



Facultad de
Psicología



UNIVERSIDAD
DE LA REPÚBLICA
URUGUAY

La personalidad otaku. Estudio exploratorio sobre los consumidores de anime y manga en Uruguay

Proyecto de Investigación

Universidad De La Republica

Facultad de Psicología

Fabricio Pereyra 5.054.080-8

Tutor: Dr. Ismael Apud

Montevideo, Uruguay

2025

Resumen

La presente investigación se propone indagar si las personas que consumen de forma habitual anime y manga, popularmente conocidas como otakus, presentan rasgos de personalidad particulares al ser comparadas con la población general uruguaya. Para ello, se adopta el modelo HEXACO, perteneciente a las teorías de rasgo de la personalidad, con el objetivo de identificar posibles patrones psicológicos específicos. Además, se incluyen preguntas sociodemográficas orientadas a caracterizar el perfil social, educativo y cultural de esta población. En un contexto marcado por la globalización y la creciente demanda de productos culturales japoneses en Occidente, el fenómeno otaku ha adquirido una notable presencia en Uruguay. Para ello, se define qué es el anime y en qué consiste la cultura otaku, además de aclarar la noción de personalidad utilizada en el estudio. También se presenta el enfoque metodológico aplicado para analizar esta manifestación cultural desde una perspectiva psicológica y social.

Palabras clave : Otaku, Personalidad, Comunidad, Cultura, Anime

Title: Otaku Personality: An Exploratory Study of Anime and Manga Consumers in Uruguay

Abstract

The present research aims to investigate whether people who regularly consume anime and manga, popularly known as otakus, present particular personality traits when compared to the general Uruguayan population. To this end, the HEXACO model, belonging to trait theories of personality, is adopted with the objective of identifying possible specific psychological patterns. Additionally, sociodemographic questions are included to characterize the social, educational, and cultural profile of this population. In a context marked by globalization and the growing demand for Japanese cultural products in the West, the otaku phenomenon has gained notable presence in Uruguay. To this end, what anime is and what the otaku culture consists of are defined, in addition to clarifying the notion of personality used in the study. The methodological approach applied to analyze this cultural manifestation from a psychological and social perspective is also presented.

Keyword: Otaku, Personality, Community, Culture, Anime

Índice

Introducción	1
Fundamentación	1
<i>Anime y animación occidental</i>	<i>1</i>
<i>Origen del manga</i>	<i>2</i>
<i>Masificación del manga</i>	<i>3</i>
<i>Anime en Latinoamérica</i>	<i>4</i>
<i>Otakus y Latinoamérica</i>	<i>5</i>
<i>Siglo XXI y comunidad otaku</i>	<i>6</i>
Marco conceptual	7
Cultura Otaku	7
<i>Cultura, arte e ideología</i>	<i>7</i>
<i>Consumo cultural</i>	<i>8</i>
Antecedentes: estudios de la cultura otaku	9
<i>A nivel internacional</i>	<i>9</i>
<i>Hispanoamérica</i>	<i>11</i>
<i>En el ámbito nacional: Uruguay</i>	<i>12</i>
Personalidad	15
<i>Orígenes del concepto</i>	<i>15</i>
<i>Perspectivas Contemporáneas</i>	<i>16</i>
<i>Los cinco grandes y el modelo HEXACO</i>	<i>17</i>
<i>¿Personalidad Otaku?</i>	<i>20</i>
Método	21
Diseño	21
Participantes	21
Instrumento	22
Consideraciones Éticas	22
Procedimiento	23
Preguntas	23
Objetivos	23
<i>Objetivo general</i>	<i>23</i>
<i>Objetivos específicos</i>	<i>23</i>
Cronograma	24
Referencias	25

Introducción

La presente investigación se propone indagar sobre si las personas que consume asiduamente anime y manga - popularmente conocidos como otakus - tienen ciertos rasgos de personalidad característicos, al ser comparados con población general uruguaya. Dicho en forma más coloquial, ¿Es posible hablar de una personalidad otaku?

Utilizando el modelo HEXACO desde las teorías de rasgo de la personalidad, se buscará explorar si es posible identificar un perfil psicológico particular en quienes se identifican con la cultura otaku. A su vez, realizaremos algunas preguntas sociodemográficas para caracterizar su perfil social, educativo y cultural en general. Como veremos, los otakus se caracterizan por su interés en los productos audiovisuales y gráficos de origen japonés.

En las últimas décadas, la globalización y la exportación de la producción oriental ha crecido exponencialmente en occidente, ya sea desde formatos como el arte, cultura pop, música, entre otros. Dentro de este panorama, se encuentran producciones japonesas, como el anime y el manga. Como consecuencia de esta masividad, un sector de la sociedad ha sido atraído particularmente a estos, popularmente conocidos como otakus. A partir de esto resulta pertinente, entonces, definir qué se entiende por anime, en qué consiste la cultura otaku, cuál es el instrumento adoptado para este estudio y cómo se conceptualiza la noción de personalidad.

Fundamentación

Anime y animación occidental

El anime es el nombre que coloquialmente se le da a la adaptación en formato animado de las novelas o cómics gráficos de Japón, también conocido como *manga*¹. El término anime es una contracción del término *animēshon* (アニメーション), término que deriva del inglés *animation*. Esta denominación es utilizada fuera de Japón, ya que dentro de este país el anime se refiere a toda producción audiovisual animada y no distingue entre los derivados del manga y/o novelas ligeras. A efectos del presente

¹ Historieta japonesa, generalmente en blanco y negro, que se lee de derecha a izquierda.

trabajo, desde aquí en adelante enunciaremos cómo “anime” a todo lo que es animación derivada de mangas, novelas ligeras y webcómic de origen japonés.

Existe una diferencia notable entre la animación que predomina en occidente, la cual tiene influencias de los cómics estadounidenses, y la animación japonesa. Esta diferencia no es solamente estética, sino que se relaciona también con el público objetivo al que cada una se dirige. Mientras que el comic tiende a ser consumido por un público más juvenil, el anime en contraparte abarca una audiencia más amplia en cuanto a edad y sexo. En Japón, para cada rango etario existe una denominación particular. Por ejemplo, tenemos el *Shōnen* (少年) para los adolescentes varones, el *Seinen* (青年) para un público adulto, *Shōjo* (少女) para jóvenes femeninas, entre otros. Además, desde sus orígenes el anime aborda temas muy diversos y explícitos, como ser la muerte, la violencia, el acoso escolar y otros temas sensibles. En cambio, estos temas son menos comunes en la animación occidental, dado que se dirige a un público objetivo de menor edad. En las últimas décadas, la producción occidental ha comenzado a modificar esta lógica y se han aproximado a la crudeza del arte oriental.

Origen del manga

El manga, del cual luego deriva el anime, tiene su origen en las primeras ilustraciones japonesas, las cuales se relatan momentos de la vida cotidiana o representaciones de dioses sintoístas² u otras historias del folklore nipón³ (Rodríguez, 2021). Ilustraciones las cuales son conocidas como pergaminos de animales y humanos jugando (*Chōjū jinbutsu giga*), se estiman fueron creadas aproximadamente a mediados del siglo XII y a principios del siglo XIII. Se considera que son los primeros pasos en la evolución del manga (Sánchez, 2023). Aproximadamente a finales del siglo XIX se comienzan a realizar los primeros trabajos considerados mangas. En parte, el impulso que recibió esta industria se debió, según Rodríguez (2021), a la financiación gubernamental a mediados del siglo XX, durante las guerras mundiales.

En este marco, el manga y sus derivados funcionaban como propaganda bélica, como por ejemplo el uso de afiches, cartelería y otros elementos con esa estética. Juárez (2019) señala que, al finalizar el conflicto bélico y con la derrota de Japón ante los estadounidenses, la población transitó un proceso de desánimo general,

² Practica el sintoísmo, la religión tradicional de Japón, centrada en el culto a los kami (espíritus o deidades de la naturaleza, antepasados, etc.)

³ Adjetivo que significa 'japonés', derivado del nombre original de Japón en japonés: Nippon o Nihon.

ocasionando que el manga se popularizara como un medio de información, contando con un precio muy accesible. En estas circunstancias, comenzaron a surgir nuevos artistas que colaboraron en la nueva ola de producción artística y narrativa.

Masificación del manga

En 1952 se publica *Astroboy*, del *mangaka* ⁴ Osamu Tezuka quien es popularmente conocido como “el dios del manga”, debido a la gran influencia de su obra. A partir de la incidencia de Tezuka hubo una masificación del manga y del anime que ha crecido exponencialmente hasta nuestros días. Obras destacadas del siglo XX son por ejemplo *Dragon Ball (Doragon Bōru)*, *Mazinger Z (Majingā Zetto)*, *Saint Seiya (Seinto Seiya)*, *Cowboy Bebop (Kaubōi Bibappu)*, *Neon Genesis Evangelion (Shin Seiki Evangelion)*, entre otras. Esta última no solo impactó desde su trama y animación sino en su modelo de negocio, el cual marcó un antes y después en la forma de financiar proyectos anime.

No solo los anime en su formato “episodio” (duración de 20 minutos) han influido en la popularización del fenómeno otaku, término que será desarrollado más adelante en este escrito. Asimismo, películas como los aclamados filmes de *Studio Ghibli*⁵, han fomentado la pasión y la expansión de esta expresión cultural. Studio Ghibli, además, amplió el mercado japonés cuando en 2002 ganó el Oscar con la película “El viaje de Chihiro” (*Sen to Chihiro no Kamikakushi*) en la categoría mejor película animada. Esto hecho, le abrió un codiciado espacio en el mercado estadounidense, al obtener reconocimiento de la crítica y el público general. Esto se vincula con una estrategia política del estado Japonés, esta misma se aborda a continuación.

En este contexto, es interesante entender a qué se debe esta masificación del anime en occidente; este movimiento no es una mera casualidad. Rodríguez (2021) propone que este movimiento surge desde Japón, como herramienta de *soft power* que se refleja en la política de *cool Japan*. El *soft power* remite al poder o influencia que produce un estado mediante métodos no bélicos, o sea a través de la cultura o la diplomacia. En el caso del anime, este se refleja en la cultura y como se expande mediante el manga y su ya mencionado derivado audiovisual. Mediante esta filosofía es que Japón desarrolla el *cool Japan* para extender su cultura a occidente. El consumo

⁴ Autor o dibujante de historietas japonesas

⁵ Estudio de animación japonés fundado en 1985 por Hayao Miyazaki e Isao Takahata, reconocido mundialmente por sus películas animadas, como *Mi vecino Totoro* y *El viaje de Chihiro*, que combinan elementos de fantasía, mitología y críticas sociales.

tan masivo y la demanda de productos japoneses en la actualidad son resultado de esta política (p. 20).

Anime en Latinoamérica

En cuanto a Latinoamérica, la llegada del anime se remonta a comienzos de los años 70 con la emisión televisiva de series dobladas al español en países como México, Perú, Chile y Argentina. Como trabaja Cobos (2010), durante las décadas del 70 y 80, estas producciones fueron transmitidas junto a dibujos animados estadounidenses, sin distinguirse aún bajo el término "anime". Sin embargo, la autora destaca cómo en los 90 se comenzó a implementar este término gracias a animes ya mencionados como Dragon Ball, Sailor Moon entre otros. Estos títulos, generaron un boom regional y se empezó a reconocer al anime como un género en sí mismo.

Este boom, según plantea Cobos, permitió la difusión a otros animes diferentes, expandiendo los géneros que se comenzaron a emitir en nuestra región, tanto así como en el mercado norteamericano. A su vez, se inició la comercialización de productos relacionados (merchandising) y la publicación de manga en español, aunque con licencias fragmentarias y distribución limitada. Editoriales como *Ivrea* en Argentina y *Vid* en México jugaron un papel clave en este proceso. En gran medida el atractivo que produce el anime y el manga se explica, en parte, por su estilo narrativo y la construcción de personajes con emociones contradictorias. También influye cómo se plantea la vida cotidiana, la cual se aleja del modelo tradicional del héroe occidental, estereotipo que se encuentra presente en el cómic norteamericano.

Esto genera entonces una fácil identificación en el público, especialmente en contextos culturales donde las narrativas moralizantes pierden fuerza ante relatos más imperfectos y realistas. Interesante además, es como el doblaje y la adaptación de los guiones juega un rol fundamental en la desterritorialización del producto y se reterritorializa en otro distinto, esta idea es propuesta por García Canclini (citado por Cobos, 2010, p. 16). Esta noción, es propuesta por el autor como una latinización del anime. Por ende, el anime pasa a ser integrado por la audiencia luego de ser adaptado para el mercado. Aquí no solo interviene el doblaje, sino también la forma en que la cultura regional se vincula con el impacto que genera el producto en sí, considerando que este se produce en otro país, con su propia cultura e historia.

Comprendiendo cómo se incorporan estos productos a la región, también hay que considerar al público que lo consume. De acuerdo con lo trabajado por Cobos (2010), el público que se vincula activamente tanto con el anime, manga y/o videojuegos derivados de estos, es conocido como “otaku”. Este término de origen japonés; en su génesis significaba “tu casa”, se usaba de manera formal para referirse a otros, fue adoptado por jóvenes japoneses aficionados al manga y al anime como una forma segura de comunicarse, en especial aquellos con dificultades para socializar. Su uso se popularizó en los años ochenta a partir de una columna de Aki Nakamori, quien propuso el término para describir a un nuevo tipo de fanático, distinto al estereotipo del “maníaco” convencional. Cobos destaca que, con el tiempo, el término otaku adquirió connotaciones negativas en Japón, especialmente tras un caso criminal ampliamente cubierto por los medios, que asoció la figura del otaku.

Esta asociación con la obsesión enfermiza y el aislamiento social ha sido sin embargo transformada, particularmente en el contexto internacional de consumidores de anime. En América Latina y otras regiones occidentales, el término ha sido resignificado; se lo usa para identificar a fanáticos apasionados por el anime, los videojuegos u otras aficiones, pero sin la carga estigmatizante que conserva en Japón.

En las décadas siguientes, esta concepción peyorativa sobre los otakus continuó, particularmente en Japón, donde aún este término puede tomarse como un insulto (Cobos, 2010). Sin embargo, y con la entrada del siglo XXI esto comenzó a cambiar. En parte debido a la masificación del material audiovisual, videojuegos, merchandising y la influencia de las redes sociales. Aquí también entra en juego el anime *Neon Genesis Evangelion*, el cual le abrió la puerta a un público más amplio, contribuyendo a desmitificar la figura del otaku.

En relación con *Evangelion*, Jaraiz (2024), trabaja sobre este anime, el cual se desarrolla en un futuro apocalíptico. Aquí la humanidad es atacada por criaturas llamadas ángeles. Para combatirlos, la una organización llamada *NERV* utiliza robots gigantes llamados *EVA*s. Estos mismos solo pueden ser pilotados por adolescentes. Shinji Ikari, quien es el protagonista de la historia, es convocado por su padre, director de la organización, para asumir ese rol. En este anime su autor, Hideaki Anno, plasmó muchos elementos novedosos para la época, como tratar la depresión adolescente y otros problemas de salud mental, cuestiones filosóficas y religiosas, entre otros temas profundos y sensibles. Jaraiz Romero señala cómo el mangaka reflejó muchas de sus problemáticas en la obra, lo cual le dio este tinte tan poderoso y rupturista. El impacto

en la audiencia fue tal que posiciono a este anime en la cúspide de la producción de la época. Esta pieza cultural movilizó a la comunidad, y logro poner en agenda las problemáticas de salud mental en Japón.

Siglo XXI y comunidad otaku

La contribución y el legado de diversas obras colaboraron a que, hoy en día, se consolidara la comunidad otaku en el panorama global. A lo largo de este trabajo, se referirá a este grupo como “comunidad”, ya que se considera que esta denominación es más amplia y evita las limitaciones que conllevan términos como “tribu urbana” o “subcultura”. Según Cortes (2008), estos términos producen cierta “miopía” que, al estandarizar y categorizar ciertos grupos, no permite identificar sus particularidades e innovaciones propias. En suma, conceptos como “tribu urbana”, “contracultura” o “subcultura” estarían generando categorizaciones que dejarían por fuera muchos elementos, los cuales son interesantes de estudiar en el fenómeno de la cultura otaku.

En este sentido, resulta pertinente revisar brevemente qué se entiende por comunidad. En la actualidad, el concepto de comunidad se construye a partir de dos ejes fundamentales, elementos estructurales y los funcionales. Los primeros se refieren a la existencia de un grupo inmerso en un espacio geográfico. Esto es por ejemplo un barrio o una ciudad, esto permite cierta coordinación entre el grupo. Por otro lado, el eje funcional se centra en la presencia de intereses y necesidades comunes compartidas por un grupo de personas (Causse, 2009).

Algunas definiciones integran ambas dimensiones. Por ejemplo, Socarrás (2004, citada en Causse, 2009) destaca el sentido de pertenencia como eje central, considerando que una comunidad también es la historia común, hábitos, códigos compartidos y cultura. Esta pertenencia, ligada a la identidad, se desarrolla mediante la interacción y la cooperación. En este sentido, Causse resalta el papel de la participación como un proceso activo. Este mismo transforma las relaciones sociales y redistribuye el poder entre los miembros. Además, destaca la importancia del lenguaje como elemento identitario, que permite a los sujetos reconocerse como parte de una comunidad. Dentro de la comunidad otaku, por ejemplo, se pueden identificar el uso de palabras de origen japonés, lo cual amplía el vocabulario en la comunicación. Este elemento es característico en otras comunidades, en donde el uso de ciertas palabras y jergas denotan estar ligado a ciertos espacios comunes.

Debido al auge del anime en Occidente, existe un creciente interés en comprender a las y los integrantes que lo habitan. Específicamente en este trabajo, es de notable interés estudiar la comunidad de nuestro país. En Uruguay, sin embargo, los estudios al respecto son escasos. Por lo que, este trabajo representaría un gran aporte para entender mejor a la comunidad otaku, en tanto conjunto de prácticas, costumbres, gustos y sensibilidades, así como los aspectos psicológicos asociados a la misma.

La presente investigación, se propone, además, estudiar la personalidad otaku, es decir, si existe cierto perfil de personalidad asociado a los consumidores de anime y manga. Para ello, primero definiremos algunos conceptos centrales de este estudio: qué es la personalidad, qué es la cultura, y estudios sobre cultura otaku.

Marco conceptual

Cultura Otaku

Cultura, arte e ideología

Al igual que toda la sociedad, se puede identificar en los otakus un arraigo a productos audiovisuales, musicales o interactivos. Se puede vincular esta pertenencia a la cultura japonesa o una cultura otaku. Pero ¿qué es la cultura? Busquet (2015) en su libro *La Cultura* estudia este concepto desde distintas aristas, su etimología, su variación dependiendo del contexto, entre otros. En este trabajo tomaremos su concepto más general. El autor propone que es un concepto polisémico, lo cual genera complejidad para abarcarlo. Por ende, se tomará entonces dos de los posibles usos de esta según el contexto, desde el arte y como ideología. Estos dos elementos se hacen relevantes debido a que tanto el anime como el manga, son elementos artísticos de creación y comunicación, como menciona Busquet. Estos mismos provienen de Japón, y como estrategia de soft power influyen en el pensamiento de sus lectores y/o televidentes.

Desde el arte según Busquet, el concepto se encuentra estrechamente relacionado con la producción intelectual y en particular, con las manifestaciones artísticas. Se suele asociar la cultura con el arte, es decir, obras, textos y prácticas cuya finalidad principal es la creación. Esta idea se refleja en expresiones como la poesía, el teatro, la novela, danzas, la ópera, las artes visuales o el cine, reforzando una noción

ampliamente compartida que vincula arte y cultura. Históricamente, se ha entendido como arte toda creación humana valorada por su calidad estética, más allá de su utilidad práctica o de su sentido concreto. No obstante, Busquet señala que hoy en día el arte no se limita solo a lo estético, sino que también funciona como medio de expresión. En este sentido, puede vincularse con la política, la religión o la filosofía.

Desde el ámbito de la ideología, Busquet plantea este vínculo, debido a que los seres humanos necesitamos interpretar el mundo para darle sentido a nuestra existencia. Por eso, construimos representaciones que permiten ubicarnos en la realidad. La ideología funciona como un sistema organizado de ideas, imágenes y conceptos que ofrecen una visión “coherente” del mundo. En este sentido, cada ideología implica una forma particular de concebir la realidad, basada en creencias y valores que no necesitan ser verdaderos, sino simplemente creíbles. Es posible pensar que los otakus tienen cierta manera de percibir su realidad, sus vínculos, atracciones, motivaciones, tanto como otros elementos que constituyen su relación con el otro.

Consumo cultural

Según Álvarez Gandolfi (2016), los cambios de los modelos económicos y sociales que se desarrollaron luego de la Segunda Guerra Mundial, -por ejemplo el paso del modelo fordista al de un consumo flexible, llevaron a profundas transformaciones socioculturales. En este contexto, marcado por el debilitamiento de las instituciones tradicionales (familia, escuela, trabajo), emergieron nuevas formas de producir experiencias sociales. El consumo de productos en masa comienza a funcionar como referencia simbólica en la construcción de identidades, tanto así como la búsqueda de pertenencia a nuevos espacios.

En este sentido, el autor propone que el fanatismo por los universos que se producen en el manga y el animé, se vuelve una vía legítima para generar esta identificación, tanto, así como establecer vínculos y reconfigurar sentidos. La cultura otaku entonces, se manifiesta como una forma alternativa de socialización que se distancia de los espacios tradicionales, los cuales son poco contenedores, y se presenta la figura del adulto como antagónica. Los jóvenes que se identifican como otakus encuentran en el manga y el anime valores más afines a sus propias experiencias, construyen aquí espacios de intercambio y reconocimiento entre pares.

Esta comunidad, además, se sostiene sobre circuitos de distribución horizontales; aquí entran en juego las redes sociales, y el internet. En estos espacios opera esta lógica de ir en contra de lo tradicional y del adulto. La virtualidad, como abordan diversos autores (Barral, 2000; Ito et al., 2012; Schuller-Costa, 2015 como se citó en Álvarez, 2016), ha sido fundamental dentro de la comunidad otaku, debido a que muchos contenidos, ya sean manga o anime, se compartían por estos medios. Debido a la falta de distribución legal y doblajes oficiales, muchos recurrían a doblajes autodidactas y lo distribuían gratuitamente en distintos foros. Esto fue creando y produciendo la comunidad misma dentro de cada región. En Latinoamérica estas prácticas por una cuestión económica han sido fundamentales en la masificación de estos productos. Hoy en día existen distintas plataformas para poder acceder oficialmente a mangas o animes, pero aún siguen existiendo estos espacios no oficiales para compartir dichos contenidos.

Es posible afirmar, desde el trabajo de Gandolfi (2016) que, lejos de este ser un modelo individualista, la cultura otaku puede entenderse como una respuesta activa frente al vacío simbólico de la posmodernidad, operando como un espacio donde se experimentan formas estables de identidad y pertenencia. Esta noción va en línea con la propuesta de este trabajo de revalorizar a esta comunidad. Aquí se reproducen entonces no solo prácticas similares y compartidas, sino que se genera un espacio de integración. Emerge un lugar donde sus integrantes pueden vincularse, expresarse, además de ser reconocidos.

Antecedentes: estudios de la cultura otaku

A nivel internacional

A la hora de indagar en los antecedentes sobre estudios de la cultura otaku, se observa que la bibliografía disponible en el ámbito local es escasa. La mayoría de las producciones se realizan en el norte global, donde distintos/as autores trabajan sobre el fenómeno de la cultura otaku. A nivel regional los trabajos académicos se presentan en mayor número en países de América del Sur, como Argentina, Brasil, Chile, entre otros. Localmente los trabajos académicos merecen su producción, salvo contados casos de autoras, que desde diferentes perspectivas han estudiado el fenómeno.

Se parte entonces desde trabajos internacionales como, por ejemplo, el libro *Otaku and the Struggle for Imagination in Japan*, de Galbraith (2019) quien, ofrece un

análisis profundo del fenómeno otaku en Japón. Aquí, combina el enfoque etnográfico con la teoría cultural. A través de un estudio de campo en Akihabara y otros espacios urbanos, el autor examina cómo los otakus, quienes en esta muestra son principalmente hombres jóvenes, construyen formas alternativas de sociabilidad y deseo en torno a personajes ficticios, especialmente, figuras femeninas del anime. Lejos de buscar patologizar esta práctica, Galbraith propone entenderla como una forma legítima de vinculación con estos productos, en la que hay una tensión constante con las normas sociales y el discurso estatal, que busca apropiarse del otaku como símbolo del cool Japan. Esta perspectiva resulta clave para contextualizar el origen del término y sus transformaciones en el tiempo, así como para entender cómo estos modos de consumo y pertenencia cultural se resignifican fuera de su país de origen.

Otro autor que trabaja sobre esta línea, y posiciona como relevante el soft power y cool Japan, es Yuji Sone, quien en 2014 con su artículo *Canted Desire: Otaku Performance in Japanese Popular Culture*, aborda esta temática. Aquí, posiciona al término otaku como una noción difícil de definir. El autor, explica que ser otaku no implica una única forma de fanatismo, sino una variedad de prácticas que incluyen el interés por el anime, el manga, los videojuegos, el cosplay, entre otros. Aunque, tradicionalmente se asocia al otaku con la masculinidad, la soledad y con actitudes antisociales, Sone destaca que también existen dinámicas colectivas y espacios de sociabilidad dentro de esta comunidad. Además, plantea que la cultura otaku ha sido aprovechada por el estado japonés como una herramienta de soft power en su estrategia de proyección internacional. Sin embargo, también critica cómo en medios occidentales, se liga esto al “tecno-orientalismo”. Este concepto propone que los países orientales tienen culturas exóticas y extrañas, lo cual provoca cierta barrera ideológica frente a sus producciones. También, se pone en juego la gran capacidad tecnológica de estos mismos.

Otra idea que trabaja en su artículo es, cómo se vincula la figura del otaku, con la atracción hacia personajes femeninos ficticios, y propone reflexionar sobre cómo estudiar este fenómeno sin caer en estigmatizaciones. En este sentido, se puede observar cómo los diversos trabajos suelen apuntar hacia los mismos elementos, sexualidad, sociabilidad, fanatismo exacerbado. Se puede pensar entonces en ciertos matices que pueden devenir en una personalidad particular del otaku.

Aunque sin referirse directamente al soft power, otro artículo internacional que aborda la atracción que produce el anime, es el trabajo *The Occidental Otaku: Portuguese Audience Motivations for Viewing Anime*, de Gonçalves, Navio y Moura, del 2020. Los autores analizan las motivaciones que llevan al público portugués a consumir

anime, a partir de un estudio tanto cualitativo como cuantitativo, a través del uso de instrumentos como encuestas y entrevistas. Estas mismas fueron llevadas a cabo en convenciones en Portugal. Los autores identifican motivaciones relevantes para ver anime. Estas son el entretenimiento, escapismo, socialización, aprendizaje, entre otras. El entretenimiento aparece como la más significativa, aunque también destacan el valor emocional que los espectadores atribuyen a los personajes y las historias. Además, el estudio muestra diferencias en las motivaciones y preferencias según el género y la edad de los encuestados. Por ejemplo, las mujeres tienden a consumir más géneros como el *shōjo* y el *yaoi*, mientras que los hombres se inclinan por el *shōnen*. El artículo contribuye a comprender cómo se construye la identidad otaku en contextos occidentales, alejados del lugar de origen del anime.

Hispanoamérica

En un ámbito regional y retomando la idea del *soft power*, Karina Juárez (2019) aborda cómo se da este fenómeno en México. Aquí analiza la expansión y apropiación de la cultura otaku. Hace un recorrido histórico del término otaku, y del origen de los primeros espacios culturales de este fenómeno. Datándolo en la década del 70, principalmente en universidades y liceos de Japón. En los 90 esto se masifica con el surgimiento de internet, el cual, sobre los años 2000 comienza a tener un auge más transversal en la población, debido a la capacidad de democratización de las redes. Brevemente recorre históricamente no solo el fenómeno cultural sino el origen del manga, sus primeros pasos históricos, proponiendo una noción proveniente de la autora Tokiyo Tanaka, quien trabaja sobre esta temática. A su vez, retoma ideas ya mencionadas en este presente trabajo, como el uso dado por el gobierno japonés en la Segunda Guerra Mundial y el boom que se produjo en los años 60 con el trabajo de Osamu Tezuka.

Destaca también las diferencias que tienen las producciones narrativas escritas y audiovisuales occidentales, frente a las orientales, y parte de la atracción que se produce en el público occidental. Específicamente en México destaca que fue uno de los primeros países hispanohablantes en adoptar esta cultura. Esta se dio a través de la difusión televisiva por canales como *TV Azteca* y *Televisa*, y la traducción de manga mediante editoriales como *Mundo Vid* y *Kamite*. Es bien sabido por los fans, que grandes actores de doblaje reconocidos a nivel regional, han surgido de este país. Por ejemplo, Mario Castañeda como la voz de Goku, René García como Vegeta, Isabel Martiñón como Naruto, entre otras y otros.

México, además, ha sido un emplazamiento clave para la comunidad otaku, con espacios masivos de encuentro, que funcionan como puntos para el fortalecimiento de la identidad colectiva. La autora también menciona que la cultura otaku ha enfrentado críticas y estigmatización, especialmente desde sectores conservadores. Esto se puede relacionar con lo trabajado por Yuji Sone (2014) y su noción de que la cultura oriental se percibe como “tecno-orientalismo”. A pesar de esto, la popularidad y mercado han continuado en crecimiento, destacándose la relevancia del cosplay y las convenciones como formas de participación. Asimismo, políticamente también existe un intercambio con la embajada de Japón en México, que ha respaldado activamente estas manifestaciones culturales, contribuyendo a la difusión oficial de la cultura japonesa y fortaleciendo los lazos entre ambos países. Este fenómeno es atribuible al soft power. En este contexto, se genera beneficio económico y cultural para Japón, siendo un logro de la articulación de la estrategia del cool Japan.

Desde un abordaje desde el ámbito rioplatense, se retoma el trabajo abordado de Álvarez Gandolfi (2016) de Argentina. Brevemente reseñar que aquí se explora la cultura otaku a través de un enfoque etnográfico. El estudio analiza cómo los jóvenes construyen sentidos identitarios en el marco de la posmodernidad, donde el debilitamiento de los grandes relatos e instituciones tradicionales. La cultura otaku, entonces, es una respuesta a la fragmentación social, permitiendo encontrar espacios de estabilidad, reconocimiento a través de las prácticas que aquí se realizan.

La idea central del trabajo es como el autor destaca el rol de la virtualidad en la configuración de esta comunidad. Las interacciones digitales ya sean foros, o distintos canales multimedia (YouTube, por ejemplo) no solo permiten el acceso a contenidos, sino que constituyen espacios donde se da el intercambio y se crean lazos sociales. Este uso de lo digital se entiende como una forma de responder a la pérdida de referentes tradicionales, en donde se articulan otras lógicas de intimidad y vinculación con los pares. Por eso en síntesis, propone que la cultura otaku, entonces, se presenta como un síntoma de los procesos contemporáneos de construcción identitaria en contextos de desestabilización institucional. Configurándose, una comunidad transnacional, en donde surgen nuevos valores, formas de expresarse, entre pares.

En el ámbito nacional: Uruguay

Localmente no existe una gran producción académica sobre la comunidad o la cultura otaku; sin embargo, esto no implica que dicho fenómeno no tenga presencia en

nuestro país. Es notoria la creciente demanda de productos de origen japonés y la apertura de nuevos negocios orientados a satisfacer esas necesidades del mercado. La cultura otaku en Uruguay se ha nutrido principalmente de la virtualidad, especialmente durante los años 2000, debido a la escasez de materiales físicos a nivel local. Con la masificación regional, estas limitaciones han disminuido, favoreciendo también un auge en la producción académica sobre esta temática. En este contexto, resulta pertinente destacar a tres autoras que en los últimos años han trabajado en torno a esta manifestación cultural. Las dos primeras, si bien no constituyen antecedentes directos, en términos de investigaciones centradas específicamente en el objeto de estudio de este trabajo, aportan elementos significativos para su comprensión. La primera analiza el caso del llamado “asesino otaku”, anteriormente mencionado, y la segunda desarrolla un proyecto de investigación vinculado al fenómeno. La tercera autora, en cambio, releva elementos específicos de la cultura otaku en Uruguay y trabaja directamente desde la comunidad.

Se parte entonces destacando el trabajo de Sylvia Tanaka (2024), quien aborda la comunidad otaku en Montevideo, en el marco del evento multitudinario “Montevideo Comics”. En su trabajo propone la realización de un proyecto que estudiará a partir de una integración de técnicas cuantitativas y cualitativas analizar diversas dimensiones ya sean estructurales o intersubjetivas de los individuos participantes. El proyecto se fundamenta en que la autora, plantea que estudiar al público objetivo del anime y manga permite, no solo conocer el impacto de los productos culturales, sino también comprender los procesos de acceso, globalización y construcción de identidades. En el caso del anime en Uruguay, el consumo se ve potenciado por la virtualidad, redes sociales y la participación de los jóvenes. Este sector no solo accede a los contenidos, sino que también los comentan, reinterpretan y reproducen, dando lugar a comunidades que funcionan como espacios de sociabilidad y construcción de sentido.

En este contexto, se destaca la figura del prosumidor (consumidor + productor), que forma parte de un fenómeno más amplio de convergencia mediática (Jenkins, 2006 como se citó en Tanaka, 2024), donde los usuarios ya no solo reciben contenidos, sino que los recrean y expanden dentro de universos narrativos. Tanaka, también subraya la importancia de eventos presenciales, cuya creciente convocatoria refleja la consolidación local de estas comunidades. A su vez, remarca que aún no hay estudios suficientes a nivel local, por eso su investigación busca aportar en ese campo.

Otra autora que no aborda directamente las comunidades otakus, pero si integra bibliografía al respecto, aportando a la investigación local, es Camila Martínez quien en

el año 2022 presentó su trabajo final de grado. Aquí estudia el caso del “Asesino Otaku”. Tsutomu Miyazaky, quien fue un asesino en serie de Japón. Entre los años 1988 y 1989, Miyazaki secuestró y asesinó a cuatro niñas que tenían entre 4 y 7 años. Este trabajo se centra en el análisis clínico de asesinos seriales, y realiza un abordaje teórico con diversos autores desde la perspectiva psicoanalista. Pero es interesante destacarla ya que aborda parte de esta idea peyorativa relacionada con el otaku. En su trabajo describe como fue la infancia de Tsutomu Miyazaky, y sus móviles para realizar tales atrocidades. Brevemente contextualiza los cuatro asesinatos y su repercusión mediática. Queda en claro durante el transcurso de la lectura que nada que ver tenía este hombre con un otaku, fue una casualidad socio-histórica la que lo llevó a ser calificado como tal. Durante los años en los cuales se realizaron estos actos homicidas, fue que se comenzó a popularizar el termino, y al asociarse la idea de la pedofilia y la atracción por menores de edad, se calificó erróneamente de otaku a Miyazaky.

Finalmente, otra producción local que profundiza en el estudio de la comunidad local es el trabajo de grado realizado por María José Acuña (2022). Desarrollado desde la Licenciatura en Diseño Industrial, aquí indagó sobre la oferta de vestimenta para adolescentes vinculados a la subcultura otaku, como ella los describe, en función de su posicionamiento teórico. El estudio se centró en jóvenes de entre 12 y 18 años, se relevó si existía una oferta de indumentaria en el país que respondiera a sus gustos, necesidades e intereses, siempre relacionado con la comunidad otaku.

El trabajo parte de una definición del “*otakismo*” basada en autores como Álvarez Gandolfi (2019), quien señala el surgimiento de nuevas identidades culturales a partir de objetos de consumo japonés como el anime, el manga o los videojuegos. También se retoman los aportes de Cobos (2010) sobre la expansión global de este fenómeno y su proceso de hibridación.

La investigación se realizó mediante un sondeo exploratorio a adolescentes uruguayos, la autora identificó una escasa o poco diversa oferta de ropa con estética otaku en el mercado. Gran parte de los participantes indicaron que el estilo de ropa que les gustaría usar solo se consigue en el exterior o no se adapta a sus necesidades. Esta falta de representación en el mercado nacional promueve la propuesta de diseño de una colección gráfica de indumentaria inspirada en los otakus. Es interesante además, destacar que no solo se realizaron los cuestionarios a jóvenes, sino que se entrevistó a un propietario de un local de venta de artículos vinculados a los otakus. De aquí surgieron importantes reflexiones de un integrante de la comunidad y un referente en Uruguay.

Personalidad

Dado el enfoque de esta investigación, es necesario conceptualizar que es la personalidad. “La personalidad puede definirse como el estilo relativamente estable de pensamiento, emoción y comportamiento que caracteriza a un individuo (McCrae & Costa, 2021, como se citó en Arias, 2024, p.2). Existen diversas teorías que apuntan a definir que es la personalidad. Brevemente se repasarán algunas de las más relevantes, tomando como base los trabajos que profundizan esta temática. Resultan relevantes los aportes de Castillero (2017), Montañés et al (2009), Sánchez (2007) y Cruz (2019).

Como plantea Cruz (2019), quien señala que la palabra personalidad se origina en el vocablo latino *personare*, que proviene de *per* (a través) y *sonare* (sonar). Esta noción se refería a las máscaras teatrales de los actores de la antigua Grecia. Otra posible definición aportada por Hernández José (2012, citado en Cruz, 2019) es la siguiente:

La personalidad es un conjunto de características o patrones, que definen a una persona, es decir sentimientos, pensamientos, actitudes y conducta de cada individuo, que nos hacen ser diferentes de los demás. Cada persona al nacer tiene en cierto modo su personalidad condicionada por la biología, pero esta personalidad se va a ir modificando a lo largo del tiempo, en función de las relaciones del sujeto con el ambiente. La personalidad cambia y se estructura con el paso del tiempo, ya sea por la figura de influencias paténtales o sociales, que pueden actuar de forma consciente o inconsciente. (p. 120)

Orígenes del concepto

La noción de personalidad, según Sánchez y Ledesma (2007), data de la Antigua Grecia, aquí se comenzó a pensar este concepto como resultado de procesos naturales y corporales. Uno de los pensadores que contribuyó a esto fue Empédocles, quien propuso la teoría de los cuatro elementos (aire, fuego, tierra y agua). El filósofo griego afirmaba que esta combinación explicaba al ser humano, además proponía que este podía concebirse como un microcosmos del universo. Por ende, la salud estaba sostenida entonces por el equilibrio entre estos elementos. El desbalance de los mismo explicaba el devenir y el surgimiento de distintas enfermedades.

En desarrollos posteriores, Hipócrates retomó esta idea y la vinculó a los humores del cuerpo: sangre, bilis amarilla, bilis negra y flema. Propuso que el predominio de un humor influía en el temperamento, marcando una primera conexión entre biología y el carácter. En tiempos más recientes, Galeno, profundizó esta relación y definió cuatro tipos de personalidad según el humor dominante: sanguíneo, colérico, melancólico y flemático. Su clasificación tuvo una larga influencia hasta el siglo XVII. Esta clasificación anticipó algunas nociones modernas sobre los rasgos de personalidad.

Ya en la modernidad, el concepto de personalidad continuó desarrollándose. Desde Cruz (2019), quien trabaja sobre como en el siglo VI, Boecio vinculó los términos persona y esencia. Allí definió a la persona como una sustancia individual, racional y natural, lo que constituyó uno de los antecedentes en la formulación del término personalidad (Zavala, 2010 como se citó en Cruz, 2019). En el siglo XVI, Cardano, profesor de medicina en la Universidad de Pavía, distinguió dos formas de alteración mental: la *insania*⁶ y la *improbidad*⁷.

En tiempos más recientes, el estudio de la personalidad desde la perspectiva científica avanzó notablemente a partir de la postulación de Darwin en 1859, sobre la evolución de las especies. Posteriormente, a finales del siglo XIX, los trastornos de personalidad comenzaron a denominarse personalidades mórbidas, cuya causa se atribuía a una degeneración constitucional del sistema nervioso. Esto llevó por ejemplo al estudio que desarrolló Freud, motivado en gran medida a sus estudios sobre neurología y la influencia de otros teóricos de la época.

Perspectivas Contemporáneas

Como ya se mencionó, Freud, abordó y desarrolló su propia teoría sobre la personalidad. Según palabras de Castillero (2017), Freud planteaba que el comportamiento y la personalidad están determinados por impulsos que buscan satisfacción y por los conflictos que surgen al enfrentarse con las limitaciones de la realidad. Dentro de su teoría, Freud en su primera tópica, distingue tres sistemas, el inconsciente, el consciente y el preconscious, que permite el paso de contenidos entre los otros dos niveles.

⁶ Término usado para referirse a trastornos mentales graves o pérdida de la razón.

⁷ Conducta moralmente desviada, asociada a la falta de integridad o maldad en el carácter.

En su segunda tónica, propone tres instancias psíquicas, el Ello, que representa los impulsos básicos; el Yo, que media entre esos impulsos y la realidad, y el Superyó, que actúa como instancia moral y social. La personalidad se desarrolla a lo largo de diferentes fases, a partir de los conflictos entre estas estructuras y los mecanismos de defensa utilizados para resolverlos.

Otro autor cercano teóricamente a Freud era Jung, quien, desde el artículo de Castilleros, se puede destacar que la personalidad está formada por la persona, que es la parte visible y adaptativa hacia el entorno. Y un segundo elemento que es la sombra, esta incluye aspectos rechazados por el propio individuo. Según Jung, el inconsciente colectivo, compuesto por arquetipos culturales acumulados a lo largo de generaciones, junto con complejos personales, da lugar a distintos tipos de personalidad. Estos varían según la orientación hacia el mundo interior o exterior y se basan en las funciones psicológicas de pensar, sentir, intuir y percibir. Estas ideas, fueron base para el desarrollo del modelo de los Cinco Grandes, teoría que más adelante será desarrollada y debido a su influencia en el presente trabajo.

Retomando la idea de persona, es notable destacar la serie de videojuegos *Persona* (ペルソナ), también conocida como, *Shin Megami Tensei Persona*, la cual es una serie de videojuegos desarrollados y distribuidos por la empresa japonesa Atlus. Aquí se vincula esta noción teórica de personalidad, de Jung, en donde en el mundo interno de los protagonistas de los juegos se reflejan estos arquetipos. Se observa aquí una relación entre producción japonesa y cultura europea, fenómeno que se repite en otras obras relacionadas con el anime y manga.

Una postura diferente frente a esta noción es la de Gordon Allport, sostiene que cada individuo es único debido a la integración particular de sus características particulares. Considera que la personalidad está formada por rasgos estables que guían nuestro comportamiento de manera consistente para adaptarnos al entorno. Estos rasgos se clasifican en cardinales, centrales o secundarios según su influencia en la conducta. Todos estos rasgos conforman el *propium* o sí mismo, que surge de la autopercepción, la identidad, los intereses, la autoestima y la racionalidad.

Los cinco grandes y el modelo HEXACO

Antes de profundizar en este apartado, es conveniente definir dos elementos centrales dentro de las perspectivas psicológicas de la personalidad. Cruz (2019), propone que son dos elementos, los cuales son el temperamento y el carácter. Propone

que el temperamento es algo heredado, es decir, que ciertas características biológicas como color de ojos, propensión a tener ciertas enfermedades, anatomía, entre otros son resultado de la herencia de los padres. El temperamento es por lo tanto, un componente de la personalidad, ya que, determina ciertas características como la cognición, comportamiento y emociones. Desde esta perspectiva, Cruz, aborda otros autores que plantean diferentes dimensiones del temperamento.

Parte su postulado, parte desde Cloninger et al. (1993 como se citó en Cruz, 2019) quienes proponen cuatro dimensiones.

- *Búsqueda de novedad o activación conductual.* Se refiere a la tendencia genética a implicarse en actividades que lleven a la estimulación placentera u otras recompensas, también se puede asociar a comportamientos que eviten la monotonía
- *Evitación del desafío o inhibición conductual.* Es la Inhibición de comportamientos que conduzcan al castigo, o situaciones nuevas que lleven a la frustración.
- *Dependencia de la recompensa o mantenimiento conductual.* Es la tendencia a mantener comportamientos que produzcan placer o que disminuyan el castigo.
- *Persistencia.* Es la tendencia a realizando una conducta a pesar de posibles obstáculos y dificultades.

Finalmente otros autores relevantes son Costa y McCrae (1985, como se citó en Cruz, 2019) quienes hablan de *cinco grandes* factores del temperamento (Big Five⁸). Estos rasgos serán relevantes dentro de la investigación que se plantea este escrito, por ende esta misma será desarrollada con mayor profundidad más adelante. Por ahora hay que destacar que estos autores señalan cinco factores los cuales son:

- *Neuroticismo.* Inclination a sentir malestar psicológico y conducta impulsiva. Se evalúa por lo tanto la inestabilidad emocional, se desprende de aquí si existen emociones negativas como miedo, sentimiento de culpa, tristeza o enojo. Un nivel alto, se presenta entonces como lo opuesto a estabilidad emocional
- *Extraversión.* Se evalúa en esta dimensión el nivel del individuo, en cuanto al grado en el que se implica en situaciones sociales, siente alegría y optimismo. En síntesis la capacidad de entablar fácilmente lazos sociales y adaptarse al entorno.

⁸ Del inglés, *Openness, Conscientiousness, Extraversion, Agreeableness y Neuroticism*

- *Apertura a la experiencia*. Asociada a la curiosidad o receptividad a nuevas ideas. Se vincula con personas curiosas que van en contra de los dogmas o la tradición.
- *Amabilidad*. Grado en el que se muestra compasión hacia los otros. También evalúa la capacidad de generar vínculos y preocuparse por el bienestar de estos mismos. El polo negativo de esta dimensión se asocia a la psicopatía.
- *Responsabilidad (o escrupulosidad)*. Muestra el nivel que hay en la organización y compromiso, frente a realizar ciertos proyectos o llevar a cabo diversas actividades. Se asocia a la disciplina y el autocontrol.

El segundo elemento que trabaja Cruz es el carácter, propone que este remite a las características de la personalidad que son aprendidas en el entorno, por ejemplo, destaca que los sentimientos son innatos, se nace con ellos, pero como son expresados por el individuo remite al carácter. Este mismo se ve influenciado por las normas sociales, el lenguaje, el contexto del individuo, entre otros.

Teniendo en consideración lo abordado posteriormente, se puede enlazar con los autores que trabajan la noción de personalidad y son importantes de destacar aquí. Los siguientes autores Costa y McCrae, trabajado desde Castelleros (2017) formularon el modelo de los Cinco Grandes (Big Five), este modelo identifica cinco grandes factores presentes en todas las personas en diferente medida. El término “grande” no hace énfasis en la importancia intrínseca sino para marcar que cada uno de estos factores es extremadamente amplio. Como señala Castelleros, “Más bien esas cinco dimensiones representan la personalidad en el nivel más amplio de la abstracción, y cada dimensión “grande” resume una gran cantidad de características distintas, más específicas, de la personalidad” (p. 11). Por lo tanto, los cinco factores remiten a la perspectiva en la cual se plantea, que los individuos se pueden medir según rasgos de personalidad. Repasando las cinco variables las cuales son, apertura a la experiencia, responsabilidad, extraversión, amabilidad y neuroticismo.

A pesar de la gran aceptación del modelo de los cinco grandes, Roncero et al (2013) plantean que diversos estudios en distintos países han demostrado la necesidad de la inclusión de una dimensión adicional. De aquí se desprende la prueba HEXACO⁹ la cual es el instrumento utilizado en esta investigación. La prueba HEXACO surge debido a las críticas que, recibió la anterior perspectiva, se postula que se limitaba solo a cinco variables, por ende, en la prueba HEXACO, se integra otra variable que es la

⁹ Del inglés, Honesty-Humility, Emotionality, Extraversion, Agreeableness, Conscientiousness y Openness to Experience

Honestidad-Humildad. Este factor evalúa el grado en que una persona es sincera, justa, modesta y ética, o por el contrario, si tiende a ser manipuladora y deshonesto. Este factor extra, le brinda a este trabajo una arista adicional para tener un perfil más completo de los sujetos de estudio. Sus dimensiones y variables se desarrollan en el apartado de “Instrumentos” en la sección de “Método”.

¿Personalidad Otaku?

Se propone entonces contrastar los rasgos de personalidad entre personas otakus y otro grupo de personas que no son parte de esta comunidad. El propósito de esta investigación radica en indagar si las personas que se identifican como otakus presentan perfiles de personalidad significativamente distintos en comparación con el grupo control. Esta premisa se fundamenta en la hipótesis de que, a priori, quienes se reconocen dentro de esta comunidad podrían exhibir rasgos de comportamiento particulares que los diferencien del resto de la población, ya sea una mayor tendencia a la apertura a nuevas experiencias, una menor extraversión, mayor amabilidad y/o mayor honestidad-humildad. Este a priori, se desprende de la bibliografía general sobre los otakus y la percepción social que se tienen de estos. Vulgarmente existe un perfil de otaku, que lo encasilla como una persona tímida, abstraída en su mundo, ermitaña, características asociadas a un perfil reservado. Esta investigación se orienta a indagar si dicho prejuicio posee algún fundamento real o si, por el contrario, constituye únicamente un remanente de las concepciones negativas históricamente asociadas al término “otaku”.

Se valora como necesario e interesante desarrollar la siguiente investigación, dado que la comunidad otaku ha recibido escasa atención desde sus orígenes, más allá de las noticias “amarillistas” como la del asesino otaku, previamente abordado. La mayoría de las investigaciones existentes tienden a centrarse en la identificación de posibles problemáticas de salud mental asociadas a sus integrantes, abordando la pertenencia a este grupo desde una perspectiva predominantemente negativa. No obstante, más allá de los rasgos que puedan emerger a partir de la aplicación del modelo HEXACO, resulta relevante destacar el potencial protector que puede tener la participación en esta comunidad. Se menciona en la bibliografía consultada como estos espacios comunitarios ofrecen integración, aceptación, reconocimiento entre pares, como otros aspectos notablemente positivos a resaltar.

Para muchas personas, el hecho de mirar anime o leer manga no constituye únicamente un consumo cultural. Es además, una vía para construir y sostener una vida social significativa, establecer vínculos y compartir experiencias en un entorno de pertenencia. Ya sea desde la no presencialidad como foros, juegos o en eventos presenciales, tales como eventos, festivales, y demás. Por otra parte, reducir a la comunidad otaku a un perfil homogéneo implica desestimar la diversidad creciente de personas que se sienten atraídas por esta expresión cultural y que, a partir de ellas, encuentran un espacio de inclusión y contención. Relevante y necesario, es su estudio dentro el ámbito psicológico. Puesto que, permite conocer más sobre una comunidad creciente, en donde se vinculan desde infantes, adolescentes y adultos. Quienes, desde ese vínculo, producen el despliegue de esos espacios contenedores y protectores. En un contexto donde aún existe la mirada patologizante o estigmatizante, abordar esta comunidad puede ampliar el campo de intervención desde la integración de estos fenómenos. Además, ayuda a repensar practicas comunitarias y clínicas al reconocer nuevas dinámicas afectivas y de socialización.

Método

Diseño

El presente trabajo adopta un enfoque cuantitativo y observacional, con el objetivo de contrastar los perfiles de personalidad, según el modelo HEXACO entre dos grupos, personas que se identifican como parte de la comunidad otaku y personas que no se identifican con dicha categoría.

Participantes

La muestra estará compuesta por dos grupos, el grupo otaku, conformado por personas mayores de 18 años que se autodefinen como otakus, contactadas en eventos, foros, redes sociales u otros medios, todos vinculados al anime, manga y similares. Y el segundo grupo, constituido por los no otaku, igualmente personas mayores de 18 años que no se identifican con esta comunidad.

Instrumento

Se utiliza el Inventario de Personalidad HEXACO-IP en la versión de 100 ítems, desarrollado por Lee y Ashton. Este instrumento se basa en el modelo teórico HEXACO, que propone seis grandes dimensiones de la personalidad. Los ítems se responden mediante una escala tipo Likert de cinco puntos, que va desde 1 (totalmente en desacuerdo) hasta 5 (totalmente de acuerdo).

El cuestionario evalúa las siguientes seis dimensiones de la personalidad:

- *Honestidad-Humildad (H)*: evalúa el nivel de tendencia a ser sincero, modesto, justo y evitar la manipulación. Se vincula con el nivel en que el individuo tiende a actuar éticamente sin llegar a vulnerar a los demás. Se relaciona con el alto o bajo grado de explotación del otro, la búsqueda de estatus y la modestia.
- *Emocionalidad (E)*: Se entiende como la medida en que la persona tiene cierta sensibilidad emocional, ansiedad, dependencia y el miedo al sufrimiento físico o emocional.
- *Extraversión (X)*: se evalúa el nivel de energía frente a la actividad social, la capacidad de sociabilizar, el entusiasmo y búsqueda de estimulación social.
- *Amabilidad (A)*: se mide la tolerancia, la flexibilidad y la disposición a evitar conflictos.
- *Escrupulosidad (C)*: estudia el grado de organización, perfeccionismo y autocontrol.
- *Apertura a la experiencia (O)*: busca medir la curiosidad, la creatividad, la apertura a nuevas ideas y la receptividad al cambio.

Cada dimensión está compuesta por aproximadamente 16 o 17 ítems, distribuidos en cuatro niveles específicas por dimensión, esto permite un análisis general como del perfil de personalidad. La puntuación final de cada dimensión se obtiene mediante el promedio de los ítems correspondientes. Este instrumento ha demostrado grandes propiedades psicométricas y es ampliamente utilizado en investigaciones.

Consideraciones Éticas

Desde lo ético, se seguirán todos los resguardos en términos de confidencialidad, anonimato, y autonomía, de acuerdo con la normativa nacional vigente del decreto 158/019 que regula la investigación con seres humanos. Se utilizará una

Hoja de Información y Consentimiento Informado, siguiendo los modelos del Comité de Ética en Investigación de la Facultad de Psicología de la Universidad de la República, solicitando el aval institucional correspondiente.

Procedimiento

Los datos serán recolectados mediante un muestro por conveniencia, de forma online mediante formularios de Google. El formulario será distribuido en redes sociales en forma general para el grupo control, y en eventos culturales en los que se incluyan productos vinculado al anime y el manga.

Preguntas

- ¿Cómo se podría caracterizar el perfil sociodemográfico de los otakus?
- ¿Existen diferencias significativas en los rasgos de personalidad (según el modelo HEXACO) entre personas que se identifican como otakus y personas que no lo hacen?
- ¿Qué rasgos de personalidad destacan en el grupo otaku?
- ¿Los estereotipos sociales sobre los otakus (timidez, introversión, etc.) se reflejan en los perfiles de personalidad obtenidos?
- ¿Podría considerarse a la comunidad otaku como un entorno donde predominan ciertos rasgos de personalidad como la Apertura a la Experiencia o la Amabilidad?

Objetivos

Objetivo general

- Comparar los perfiles de personalidad, según el modelo HEXACO, entre personas que se identifican como parte de la comunidad otaku y personas que no se identifican con dicho grupo.

Objetivos específicos

- Describir el perfil sociodemográfico de los otakus uruguayos..
- Analizar si existen diferencias estadísticamente significativas entre el grupo otaku y un grupo control en alguno de los seis rasgos de personalidad del modelo HEXACO.

- Examinar la correspondencia entre estereotipos sociales sobre otakus y los resultados obtenidos en los rasgos de personalidad.
- Aportar evidencia que contribuya a la comprensión de la comunidad otaku en Uruguay.

Cronograma

Mayo - Junio	• Revisión bibliográfica. • Redacción de la fundamentación teórica y antecedentes. • Elaboración del marco teórico y metodología.
Julio	• Finalización de marco metodológico. • Redacción del protocolo para presentar al Comité de Ética. • Envío al Comité de Ética • Correcciones y avance en otras secciones del texto general.
Agosto – Septiembre	• Esperar aprobación del Comité de Ética • Puesta en marcha del instrumento (HEXACO). • Difusión y contacto con participantes. • Inicio de la recolección de datos
Octubre – Noviembre	• Análisis estadístico de los resultados. • Comparación entre población otaku y población general. • Redacción de análisis
Diciembre	• Redacción de resultados, discusión y conclusiones. • Ajustes finales. • Corrección general y entrega final.

Referencias

- Acuña Bianchi, M. J. (2022). Subcultura otaku en adolescentes uruguayos: Diseño de una colección gráfica de indumentaria [Trabajo final de grado, Universidad de la República]. Colibrí. <https://colibri.udelar.edu.uy/jspui/handle/20.500.12008/34017>
- Álvarez Gandolfi, F. (2016). La cultura otaku y el consumo fan de manga-animé en Argentina: entre el posmodernismo y la convergencia. *Voces & Diálogo*, 15(1), 1–16.
- Arias, C., Bruna, O., Gelpi Trudo, R., del Valle, M., Zamora, E., Urquijo, S. (2024). Rasgos de personalidad y estrategias cognitivas de regulación emocional en estudiantes universitarios. *Liberabit*, 30(1), 1–14. <https://doi-org.proxy.timbo.org.uy/10.24265/liberabit.2024.v30n1.779>
- Castillero Mimenza, O. (2017). Las principales teorías de la personalidad. *Psicología y Mente*. <https://psicologiaymente.com/personalidad/teorias-personalidad>
- Causse Cathcart, M. (2009). El concepto de comunidad desde el punto de vista socio-histórico-cultural y lingüístico. *Ciencia en su PC*, (3), 12–21. Centro de Información y Gestión Tecnológica de Santiago de Cuba. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=181321553002>
- Cobos, T. L. (2010). Animación japonesa y globalización: La latinización y la subcultura otaku en América Latina. *Razón y Palabra*, (72), mayo-julio. Universidad de los Hemisferios. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=199514906046>
- Cortés, T. A. (2008). Subcultura, contracultura, tribus urbanas y culturas juveniles: ¿homogenización o diferenciación? *Revista Argentina de Sociología*, 6(11), 257–271.
- Cruz, C. (2019). Teorías de la personalidad a lo largo de la historia. *Psiquiatría y Salud Mental*, XXXVI(3/4), 119–130.

- Fernández-Ballesteros, R. (2013). *Evaluación psicológica: Conceptos, métodos y estudio de casos* (2.^a ed.). Pirámide.
- Gabriel Genise, Joaquín Ungaretti, & Edgardo Etchezahar. (2020). El Inventario de los Cinco Grandes Factores de Personalidad en el contexto argentino: puesta a prueba de los factores de orden superior. *Diversitas: Perspectivas En Psicología*, 16(2), 325–340. <https://doi-org.proxy.timbo.org.uy/10.15332/22563067.6298>
- Gonçalves, J., Navio, C., Moura, P. (2021). The occidental otaku: Portuguese audience motivations for viewing anime. *Convergence: The Journal of Research into New Media Technologies*, 27(1), 247–265. <https://doi-org.proxy.timbo.org.uy/10.1177/1354856520923966>
- Jaraiz Romero, H. (2024). Shinji Ikari, retrato de la depresión adolescente en el medio del anime (Trabajo de fin de grado, Universidad de Extremadura). Facultad de Ciencias de la Documentación y la Comunicación.
- Juárez Morales, K. (2019). Softpower Otaku: de Japón a la Ciudad de México. *Cuicuilco Revista de Ciencias Antropológicas*, 26(75), 149–170.
- Martínez Bonassi, C. (2022). Aproximación hacia el fenómeno del asesino serial: El caso del asesino otaku: análisis desde un enfoque psicoanalítico (Trabajo final de grado, Universidad de la República, Facultad de Psicología). Montevideo, Uruguay.
- Maffesoli, M. (2004). *El tiempo de las tribus: El declive del individualismo en las sociedades de masas*. Siglo Veintiuno Editores. (Obra original publicada en 1988)
- McCrae, R. R., Costa, P. T., Jr. (1997). Personality trait structure as a human universal. *American Psychologist*, 52(5), 509–516. <https://doi.org/10.1037/0003-066X.52.5.509>
- Menkes, D. (2012). La cultura juvenil otaku: Expresión de la posmodernidad. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 10(1), 51–62. Centro

de Estudios Avanzados en Niñez y Juventud.

Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=77323982001>

Montaño Sinisterra, M., Palacios Cruz, J., Gantiva, C. (2009). Teorías de la personalidad. Un análisis histórico del concepto y su medición. *Psychologia. Avances de la disciplina*, 3(2), 81–107. Universidad de San Buenaventura. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=297225531007>

Rodríguez, J. C. (2021). El impacto del anime en la igualdad de género: retos y oportunidades para la política cultural. Universidad de Zaragoza.

Rodríguez Cruz. (2021). Fuentes sobre el origen del concepto de “otaku.” *Mirai*, 5. <https://doi-org.proxy.timbo.org.uy/10.5209/mira.74017>

Rodríguez Cruz. (2023). Enfermedad mental y estereotipo en la figura del otaku japonés. *Mirai*, 7. <https://doi-org.proxy.timbo.org.uy/10.5209/mira.86683>

Roncero, M., Fornés, G., Belloch, A. (2013). Hexaco: Una nueva aproximación a la evaluación de la personalidad en español. *Revista Argentina de Clínica Psicológica*, 22(3), 205–217. Fundación Aiglé.

Roncero, M., Fornés, G., García, G., Belloch, A. (2014). Modelo De Personalidad Hexaco: Relaciones Con Psicopatología Emocional en Una Muestra Española. *Revista de Psicopatología y Psicología Clínica*, 19(1), 1–14. <https://doi-org.proxy.timbo.org.uy/10.5944/rppc.vol.19.num.1.2014.12929>

Sánchez, S. (2023, 7 de abril). La historia del manga. Programa universitario de estudios sobre Asia y África, UNAM. <https://pueaa.unam.mx/multimedia/la-historia-del-manga>

Sánchez, R. O., Ledesma, R. (2007). Los cinco grandes factores: cómo entender la personalidad y cómo evaluarla. En A. Monjeau (Ed.), *Conocimiento para la transformación. Serie Investigación y Desarrollo* (pp. 131–160). Ediciones Universidad Atlántida Argentina.

- Sone, Y. (2014). Canted Desire Otaku Performance in Japanese Popular Culture. *Cultural Studies Review*, 20(2), 196–222. <https://doi-org.proxy.timbo.org.uy/10.5130/csr.v20i2.3700>
- Tanaka, S. (2024). La comunidad otaku en el festival Montevideo Cómics: los nuevos consumidores jóvenes de manga y anime en Uruguay [Trabajo final de especialización, Universidad de la República, Facultad de Ciencias Económicas y de Administración].