

Impacto en la animación japonesa en la cultura occidental

Impact of Japanese animation on Western culture

¹Andres Eduardo Añez-Quintero
²Gloria Dayana Trillos-Graciano
³Blanca Mery Rolón-Rodrigue

Recibido: julio 13 de 2023
Aprobado: septiembre 22 de 2023

Resumen

Se investigó sobre el impacto que tuvo la animación de Japón en Latinoamérica, inició con un poco tiempo en la pantalla de nuestros televisores, a medida que pasaba el tiempo la gente le empezó a llamar la atención y a consumirlo, poco a poco iban incrementando el tiempo de transmisión al punto de pasar más variedad de series. La animación japonesa tuvo una explosión de popularidad conquistando a millones de personas volviéndose fans, los llamados "otaku" que son personas aficionadas a estas series y los cómics de estas mismas; esta palabra surgió en los 80 en Japón a raíz de que los seguidores de esta animación y del manga iba en aumento cada vez más, con esto surgió una subcultura con el mismo nombre "otaku", esta se destacaba por comportamientos específicos que inicialmente eran encuentros y posteriormente se volvieron convenciones que en la actualidad se hacen en casi todo el mundo, incluyendo Latinoamérica. El manga tiene un parecido al comic americano, pero este tiene raíces de japon e influyó también en la sociedad; la cultura japonesa en nuestro continente se volvió importante y vale la pena saber un poco más sobre esta ya que cada vez se vuelve más relevante el anime y el manga, estos dos están estrechamente vinculadas. Este género ha tenido una expansión global gracias a la influencia que ha tenido y al desarrollo de diferentes medios de comunicación. Las personas que hacen parte de esta subcultura, adoptan una nueva identidad con un nickname como fanático.

Palabras clave: Animación, anime, cultura, influencia y otaku.

Abstract

Research was conducted on the impact of Japanese animation in Latin America. It began with a limited presence on our television screens, but over time, people started to take notice and consume it. The broadcasting time gradually increased, leading to a wider variety of series being aired. Japanese animation experienced a surge in popularity, captivating millions and creating fans, known as "otaku" – individuals passionate about these series and the comics associated with them. The term "otaku" originated in Japan in the 80s as the fan base for anime and manga continued to grow. This gave rise to a subculture of the same name, characterized by specific behaviors that initially manifested as gatherings and later evolved into conventions held worldwide, including in Latin America. Manga, with its roots in Japan, bears some resemblance to American comics and has also influenced society. Japanese culture became significant in our continent, and it's worth delving into it as anime and manga become increasingly relevant. These two forms of entertainment are closely intertwined. The global expansion of this genre can be attributed to its influence and the development of various media outlets. Those who are part of this subculture often adopt a new identity with a nickname as enthusiasts..

Keywords: Animation, anime, culture, influence y otaku.

-Estudiante de Tecnología en Gestión de contenidos gráficos, est_ae_anez@fesc.edu.co Fundación de Estudios Superiores Comfanorte, Cúcuta, Colombia

-Estudiante de Tecnología en Gestión de contenidos gráficos, est_gd_trillos@fesc.edu.co Fundación de Estudios Superiores Comfanorte, Cúcuta, Colombia

-Magister en pedagogía, doc_bm_rolon@fesc.edu.co, Fundación de Estudios Superiores Comfanorte, Cúcuta, Colombia.

***Autor de Correspondencia: doc_bm_rolon@fesc.edu.co**



Introducción

Este artículo quiere dar a conocer el impacto que ha tenido la animación japonesa a lo largo de los años en la cultura occidental. La orientalización hacia la cultura de occidente, ha tomado lugar no solo en la sociedad sino también en el estilo de vida de los jóvenes, como lo son: la música, la vestimenta, la comida, el entretenimiento, y el comportamiento, entre otros. Esto gracias a la popularización de la animación oriental dentro de nuestra sociedad en los últimos años. Lo que intentamos demostrar en el siguiente artículo es que la cultura japonesa tiene un efecto en la apariencia e influencia psicológica y social en la juventud occidental a través del manga y el anime en general. Se muestra reflejado en la formación de una nueva subcultura conocida como otaku. Esta subcultura modela su propio comportamiento y forma de pensar basándose en el manga animé. Por otro lado, el aspecto social influye en la forma en que el otaku se relaciona con su entorno social.

Para entender todo este fenómeno mundial y cómo llegó a tener el impacto actual en nuestro continente, debemos remontarnos a la época de los 70, cuando el animé llegaba a Latinoamérica siendo Argentina, México y Chile los primeros países en transmitir caricaturas de origen oriental dobladas al español. Poco tiempo después de que la cultura oriental llegará en forma de anime a nuestro continente, tuvo una gran aceptación por parte del público occidental, convirtiéndose en un boom social casi de inmediato; gracias a esto se influyó a una nueva subcultura conocida “Otakus”.

Método

Mediante una búsqueda de varias fuentes de información recopilamos los datos necesarios para la redacción de este artículo, para ello, primero nos pusimos de acuerdo para escoger el tema del cual queríamos hablar. Luego de contemplar varias opciones para el tema del presente artículo, optamos por hablar del impacto cultural que tuvo la animación japonesa a lo largo de los años en nuestro continente. Se tuvo en cuenta buscadores como Google académico, Redalyc para fortalecer lo relacionado con el impacto en la animación japonesa en la cultura occidental. De las fuentes anteriormente mencionadas nos guiamos para obtener información del tema, para que de esta manera nutrirnos de información útil, coherente y viable hacia el tema escogido. De esta manera, el recolectar información útil para el artículo no se vuelve una tarea complicada. Durante la búsqueda de información, siempre se tuvo en cuenta encontrar información relativamente reciente, esto para lograr que la información encontrada sea lo más fresca posible y de esta manera poder redactar un mejor trabajo, más claro y más preciso al tema de investigación. Esto lo logramos ubicando información no anterior al año 2017 y no superior a 2022.

Objetivos de la revisión:

- Analizar la importancia de la animación en occidente.
- Explorar cómo las personas llamadas Otakus son tratadas.
- Investigar la influencia de la cultura japonesa en la cultura occidental.

Tipo de revisión:

El tipo de revisión utilizada en este artículo es narrativa, también llamada descriptiva su principal objetivo es estudiar acerca de una determinada temática; también es una revisión sistemática ya que se define como un resumen de evidencias, en este caso serían los autores que dan peso a los argumentos planteados.

Criterios de selección de artículos o documentos

Relevancia temática: Nos enfocamos en buscar artículos que nos pudieran dar una suficiente información sobre el impacto que tuvo la animación japonesa en nuestro continente.

Actualidad: los artículos que tuvimos en cuenta los buscamos que fueran recientes o actualizados, que fueran a partir del 2017.

Confianza: Los documentos que tomamos como referencia tratamos de que fueran confiables recogiéndolos en Google académico y Redalyc.

Diversidad de documentos: Los documentos usados fueron artículos científicos y académicos, para así citar a varios autores que sean coherentes y puedan argumentar sobre el tema a tratar.

Marco Teórico

Animación:

Para aquellos familiarizados con el mundo de la animación, mencionar el Studio Ghibli en Japón equivale a hacer referencia a los estudios Disney durante su era dorada o a los estudios Pixar en la actualidad. Sus películas se han convertido en clásicos del cine de animación oriental. A pesar de su rendimiento comercial moderado en su momento, los numerosos premios en festivales y los elogios entusiastas de la crítica especializada fueron suficientes para cimentar las bases de su reconocimiento a nivel internacional. Según Padilla, (2019, Pág 29) considera que: Con historias fuera de lo común para películas animadas (La tumba de las luciérnagas es considerada una de las películas más deprimentes en toda la historia de la animación), Miyazaki se convirtió en uno de los directores más influyentes de Oriente, sobre todo cuando decidió permitir la comercialización de sus personajes. En la actualidad, el anime se ha convertido en un fenómeno cultural de enorme popularidad, atrayendo la atención de una amplia audiencia gracias al impresionante ingenio creativo humano que exhibe.

Este género se destaca por fusionar tramas diversas y cautivadoras con animación que se adapta de manera magistral a estas narrativas, dando lugar a historias que fascinan a una gran variedad de personas con gustos diversos.

Según Tavarez, Ruiz, A. (2021, Pág. 4) Cabe mencionar los alcances que la industria cultural del anime tiene a nivel global, a pesar de que Furukawa Taku, connotado cineasta y vicepresidente de la Asociación Internacional de Cine de animación Asia-Japón (Asifa-Japan), haya dicho en su visita a México en 2014 que, contrariamente de lo que parece, “el auge del anime, más allá de ser una cuestión de negocio, se debe a los valores que transmite. Diversos factores influyeron en la evolución inicial del ámbito audiovisual. Entre ellos, destacan el bajo coste de producción en comparación con la industria estadounidense, la positiva recepción tanto a nivel nacional como internacional de las obras, y la conexión entre dos medios en expansión en ese período: el manga y la televisión. El surgimiento del anime también marcó el inicio de una nueva industria de contenido a nivel nacional, en consonancia con el auge económico de Japón en ese tiempo.

La introducción de métodos más eficientes de producción y financiamiento, así como la colaboración con diversos actores culturales, constituyeron elementos clave en un innovador modelo de acumulación capitalista. Estos aspectos posibilitaron el crecimiento continuo de la industria, incluso en medio de la crisis económica de los años noventa, consolidando su impacto tanto a nivel social como en el proceso de globalización. Según Anet, García L. (2022, Pag 21) “En la década del setenta comenzaron a desarrollarse en otros medios, temáticas asociadas al audiovisual, práctica que se consolidó a finales de los noventa, con gran impacto en el crecimiento de la industria”

La producción de animación en Japón se destaca como una de las más prominentes a nivel mundial. Los animes salen al aire de manera estacional, abarcando las distintas estaciones del año: otoño, invierno, primavera y verano. En algunos casos, aquellas series que superan los 12 capítulos, emitidos semanalmente, se extienden a lo largo de dos o más temporadas consecutivas.

Anime: Según Nakagawa, H. (2020) El dibujo del anime normalmente es de carácter realista, se basan en fotografías adaptándolas a un modelo de anime. El ojo en el anime es lo más característico en esta animación, son de gran tamaño tratando de humanizar a los personajes, ya que es la manera más atractiva y eficaz de representar los sentimientos a través de un dibujo con una mirada amplia; Los ojos es el medio para expresar visualmente el estado de ánimo, su carácter y sentimientos.

Según Ortiz, C. (2020). El anime llegó a la televisión de Latinoamérica entre los años 1970 y 1980, inició siendo transmitido en un horario muy corto, pero en los años 90 se masificó; en Argentina se vio la presencia cada vez mayor de las series de anime

transmitidas en cable. El séptimo arte animado destaca como uno de los pilares esenciales de la cultura visual, ejerciendo una influencia significativa en la formación de la identidad y la personalidad de los individuos durante su infancia. En la esfera occidental, encontramos a Disney, mientras que en el oriente, Studio Ghibli emerge como un destacado estudio cinematográfico de animación. Ambos se sumergen en temáticas similares, aunque su enfoque difiere notablemente en la manera de explorarlas. (Napier, 2001, como se citó en Monleon Oliva, V. 2020, Pág 3) “El anime o cine de animación japonés se concibe como una alternativa para quienes viven en una zona occidental, a través de historias que provienen de la cultura oriental, siendo aptas para todo tipo de público” Según Pachas Abad, A. N. (2020) “A inicios del año 2019, la plataforma de difusión de animes, Crunchyroll, colocó al Perú entre los diez primeros países de mayor consumo de anime en Latinoamérica, con más de 1 millón de suscriptores.”

Cultura:

Según Almazán, T. D, y Barlés, B. E. (2019) “La cultura japonesa fue conocida a través del cine. La cinematografía nipona, con Kurosawa, Mizoguchi y Ozu a la cabeza, comenzó a ser reconocida en festivales de cine internacionales”

A lo largo de las últimas dos décadas, la animación japonesa ha experimentado una explosión de popularidad que va más allá de las fronteras en las que se originó, conquistando a millones de seguidores en todo el mundo. Esta forma de animación está estrechamente ligada al Manga contemporáneo y tiene sus raíces en el trabajo pionero del maestro Tezuka después de la Segunda Guerra Mundial. La influencia y el atractivo global de la animación japonesa han consolidado su posición como un fenómeno cultural que trasciende las barreras geográficas, conectando a personas de diversas culturas a través de sus cautivadoras historias y estilos únicos.

Según Rodríguez, A. T. (2020). “la cultura otaku no es algo que surgió en un momento específico y de forma rápida, sino que fue un proceso que tomó varios años, en los cuales los medios de comunicación jugaron un papel fundamental” Con la expansión global del cosplay, esta práctica ha trascendido fronteras y se ha arraigado en numerosos países con eventos relacionados con el anime. Empresas y organizaciones han capitalizado esta tendencia, dando lugar a competiciones internacionales de renombre. No solo las empresas están inmersas en la competición de cosplay, ya que actualmente, grupos sin fines de lucro en Latinoamérica y el Caribe se unieron para formar la AIC (Asociación Internacional de Cosplay). Su Torneo Internacional de Cosplay ha capturado la atención y la participación de entusiastas de diferentes regiones, ampliando aún más el alcance y la diversidad de esta expresión artística a nivel global. Según Cedano Gonzales, K. M. (2017) Los concursos de cosplay son muy habituales en las convenciones de anime y en algunas se tiene la oportunidad de entrar gratis por llevar puesto el disfraz. En diversos países se organizan concursos de cosplay, frecuentemente en evento de historieta. Según el organizador, se otorga mayor puntaje al disfraz o a la representación del personaje.

Influencia:

Según Cerdán, V. Ect all (2021, Pág 573.) En el 2009 las salas de cine y la televisión eran prácticamente la única exhibición del anime; a partir de la popularización de los celulares inteligentes y el internet se pudo tener una mejor distribución del anime en Latinoamérica, “El anime se está convirtiendo en un medio diversificado y crossmedia, donde la historia y sus personajes se reproducen de todas maneras posibles. Según Machado, D. (2023). Es imposible ignorar la potencia que tienen los países asiáticos, tanto cultural como económicamente; en Costa Rica se ha trabajado desde el 2022 para consolidar la revista “Internacional de Estudios Asiáticos (RIEA)” esto para expandir el conocimiento de estos países en Latinoamérica “La importancia de incluir a Japón en los Estudios Asiáticos es una necesidad; así como lo era incluir a Asia en las discusiones de las ciencias sociales, las humanidades y las ciencias.

A lo largo de los años, "Dragon Ball Z" ha evolucionado para convertirse en una de las series más icónicas y exitosas de todos los tiempos. Prácticamente ningún niño de esa época pudo resistirse a su encanto, y hasta el día de hoy, poco más de dos décadas después, sigue siendo un fenómeno arraigado en la memoria colectiva. La accesibilidad a la serie se ha expandido enormemente; ahora, puedes disfrutar de las aventuras de Dragon Ball Z a través de diversos canales, ya sea por televisión, internet o dispositivos móviles como teléfonos celulares, tablets e iPods.

Según Gonzales Tejada, J. (2021, Pág 9.) “La televisión posee la peculiaridad de presentar estímulos visuales y auditivos, los cuales son más efectivos que los visuales o auditivos por sí mismo, por ello un medio sumamente eficaz en comparación con los demás medios de comunicación social” La influencia de los animes japoneses en la Asociación Cultural A-Shinden Puno ha sido significativa, especialmente en cuanto al conocimiento, la imitación y la práctica de las tradiciones de la cultura japonesa entre los jóvenes. Esta influencia se manifiesta de manera destacada en la participación activa en la práctica y aprendizaje del idioma japonés, la elaboración de platos de la gastronomía nipona, así como en la imitación de las tradiciones culturales que son predominantemente retratadas en los animes japoneses. (Gonzales 2021, como se citó en Acho, A 2022 Pág 77). Su objetivo general fue determinar de qué manera la serie Dragon Ball Z, influyó en la Conducta Social de los jóvenes y adultos de 20 a 40 años, en el Distrito de Lince, en el año 2021. De tal modo, el autor utilizó una metodología hipotético-deductivo. Asimismo, posee un enfoque cualitativo, utilizando la encuesta como técnica de estudio.

Otaku: Según Anticona, A. (2023, Pág 11) “La palabra Otaku significa Usted y surge en Japón en los años 80’. Este término se utiliza para referirse a personas aficionadas a las series animadas japonesas (anime) y cómics (manga).”

A raíz del aumento en el número de seguidores japoneses del manga y anime, ha surgido una subcultura conocida como Otaku. Es importante destacar que una subcultura se compone de individuos con comportamientos, creencias y hábitos distintivos que

los separan de la cultura a la que pertenecen. La "subcultura Otaku" se propagó inicialmente a través de encuentros y posteriormente mediante convenciones. Como se indicó anteriormente, el manga tiene sus raíces en Japón y está fuertemente influenciado por la cultura occidental. El manga guarda cierto parecido con el cómic americano, pero también ha generado un nuevo género. El anime, que es una forma de animación originaria de Japón, se presentó por primera vez al público. Gracias a diversas formas de medios, como Internet, la televisión y más, ahora personas de todos los rincones del mundo están conectadas. Esta sección dilucida el surgimiento de la subcultura Otaku como resultado de su impacto en la sociedad. El tema de la cultura japonesa en el continente occidental es importante y vale la pena explorarlo debido a su prevalencia. Con la llegada del manga y el anime, el término "Otaku" se ha vuelto cada vez más relevante. Según Anticon, A. (2023, Pág. 15)

El término Otaku nace en Japón y tiene por significado "usted". Asimismo, la subcultura Otaku se ha ido formando gracias a las convenciones que se han dado. En adición, según Cobos, el proceso de deslocalización del manga y anime a América Latina trajo como respuesta la Latinización de estos.

A raíz del aumento en el número de seguidores japoneses del manga y anime, ha surgido una subcultura conocida como Otaku. Es importante destacar que una subcultura se compone de individuos con comportamientos, creencias y hábitos distintivos que los separan de la cultura a la que pertenecen. La "subcultura Otaku" se propagó inicialmente a través de encuentros y posteriormente mediante convenciones. Los términos manga y anime están estrechamente vinculados al describir los gustos e intereses de los otakus. Estos géneros han experimentado una expansión global significativa, especialmente en Latinoamérica, gracias a la influencia de la globalización y al desarrollo de diversos medios de comunicación como la televisión e internet. En este segmento, se abordará la explicación del aspecto psicológico del otaku latinoamericano. Es de relevancia explorar este tema, ya que consideramos que el impacto de la cultura japonesa en la psicología de los otakus latinoamericanos se manifiesta en su comportamiento y en su manera de pensar. Los otakus latinoamericanos entran en contacto unos con otros mediante el internet, reuniones o convenciones. Cuando un recién llegado apasionado por el anime y el manga se une a un conjunto de jóvenes aficionados a estos géneros, comienza a adoptar una identidad renovada.

Según Huanchi, A. (2023, Pág 17) Es en esta nueva identidad que el nuevo fanático adopta un nickname. El nickname es una palabra en inglés que tiene por significado "sobrenombre". El uso de este se da mientras el fanático se encuentre dentro del grupo social, entretanto si realiza interacción fuera del grupo emplea su nombre real. Con la aparición del manga y el anime, ha surgido una nueva subcultura conocida como Otaku. Aunque la palabra Otaku tiene una traducción literal que significa "tu casa" o "tu hogar", su uso se ha desviado de su origen y ahora es mayormente adoptada por amantes del manga y el anime, en su mayoría jóvenes, para referirse entre ellos.

En este contexto, Otaku se convierte en una expresión de identificación y conexión entre aquellos que comparten un fervor por el mundo del manga y el anime. Según Rodríguez, R. J. (2023, Pág 17) La asociación del anime y manga como un punto muy importante. Fuera de Japón el anime y el manga se ven como uno solo, es decir, como un género unificado. El pensamiento de muchos fanáticos de estos géneros es que el anime y el manga no pueden ser separados, aunque cada género tenga un estilo propio. Según Rodríguez, A. T. (2020) La ignorancia del término “otaku” puede hacer que no se diferencie de otras subculturas u otras tribus urbanas, también pueden desconocer los diferentes géneros que tiene el anime, estas personas tienen un pensamiento simplista sobre este género, el cual dicen que las caricaturas del anime son solo para niños.

Discusión

Vemos como cada día la animación japonesa va avanzando, se va expandiendo y así mismo se vuelve más reconocida, ha tenido una gran trayectoria siendo el estudio Ghibli uno de los más famosos y el que más ha impulsado la cultura japonesa; estas animaciones nos muestran también un poco sobre su cultura, comidas y tradiciones que para nosotros los latinoamericanos pueden ser extrañas, pero a su vez interesantes. Sabemos que el anime llegó entre los 70 y 80, lo que más diferencia y caracteriza la animación japonesa de las demás son sus dibujos realistas, los ojos que ilustran ya que expresan muy bien los sentimientos y como es cada personaje. A medida que pasaba el tiempo se iba popularizando más y con esto presentaban más variedad de series; el día de hoy podemos ver como tiene un impacto global, acá en Latinoamérica muchas personas consumen este tipo de animación que ha pasado fronteras y ha podido hacer sentir a las personas identificadas con este género; muchas personas mientras crecían no sabían que viendo series como Dragon Ball o Pokémon era ver anime, a la hora de crecer fue que se dieron cuenta y muchos quisieron seguir viendo este tipo de animación de Japón.

El término otaku es un nombre que se le da a las personas que son aficionadas a ver anime, pero llega al punto de que lo usan para tratarlos mal; esto es solo porque no comprenden o intentan entender una diferente cultura, cada persona tiene diferentes gustos y deben ser respetados. Actualmente las personas que ven este tipo de animación proveniente de Japón van aumentando, al punto de que hacen reuniones para compartir sobre sus gustos, estas personas ya tienen una identidad que los diferencia, pero no los hace menos.

Conclusiones

El fenómeno de la globalización ha permitido una integración profunda de la cultura oriental en el tejido cultural occidental. Desde la expansión de la gastronomía y la popularidad de la animación japonesa hasta la adopción de prácticas espirituales y filosofías de vida, la intersección de estas dos culturas ha generado un impacto significativo.

Este intercambio cultural no sólo ha enriquecido la diversidad cultural en el occidente, sino que también ha promovido una apertura hacia nuevas perspectivas y valores. A medida que la globalización continúa su curso, la síntesis de estas influencias culturales sigue moldeando la identidad y las experiencias de las sociedades occidentales, creando un panorama cultural más rico y dinámico.

Referencias

Ortiz, C. (2020). ENTRE LO GLOBAL Y LO LOCAL: CONSUMO, APROPIACIÓN Y PRODUCCIÓN DE MANGA Y ANIME EN BUENOS AIRES (ARGENTINA). Cuadernos del Instituto Nacional de Antropología y Pensamiento Latinoamericano–Series Especiales, 8(1), 256-267.

Sosa Toranzo, R. E. (2020). Anime, globalización y adaptaciones. *Questión*. Gonzales Tejada, J. E. (2021). La serie japonesa “Dragon ball Z” y su influencia en la conducta social de los jóvenes y adultos de 20 a 40 años en el distrito de Lince: año 2021.

Chalarca Suescum, J. D. (2022). Japón, el País de la Animación Naciente que sedujo a Occidente. Arias Acho, Z. A., & Cutipa Solis, J. M. (2022). Animación japonesa y su influencia en el estilo de vida de jóvenes, caso de un centro comercial, Lima, 2022.

Solis Rivera, A. P. Influencia de la animación japonesa sobre la sexualización y la identificación de estereotipos utilizada en el diseño de personajes en la ilustración.

Mata, Á. R. M. Itinerarios subjetivos mediáticos, animación japonesa e historias de vida. *Etnografía retrospectiva*. PUNTOS DE ENCUENTRO, 9.

Monleón Oliva, V. (2020). La lucha cinematográfica entre oriente y occidente. *Studio Ghibli versus Disney*.

Escudier, E. G. (2018). La influencia del anime en Occidente: los mundos oníricos de Kon y Nolan. *Narrativas Visuales*, 315.

Cobos, T. L. (2017). ANIMACIÓN JAPONESA Y GLOBALIZACIÓN: LA LATINIZACIÓN Y LA SUBCULTURA OTAKU EN AMÉRICA LATINA.

Acevedo-Merlano, Á. (2020). El animé como lienzo para analizar las tensiones entre prácticas epistémicas ancestrales y tecnocientíficas. *Utopía y Praxis Latinoamericana*, 25(89), 211-226.

Rodríguez, A. T. (2020). El anime y el manga, factores que originan la subcultura otaku. *Trabajo*.

Gonzales Tejada, J. E. (2021). La serie japonesa “Dragon ball Z” y su influencia en la

conducta social de los jóvenes y adultos de 20 a 40 años en el distrito de Lince: año 2021.

Castro Medina, F. A. (2022). Recursos didácticos basados en Animación Japonesa.

Álvarez Gandolfi, F. M. (2019). " Si haces esto, eres otaku": reflexiones sobre las identidades constituidas a partir de objetos de la cultura de masas japonesa.

CEDANO GONZÁLEZ, K. M. (2017). Representaciones sociales en el caso de los jóvenes Otaku-Friki y la influencia del anime y manga en la ciudad de Hermosillo, Sonora.

Almazán, T. D, y Barlés, B. E. (2019) Japón, España e Hispanoamérica: identidades y relaciones culturales.

Machado, D. Afinidades Orientales: Influencias y confluencias de la fotografía contemporánea entre Japón y Latinoamérica.

Ortiz, C. (2020). ENTRE LO GLOBAL Y LO LOCAL: CONSUMO, APROPIACIÓN Y PRODUCCIÓN DE MANGA Y ANIME EN BUENOS AIRES (ARGENTINA). Cuadernos del Instituto Nacional de Antropología y Pensamiento Latinoamericano–Series Especiales, 8(1), 256-267.

Rodríguez, A. T. (2020). El anime y el manga, factores que originan la subcultura otaku. Trabajo. Nakagawa, H. (2020). Introducción a la cultura japonesa. melusina.

Cerdán-Martínez, V., Padilla-Castillo, G., & Villa-Gracia, D. (2021). 'Isekai'(異世界): el confinamiento autoimpuesto en Japón y Latinoamérica. Arte, Individuo y Sociedad, 33(2), 571.