

## EL MANGA COMO FENÓMENO SOCIAL: BREVE HISTORIA DE LA CULTURA *OTAKU*

Jorge Rodríguez Cruz

Estudiante de Doctorado del Departamento de Lenguas Modernas de la  
Universidad de Salamanca

[jorgerodcr@gmail.com](mailto:jorgerodcr@gmail.com)

**Resumen:** En los últimos años, la industria del manga no sólo se ha convertido en un fenómeno cultural de gran proyección internacional, sino que también ha dado lugar a un amplio movimiento de aficionados que ha llegado a constituir su propia sub-cultura, la llamada cultura *otaku*. En este artículo se pretende repasar la historia del manga desde una perspectiva social, poniendo especial atención en la evolución de la cultura *otaku* desde el surgimiento del manga moderno hasta la actualidad.

**Palabras clave:** *Otaku*, manga, cultura, historia, sociedad.

**Abstract:** In recent years, the manga industry has not only become a cultural phenomenon of great international projection, but also has given rise to a large fan movement that has come to constitute its own sub-culture, the so-called *otaku* culture. This article aims to review the history of manga from a social perspective, paying special attention to the evolution of the *otaku* culture from the emergence of modern manga to the present day.

**Keywords:** *Otaku*, manga, culture, history, society.

### Introducción.

El manga es uno de los ámbitos de la cultura pop más reconocidos, tanto en Japón como en el resto del mundo. A pesar de ello, no siempre se le ha concedido gran importancia dentro del estudio de la sociedad japonesa y su cultura. Desde la importante figura de Osamu Tezuka hasta las convenciones masivas que celebran los aficionados de muchos países, propongo un repaso por la historia del manga centrado en la evolución tanto de la industria como de sus públicos y, en este contexto, averiguar cuál es la percepción que los japoneses tienen del manga y de sus aficionados, los *otaku*, y cómo ésta ha evolucionado desde que era un producto cultural autóctono hasta que trascendió las fronteras de todo el mundo.

### Los orígenes histórico-artísticos del manga.

Situar los orígenes artísticos del manga no está exento de cierto debate. Tradicionalmente se ha aceptado que los *Chōjū-jinbutsu-giga*, cuatro rollos pictóricos realizados supuestamente por el monje Toba Sōjō entre los siglos XII y XIII, son los antecedentes más antiguo del manga. La humanización de los animales, su tono caricaturesco, la composición de las escenas o la inclusión de texto, son elementos que podrían situarlos en los orígenes mismos del manga<sup>1</sup>.

Pero no es hasta el siglo XIX cuando el relevante pintor Katsushika Hokusai acuñó el término *manga* en una de sus obras más famosas, el *Hokusai Manga*, un muestrario de escenas compiladas en 15 volúmenes. En ella, la palabra manga utiliza los *kanjis* *man* 漫 (aleatorio, irresponsable, espontáneo, informal) y *ga* 画 (dibujo), por lo que el concepto manga se podría traducir como “dibujos aleatorios”<sup>2</sup>. La obra de Hokusai comparte con los *Chōjū-giga* el tono caricaturesco, pero, al tratarse de esbozos realizados de forma aleatoria y sin nexo argumental, es difícil considerar que su planteamiento sea parecido al manga moderno. Sin embargo, es la irrupción en Japón en la segunda mitad del siglo XIX de las revistas satíricas occidentales la que marca la primera identificación del manga con el tebeo.

A partir de 1862, Charles Wirgman publicó *The Japan Punch*, más tarde sucedida por publicaciones como *Tokyo Puck*, de Rakuten Kitazawa, o *Toba-e*, de George Bigot. Estas primeras revistas consistían en adaptaciones de revistas europeas realizadas por extranjeros. No es hasta principios del siglo XX que las editoriales japonesas comenzaron a publicar sus propias revistas de historietas destinadas a un público infantil, como *Shōnen Club*, de Kōdansha, que inició su publicación en 1914. En las décadas siguientes, autores como Ippei Okamoto, el mencionado Rakuten Kitazawa, Katsuichi Kabashima o, más tarde, Suiho Tagawa, publicaron las primeras historietas infantiles de largo recorrido, siguiendo el estilo del cómic

---

<sup>1</sup> YAMADA, Akira, “El desarrollo del manga en la sociedad actual: pasado, presente y futuro”, en: Fernando Cid Lucas (ed.), *¿Qué es Japón? Introducción a la cultura japonesa*, Servicio de Publicaciones de la Universidad de Extremadura, Cáceres, 2011, p. 286.

<sup>2</sup> GÓMEZ ARAGÓN, Anjhara; RAMÍREZ BAEZA, Víctor, “Otakus en Akihabara: La introducción de un nuevo colectivo social en el turismo global”, en: José Luis Jiménez Caballero y Pilar de Fuentes Ruiz (coord.), *II Jornadas de Investigación en el Turismo: La adaptación del turismo a los cambios globales*, Sevilla, 2009, p. 441.

occidental<sup>3</sup>. Este desarrollo se vio interrumpido por el interludio que en Japón supuso la Segunda Guerra Mundial.

### El nacimiento del manga moderno.

El contexto económico, político y social que se impuso en Japón tras la derrota en la Segunda Guerra Mundial y la consiguiente ocupación norteamericana fue clave para generar las características definitorias del manga tal y como se conocen hoy en día. El mercado de las historietas se transformó para adaptarse al público de postguerra, formado en su mayoría por jóvenes del campo que habían emigrado a las ciudades en busca de trabajo y que buscaba entretenimiento rápido y barato. Los artistas comenzaron a publicar sus obras en formato *akabon*, libros impresos en tinta roja, y en revistas de tiradas cortas, productos distribuidos por vendedores callejeros y tiendas de alquiler de libros, *kashihonya*. Otro formato que surgió entonces fueron los *yokabon*, folletos que se vendían en tiendas de libros de descuento (*zokki*) a precios de entre 15¥ y 20¥. Al mismo tiempo, las editoriales comenzaron a publicar revistas de manga mensuales, formadas por un compendio de capítulos de series independientes<sup>4</sup>. A revistas como *Kage* o *Machi* se unieron *Manga Shōnen* de Kōdansha, de público adolescente masculino, o *Margaret* y *Shōjo Comics*, para las jóvenes de esa edad.<sup>5</sup>

Sin embargo, el cómic japonés se encontraba dividido en dos corrientes acordes a la situación política y social del momento. Por un lado, el manga definía únicamente a las obras destinadas a un público infantil o adolescente. El principal referente de esta corriente es Osamu Tezuka, considerado el padre del manga moderno. Influenciado por el cómic americano y las películas de Disney, Tezuka fue el primero en introducir características visuales tan definitorias como los ojos grandes, los peinados extravagantes o el estilo cinematográfico, que primaba en comparación al cómic europeo la distribución de la acción por encima del texto<sup>6</sup>. La figura de *Tetsuwan Atom* (*Astro Boy*), su obra más conocida, se entenderá como progubernamental, con una defensa de la energía atómica, aunque contenga

<sup>3</sup> URRERO, Guzmán, "Historia del manga. El cómic japonés", en: <http://www.thecult.es/Comic/historia-del-manga-el-comic-japon.html> (última consulta: 11/08/2017).

<sup>4</sup> KINSELLA, Sharon, *Adult Manga: Culture and Power in Contemporary Japan Society*, Curzon Press, Richmond, 2000, pp. 24-30.

<sup>5</sup> YAMADA, Akira, "El desarrollo del manga en la sociedad actual: pasado, presente y futuro", en: Fernando Cid Lucas (ed.), *¿Qué es Japón? Introducción a la cultura japonesa*, Servicio de Publicaciones de la Universidad de Extremadura, Cáceres, 2011, p. 295.

<sup>6</sup> YAMADA, Akira, "El desarrollo del manga en la sociedad actual", *Op. Cit.*, p. 289.

también un mensaje pacifista y en defensa del medio ambiente.<sup>7</sup> Frente a esta tradición, algunos *mangakas* comenzaron a elaborar historias de temática adulta con intención de crítica política y social. El término para definir a estas obras es *gekiga* (“imágenes dramáticas”), acuñado por Tatsumi Yoshihiro en 1957. Para la opinión pública y política de la época, el manga era una forma inocente de entretenimiento para niños, pero el *gekiga* se relacionaba con artistas de clase baja, educación pobre y ligados a movimientos políticos anti-sistema. Ambas tradiciones se consideraron enfrentadas e ilustraban en el cómic la realidad política de los primeros años posteriores a la ocupación<sup>8</sup>.

### La madurez de la industria.

De una manera progresiva, ya desde finales de los años 50, la industria del manga comenzó a transformarse para adecuarse a una demanda creciente y a un mercado que exigía una mayor diversificación. Según Sharon Kinsella, a lo largo de los años 60 las numerosas pequeñas editoriales que publicaban manga fueron adquiridas progresivamente por grandes compañías editoriales asentadas en Tokio. Este proceso de concentración de la industria acarreó una reorganización de la forma de producir manga, comenzando por una diversificación del trabajo de los artistas dirigida a acelerar el proceso para ajustarlo a un nuevo ritmo de publicación semanal<sup>9</sup>. La nueva estructura productiva de las editoriales se tradujo en la sustitución como figura clave del *mangaka*, que hasta entonces trabajaba de forma independiente, por el editor, quien comenzó a actuar como intermediario entre el artista y la editorial. De esta forma, el artista únicamente se centraba en realizar un boceto a lápiz que, tras ser supervisado por el editor, se dirigía a las fases de entintado, añadido de tramas y bocadillos y a la tipografía de los textos, fases realizadas en muchas ocasiones por otros artistas. Este sistema se hará definitorio de la industria del manga hasta la actualidad. La publicación semanal de las revistas supuso también una considerable revolución en la forma de consumir manga, ya que éstas superaron rápidamente las cuotas de mercado alcanzadas por las tradicionales revistas mensuales. Como ejemplo, la revista *Shōnen Jump*, una de las más importantes incluso hoy día, alcanzó a mediados de los 80 cifras de ventas

<sup>7</sup> MARTÍ ESCAYOL, Maria Antònia, “La novela gráfica japonesa: Osamu Tezuka”, en: Fernando Cid Lucas (ed.), *La narrativa japonesa: del “Genji Monogatari” al manga*, Ediciones Cátedra, Madrid, 2014, pp. 308-309.

<sup>8</sup> KINSELLA, Sharon, *Adult Manga...*, *Op. Cit.*, pp. 25-29.

<sup>9</sup> *Ibid.*, pp. 50-51.

semanales de unos 6 millones de copias<sup>10</sup>, con un promedio que no descendía de los 3 millones<sup>11</sup>.

El crecimiento de la industria del manga es una de las claves del auge de una industria paralela: el anime. Originalmente llamada: アニメーション (animeeshon, animation, en inglés), pronto se abrevió como: アニメ (anime)<sup>12</sup>, y, aunque no se puede afirmar que la totalidad de la producción de animación japonesa esté ligada o derive directamente del manga, lo cierto es que el anime se convirtió en una adaptación del formato narrativo y, sobre todo, del estilo visual del manga al medio animado. Según Akira Yamada, de hecho, lo más habitual es que las publicaciones más famosas del manga terminaran siendo adaptadas al anime<sup>13</sup>. Sin embargo, a partir de los años 80 el anime fue adquiriendo paulatinamente entidad propia con el surgimiento de estudios tan pujantes como Ghibli, centrados sobre todo en los largometrajes. El anime era, por tanto, a la vez una consecuencia del éxito del manga y una causa del mismo, ya que se trataba de un formato mucho más accesible que el manga en papel, y pronto se convirtió en una puerta de acceso al mismo para un público mucho más amplio. Obras que habían adquirido cierto renombre en el formato manga se veían catapultadas a nuevos niveles de popularidad en sus versiones anime, que eran visionadas por un público nuevo del que una parte se interesaba por la obra original. Como ejemplo de obras que comenzaron siendo manga pero que alcanzaron la cumbre de su popularidad a raíz de su versión anime, se pueden citar fenómenos como *Doraemon* (1969), *Kochikame* (1976), o, más tarde, *Dragon Ball*.

El surgimiento de un numeroso grupo de aficionados que participaban de forma activa en todo lo relacionado con sus obras favoritas, provocó en la industria la necesidad de introducir un nuevo formato, el *tankōbon* o tomo compendio, que recopilaba varios capítulos de la misma obra en mejor calidad y destinado al coleccionismo. Las revistas, por su parte, se mantenían con su modelo de “usar y tirar”, inmediato y barato. Este proceso de expansión y diversificación fue creciendo de forma exponencial desde los años 60 hasta mediados de los 90. La popularidad que el anime estaba adquiriendo en Japón favoreció el interés de medios de todo el mundo por adquirir los derechos de distintas obras, iniciando procesos de traducción y localización para estrenarlas en sus países. Ya a finales de

<sup>10</sup> YAMADA, Akira, “El desarrollo del manga en la sociedad actual” ... *Op. Cit.*, p. 287.

<sup>11</sup> MARTÍNEZ HERRERO, Javier, *Japón, de la Katana al Manga*, Shinden Ediciones S.L., Barcelona, 2008, p. 342

<sup>12</sup> HORNO LÓPEZ, Antonio, *Animación Japonesa: Análisis de series de anime actuales* (tesis doctoral), Universidad de Granada, Granada, 2013, p. 53

<sup>13</sup> YAMADA, Akira, “El desarrollo del manga en la sociedad actual” ... *Op. Cit.*, p. 298.

la década de los 70, obras como *Heidi* podían verse en España, e incluso antes en Estados Unidos, pero no es hasta finales de los 80 y principios de los 90 cuando se asiste a la verdadera incursión del anime en Occidente, con la llegada de series como *Doraemon*, *Dragon Ball* o *Saint Seiya*, que alcanzarían gran popularidad entre los jóvenes de la época<sup>14</sup> y serían los precursores de los movimientos de aficionados al manga fuera de Japón. En este contexto, el autor Robin E. Brenner resalta el papel del anime como principal difusor de este medio cultural en Occidente<sup>15</sup>.

### Los aficionados al manga.

Este éxito recíproco del manga y el anime se vio reflejado en el surgimiento, ya a finales de los años 60, pero, sobre todo, a principios de los 70, de un movimiento de aficionados. La *Comic Market (ComiKet)* de Tokio, convención organizada como un mercado de *dōjinshū*<sup>16</sup> al estilo de la famosa *ComicCon* de San Diego, celebró su primera edición en 1975 con cifras de asistencia humildes, pero que, a pesar de celebrarse de forma bianual, consiguió, en apenas dos décadas, superar los 200.000 asistentes<sup>17</sup>. Pero el crecimiento del movimiento de aficionados al manga no supone únicamente una cuestión de cifras. En el marco de las convenciones se generaron mercados de productos derivados, el *merchandising*, y surgió la práctica del *cosplay*<sup>18</sup>, que, a su vez, dio lugar a su propia industria de complementos y a una dinámica propia que lo ha convertido hoy día en una práctica muy habitual no sólo entre los aficionados al manga de todo el mundo, sino entre los aficionados a la cultura pop en general. Los aficionados al manga en Occidente también se agruparon para formar sus propias convenciones y comunidades sociales, donde compartían impresiones, practicaban el *cosplay* o compraban *merchandising*. El primero de los clubes de fans dedicados al manga y al anime se fundó en Los Ángeles en 1977<sup>19</sup>, y en 1994 se celebró en Barcelona el primer Salón del Manga de España.

El aumento de consumidores de manga llevó a la diversificación de los géneros del mismo. Las más populares, las obras destinadas a los chicos varones en la

---

<sup>14</sup> *Ibid.*, p. 298.

<sup>15</sup> BRENER, Robin E, *Understanding Manga and Anime*, Connecticut Libraries Unlimited, Westport, 2007, p. 18.

<sup>16</sup> Obras manga realizadas por aficionados, normalmente basadas en mangas o animes populares, pero que también pueden ser originales.

<sup>17</sup> KINSELLA, Sharon, *Adult Manga... Op. Cit.*, p.21.

<sup>18</sup> YAMADA, Akira, "El desarrollo del manga en la sociedad actual" ... *Op. Cit.*, p. 298.

<sup>19</sup> C. MCKEVITT, Andrew, "You Are Not Alone!: Anime and the Globalizing of America", en *Diplomatic History*, vol. 34, nº 5, 2010, pp. 893-896.

adolescencia, proliferaron con el éxito de la revista *Shōnen Jump* durante los años 80. La mayoría eran historias de fantasía y aventuras, como las mencionadas *DragonBall* o *Saint Seiya*, pero, en lo que se refiere a la franja de edad, también se pueden incluir las historias deportivas como *Captain Tsubasa* o *Touch* (*Oliver y Benji* y *Bateadores* en España). Es interesante comprobar, como menciona Akira Yamada, que muchas de estas obras tratan temas y situaciones morales y personales complejas, que en Occidente sólo eran visibles en contenidos destinados a públicos más adultos. En concreto, se refiere, sobre todo, al tratamiento frecuente y abierto de la muerte de personajes protagonistas. El manga de humor también tuvo una importante cota de éxito, con el referente de *Kochikame*, una obra que gozó de tanta popularidad en Japón que su protagonista fue homenajeado con una estatua en la estación de Kameari, en Tokio.<sup>20</sup> Por su parte, Sharon Kinsella considera que la transformación de la industria tiene su reflejo en esta diversificación de los géneros. En concreto el *gekiga*, que antes tenía un marcado carácter de crítica política y social, matizó sus contenidos y fue absorbido por el manga, convirtiéndose en el género que actualmente se conoce como *seinen*, el destinado a los varones adultos, y dando lugar a obras de culto como *Golgo 13* o, más recientemente, *Akira*. Sin embargo, a pesar de la supervisión de las editoriales, más cercanas a las disposiciones gubernamentales de Japón, estas obras mantuvieron ciertos temas adultos y planteaban debates de carácter económico, político, social o ecológico.<sup>21</sup>

#### La controversia del *otaku*.

El papel de los aficionados al manga dentro de Japón se ha definido alrededor del término *otaku* (オタク). Este concepto, que en su origen era una expresión honorífica que puede traducirse como “su casa” o “su familia”, era poco utilizado por los jóvenes de la década de los 80, pero, en cambio, sí se utilizaba dentro del ámbito de los aficionados al manga, por lo que comenzó a usarse de forma despectiva para referirse a ellos<sup>22</sup>. Sin embargo, a finales de los 80 adquirió una nueva connotación negativa que se trasladó rápidamente a la opinión pública. Entre 1988 y 1989, un joven llamado Tsutomu Miyazaki asesinó a cuatro niñas pequeñas en el área de Tokio. La crueldad de los crímenes impactó a la sociedad japonesa, y dado que Miyazaki residía en una habitación en la que se encontraron grandes cantidades de manga y anime, la prensa comenzó a referirse a él como el

<sup>20</sup> YAMADA, Akira, “El desarrollo del manga en la sociedad actual” ... *Op. Cit.*, p. 293.

<sup>21</sup> KINSELLA, Sharon, *Adult Manga...* *Op. Cit.*, pp. 46-48.

<sup>22</sup> HATO, Hino; KATSUSHIGE, Murai; PINANSKI, Samuel, “La cultura “otaku” se proyecta al extranjero”, en: <http://www.nippon.com/es/views/b001/> (última consulta: 10/7/2017).

“asesino otaku”<sup>23</sup>. El caso Miyazaki derivó en un profundo debate social acerca de la cultura del manga y de sus aficionados, los *otaku*, a los que se definía como retraídos y poco sociables, con tendencia al gore y a las parafilias sexuales, en cuyo culmen se situaba el eterno debate sobre el *Lolicom* y el “erotismo infantil”<sup>24</sup>.

En los años 90, voces de la industria del manga y el anime y de colectivos *otaku* se alzaron para defender lo positivo de dicha comunidad, a la que consideraban la llave de la modernidad, sobre todo después de que el medio adquiriera una relevancia nunca vista gracias al éxito de *Neon Genesis Evangelion*<sup>25</sup>. En este contexto, el debate acerca de la cultura de los *otaku* no tardó en alcanzar el ámbito académico e intelectual. Obras como *An introduction to Otaku Studies (Otakugaku nyūmon)*, publicada por el crítico cultural Okada Toshio en 1996, el estudioso Ōtsuka Eiji o el artista Murakami Takashi, escribieron estudios dentro de la órbita de los defensores del colectivo *otaku*<sup>26</sup>. Sin embargo, es la famosa obra del filósofo Azuma Hiroki: *Otaku: Japan's Database Animals (Dōbutsukasuruposutomodan)*, publicada en Japón en el año 2001, la que sentó el precedente de los estudios *otaku*, centrados en estudiar y comprender el fenómeno de los aficionados al manga dentro de la sociedad japonesa, a través de un profundo análisis acerca de las características sociológicas, filosóficas y de consumo del colectivo *otaku*.

### La globalización de la cultura *otaku*.

El éxito de *Neon Genesis Evangelion* a mediados de los años 90 marcó el inicio de una nueva etapa para la industria del manga, pero es la extensión de Internet la que realmente ha transformado la subcultura<sup>27</sup> *otaku* en las últimas dos décadas. Los procesos que la industria y el mercado del manga habían estado experimentando durante las tres décadas anteriores se vieron acelerados de forma exponencial gracias a la red, que ha favorecido la difusión rápida del manga más allá de las fronteras de Japón, lo que se ha traducido en un gran incremento de su popularidad.

<sup>23</sup> HIROKI, Azuma, *Otaku: Japan's Database Animals*, University of Minnesota Press, Minneapolis, 2009, p. 4.

<sup>24</sup> KINSELLA, Sharon, *Adult Manga... Op. Cit.*, pp. 128-129.

<sup>25</sup> HIROKI, Azuma, *Otaku ... Op. Cit.*, p. 4.

<sup>26</sup> HIROKI, Azuma, *Otaku ... Op. Cit.*, p. 13.

<sup>27</sup> El término “subcultura” se usa en este artículo en un sentido más próximo al término anglosajón *sub-culture*, en cuanto a conjunto de gustos y hábitos de un colectivo minoritario respecto, sin la connotación de inferioridad que implica el prefijo *sub-* en castellano.

Si ya en los años 80 habían surgido franquicias de gran éxito comercial como *Dragon Ball*, *Saint Seiya* o *Doraemon*, las franquicias de éxito surgidas a finales de los 90 las han sobrepasado y han llegado a alcanzar récords de popularidad. Nombres como *Naruto* o, sobre todo, *One Piece*, se han convertido en la actualidad en iconos culturales<sup>28</sup>. Este éxito ha sido aprovechado por la industria del manga, que ha intentado sacar el máximo provecho de sus iconos más rentables. De esta forma, según Carmen Mangirón, la capacidad de los creadores japoneses de explotar de forma eficiente un mismo producto o licencia en diversos medios, refiriéndose sobre todo a la conjunción del manga con el anime y los videojuegos, en este orden, y definida como *transmedia story telling* (narración transmediática), es una de las claves de su éxito global<sup>29</sup>. Esta autora también recalca que otra de estas claves son las políticas que, desde comienzos del nuevo milenio, está llevando a cabo el gobierno japonés para incentivar la creación y explotación de la propiedad intelectual y promoverla en el exterior. En 2002 se introdujo el *Intellectual Property Strategic Program*, que dio lugar a la *Japan Brand Strategy*, la estrategia de la marca Japón. Para ello, han recurrido a los procesos GILT (globalización, internacionalización, localización y traducción), a través de los cuales se busca asegurar la posibilidad de vender un producto en distintos países mediante la adaptación del mismo a las necesidades concretas de sus consumidores, diseñando productos culturalmente neutros o adaptables (métodos como el *flipping*, la inversión del sentido de un manga para adaptarlo al sentido de lectura occidental, o el estilo *mukokuseki*, que muestra tramas y ambientaciones no japonesas, así como la censura de la violencia y el sexo o la traducción adaptada) e impulsando su traducción y localización. Estos procesos de adaptación se han reducido con el paso de los años, ya que el éxito del *Cool Japan* y el interés por la cultura japonesa, ha favorecido que los aficionados occidentales demanden traducciones más fieles, obras sin censura o la lectura en el sentido original<sup>30</sup>.

La preocupación del gobierno japonés por la industria del manga también es visible en su lucha contra la piratería, el mayor escollo al que se enfrenta el medio desde la aparición de Internet, y que supone que, incluso estando en un momento cumbre de la popularidad del manga, las ventas de revistas se hayan estancado desde finales de los años 90, e incluso en algunos casos han llegado a cotas

---

<sup>28</sup> *One Piece* alcanzó el récord de ser el cómic impreso más vendido de la historia, según el Libro Guinness de los Récords, en junio de 2015 con 320 millones de copias vendidas. Noticia disponible en: <https://www.culture.com/62596-el-manga-one-piece-entra-en-el-libro-guinness-de-los-records> (última consulta: 02/08/2017).

<sup>29</sup> MANGIRÓN, Carmen, "Manga, anime y videojuegos japoneses: análisis de los principales factores de su éxito global", en: *Puertas a la lectura*, nº 24, 2012, p. 33.

<sup>30</sup> *Ibid.*, pp. 34-38.

decrecientes. Es por esto que en 2014 se inició la campaña M.A.G. (“Manga-Anime Guardians”) para concienciar a los aficionados de los peligros de la piratería, que causó 19.600 millones de dólares en pérdidas en Estados Unidos en 2013. Dado lo reciente de estas medidas, aún es pronto para observar qué impacto tendrán en un mercado que se alimenta principalmente de su popularidad, ya que, a pesar de todo, Internet y la piratería favorecen una difusión mucho más rápida que los medios convencionales<sup>31</sup>. El acelerado crecimiento de la popularidad del manga es palpable en la mayor visibilidad de sus aficionados, sobre todo fuera de Japón. El Salón del Manga de Barcelona celebró su primera edición en 1994, y en el año 2000 hizo lo propio la *Japan Expo* de París, actualmente la mayor cita europea para aficionados al manga. Las cifras de asistencia de esta última son un ejemplo del interés que el manga despierta en Occidente, pasando de 3.200 asistentes en su primera edición hasta los 192.000 visitantes que se registraron en 2011<sup>32</sup>. Asimismo, en el año 2001 se celebró el primer *World Cosplay Summit*. De este modo, un movimiento como el *cosplay*, una práctica periférica de la comunidad *otaku* japonesa durante las convenciones de manga, ha adquirido entidad propia con concursos internacionales que cuentan con representantes oficiales de un gran número de países.

Otra muestra importante del éxito del manga y el anime fuera de Japón es la aparición de los *fan-sub* o *fan translation*, grupos de aficionados al manga que se dedican a traducir obras tanto de manga como de anime que no se publican en sus idiomas nativos, bien traduciéndolas del inglés o directamente del japonés. El gran número de estos grupos, que realizan y distribuyen su trabajo a través de Internet, normalmente de forma desinteresada, así como la rapidez con que publican sus versiones traducidas (a veces únicamente con horas de diferencia respecto a la publicación o estreno en Japón), son una muestra del verdadero fenómeno fan que existe fuera de Japón, más allá de las cifras de ventas o de asistencia a convenciones. Sin embargo, esta forma de distribución ilegal está siendo perseguida por el gobierno japonés, a pesar de que los fan-sub son en parte responsables de la rápida popularización del manga y el anime fuera de Japón, y de que, de hecho, muchas editoriales sean tolerantes con estos trabajos<sup>33</sup>.

Por último, es interesante mencionar el surgimiento de movimientos culturales paralelos al manga y que, por sus características estéticas y narrativas, descienden

---

<sup>31</sup> CERDA, Fabián, “Japón lanza masiva campaña contra la piratería de anime en línea”, en: <http://www.anmtvla.com/2014/07/japon-lanza-masiva-campana-contra-la.html> (última consulta: 02/08/2017).

<sup>32</sup>HATO, Hino; KATSUSHIGE, Murai; PINANSKI, Samuel, “La cultura” ... *Op. Cit*

<sup>33</sup>MANGIRÓN, Carmen, “Manga, anime y videojuegos japoneses”, *Op. Cit*, pp. 38-40.

directamente de él, por ejemplo, el *manwha* coreano o la aparición en las últimas décadas de autores de manga fuera de Japón. Según Nissim Kadosh, esto se debe a que los países de Asia Oriental consideran el modelo japonés como un modelo a seguir, tanto económica como social y culturalmente, y lo relaciona con el movimiento del *Cool Japan*, el *soft power* japonés. Esto se refiere a la importancia de explotar por parte de un país medios culturales nuevos que le permitan influir en otros países<sup>34</sup>.

### **Conclusión: un fenómeno social conocido como manga.**

Las razones del éxito del manga, tanto dentro como fuera de Japón, parecen ser muy variadas. En Occidente, para David Almazán una sería el surgimiento del llamado *neojaponismo*, heredero del *japonismo*, movimiento cultural que se interesó por Japón a finales del siglo XIX con el aperturismo Meiji<sup>35</sup>. Esta tendencia parece ser consecuencia de los esfuerzos realizados por el gobierno japonés para utilizar el manga y la cultura pop como herramientas para dar a conocer Japón al resto del mundo; un representante de esta política es el ex-ministro de Asuntos Exteriores japonés, Tarō Asō, quien alegaba que el interés de gran parte de los aficionados de todo el mundo por el manga japonés deriva en interés por el propio Japón y su cultura<sup>36</sup>. Un dato que puede considerarse a favor de este argumento sería la correlación entre la globalización del manga y el incremento de estudiantes de lengua japonesa, que entre 1990 y 2003 pasó de 980.000 a 2.350.000, según la *Japan Foundation*<sup>37</sup>. Por su parte, Andrew C. McKevitt ofrece otra perspectiva y relaciona la expansión del anime con los procesos de globalización. Considera que la globalización cultural, entendida como la expansión de la cultura estadounidense en el resto de Occidente y los procesos que provocan una mayor uniformidad entre culturas occidentales, ha favorecido la expansión del anime en cuanto a que éste formaba parte ya en los años 80 de la vida de las familias de clase media americana. Estados Unidos es el principal mercado del manga fuera de Japón, por lo que el éxito allí favorecería el éxito en el resto de Occidente<sup>38</sup>. Azuma Hiroki también incluye a la cultura *otaku* como parte de los procesos de globalización. Una de las conclusiones que el filósofo japonés extrae del profundo análisis que realizó en su obra de 2001, *Otaku*, mencionada anteriormente en este texto, es la importante influencia estadounidense que tiene el manga moderno.

---

<sup>34</sup>KADOSH OTMAZGIN, Nissim, "Contesting soft power: Japanese popular culture in East and Southeast Asia", en: *International Relations of the Asia-Pacific*, Vol. 8, Kyoto University, 2008, pp. 73-98.

<sup>35</sup>ALMAZÁN TOMÁS, David, "Hacia la literatura japonesa...", *Op. Cit.*, p. 166.

<sup>36</sup>GÓMEZ ARAGÓN, Anjhara; RAMÍREZ BAEZA, Víctor, "Otakus en Akihabara...", *Op. Cit.*, p. 441.

<sup>37</sup>*Ibid.*, p. 346.

<sup>38</sup>C. MCKEVITT, Andrew, "You Are Not Alone!...", *Op. Cit.*, pp. 893-921.

Para Azuma, de hecho, responde a la “americanización” del Japón de post-guerra<sup>39</sup>, y que los hábitos de consumo de los *otaku* son la manifestación japonesa de la posmodernidad global, caracterizada principalmente por el consumismo norteamericano<sup>40</sup>. En definitiva, los *otaku* serían la figura japonesa del consumidor globalizado.

En Occidente, los aficionados al manga forman la comunidad *otaku*. El concepto es utilizado en la actualidad sin la connotación peyorativa que aún mantiene en Japón. Sin embargo, Anjhara Gómez recuerda que el proceso de reconocimiento y aceptación social del manga también ha sido paulatino en Occidente. En sus inicios, el fenómeno *otaku*, englobado dentro de la etiqueta *frik*<sup>41</sup>, tenía connotaciones negativas y se criticaba desde ámbitos conservadores de la sociedad, sobre todo al verse salpicado de casos de delincuencia o asesinato. Para esta autora, la capacidad de asociación y organización de este colectivo les permitió responder a las críticas e iniciar un proceso de concienciación, el cual ha desembocado en un reconocimiento a nivel social de la comunidad *otaku*, favorecido, eso sí, por los intereses que han visto su potencial comercial<sup>42</sup>. Además, considero que la popularización de los videojuegos y su profesionalización a través de los *e-sports*, unida al fenómeno *youtuber* y las redes sociales, ha puesto de moda entretenimientos que antes se consideraban marginales. Hoy día, ser *otaku* o *gamer* en Occidente no es motivo de discriminación, sino todo lo contrario. Por otra parte, el reconocimiento social del manga fuera de Japón y el volumen de la comunidad *otaku* internacional han influenciado en la percepción que tiene la sociedad japonesa de su colectivo *otaku* y de la industria del manga. En la actualidad, la mayoría de japoneses reconoce el valor cultural del manga, a pesar de que el término *otaku* mantiene aún esa connotación peyorativa, sobre todo entre generaciones más ancianas. En mi opinión, Japón está viviendo el mismo proceso que Occidente, pero de forma más lenta. En la cuna del manga y la cultura *otaku*, el reconocimiento del que es, sin duda, uno de sus exponentes culturales más importantes, se está realizando de una forma sosegada, más propia de la idiosincrasia de la sociedad japonesa.

Es probable que esto se deba a que el papel del manga en la sociedad japonesa es, según mi opinión, distinto al que tiene internacionalmente y que ha popularizado el gobierno japonés. Dentro de las fronteras niponas, el consumo del manga no está

<sup>39</sup>HIROKI, Azuma, *Otaku*, *Op. Cit.*, p. xviii.

<sup>40</sup>HIROKI, Azuma, *Otaku ... Op. Cit.*, p. xxviii.

<sup>41</sup> Hace referencia a aquellos jóvenes o adultos cuyas aficiones se salen de lo “común”, en especial los aficionados a los videojuegos, la literatura de fantasía o los juegos de rol.

<sup>42</sup>GÓMEZ ARAGÓN, Anjhara, “Otakus y cosplayers”, *Op. Cit.*, pp. 60-62.

representado mayoritariamente, como se pudiera creer, por los *otaku*, las convenciones, los *cosplayers*, el *merchandising* o Akihabara, sino por las revistas semanales de usar y tirar. La diversificación de géneros por edades nos permite adivinar un medio cultural enfocado a todos los públicos, cuyos principales consumidores son lectores casuales de todas las edades, desde empleados que compran sus revistas antes de montar en el tren de camino al trabajo y las tiran al bajar hasta niños que ven su serie anime tras la escuela. Así, el manga, en conclusión, cobra especial relevancia a la hora de estudiar la sociedad japonesa por su papel omnipresente. No es un entretenimiento restringido a aficionados, como en Occidente, sino un medio más masivo, más cercano, creo, al papel del deporte o la televisión en nuestra cultura.

#### Bibliografía.

- ALMAZÁN TOMÁS, David, "Hacia la literatura japonesa por el camino del manga (y viceversa). La época de Botchan, de Jirō Taniguchi y Natsuo Sekikawa", en *Puertas a la Lectura*, Nº 24, 2012, Universidad de Zaragoza, pp. 166-179.
- BRENER, Robin E., *Understanding Manga and Anime*, Connecticut Libraries Unlimited, Westport, 2007.
- C. MCKEVITT, Andrew, "You Are Not Alone!: Anime and the Globalizing of America", en *Diplomatic History*, Vol. 34, Nº 5, 2010, pp. 893-921.
- GARCÍA PACHECO, Juan A.; LÓPEZ RODRÍGUEZ, Francisco J., "La representación icónica y narrativa de la mujer en el cómic japonés masculino: el shounen manga y el horror manga", en *Cuestiones de género: de la igualdad y la diferencia*, Nº 7, 2012, Universidad de León, pp. 119-136.
- GÓMEZ ARAGÓN, Anjhara, "Otakus y cosplayers. El reconocimiento social del universo del manga en España", en *Puertas a la Lectura*, nº 24, 2012, pp. 58-70.
- GÓMEZ ARAGÓN, Anjhara; RAMÍREZ BAEZA, Víctor, "Otakus en Akihabara: La introducción de un nuevo colectivo social en el turismo global", en: José Luis Jiménez Caballero y Pilar de Fuentes Ruiz (coord.), *II Jornadas de Investigación en el Turismo: La adaptación del turismo a los cambios globales*, Sevilla, 2009.
- HATO, Hino; KATSUSHIGE, Murai; PINANSKI, Samuel, "La cultura "otaku" se proyecta en el extranjero", en: <http://www.nippon.com/es/views/b001/> (Revisado: 20-04-2017).
- HIROKI, Azuma, *Otaku: Japan's Database Animals*, University of Minnesota Press, Minneapolis, 2009 (Traducción desde el original: *Dōbutsuka suru posutomodan: otaku kara mita nihon shakai*, Kōdansha Gendai Shinsho, Tokyo, 2001).

- HORNO LÓPEZ, Antonio, *Animación Japonesa: Análisis de series de anime actuales*, tesis doctoral, Universidad de Granada, Granada, 2013.
- KADOSH OTMAZGIN, Nissim, "Contesting soft power: Japanese popular culture in East and Southeast Asia", en: *International Relations of the Asia-Pacific*, Vol. 8, 2008, Kyoto University, pp. 73-101.
- KINSELLA, Sharon, *Adult Manga: Culture and Power in Contemporary Japan Society*, Curzon Press, Richmond, 2000.
- LORENZO TEIJO, Bruno José; COBO BEDIA, Rosa, *Modelos de mujer en el cómic americano y el manga japonés en los años 80*, Universidad de A Coruña, A Coruña, 2013.
- MADRID, Dani; MARTÍNEZ, Guillermo, *El manga y la animación japonesa*, Editorial UOC, Barcelona, 2015.
- MANGIRÓN, Carmen, "Manga, anime y videojuegos japoneses: análisis de los principales factores de su éxito global", en *Puertas a la lectura*, nº 24, 2012.
- MARTÍ ESCAYOL, María Antònia, "La novela gráfica japonesa: Osamu Tezuka", en: Fernando Cid Lucas (ed.), *La narrativa japonesa: del "Genji Monogatari" al manga*, Ediciones Cátedra, Madrid, 2014, pp. 307-323.
- MARTÍNEZ HERRERO, Javier, *Japón, de la Katana al Manga*, Shinden Ediciones S.L., Barcelona, 2008.
- URRERO, Guzmán. "Historia del manga. El cómic japonés", en: <http://www.thecult.es/Comic/historia-del-manga-el-comic-japon.html> (Revisado: 20-04-2017).
- YAMADA, Akira. "El desarrollo del manga en la sociedad actual: pasado, presente y futuro", en: Fernando Cid Lucas (ed.), *¿Qué es Japón? Introducción a la cultura japonesa*, Servicio de Publicaciones de la Universidad de Extremadura, Cáceres, 2011, pp. 283-301.