias capacidades como actores, en los casos en donde la identidad se comprende a partir de la idea de estilo de vida se aprecia una (sobre)valoración de las inclinaciones personales, otorgándoles rangos de acción casi independientes de las condiciones de vida y de los escenarios en los que los jóvenes se desenvolverán a futuro. Tal actitud de rechazo ante la idea de «identidad de tránsito o de etapa» puede ser entendida como característica un tanto inevitable de esta perspectiva, ya que al exacerbar la identidad personal y su condición en un duradero presente, cae en una trampa muy similar a la del paradigma adultocéntrico respecto a la identidad del adulto: pensar la identidad como impermeable a cualquier cambio dado las condiciones del medio, una especie de esencialismo de la identidad juvenil. Pero no hay que perder de vista que «aquí no acaba todo. La identidad personal seguirá sufriendo modificaciones y reelaboraciones a lo largo de la vida» (Revilla, 1996, p. 34). Un muchacho señaló:

En realidad, ser *otaku* no es ni un *hobby* ni una etapa, sino que un estilo de vida. Y yo creo que seguiré siendo *otaku* en el futuro porque es algo que es parte de mí, no es porque esté pasando por una etapa o algo así. (SebaKun, 15 años, hombre, estudiante escolar).

Esta posición da cuenta de aquella capacidad de elección propia de la persona y que el actor joven reivindica y hace suya, integrando una de esas tantas posibilidades como alternativa personal que permita su constitución como actor social. Giddens (1991, citado por Revilla, 1996, p. 203) afirma que la elección de cierto estilo de vida es, a su vez, una forma de planificación de la misma. Esta organización permite dar forma a la actuación del sujeto en el mundo, por lo que indudablemente tiene consecuencias inmediatas en la forma en que cada individuo actúa y desarrolla su representación personal. Además, la incertidumbre del futuro queda «controlada», al menos en la intención del actor.

Ambas visiones —etapa y estilo— coexisten y configuran los espacios, ideas y representaciones personales de los y las jóvenes, cada una con su propia interpretación acerca de la vida personal y los significados que se le atribuyen a la misma. Esta situación no dista demasiado de las posturas teóricas clásicas respecto a la cultura juvenil, la juventud y los jóvenes; la realidad es la manifestación de las aproximaciones teóricas, las que, a su vez, son elaboraciones conceptuales acerca de fenómenos sociales. Dichas esquinas, al ser interpretaciones de la realidad, naturalmente tendrán entre sí puntos en común, como desavenencias aparentemente insalvables.

Sin dudas, la distinción temporal sobre el rol de la práctica cultural, una determinada identidad y su relación con las múltiples ideas acerca de la juventud, es un claro instrumento que permite la elaboración y conceptualización de las diferencias que los mismos jóvenes *otakus* perciben y generan entre sí al interior de su grupo cultural, y aparece como la encrucijada principal entre la idea de etapa de vida con respecto a la de estilo de vida, si bien esta diferenciación es más bien formal, ya que siempre habrá similitudes que se manifestarán o estarán latentes en la identidad personal de cada actor.

## 6. DISCUSIÓN

Los hallazgos de esta investigación sugieren que el proceso de construcción identitaria en jóvenes que se definen como *otakus* y participan de esta cultura puede entenderse como un proceso que no remite a la situación particular de «ser joven», comprendido en forma exclusivamente biológica o psicológica, sino que a aspectos personales de cada actor. Aquí se incluyen sus gustos e inclinaciones propias, así como el marco de posibilidades existentes en donde se desenvuelve cotidianamente, en donde coexiste con cierta clase de actores que pueden tener o no gustos similares, como también acceso a fuentes de consumo de objetos culturales como son la animación japonesa y el *manga*.

Además, considerar que la identidad juvenil se encuentra en estado «incompleto», dada su condición de etapa previa a la madurez adulta, es un error teórico y empírico grave, ya que si consideramos la identidad personal no de forma esencialista, sino como un proceso que ocurre a lo largo de la vida, en donde un sinnúmero de situaciones, contextos y exigencias de interacción demandarán la adaptación de la identidad de cada actor, esta identidad nunca llegará a una forma definitiva, aunque sí es posible que tales procesos adaptativos sean menos recurrentes en ciertas condiciones de interacción menos cambiantes y más permanentes en el tiempo.

Como se evidenció, los jóvenes *otakus* que definen su identidad personal principalmente a partir de esta adscripción identitaria y cultural recurren a la participación activa en eventos, la relación con otros jóvenes que se identifican de forma similar y que poseen gustos similares y el consumo permanente de los objetos culturales —materiales y simbólicos— relacionados con esta cultura para construir una imagen de sí mismos, por medio de la cual se presentan ante el mundo social y sobre la que existirán exigencias, nociones o, incluso, estigmas que tendrán que enfrentar de cara a ser considerados como las personas que dicen y creen ser.

Se aprecia también que una de las vías más utilizadas por los jóvenes *otakus* para reafirmar su identidad es por medio de la articulación de una fachada personal que transmita socialmente quién es como actor, buscando la legitimidad de su identidad ante otros como ante sí mismos. No obstante, es necesario no reducir tal fachada solo a su aspecto estético, sino que ponerla en relación con el orden de interacción en donde es portada por los actores; entraparse en el aspecto estético reduce la complejidad del fenómeno identitario a un nivel accesorio, dejando de lado tanto la demanda de identidad como los mecánicos de definición situacional de los actores jóvenes.

Otro hallazgo relevante tiene que ver con el rol que cumple la edad a la hora de comprender el fenómeno identitario, especialmente cuando se despoja de su uso netamente descriptivo y de agrupación, para convertirse en una herramienta utilizada por los actores jóvenes como un marcador de hitos relevantes, que terminan por articular determinados aspectos de sus propias identidades en el presente. Vista de esta forma, la edad toma especial relevancia a la hora del estudio sociológico de la identidad.

Dar por supuesto lo observado, escuchado y vivenciado por medio de la observación participante puede ser una debilidad de esta técnica de construcción de datos, siendo estos los riesgos de su utilización. Por esta razón, y para dar cuenta de la dificultad que implica estudiar el proceso de construcción identitaria de los actores jóvenes, es muy pertinente que se complemente esta técnica con otras herramientas de construcción de datos, como lo es la modalidad de «Historia de Vida», en donde los sujetos entregan información sobre acontecimientos, hechos y vivencias del pasado. Esto podría aplicarse *a posteriori* sobre quienes, en tanto adultos, se identificaron en algún momento de su vida juvenil como *otakus*, con el fin de dar cuenta del impacto real que tienen sobre la propia imagen e identidad los cambios a nivel social, considerando que cada vida se desarrolla

en ciertos contextos y situaciones en específico, que irán cambiando con el tiempo. Esta estrategia, sin embargo, requiere un lapso de tiempo mucho más largo de aplicación, además de seguir —en la medida de lo posible— en contacto con los sujetos de estudio originales. Sería muy pertinente que un estudio que busca comprender la construcción identitaria se lleve a cabo a lo largo de un gran periodo de tiempo, con el fin de evidenciar el carácter procesual que tiene la identidad personal, entendida como producto de una serie de interacciones a lo largo de la vida.

RECIBIDO: 27 DE SEPTIEMBRE DE 2017

ACEPTADO: 8 DE MAYO DE 2018

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- AGUILERA, O. (2009). Los estudios sobre juventud en Chile: coordenadas para un estado del arte. *Última Década*, 109-127.
- AGURTO, I., MAZA, G. D. y CANALES, M. (1985). *Juventud chilena. Razones y subversiones*. Santiago: ECO/FOLICO/SEPADE.
- ALPÍZAR, L. y BERNAL, M. (2003). La construcción social de las juventudes. *Última Década*, 105-123.
- ARAUJO, E. (2012). *El manga, plano de expresión para la ambigüedad sexual*. Recuperado de: <http://ladobe.com.mx/2012/10/el-manga-plano-de-expresion-para-la-ambigüedad-sexual/>, consultado: 1/12/2015.
- ARCE, T. (2008). Subcultura, contracultura, tribus urbanas y culturas juveniles: ¿homogeneización o diferenciación? *Revista Argentina de Sociología*, 6(11), 257-271.
- BAEZA, J. (2003). Culturas juveniles. Acercamiento bibliográfico. *Revista Medellín*, XXIX, 7-39.
- BALDERRAMA, L. y PÉREZ, C. C. (2009). La elaboración del ser otaku desde sus prácticas culturales, la interacción con el otro y su entorno. (Tesis de grado Licenciatura en Sociología). Universidad Católica Andrés Bello, Caracas, Venezuela.
- BEEZER, A. (1994). Dick Hebdige, «Subcultura: el significado del estilo». En M. Barker y A. Beezer, *Introducción a los estudios culturales* (pp. 115-132). Barcelona: Cultura Libre.
- BERGER, B. (2008). Sobre la juventud de las culturas juveniles. En J. A. Pérez, M. Valdez y M. H. Suárez, *Teorías sobre juventud. Las miradas de los clásicos* (pp. 175-194). México: Grupo Editorial Miguel Ángel Porrúa.
- \_\_\_\_\_(2008). Sobre la juventud de las culturas juveniles. En J. A. Pérez, M. Valdez y M. H. Suárez, *Teorías sobre juventud. Las miradas de los clásicos* (pp. 175-194). México: Grupo Editorial Miguel Ángel Porrúa.

- BERGER, P. y LUCKMANN, T. (2001). *La construcción social de la realidad*. Buenos Aires: Amorrortu.
- BERMÚDEZ, E. (2001). Consumo cultural y representación de identidades juveniles. *Congreso LASA* (pp. 1-28). Washington DC.
- BERNETE, F. (2007). Culturas juveniles como aperturas de espacios, tiempos y expresividades. *Revista de Estudios de Juventud*(78), 45-61.
- BLUMMER, H. (1982). *El interaccionismo simbólico: Perspectivas y método*. Barcelona: Hora S.A.
- BOURDIEU, P. (1990). La juventud no es más que una palabra. En P. BOURDIEU, *Sociología y Cultura* (pp. 163-173). Grijalbo/CNCA.
- BRITO LEMUS, R. (1998). Hacia una sociología de la juventud. Algunos elementos para la deconstrucción de un nuevo paradigma de la juventud. *Última Década*, 1-7.
- CAFFARELLI, C. (2011). *Los grupos de pares como espacio de construcción de identidad(es) juvenil(es)*. Universidad Nacional del Centro de la Provincia de Buenos Aires. Recuperado de: <http://www.unicen.edu.ar/content/los-grupos-de-pares-como-espacio-de-construcci%C3%B3n-de-identidades-juveniles>, consultado: 13/09/2015
- CATALÁN, O. (2010). Juventud y consumo: bases analíticas para una problematización. *Última Década*(32), 137-158.
- CEA, M. Á. (2001). *Metodología cuantitativa: estrategias y técnicas de investigación social*. Madrid: Síntesis S.A.
- COBOS, T. L. (2010). Animación japonesa y globalización: la latinización y la subcultura otaku en América Latina. *Razón y Palabra*, 72, 1-28.
- COOPER MAYR, D. (2007). *Idelogía y tribus urbanas* (Primera edición). Santiago: LOM Editores.
- CORBETTA, P. (2007). *Metodología y Técnicas de Investigación Social*. Madrid: McGraw-Hill/Interamericana de España, S.A.U.
- DÁVILA, O. (2004). Adolescencia y juventud: de las nociones a los abordajes. *Última Década*, XII(21), 83-104.
- DAYRELL, J. (2003). Cultura e identidades juveniles. *Última Década*, 69-91.
- DE LA TORRE, R. (2002). Crisis o revaloración de la identidad en la sociedad contemporánea. *Nómadas*, 76-85.
- DELGADO, J. M. y GUTIÉRREZ, J. (1999). *Métodos y técnicas cualitativas de investigación en ciencias sociales*. Vallehermoso: Síntesis S.A.

- DUARTE, K. (2000). ¿Juventud o juventudes? Acerca de cómo mirar y remirar a las juventudes de nuestro continente. *Última Década*, 59-77.
- \_\_\_\_\_(2005). Trayectorias en la construcción de una sociología de lo juvenil en Chile. *Persona y Sociedad*, XIX(3), 163-182.
- \_\_\_\_\_(2012). Sociedades adultocéntricas: sobre sus orígenes y reproducción. *Última Década*, 36, 99-125.
- FEIXA, C. (1999). *De jóvenes bandas y tribus*. Barcelona: Ariel.
- \_\_\_\_\_(2006a). Del fantasma de las bandas a la realidad de los jóvenes. En S. RACISMO, *Informe Anual 2006. Sobre racismo en el Estado español* (pp. 150-154). Barcelona: Icaria.
- \_\_\_\_\_(2006b). Generación XX. Teorías sobre la juventud en la era contemporánea. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, IV(2), 1-18.
- \_\_\_\_\_(1996c). De las culturas juveniles al estilo. *Nueva Antropología*, XV(50), 71-89.
- FEIXA, C. y PORZIO, L. (2004). Los estudios sobre culturas juveniles en España (1960-2003). *Estudios de Juventud*, 64, 9-28.
- FURSTENBERG, F. (2000). La sociología de la adolescencia y la juventud en los años 90: un comentario crítico. *Journal of Marriage and The Family [Revista Profesional sobre el Matrimonio y la Familia]*, LXII(4), 896-910.
- GARCÍA, H. (2007). *Kirai. Un Geek en Japón*. Recuperado de: <http://www.kirainet.com/manifestacion-otaku/>, consultado: 26/08/2013.
- GOFFMAN, E. (1997). *La presentación de la persona en la vida cotidiana*. Buenos Aires: Amorrortu.
- \_\_\_\_\_(1998). *Estigma, la identidad deteriorada*. Buenos Aires: Amorrortu.
- GUASCH, Ó. (2002). *Observación participante*. Madrid: Centro de Investigaciones Sociológicas.
- HEBDIGE, D. (2004). *Subcultura, el significado del estilo*. Barcelona: Paidós.
- HECHT, A. C. (2013). Del adultocentrismo a la agencia infantil: un enfoque desde la socialización lingüística. *Revista Infancias Imágenes*, XII(1), 7-17.
- HERNÁNDEZ, J. (2006). Construir una identidad. Vida juvenil y estudio en el CCH Sur. *Revista Mexicana de Investigación Educativa*, XI(29), 459-481.
- HERNÁNDEZ, R., FERNÁNDEZ, C. y BAPTISTA, P. (1996). *Metodología de la investigación*. México: McGraw-Hill.

- HERRERA, M. y SORIANO, R. M. (2004). La teoría de la acción social en Erving Goffman. *Papers: Revista de Sociología*, (73), 59-79.
- INSTITUTO NACIONAL DE ESTADÍSTICAS. (2007). Encuesta Nacional de Salud. Recuperado de: [http://www.ine.cl/canales/sala\\_prensa/noticias/2007/diciembre/not141207.php](http://www.ine.cl/canales/sala_prensa/noticias/2007/diciembre/not141207.php), consultado: 12/04/2013.
- INSTITUTO NACIONAL DE LA JUVENTUD. (1994). *Primera Encuesta Nacional de juventud: Resultados Preliminares*. Santiago.
- \_\_\_\_\_(2015). *Sistema integrado de información georreferenciada de la juventud*. Recuperado de: <http://www.redatam.org/redchl/injuv/injumapiv/>, consultado: 1/11/2015.
- JULIAO, C. (2012). Culturas juveniles y tribus urbanas: ¿homogeneización o diferenciación? *Praxis Pedagógica*(13).
- KRAUSKOPF, D. (2003). *Participación social y desarrollo en la adolescencia*. San José: Fondo de Población de las Naciones Unidas.
- \_\_\_\_\_(2010). La condición juvenil contemporánea en la constitución identitaria. *Última Década*, 33, 27-72.
- MAFFESOLI, M. (2005). *El tiempo de las tribus, el ocaso del individualismo en las sociedades posmodernas*. México: Siglo XXI.
- MARGULIS, M. y URRESTI, M. (1996). La juventud es más que una palabra. En M. MARGULIS, *La Juventud es más que una palabra* (pp. 13-30). Buenos Aires: Biblos.
- MATUS, C. (2000). Tribus urbanas: ente ritos y consumos. El caso de la discoteque Blondie. *Última Década*, 97-120.
- MEAD, G. H. (1973). *Espíritu, persona, sociedad*. Barcelona: Paidós.
- MEAD, M. (1971). *Cultura y compromiso. Estudio sobre la ruptura generacional*. Buenos Aires: Granica Editor.
- MENKES, D. (2012). La cultura juvenil otaku: expresión de la posmodernidad. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 10(1), 51-62.
- MOLINA, J. C. (2000). Juventud y tribus urbanas. *Última Década*, 121-140.
- MONTES, E. (2009). De tribus, de emos: de jóvenes en una sociedad débil y de riesgo. *Revista Lasallista de Investigación*, 92-97.

- MORIN, E. (2008). Los jóvenes en la sociedad de masas. En J. A. PÉREZ, M. VALDEZ y M. H. SUÁREZ, *Teorías sobre la juventud. Las miradas de los clásicos* (pp. 169-173). México: Grupo Editorial Miguel Ángel Porrúa.
- NACIONES UNIDAS. (s.f.). *Juventud*. Recuperado de: <http://www.un.org/es/globalissues/youth/>, consultado: 1/11/2015.
- OBSERVATORIO DE JUVENTUD. (2009). *Sexta Encuesta Nacional de Juventud Región de Valparaíso*. Santiago: Gráfica Metropolitana.
- PALOMAR, C. (2007). Reseña de «Identidad» de Zygmunt Bauman. *Espiral*, 205-214.
- PARSONS, T. (2008). La edad y el sexo en la estructura social de Estados Unidos. En J. A. PÉREZ, M. VALDEZ y M. H. SUÁREZ, *Teorías sobre la juventud. Las miradas de los clásicos* (pp. 47-60). México: Grupo Editorial Miguel Ángel Porrúa.
- PÉREZ, J. A., VALDEZ, M. y SUÁREZ, M. H. (2008). *Teorías sobre juventud. Las miradas de los clásicos*. México: Grupo Editorial Miguel Ángel Porrúa.
- PERILLÁN, L. (2009). Otakus en Chile. (Tesis de grado). Universidad de Chile, Santiago.
- RAGIN, C. (2007). *La construcción de la investigación social. Introducción a los métodos y su diversidad*. Bogotá: Siglo del Hombre Editores.
- RAMÍREZ, F. (2008). El mito de la cultura juvenil. *Última Década*, 79-90.
- RASTREPO, E. (2007). Identidades: planteamientos teóricos y sugerencias metodológicas para su estudio. *Jangwa Pana. Revista del Programa de Antropología*(5), 24-35.
- REGUILLO, R. (2003). Las culturas juveniles: un campo de estudio; breve agenda para la discusión. *Revista Brasileira De Educação*, 103-118.
- \_\_\_\_\_(2007). *Emergencia de culturas juveniles. Estrategias del desencanto*. Bogotá: Grupo Editorial Norma.
- REVILLA, J. C. (1996). La identidad personal en la pluralidad de sus relatos. (Tesis de doctorado). Universidad Complutense de Madrid, España.
- \_\_\_\_\_(2001). La construcción discursiva de la juventud: lo general y lo particular. *Papers*, 63/64, 103-122.
- \_\_\_\_\_(2003). Los anclajes de la identidad personal. *Athenea Digital*, 54-67.
- ROUSSEAU, J.-J. (2008). *Emilio, o de la educación*. Madrid: EDAF.
- RUBIO, J. (2007). El consumo como configurador de identidades juveniles: una perspectiva sociohistórica y psicoanalítica. (Tesis de doctorado). Universidad Complutense de Madrid, España.

- SÁNCHEZ, R. (2008). Características de la observación participante. En M. L. TARRÉS, *Observar, escuchar y comprender. Sobre la tradición cualitativa en la investigación social* (pp. 97-131). México: Miguel Ángel Porrúa.
- \_\_\_\_\_(2008). La observación participante como escenario y configuración de la diversidad de significados. En M. L. TARRÉS, *Observar, escuchar y comprender. Sobre la tradición cualitativa en la investigación social* (pp. 97-131). México: Flacso México/COLMEX/Porrúa.
- SAUTU, R., BONIOLO, P., DALLE, P. y ELBERT, R. (2005). Construcción del Marco Teórico, Formulación de los Objetivos y la Elección de la Metodología. En CLACSO, *Manual de Metodología* (pp. 28-81). Buenos Aires: Colección Campus Virtual.
- SILBA, M. (2011). Identidades subalternas: edad, clase, género y consumos culturales. *Última Década*, 145-168.
- SILVA, J. C. (2002). Juventud y tribus urbanas: en búsqueda de la identidad. *Última Década*, X(17), 117-130.
- TAGUENCA, J. A. (2009). El concepto de juventud. *Revista Mexicana de Sociología*, 159-190.
- TAYLOR, S. y BOGDAN, R. (1994). *Introducción a los métodos cualitativos de investigación: la búsqueda de significados*. Barcelona: Paidós.
- URRACO, M. (2007). La sociología de la juventud revisitada. De discursos, estudios e «historias» sobre los «jóvenes». *Intersticios. Revista Sociológica de Pensamiento Crítico*, 105-126.
- VALENZUELA, E. (1984). *La rebelión de los jóvenes*. Santiago: Ediciones Sur.
- VALLES, M. (1997). *Técnicas cualitativas de investigación social*. Madrid: Síntesis S.A.
- VARGUILLAS, C. (2006). El uso de Atlas.TI y la creatividad del investigador en el análisis cualitativo de contenido. *Revista de Educación*, 73-87.
- VELÁSQUEZ, A. (2007). Lenguaje e identidad en los adolescentes de hoy. *El Ágora U.S.B*, VII(1), 85-107.
- VILLA, M. E. (2011). Del concepto de juventud al de juventudes y al de lo juvenil. *Revista Educación y Pedagogía*, XXIII(60), 147-157.
- WIKIPEDIA. (2015). *Cosplay*. Recuperado de: <https://es.wikipedia.org/wiki/Cosplay>, consultado: 10/03/2015.
- \_\_\_\_\_(2015). *Yandere*. Recuperado de: <https://es.wikipedia.org/wiki/Yandere>, consultado: 10/03/2015.

ZARZURI, R. (2000). Notas para una aproximación teórica a nuevas culturas juveniles: las tribus urbanas. *Última Década*, 81-96.

\_\_\_\_\_(2005). Culturas juveniles y ciencias sociales: itinerarios interpretativos transdisciplinarios. En R. ZARZURI y R. GANTER, *Jóvenes: La diferencia como consigna. Ensayos sobre la diversidad cultural juvenil* (pp. 21-36). Santiago: CESC.

ZARZURI, R. y GANTER, R. (2002). *Culturas juveniles, narrativas minoritarias y estéticas del descontento*. Santiago: CESC.

\_\_\_\_\_(2005). *Jóvenes: la diferencia como consigna. Ensayos sobre la diversidad cultural juvenil*. Santiago: CESC.