

**FACULTAD LATINOAMERICANA DE CIENCIAS SOCIALES  
FLACSO - ECUADOR  
PROGRAMA DE COMUNICACIÓN  
CONVOCATORIA 2008-2010**

**TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO DE MAESTRÍA EN CIENCIAS  
SOCIALES CON MENCIÓN EN COMUNICACIÓN**

**ANÁLISIS SOCIO-TÉCNICO DEL ANIMÉ: UNA APROXIMACIÓN AL FAN  
OTAKU EN LA RED GAIA ONLINE**

**GABRIELA MÉNDEZ GUERRERO**

**JUNIO DE 2011**

**FACULTAD LATINOAMERICANA DE CIENCIAS SOCIALES  
FLACSO - ECUADOR  
PROGRAMA DE COMUNICACIÓN  
CONVOCATORIA 2008-2010**

**TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO DE MAESTRÍA EN CIENCIAS  
SOCIALES CON MENCIÓN EN COMUNICACIÓN**

**ANÁLISIS SOCIO-TÉCNICO DEL ANIMÉ: UNA APROXIMACIÓN AL FAN  
OTAKU EN LA RED GAIA ONLINE**

**GABRIELA MÉNDEZ GUERRERO**

**ASESORA DE TESIS: MARÍA BELÉN ALBORNOZ  
LECTORES/AS:**

**JUNIO DE 2011**

## **DEDICATORIA**

A mi madre que siempre confió en mi y respaldó mis decisiones, a mi padre que me acompaña desde el cielo y a mi hermano David Méndez quien fue mi principal motivación y la persona que me acompañó en el proceso de convertirme en una Otaku...

## **AGRADECIMIENTOS**

Quiero dar gracias a María Belén Albornoz y al grupo de estudio CTS por su apoyo durante el proceso de construcción de esta tesis.

Agradezco a mi familia que siempre me ha acompañado en este camino y a mi madre que ha sabido darme la fortaleza para cumplir mis objetivos

A Fran, Mary y Narcí mis amigas y mis hermanas de FLACSO, de quienes he aprendido cada día, a quienes respeto y admiro.

## ÍNDICE

<b>RESUMEN</b>	<b>7</b>
<b>INTRODUCCIÓN</b>	<b>8</b>
Antecedentes	8
Justificación	9
Planteamiento del problema	10
Hipótesis	11
Metodología	11
<b>CAPÍTULO I: Marco teórico</b>	<b>16</b>
Lo Sociotécnico	16
Sobre la simetría	19
El Híbrido docio-técnico	21
Noción del híbrido desde el sujeto de estudio	22
La red, el rastreo y los actores	25
La red social, otranoción de red	27
La co-construcción y cionstructivismo social	28
Marco tecnológico	29
Sobre el discurso de poder en la red	32
Las representaciones	34
La simulación una dimensión de la reposerntación	36
Gaia Online una comunidad representada	39
El Avatar y la reoperntación del yo	
Actuaciones y juego de roles	
Realidad Virtualidad	
<b>CAPÍTULO II: <i>Una aproximación a la red Gaia Online</i></b>	<b>47</b>
Rastreando la red	48
Historizando la red	50
Una aproximación cronológica	55
Mapeando a la red	57

Identificando actores	58
Identificando mediadores	59
Identificando intermediarios	60
Sobre la traducción	61
Una aproximación gráfica a la red	62
<b>CAPÍTULO III: Aproximación a los sentidos y grupos relevantes que co- construyen a la red Gaia Online</b>	<b>65</b>
Sobre los creadores	68
Sobre las empresas	73
Sobre los usuarios	81
Un acercamiento al marco tecnológico de Gaia Online	82
<b>CAPÍTULO IV: Una aproximación a las posibles representaciones y actuaciones del Otaku en Gaia Online</b>	<b>91</b>
La simetría una posibilidad representación y performancie	91
Flexibilidad interpretativa: aproximación a clausuras retóricas y sentidos estabilizados de la red Gaia Online	101
Una aproximación a las representaciones del Otaku en la red	104
De la representación a las prácticas	124
Sobre la flexibilidad Interpretativa, discursos de funcionamiento versus prácticas	126
<b>CONCLUSIONES</b>	<b>133</b>
<b>BIBLIOGRAFÍA</b>	<b>138</b>

## RESUMEN

En esta tesis se analiza, desde un enfoque constructivista relativista, a la red Gaia Online, como un espacio socio-técnico en dónde tanto el fan como la red se co-construyen, definen sentidos y cajanegrizan posibilidades de representación y actuación.

Los Otakus son los fanáticos de la cultura popular japonesa (en específico del manga y el animé), los cuales interactúan con otros Otakus alrededor del mundo a través de la web, socializando e interrelacionándose con personas con quienes comparten características, conocimiento, actitudes, representaciones y gustos similares.

Por ese motivo, los Otakus han poblado a la web a través de redes exclusivas, como Gaia Online, en dónde habitan. Dichos espacios se construyen a partir del interés por la cultura popular japonesa pero son diferentes unos a otros, con lógicas y particularidades propias.

A este tipo de red no puede acceder cualquier persona, la interacción está sujeta a discursos, lógicas, prácticas y sentidos específicos, clausurados y cajanegrizados que definen el funcionamiento del artefacto y las posibilidades de actuaciones y representaciones del fan.

En la presente investigación se analizará a Gaia Online, su co-constitución y características. Esto permitirá identificar el tipo de representaciones y actuaciones del Otaku en dicha red, de acuerdo a los límites y posibilidades establecidas por el propio artefacto.

Para esta investigación se empleará el concepto de simetría como uno de los ejes más importante. Desde ésta postura asumiremos que no existe una realidad única ni un comportamiento normal. La red tiene sentidos propios, los cuales son configurados a partir de la historia y actores relevantes que consensúan y definen sus características. Por eso, este trabajo presentará a los lectores las particularidades del Otaku, su red de inscripción, su tipo de actuaciones y de representación.

**Palabras Claves:** Socio-Técnico, co-construcción, red, simetría, representaciones, actuaciones y Otaku.

## INTRODUCCIÓN

“La dimensión tecnológica atraviesa la existencia humana. Desde la producción hasta la cultura, desde las finanzas hasta la política, desde el arte hasta el sexo”  
(Thomas; 2008: 01)

### Antecedentes

En la última década se ha hecho evidente la necesidad de ampliar la discusión académica hacia los entornos virtuales, ya que la web ha permeado a la sociedad a través de aplicaciones, blogs, foros, chats, redes sociales, comunidades y mundos virtuales. Esta penetración ha provocado cambios sociales y se ha convertido en una herramienta que potencializa nuevas posibilidades de relacionamiento, comunicación e interacción.

Ese es el caso del mundo del fan del manga y el animé<sup>1</sup> (el Otaku), el cual a través de la web y las diversas redes<sup>2</sup> donde interactúa ha expandido y desterritorializado su cultura. Logrando de esta manera, compartir con otros Otakus alrededor del mundo y configurar, con ellos, representaciones localizadas en una red específica (Gaia Online), en donde tanto el fan como la red se co-construyen a través de la interacción con actores humanos y no humanos que confluyen en el mismo espacio.

Contextualizando a la investigación es importante definir que Otaku es un término que se refiere al fanático del manga y el animé. En los países fuera de Japón es una palabra que representa a un grupo exclusivo de personas que se construye y reconoce como fanáticos de la cultura popular japonesa, con un conocimiento especializado. Alrededor del mundo se puede encontrar a diversos grupos y pequeñas comunidades (virtuales y reales) de Otakus que se agrupan e identifican por una misma afición. Ellos interactúan a través de la web con otros fanáticos con los que comparten una misma cultura.

---

<sup>1</sup> Historietas y dibujos animados que son el principal exponente de la cultura popular japonesa en Japón y en el mundo.

<sup>2</sup> En la web se puede encontrar todo tipo de red sobre el manga y animé, en donde se puede conversar con otros Otakus, ver o leer cultura popular japonesa, intercambiar información, etc.

El presente trabajo plantea estudiar al fan del manga y el animé desde la virtualidad, el estudio estará localizado en la red Gaia Online, misma que se caracteriza por ser una comunidad virtual norteamericana para Otakus fuera de Japón, fundada el 18 de febrero de 2003 por Derek Liu, Long Vo y Josh Gainsbrugh. Gaia Online es un espacio virtual que se caracteriza por estar pensado y construido en base al animé, además, por ser una mezcla de comunidad de foros, juegos, aplicaciones y red social a través de las cuales el Otaku socializa.

Esta investigación tiene por objeto explorar a la red Gaia Online desde un marco de análisis socio-técnico y a través de una etnografía virtual, como principal estrategia metodológica, la misma que permitirá identificar y describir las posibilidades de representación y actuación que el Otaku co-construye a partir de la acción e interacción en y con la red.

El presente trabajo está construido en base a dos dimensiones de análisis:

1. El rastreo de la historia y de los actores que co-construyen a la red. Este eje permitió identificar la manera cómo está configurada Gaia Online, reconocer los límites del artefacto y dar cuenta de los intereses que mueven o permean su configuración.
2. El estudio en acción de los actores que están involucrados en la red. Este análisis posibilitó dimensionar la investigación y describir las prácticas y sentidos que configura el fan, a partir de su interacción en y con la red.

Para este trabajo se propone desarrollar una investigación socio-técnica que esté alejada del determinismo y de las nociones modernas<sup>3</sup> que polarizan en características dicotómicas a la sociedad y la tecnología. De esta manera, planteamos entender a los fenómenos sociales (ciberculturales) en conjunción e interrelación con lo tecnológico, y no como algo externo y provocado por él.

Desde esta postura conceptual sostenemos que la existencia de los seres humanos, de los Otakus en específico, es impensable sin la tecnología (Thomas, 2008:30), por eso, podemos hablar de una relación simétrica, implícita e inseparable, entre lo social y a lo tecnológico.

Para el desarrollo de este trabajo, dejaremos de pensar a lo tecnológico en términos de internet o de los nuevos medios de comunicación; y por el contrario, lo

---

<sup>3</sup> Se refiere a la modernidad, misma que separa naturaleza de la ciencia en dos polos opuestos. Este principio será abordada con mayor detalle en el primer capítulo de este trabajo.

entenderemos como todo lo que influye en la construcción del hombre y la sociedad. Desde esta posición, es importante resaltar que la tecnología es parte estructural de nuestras vidas, y por consiguiente, media a las comunicaciones, las relaciones sociales, afectivas, culturales, intelectuales e incluso amorosas.

El Otaku es un ejemplo extraordinario y explícito sobre la configuración socio-técnica de la sociedad, de la cultura y del ser humano. En palabras de Derrick de Kerckhove, el Otaku es un ser interactivo, un cyborg configurado a partir o en relación con diversos tipos de tecnologías y artefactos –manga, animè, la red- que definen sus representaciones y prácticas sociales.

### **Justificación**

El presente trabajo tiene el objetivo de promover la reflexión académica sobre los actuales fenómenos ciberculturales, desde una perspectiva socio-técnica constructivista. Y de esta manera, generar, desde un enfoque foucaultiano<sup>4</sup>, nuevos discursos sociales que permitan repensar a la sociedad y a la cultura.

Es decir, este trabajo pretende ser una de las primeras iniciativas que estudia al Otaku desde una perspectiva no moderna, en la que se pueda pensar a la implícita relación entre la tecnología y la sociedad; y de esta manera, posibilitar la reflexión sobre los diversos grupos sociales y culturales que se configuran en relación con la tecnología.

Este conocimiento tiene el objetivo de posibilitar el desarrollo de otras investigaciones académicas desde una perspectiva socio-técnica, en el que se pueda hablar de la tecnología, sus actores y agentes fuera de las perspectivas deterministas, estigmatizadas y apocalípticas. Es por eso que, la presente investigación no aspira explicar a la sociedad sino que por el contrario, busca entenderla en acción, en un contexto definido. Es decir, ésta investigación pretende generar un tipo de conocimiento que permita comprender a los fenómenos sociales desde sus actores, y así presentar diferentes maneras de entender al mundo.

De igual manera, éste trabajo intenta ser un aporte metodológico para la generación de nuevo conocimiento; ya que, al ser construido a través de una etnografía y autoetnografía virtual, procura ser una herramienta que dará cuenta de las posibilidades y limitaciones que este método conlleva.

---

<sup>4</sup> Entendiendo que desde Foucault los discursos van ligados a las prácticas sociales que definen una manera de ver y representar a la sociedad y a la realidad.

## **Planteamiento del problema**

Esta tesis se centra en identificar cuáles son las representaciones y actuaciones del Otaku a partir de su interacción con y en una red sociotécnicamente co-construida, por diversos actores y elementos, como Gaia Online.

Buscará visibilizar los grupos relevantes que co-construyen a la red; así como, los sentidos que estabilizan y establecen los límites y las posibilidades de representación del fanático. De igual manera, pretende rastrear, describir e historizar a Gaia Online para visibilizar sus particularidades, relaciones simétricas y características sociotécnicas.

## **Hipótesis:**

Gaia Online es una red socio-técnica exclusiva para Otakus, mismas que es estructurada y co-construida a través de las relaciones y negociaciones de diversos actores y grupos relevantes, los cuales influyen en las características de la red y, también en el tipo de representación, interacción y actuación del fan que habita en ella.

## **Metodología**

Para lograr el objetivo general del presente trabajo se realizará una investigación cualitativa con un enfoque de análisis socio-técnico, el cual permitirá dar cuenta de las características de co-construcción de Gaia Online e identificar, a través de un método etnográfico, el tipo de actuaciones y representaciones del Otaku en éste espacio.

Como se explicitó en los antecedentes, el fan del manga y animé habita en la realidad y la virtualidad. El Otaku actúa e interactúa en estas dos dimensiones, para él “ el mundo real es el mundo virtual” (Boellstorff; 2008:4). Sin embargo, por los límites de la investigación y sus objetivos, se definió realizar el trabajo en la virtualidad, esto permitirá dar cuenta de la red co-construida y las particularidades del tipo de cultura y representaciones generadas a través de la interacción de actores humanos y no humanos en la red.

Esta tesis tiene el propósito de ser un aporte metodológico para el desarrollo nuevas investigaciones, para eso se realizó un estudio con tres ejes de análisis:

1. Se realizó un análisis de documentos sobre la red, los actores que la compone, su historia, cambios y características. Esto se efectuó con el propósito de conocer la manera como está concebido el artefacto en los textos y en el discurso “legitimado” de sus creadores.
2. Se realizó una etnografía virtual en la red (observación participativa, entrevistas a profundidad e historias de vida). Este trabajo tuvo el objetivo identificar la lectura de los Otakus sobre Gaia Online. Esta metodología facultó el rastreo de los gupos relevantes, permitió identificar los sentidos que los fans otorgan a este espacio y observar sus características, usos y representaciones.
3. Finalmente, se aplicó una autoetnografía virtual, en donde yo como investigadora fui parte de la red e intenté convertirme en una Otaku. Esto lo realicé con el propósito de identificar las implicaciones de ser Otaku y los límites de acceso y actuación en la red.

En la narración de la presente tesis se puede identificar varias voces, las cuales diferencian los tres niveles de análisis metodológicos. Esto se realizó con el objeto de que el lector diferencie entre el tipo de roles y lectura que implicó el desarrollo de la presente investigación.

La decisión metodológica de realizar una etnografía virtual estuvo ligada a los objetivos de la tesis y se sustentó en el marco teórico propuesto para esta investigación. También se retomó el enfoque conceptual de Boellstorff quien propone a la etnografía como uno de los caminos más prometedores, en el mundo actual, para entender a la cultura en línea. Él afirma que la etnografía siempre ha producido una suerte de conocimiento virtual, ya que el objetivo del estudio etnográfico es comprender y familiarizarse con el punto de vista del nativo, ponerse virtualmente en los zapatos de otra cultura (Boellstorff, 2008: 5-6).

Para el desarrollo del presente trabajo se retomó la propuesta central de Boellstorff: “estudiar los espacios virtuales en sus propios términos”, es decir entender a la red y al fan en acción. Para eso, se necesitó que la investigadora se convierta en una Otaku, se familiarice con la gramática del manga, del animé y de la red “La etnografía es el método antropológico de cómo poder estudiar otra cultura” (Boellstorff, 2008:66)

Adicionalmente, se realizó una etnografía previa a la inserción a Gaia Online, éste fue un paso importante para desarrollar este estudio porque permitió que la investigadora se acerque al objeto de investigación.

La necesidad de realizar una primera etnografía virtual se dio porque en la web existen cientos de redes, aplicaciones y páginas web para Otakus, con características propias que definen tipos de actuación e interpretación. Sin embargo, todas éstas parten de un conocimiento especializado sobre el mundo Otaku y sobre las maneras de utilizar las herramientas tecnológicas para comunicarse. El primer acercamiento a la red se realizó a través de una autoetnografía virtual y observación participante. Para esto, la investigadora pasó varios meses en foros Otakus, en otras redes viendo animé, leyendo mangas y aproximándose a la cultura popular japonesa. Este trabajo fue importante para que la investigadora adquiriera el lenguaje básico para la interacción con la comunidad.

Posterior a eso, se delimitó el campo de la investigación, se eligió a la red Gaia Online. Este espacio fue escogido, entre otras, porque es la segunda red más importante de Otakus y la primera fuera de Japón. Por consiguiente, era un sitio relevante donde hacer la investigación. Además, Gaia Online es más que un foro o un blog, es una comunidad virtual donde es posible analizar otras dimensiones del comportamiento de los fans y sus representaciones sociales.

La investigación de campo se realizó desde el mes de enero de 2009 hasta el mes de agosto de 2010, en este tiempo la investigadora conoció al mundo Otaku y adquirió el capital simbólico requerido. El estudio específico sobre Gaia Online se realizó en los últimos siete meses de la investigación.

Para llevar a cabo la etnografía virtual la investigadora creó un perfil en la red Gaia Online, el cual estuvo construido en base a la manera cómo quería ser leída por los receptores. Ella eligió un tipo de nickname y un avatar que le otorguen una identidad Otaku con la que se sienta cómoda y pueda asumir el rol con facilidad.

La investigadora tomó la identidad (un avatar) de un personaje de animé que le gustó, que lo estudió y con el cual se familiarizó en el primer acercamiento al campo: Yuuki\_Clan, la heroína de un manga y animé de vampiros.

Para el desarrollo del presente trabajo fue necesario asumir ese rol porque la interacción en la red, al no tener un nickname de Otaku, era compleja y distante. Sin embargo, el asumir un nombre asociado a la cultura popular japonesa facilitó el desarrollo de la investigación.

Cuando se decidió realizar una etnografía virtual fue necesario deconstruir las lógicas de realidad y virtualidad y, entender que los nombres, avatar, el género y características de las personas que habitaban en la Gaia Online son reales. Para los fines de la presente investigación no nos interesa diferenciar entre lo real y lo que no lo es,

sino que por el contrario, analizar a la red y sus actores en acción, para así dar cuenta las representaciones y lógicas propias del campo.

Para el desarrollo de la presente investigación se realizó una etnografía. Esta decisión se tomó después de valorar las necesidades y límites del propio estudio, ya que el momento en que se preguntó a los actores de la red por apoyo para realizar la investigación, algunos de ellos bloquearon cualquier tipo de interrelación, como si no quisieran ser estudiados y como si no quisieran aceptar actores no Otakus en la red.

Se decidió seguir con la investigación a través de una etnografía encubierta. Por motivos éticos se resolvió utilizar la menor cantidad de información de las personas que no autorizaron abiertamente la entrevista. Además, cuando la información expuesta era trascendente para el estudio se utilizó seudónimos que no revelen la verdadera identidad.

Esta fue una decisión metodológica que protege la privacidad del indagado y permite lograr la información requerida sin transpasar los límites éticos (Boellstorff, 2008:79).

De igual manera, hubo otros usuarios de Gaia que no tuvieron inconvenientes en proporcionar su información personal para el desarrollo de la investigación, por lo que sus sobrenombres y avatares constan explícitamente en el presente trabajo.

Finalmente, se realizó el levantamiento de información, a través de una historia de vida, de un fan que conoce y ha estado inmerso en Gaia Online por muchos años. Dicho Otaku ayudó a la investigadora a entrar en la red y amplió las posibilidades de la investigación. La historia de vida dio cuenta de fenómenos a los que la investigadora no pudo acceder por los límites de su conocimiento sobre el mundo Otaku y por el tipo de centralidad que tenía en la red.

A continuación se detallan los niveles y técnicas utilizadas para la presente investigación:

**Método: Etnografía Virtual**

<b>Niveles:</b>	<b>Técnicas</b>
Análisis de documentos	Estudio de diarios, blogs y comentarios sobre Gaia Online
Inerción al campo, conociendo al Otaku	Observación participante Revisión de videos y documentos para conocer el manga, animé y al Otaku. Identificación y familiarización con el personaje que definiría mi yo en la red. Inerción en la red y creación del avatar (física y psíquicamente)
Rastrear, describir e historizar a la red Gaia Online, para dar cuenta las características, actores, relaciones e intermediarios que influyen en el ensamblaje socio-técnico de Gaia Online.	Revisión de documentos. Observación y análisis de la red. Rastreo de actores. Hostilización y entrevistas.
Identificar los sentidos y grupos relevantes que co-construyen a la red, para localizar los discursos que establecen posibilidades de representación y actuación en Gaia Online.	Mapeo de grupos relevantes Observación Historización y análisis socio-histórico de la red Entrevistas Análisis de historias de vida de actores.
Identificar y describir las dimensiones de representación que el fan Otaku configura y el tipo de actuaciones que realiza en la red Gaia Online.	Observación participativa Entrevistas a profundidad Diario de campo Creación de personalidades y avatars alternativos. Historias de vida y autoetnografía

## **CAPÍTULO I MARCO TEÓRICO**

El presente trabajo se enmarcará o situará entre diversas entradas y enfoques conceptuales que me ayudarán a guiar teórica y metodológicamente a mi investigación.

Es importante puntualizar que éste trabajo pondrá su énfasis en un enfoque cibercultural, y se apoyará en la línea de la construcción social de la tecnología de los estudios CTS (ciencia, tecnología y sociedad); por eso, es preciso definir sus límites epistémicos; los cuales, guiarán las interconexiones con otros autores o teorías, y definirán los parámetros del enfoque teórico de la presente investigación.

Este estudio estará conceptualmente organizado en base a cinco categorías de análisis: socio-técnico, red, co-construcción, representaciones y actuaciones.

Además de manera transversal utilizaremos a la categoría “realidad-virtualidad” como eje de análisis que nos permitirá contextualizar y dimensionar el espacio y el tiempo dónde habita y se construye el Otaku.

### **Socio-técnico:**

Esta parte del marco teórico tiene la intención de presentar al lector el enfoque conceptual con el que se concibe a la tecnología y su relación con el mundo de lo social.

La presente tesis es un estudio culturalista CTS, el cual, tendrá énfasis en los fenómenos ciberculturales. Cuando hablamos de estos fenómenos es necesario aceptar que la tecnología está directamente relacionada con la vida humana e influye en ella con mucha fuerza. En ese sentido, es evidente la necesidad de comprender a la tecnología como un “factor esenciales para comprender a la sociedad y la cultura”. (Medina, 200: 71)

“La diferencia entre ciencia y sociedad se desacralizó y se la colocó al nivel de los resultados humanos, como un producto sociocultural” (Medina, 2000: 74)

La relación entre la tecnología y la sociedad es algo que no podemos desconocer; ya que está inmersa en cada rincón de la vida humana y social; media a las comunicaciones, las relaciones sociales, afectivas, culturales, intelectuales e incluso amorosas.

Para Levy la cibercultura es vista como un sistema socio-técnico-cultural, compuesto por un complejo sistemas de redes (Levy, 2007: prologo IX) que se interrelacionan e influyen entre sí. Dichas redes se caracteriza por tener sus propios agentes, prácticas y reglas definidas en relación al contexto al que corresponden: “Los entorno de un sistema socio-técnico-cultural son materialistas, simbólicos y organizativos” (Levy, 2007: prologo X)

El autor hace hincapié al hecho de que las máquinas están directamente relacionadas con la sociedad y la cultura. Uno de sus argumentos principales es que las técnicas e innovaciones son imaginadas, fabricadas y reinterpretadas por los hombres y para los hombres. Por eso, la tecnología constituye a la humanidad, en conjunción con los sistemas sociales, el lenguaje, las prácticas, normas e instituciones.

Al estudiar al fenómeno Otaku como un sistema cibercultural que se teje en los entornos de un sistema socio-técnico, es necesario dar cuenta los pilares conceptuales en los que se cimenta esta postura.

Cuando hablamos de lo socio-técnico es indispensable deconstruir las nociones modernas que tenemos sobre la tecnología y la sociedad, y empezar a entender las relaciones implícitas entre estas categorías.

“La palabra moderno designa dos conjuntos de prácticas totalmente diferentes... el primer conjunto de prácticas por la traducción, mezclas entre géneros de seres totalmente híbridos de naturaleza y cultura. El segundo, por purificación crea dos zonas otológicas por completo distintas, la de los humanos por un lado, y la de los no humanos por el otro” (Latour; 2007: 29)

El pensamiento moderno se basa en el surgimiento de la razón y la consolidación de ciencia. Este proyecto se encarga de diferenciar a lo social de lo natural (Latour, 2007: 23); así como, definir parámetros de realidad como las nociones de: lo moderno/pre-moderno; lo ilustrado/lo salvaje, lo humano/lo no humano, etc.

Por ese motivo, el pensamiento moderno separa a los híbridos y los encasilla en parámetros polarizados que definen principios universales “que explican al mundo”. Esta manera de entender a la ciencia diferencia y divide a los sujetos de los objetos, colocando a los primeros en el plano de los sociales y a los otros en el de lo material. Es decir, que desde una mirada funcionalista, los fenómenos deben ser identificados - naturales o sociales- y separados, para que éstos sean correctamente estudiados en base a sus competencias y características específicas.

Para conseguir eso, lo moderno adopta a la traducción y la purificación (Latour; 2007: 22) como el conjunto de prácticas que definen un tipo de conocimiento y la ubicación de los diversos sucesos en polos dicotómicos.

“La primera, está compuesta por seres diferentes, híbridos, donde se produce la combinación entre lo natural y lo cultural; la segunda, crea dos zonas ontológicas, humanos y no-humanos, establece una partición entre un mundo natural y una sociedad con intereses y desafíos previsibles y estables”. (Latour, 2007:10)

Esta posición epistémica legitimó a ciertas maneras de ver al mundo y por consiguiente de generar conocimiento; sin embargo, para Bruno Latour, Bijker, Callón y otros representantes de la escuela francesa, las propuestas teóricas inscritas en éste tipo de sistema son muy válidos pero limitadas, por eso, proponen entender a la ciencia de manera diferente a la propuesta cartesiana, lineal y acumulativa adoptada a partir del siglo XIX. Los autores nos incitan a buscar una alternativa que nos permita enlazar estos dos mundos de manera simétrica y como un continuo que genere la base para reconstruir el análisis social.

Según ésta propuesta conceptual, las nociones de disociación de la ciencia, de la tecnología y de la sociedad se han construido en base a una lógica restrictiva; es decir, en una suerte de caja negra que solamente permite ver las consecuencias de la construcción de la ciencia y no sus causas y procesos. En ese sentido, al referirnos a cajas negras hacemos alusión a: “ el lugar en donde no se necesita conocer más que las entradas y las salidas” no se conoce lo de adentro (Latour,1992: 2). “No importa lo controvertida que sea su historia, lo complejo que sea su funcionamiento, lo extensa que sea su red sólo cuenta sus entradas y las salidas” (Latour, 1992:2).

En ésta época la razón desplaza en cierta medida a la religión porque se convirtió en el eje central de la sociedad, y permitió que la ciencia se sitúe como la principal manera de abordar y entender a la “realidad”. El conocimiento científico y sus categorías se constituyeron los principios esenciales (al igual que la religión en la edad media) de la sociedad; los cuales, se posicionaron de manera casi teológica:” En el siglo XIX Dios habla por medio de la razón” (Latour, 2007: 15).

Sin embargo, para abordar la investigación planteada debemos salirnos de estos parámetros modernos que nos indican cómo hacer ciencia y de cómo estudiar a la sociedad, generando límites que, de cierta manera, originan impensables<sup>5</sup> y conllevan a la estigmatización de la sociedad y de la tecnología. *Esta visión nos limita a unos*

---

<sup>5</sup> Concepto tomado desde Foucault.

*márgenes normativos que invisibilizan a otras maneras de entender al mundo. Por ese motivo, para este trabajo he planteado salirme de esos esencialismos a priori que limitan a mi investigación, y no me permiten dar cuenta, más allá de la descripción del fenómeno del Otaku.*

Por eso, según esta propuesta planteo entender al mundo Otaku y la red Gaia Online desde los estudios socio-técnicos y los aportes conceptuales de Michel Callon, Bruno Latour, Wibwe E. Bijker y Thomas.

A partir de estos presupuestos comprender que es “imposible realizar distinciones *a priori* entre 'lo tecnológico', 'lo social', 'lo económico' y 'lo científico’” (Hughes, 1986; Bijker, Hughes y Pinch, 1987). Por ese motivo, es importante entender que la tecnología, el conocimiento y la razón (sea cual sea) no actúan de manera separada de la sociedad; sino que por el contrario estas van de la mano.

#### *Sobre la simetría:*

Después de haber establecido conceptualmente el significado e implicaciones de lo socio-técnico es importante retomar el concepto simetría. Ya que, desde este punto de vista, podremos entender a la sociedad, a la tecnología como una realidad conjunta que está ensamblada de manera discontinua y según acuerdos sociales y políticos que legitiman un tipo de poder circundante que ordena a la vida de una red determinada.

Contextualizando a la noción de simetría es importante destacar los trabajos de David Bloor, quien por un lado re-significa la labor del sociólogo y asegura que es imposible hablar de hechos sociales; sino que por el contrario, “para el sociólogo el conocimiento es cualquier cosa que la gente tome como conocimiento<sup>6</sup>” (Bloor, 1998:33), y que en cierto sentido establece nociones diferentes para entender al mundo.

Por ese motivo critica a la noción de lo lógico que establecen principios de verdad y racionalidad teleológicamente establecidos, que en cierta manera implican exclusión y asimetría social. “La estructura general de estas explicaciones dividen al comportamiento y creencias sociales en dos tipos: lo correcto y lo equivocado” (Bloor, 1998:34)

Por eso el propone a la simetría como la posibilidad de salir de los *a priori* y por el contrario, estudiar internamente a la estructura para ver qué y hasta qué punto se puede hablar de verdad o falsedad; así Bloor, propone como objetivo de su trabajo

---

<sup>6</sup> Desde esta propuesta conocimiento es: todo lo que tiene aprobación colectiva.

conjugar a los hallazgos empíricos y modelos teóricos, y ver cómo éstos se relacionan entre sí. De ésta manera él asegura que lo Natural es el resultado de algo y no su causa.

En términos de Bijker y Pinch la simetría equivale a los sentidos que se co-estabilizan en el marco tecnológico, entre el artefacto y los grupos relevantes. Dicha simetría implica la co-construcción de la red que establece nociones de funcionamiento o no funcionamiento de un tipo de tecnología<sup>7</sup>.

Finalmente es importante retomar a la simetría radical de Latour y Calón en donde la simetría se orienta a equiparar a lo humano y lo no humano como actores de iguales características y posibilidades de agencia.

Para el desarrollo de ésta investigación retomaremos estas tres propuestas conceptuales y entenderemos a la simetría como esa posibilidad de pensar a la hibridez como la co-relación de la tecnología con la sociedad y con el ser humano. Esta perspectiva permite pensar la noción de lo simétrico desde la concepción socio-técnica de la red como artefacto de la misma; así como de la concepción identitaria del Otaku.

Pensar en simetría desde éstos principios nos permiten hablar de los fenómenos ciberculturales – el mundo Otaku- como algo posible y en co-relación entre lo humano y lo tecnológico.

Para clarificar lo expuesto es indispensable definir el concepto de artefacto que según Ariel Verchelli es “todo lo que está 'hecho con arte'. Siguiendo a Bijker (1995: 291), engloba todo lo que produce [o los productos de] la tecnología, incluyendo de forma genérica tanto las máquinas como sus procesos técnicos, tanto el hardware como el software” (Verchelli: 2009:03)

Si entendemos que tecnología es todo lo que sirve para modificar y ordenar la vida del ser humano, desde una perspectiva socio-técnica podemos hablar de artefacto en un marco simétrico; ya que, dicho artefacto tecnológico no se puede explicar a sí mismo, porque éste “no tiene razones internas, inmanentes o intrínsecas que lo autoexpliquen más allá de sus diversas interrelaciones sociales, técnicas, económicas, políticas que lo constituyen históricamente” (Verchelli; 2009:03)

Es decir que el artefacto, en éste caso, es la red Otaku estudiada, es simétrica porque surge de las interacciones humanas tanto de los inventores como de los fans y sus grupos relevantes; dichos intercambios son los que dan lugar al artefacto como lo conocemos, y por consiguiente define los parámetros y lógicas de la red Otaku.

---

<sup>7</sup> Teoría que será posteriormente analizada con detenimiento cuando abordemos el constructivismo y la co-construcción.

“El enfoque socio-técnico reconstruye analíticamente tanto el momento dónde los artefactos tecnológicos son partes constitutivas de las relaciones sociales, políticas, económicas como a su vez el momento en que estas diversas relaciones se materializan en artefactos tecnológicos. Es decir, analiza cómo las tecnologías son construidas socialmente y cómo las sociedades son construidas tecnológicamente” (Vercell; 2009:04)

En ese sentido la presente tesis abordará la noción de simetría en el marco de análisis socio-técnico desde un enfoque constructivista y relativista del desarrollo tecnológico (Thomas, 1999); esto me permitirá, después de rastrear la red y los actores, dar cuenta de los momentos y negociaciones que permitieron construir al artefacto (la red Otaku) en los parámetros y lógicas actuales. A través de este enfoque se busca captar el conjunto de relaciones que permiten imaginar y construir mundos y comunidades virtuales.

Es importante destacar que Bruno Latour aclara que el principio de simetría no tiene solo por objeto establecer la igualdad, “sino registrar las diferencias y comprender los medios prácticos que permiten que los colectivos se dominen unos a otros” (Latour,2007: 157).

Cuando hablamos de la antropología simétrica es importante posicionarnos desde los conceptos que desarrolla ésta propuesta teórica. En ese sentido, es indispensable entender que no existe una sociedad universal con reglas y construcciones únicas; sino que hay diversas redes que están mediadas por diferentes tecnologías de ordenamiento. Es decir, dejamos de lado la noción de que existe una sociedad única; y por el contrario, empezamos a entenderla como un conjunto de redes dinámicas que se encuentran en constante construcción y que tienen categoría y tecnologías particulares que la norman y ordenan.

#### *Sobre el híbrido socio-técnico:*

Al estudiar a los fenómenos fuera de la polarización moderna, comprenderemos simétricamente a otras realidades, otros discursos, otras prácticas; y por consiguiente, podremos entender a otros sujetos e identidades sociales. Es decir, abordaremos a la sociedad, sus actores y fenómenos como híbridos que conviven entre lo social y lo natural, que tienen construcciones y realidades no universales con características particulares, localizadas e históricamente posicionadas.

Para entender esto es importante definir desde Latour y Michel Serres el concepto de los híbridos, los cuales son reconocidos como cuasi-objetos, que no tienen un espacio definido ni en lo social ni en lo científico exclusivamente, no son del todo sujetos ni del todo cosas, tiene de ambas, y de ninguna específicamente (Latour, 2007); y por consiguiente, no son únicos ni generalizantes.

Los híbridos “son composiciones y asociaciones de elementos heterogéneos, pertenecientes tanto a la esfera de lo humano como a la esfera de aquello que llamamos lo artificial, lo no-natural, aquello que es construido socialmente y que no corresponde a la esfera de la ‘naturaleza de las cosas...’ (Vercelli. Tesis-18 nota a pie)

En ese sentido es necesario entender que lo técnico es socialmente construido y lo social es tecnológicamente construido (Bijker, 1995:273). Es importante destacar que la sociedad está constituida por diversos ensambles que son sociales, naturales y técnicos al mismo tiempo.

Es por eso que un “enfoque socio-técnico reconstruye analíticamente tanto el momento donde los artefactos tecnológicos (los objetos) son partes constitutivas de las relaciones sociales, políticas, económicas; como a su vez, el momento en que estas diversas relaciones se materializan en artefactos tecnológicos. Es decir, analiza cómo las tecnologías son construidas socialmente y cómo las sociedades son construidas tecnológicamente.” (Vercelli. Tesis-16)

Salirnos del margen epistémico de la modernidad nos permite entender que no existe una manera de ser “normal”, y por consiguiente las diferencias racial, social y cultural no son universales determinados; sino que por el contrario, son la evidencia de la existencia de diversos sistemas, construcciones sociales y comportamientos sociales.

En ese sentido, podemos entender al Otaku como ese otro que no encaja en las normas de socialización, de espacio, de tiempo, de representación, o interacción de la sociedad. El comportamiento y construcción sociales del fan están directamente mediados por la tecnología; y por consiguiente, debe ser entendida como una red híbrida fuera de las concepciones modernas.

#### *La noción de híbrido desde el sujeto de estudio:*

Como dijimos anteriormente esta división entre naturaleza y sociedad definió un paradigma que se ensambló en base a la noción de un pensamiento “normal” determinista sobre las nociones de sujeto, de tecnología, de cultura, de sociedad, y por consiguiente, también sobre la manera de desenvolverse en la realidad; sin embargo,

desde un enfoque constructivista social, es posible visibilizar otro tipo de comportamientos e interacciones; así como, conocer a esas otredades culturales, raciales, económicas y sociales.

En este sentido, el Otaku puede ser considerado como ese otro híbrido que tiene prácticas, discursos, identidades y representaciones mediadas por lo social y lo natural; las características del fan, no necesariamente calzan con la idea de sujeto normal “universal y purificado”, planteado desde la modernidad: el otaku no encaja en los parámetros lineales de socialización y construcción de la sociedad.

Según este enfoque se puede considerar al Otaku como un híbrido tecno-social, como un producto de la simetría entre la tecnología y la sociedad. La convergencia de estas características, antes polarizadas, ahora constituye a la comunidad, la red y la “realidad” otaku.

Desde ésta perspectiva la investigación debe ser localizada y tener la capacidad de ingresar a la red para dar cuenta de su existencia y características. De esta manera se podrá construir un conocimiento dialógico y representativo.

Por ese motivo, en ésta investigación planteo entender al fan otaku como un híbrido que es construido y habita una red específica; la cual tiene actores que se interrelaciones, comunican y entienden por medio de los intermediarios y traducciones.

Para reforzar al concepto de híbrido planteo utilizar la categoría de Cyborgs, desarrollado por Donna Haraway. Desde ésta postura conceptual podemos entender al otaku como un organismo cibernético, híbrido entre la máquina y lo humano. El otaku será entendido como una criatura de realidad social y ficción; los mismos que buscan salir de los eternos binarios: mente/cuerpo; hombre/mujer; humano/animal; sociedad/naturaleza, entre muchos otros, que son producto de la Modernidad.

“Un cuerpo cyborg no es inocente, no nació en un jardín; no busca identidad unitaria, y por lo tanto genera dualismos antagónicos sin fin, se toma en serio la ironía” (Haraway, 1991:309)

Afirma que desde finales del siglo XX todos somos cyborgs, criaturas de un mundo postgenérico, configurados en las relaciones con la ciencia y la tecnología, que indican transformaciones fundamentales del mundo. La ironía del cyborg dibuja la idea de identidades móviles sin esencia, capaces de reconstruirse, de crear nuevas e infinitas relaciones y conexiones, de montarse y desmontarse sin que exista ninguna arquitectura natural que obstaculice el diseño.

Es así que entenderemos al Otaku como ese ser híbrido que se convierte en un cyborg porque sus significaciones otológicas, y por consiguiente su manera de representar y actuar en la red, son híbridas, en donde la tecnología, la ficción, lo virtual y lo real forman parte de su yo, de sus actuaciones y representaciones de realidad, y de su régimen de verdad<sup>8</sup>.

Sin embargo en la presente investigación problematizaremos la noción de identidades móviles porque pese a que puede tomar diversas personalidades, estas están regidas a una red, a unas posibilidades artefactuales, discursivas y simbólicas que llenan de contenido a las posibilidades identitarias del fan, y por consiguiente legitiman cierto tipo de representación, actuación y de identificación. Es así que las identidades no son tan libres como sugiere la propuesta de Haraway, sino que estas están inscritas a una red de referencia.

Entender a la tecnología desde éste parámetro es muy válido para mi investigación porque me permite reforzar la propuesta de seres socio-técnicos, de híbridos. A través de ésta aproximación podemos evidenciar como la tecnología es todo lo que modifica el orden social, y también está socialmente estructurada. La tecnología es una manera de ordenar a la realidad de una red determinada y por consiguiente su influencia la sociedad construye tecnológicamente un tipo particular de yo o en el caso de ésta investigación de un Otaku.

Es por eso que el otro enfoque de la simetría propuesto en esta investigación, es el entender al Otaku como un híbrido que por un lado se configura a sí mismo a través de la relación tecnología-identidad. En ese sentido sus representaciones- como la interactividad desde donde es construido- y su performatividad –como interactúa en la red- es una construcción híbrida y simétrica.

Podemos decir que los límites entre ser humano y máquina se desdibujan y el Otaku se convierte en un cyborg con identidad móvil; es decir, es una criatura de un mundo postgenérico, configuradas en a través de la relaciones con la ciencia y la tecnología.

Es por eso que si analizamos las identidades de los Otakus es imposible establecer los límites del cuerpo; ya que al ser construidos por un tipo de tecnología se convierte en lo que De Derckove llama como una criatura extraña que es medio humana y medio mecánica (De Derckove, 1999: 87).

---

<sup>8</sup> Tomado desde un enfoque focultiano.

## **La red y el rastreo de actores.**

A través de esta categoría se pretende contextualizar el espacio en dónde se realizará la investigación y los elementos que la configuran. De esta manera, podremos presentar al lector las características, actores, relaciones e intermediarios que influyen en el ensamblaje socio-técnico de Gaia Online.

Para identificar las representaciones sociales que configura el Otaku es necesario dar cuenta del espacio en el que el fan del animé interactúa y se construye; dicho espacio necesita ser mapeado y caracterizado. Por ese motivo para la presente investigación se abordará la noción de red y sus componentes desde la teoría actor-red de Bruno Latour y Callon; misma que, me permitirá diferenciar a los elementos (humanos y no humanos) y las relaciones que configuran el espacio propuesto para estudiar al Otaku y sus representaciones sociales.

Cabe destacar que las nociones de red propuestas desde la teoría actor-red es una postura metodológicamente importante para mapear actores humanos/no humanos y los intermediarios que la componen; misma que posteriormente nos permitirá dar cuenta de las relaciones y especificidades generadas por las interacciones en la red, y por consiguiente, precisar la relación intrínseca entre la tecnología y la sociedad. Esta propuesta conceptual me permitirá abordar los factores culturales del fandom fuera de las generalizaciones y los presupuestos normativos, basados en la separación entre lo humano o lo tecnológico.

Latour asegura que los híbridos se sitúan, actúan y se transporta en una red por medio de la traducción. Por eso, en éste mundo híbrido, los otakus ontológicamente se construyen y habita una malla definida y localizada, en donde interactúan y se construyen a sí mismos.

Desde la TAR, podemos entender a “red como ese hilo de Ariadna de historias mezcladas” (Latour, 2007: 18). En ese sentido, una red implica la existencia de diversos recursos que se concentran en algunos lugares y conectan conexiones entre lugares. La tecnología y la sociedad son entendidas como redes de asociaciones, en donde discursos y prácticas construyen lo que entendemos por artefacto.

Por otro lado, parafraseando a Callon y de manera más concreta, se puede entender a la red como el espacio en donde interactúan humanos y no-humanos. Mismos que se interrelacionan y comprenden unos con otros gracias a la traducción. (Callon: 1992/ SR) "Una red puede estar formada por la agregación de todos estos poli-

céntricos actores-red, entre los cuales los intermediarios circulan y vinculan unos a otros." (Callon. 1992:83)

Para que una red consiga tener asociaciones, negocie y genere fenómenos en la sociedad, es necesario que los actores de ésta se interrelacionen entre sí por medio de la traducción de intermediarios. Por eso, teóricamente podemos entender a los intermediarios, actores y a la traducción como:

Según Callón intermediario es todo lo que se pone en circulación en una red; éstos pueden ser físicos, humanos, no humanos, simbólicos, representativos; también pueden ser prácticas, conocimientos, habilidades (Callon: 1992:74).

Podemos decir que los intermediarios son los elementos que se transportan de un lado a otro y le dan sentido común a los diversos actores de la red. "Un intermediario es cualquier cosa que pasa de un actor a otro, y que constituye la forma y la sustancia de la relación construida entre ellos tenemos actores que se reconocen entre sí en interacción. (Callon. 1992:74-5)

"Por actor entendemos a cualquier entidad capaz de asociar a los intermediarios, que definen y construyen un mundo poblado de otras entidades, a las que otorgan una historia y una identidad, calificando las relaciones entre ellas." (Callon. 1992:79)

El actor es aquel que se puede apropiarse de los intermediarios, genera asociaciones y traducirlos hacia los otros actores de la red. Cabe destacar que, el actor se convierte en mediador que pone en circulación a los intermediarios y se auto constituyen en actor-red. Mediadores son "actores dotados de la capacidad de traducir lo que transportan, de redefinirlo, de redespalarlo, y también de traicionarlo". (Latour: 120-121).

"Un actor es un intermediario con el atributo de poner a los otros intermediarios en circulación" (Callon. 1992:80). Cabe destacar que cuando Latour hace referencia a los actores que conforman una red plantea salirse de la dicotomía sujeto/ objeto, humano/no humano; ya que en éste contexto todos éstos generan asociaciones, y por tanto, influyen directamente en la construcción de la red y su manera de entender a su "realidad".

En ese sentido el ser no humanos no implica de ninguna manera ser inertes, pasivos o sin agencia porque su existencia es indispensable en el ser ontológico de la red. "Los re-descubiertos no-humanos no pueden ser separadamente de los humanos y su sociedad" (Suppry, 2005: 14).

Después de entender a los actores e intermediarios que componen a una red, es necesario entender la manera en que dichos elementos interactúan y se relacionan, para eso abordaremos el concepto de traducción; mismo que se define como: el proceso por el cual se re-codifica a los intermediarios y se consigue una interacción y entendimiento en la red localizada. La traducción sirve para generar alianzas, cajanegrizar discursos/prácticas y conseguir ampliar a la red. Según Callón la traducción es:

"La operación de translation es realizada por una entidad A sobre una entidad B. Ambos, A y B, pueden ser actores o intermediarios, humanos o no-humanos. El postulado "A translate B' puede tener dos sentidos diferentes. Primero, que A provee a B de una definición. A puede imputar a B ciertos intereses, proyectos, deseos, estrategias, reflexiones o ideas a posteriori. [...] pero esto no significa que A tiene total libertad. Lo que A realiza o propone es consecuente con un conjunto de series de interjuegos de operaciones de translation, algunas de las cuales determinan las translations al punto de preprogramarlas. Estas definiciones [de A sobre B], y esta es la segunda dimensión de la translation, están siempre inscritas en intermediarios [...] Claramente, las translations envuelven tres términos: (intermediario)B'." (Callon. 1992:81-2).

*La red social otra noción de red:*

“Las redes son un instrumento lógico que nos permiten estudiar las relaciones sociales que se producen en el interior de los sistemas como un todo” (Requena; 2003:11).

A través de las redes podemos entender y percibir de forma interpretativa a los lazos sociales y la noción de comunidad que éstos construyen, de ésta manera se pueden analizar los tipos de relaciones sociales –a nivel macro y micro-.

El concepto de red es indispensable para comprender a las interacciones sociales más allá de las nociones de lo físico, lo artefactual, lo real o lo virtual. Así a través de una perspectiva socio-técnica podremos reintroducir al ser humano y a lo no humano como seres que interactúa socialmente, capaces de manipular e influir en otros y ser manipulado e influido por los demás.

Las redes tienen límites vagos, sin embargo se las puede dividir en son niveles: red efectiva (se caracteriza por el apiñamiento de personas ligadas estrechamente entre sí) y red extendida (a las que accedemos a través de las personas que se encuentran en nuestra red efectiva, estamos relacionados indirectamente) (Requena; 2003: 44,45)

A partir de ésta noción nace la propuesta conceptual sobre los lazos débiles y fuertes. Es decir que “el conjunto de personas formado por un individuo y sus conocidos construirá una red de baja intensidad” o mejor conocida como red con lazos

débiles; mientras que, “una red de un individuo con sus amigos íntimos será una red densa” o de lazos fuertes. (Requena; 2003:197)

Sin embargo Requena realza el poder de los lazos débiles, ya que éstos son los que le dan la oportunidad a la red para crecer y tener diversidad de lógicas e informaciones. Una red muy densa implicará que sus participantes serán muy similares, y por consiguiente, estarán limitados a tipos de lógicas e interacciones poco cambiantes, restringiendo a la red a límites poco flexibles.

“Los individuos con pocos lazos débiles estarán privados de la información procedentes de distintas partes del sistema social y accederán sólo a limitadas noticias y opiniones de sus amigos íntimos” (Requena; 2003:197).

Es así que los lazos débiles no alienen sino que son vitales para la expansión e integración de una sociedad. En el caso de la red Otaku a analizar, es evidente que existen de manera equilibrada lazos fuertes y débiles, e incluso muchos de los lazos fuertes empezaron por siendo débiles y permitieron la expansión y consolidación de la red en el tiempo y espacio. Es decir que, cuando un grupo de Otakus se iniciaron en Gaia empezaron con lazos débiles; permitiendo de esa manera, un proceso de traducción y expansión de la red. Sin embargo muchas de las relaciones de éstos mismos usuarios se han estabilizado como lazos fuertes, permitiendo la cohesión y sostenimiento de la red. Es decir que ésta red Otaku es estable pero se encuentra en permanente crecimiento.

“El entorno social en el que el sujeto se sitúa influye de forma muy notable en las posibilidades y limitaciones que condicionan la construcción de las redes personales, el entorno social moldea nuestras redes sociales” (Requena; 2003: 50)

Este concepto es importante porque el análisis del mundo estudiado está mediado por una grandiversidad de lazos débiles y fuertes que caracterizab a Gaia Online.

### **La co-construcción y el Constructivismo Social:**

Esta categoría de análisis tiene la intención de presentar al lector la manera cómo se construye Gaia Online; así como, diferencial las posibilidades de representación del Otaku a través de los límites establecidos por la co-construcción de sentidos y nociones de funcionamiento del artefacto.

Cuando hablamos de co-construcción es importante contextualizar conceptualmente a esta categoría a través del enfoque constructivista el cual define al observador como el principal factor del conocimiento, desde ésta postura conceptual no existe una realidad definida que sea objetiva e infranqueable; sino que dicha noción de realidad está determinada por los elementos y las relaciones que componen una red.

En ese sentido, es necesario hablar sobre la autoreferencia, la misma que da cuenta del sesgo cognitivo de los actores estudiados, y por consiguiente, de los modelos mentales que norman y median un tipo de actuación y representación del mundo. El tomar en cuenta a la autoreferencia permite identificar la manera en que los diversos sujetos de una red están contruidos y cómo privilegian unos discursos, representaciones y actuaciones sobre otras.

A través de este enfoque se propone leer a los fenómenos sociales desde una lectura socio-técnica, misma que, permita evidenciar las relaciones implícitas e híbridas entre el mundo de social y lo tecnológico. Por ese motivo, dicha perspectiva, afianzada por la teoría actor-red y el constructivismo relativista, serán el esqueleto teórico y metodológico de la presente investigación. Con esto, se pretende dejar de lado a los principios y categorías universales de la sociología de lo social, los cuales buscan precisar un modelo sustentable para explicar a los fenómenos y definir categorías esencialistas; por el contrario, se plantea centrar al estudio en la sociología de las asociaciones, para así entender a la ciencia como una representación de la realidad y no como la verdad por sí misma generada por las interacciones, discursos y prácticas suscitados en un sistema o rede determinada.

Este enfoque permitirá visibilizar o comprender que no existe una sola verdad, sino que por el contrario, todo puede ser leído desde diversas perspectivas de inscripción social. En ese sentido, para la presente investigación es indispensable dejar de ser intérpretes de la sociedad, y permitir que los actores hablen desde su contexto y posición (es decir la red Gaia Online). Así como los actores que influyen en la co—construcción de la red parten de unos parámetros de inscripción, y a partir de estos, determinan a la red-

#### *Marco Tecnológico: Un acercamiento teórico a la co-construcción*

Después de haber dado cuenta de la red y componentes es necesario hablar de los grupos relevantes y marcos tecnológicos que configuran a dicha red, y nos permiten pensar a la co-construcción.

Cuando hablamos de marco tecnológico nos referimos a que existen diversos grupos relevantes que opinan sobre el tipo de funcionamiento y no funcionamiento de un artefacto. Estos grupos relevantes presentan diversos discursos, significados y lecturas sobre la red, las mismas que son indispensables para la co-construcción de Gaia Onlien.

En esta propuesta teórica (PER)<sup>9</sup>, abordada por Pinch y Bicker, se puede identificar tres etapas principales:

1. Los grupos relevantes y su flexibilidad interpretativa.

" Los grupos sociales relevantes son los portadores (carriers) de ese proceso. Por lo tanto, el mundo tal como existe para esos grupos relevantes es un buen lugar para que el analista inicie su investigación. [...] La racionalidad básica de esta estrategia es que sólo cuando un grupo social es explicitado en algún lugar del mapa se genera un sentido que lleva al analista a tomar el hecho en consideración." (Bijker, 1995:48)

Los grupos relevantes son las personas, instituciones y organizaciones que le dan algún tipo de significado a la forma de funcionamiento de una red (como los militares o alguna compañía industrial específica). Por eso, para identificar a los grupos sociales que son relevantes en una red, debemos preguntar si el artefacto posee algún significado para los miembros de ese grupo.

Estos grupos relevantes negocian significados sobre la red, para así estabilizarlos y establecer sentidos que definen a dicha red, y establecer parámetros de funcionamiento. Es en este momento cuando se determinan lógicas prácticas y simbólicas sobre el espacio; y por consiguiente, el tipo de usos y representaciones de la red.

La primera etapa del PER busca demostrar la flexibilidad interpretativa del marco tecnológico, a través del rastreo e interpretación de los significados de cada grupo de actores que co-construyen a la red.

Es importante destacar que los sentidos negociados que configuran a un artefacto son conocidos como technological frame, mismo que integran los discursos y nociones de los diversos grupos relevantes que influyen en un tipo de artefacto. En otras palabras el thechnological frame es el marco que permite que todos los grupos relevante pongan en juego sus distintos significados sobre el artefacto y consensuen sentidoslo estabiliza. La gramática del marco tecnológico permite que diversos grupos relevantes

---

<sup>9</sup> Programa Empírico Relativista, representado por Trevor Pinch; Wiebe Bijker (Herederos de la Sociología del Conocimiento). Su modelo se basa en Modelo multidireccional, no lineal, para comprender el cambio tecnológico. Se basa en la flexibilidad interpretativa y en la simetría.

hablen el mismo idioma, y posteriormente, consigan negociar y estabilizar sus principios.

Los marcos tecnológicos no son estáticos ni definen criterios universales, sólo son parámetros de funcionamiento de un artefacto, ya que éstos poseen flexibilidad interpretativa. Esto implica que alrededor de cada problema que puede identificarse existen diversas variantes para solucionarlo; dicha flexibilidad es más evidente en momentos de controversia en donde se están negociando los sentidos de una red o artefacto.

En el caso de la red Gaia Online, es necesario que las personas que interactúan en dicha red compartan nociones de la cultura popular japonesa para interrelacionarse y desenvolverse en la red. De igual forma, los actores relevantes deben entender la lógica del Otaku para poder negociar y tener agencia en la red.

El marco tecnológico está “compuesto de conceptos y técnicas empleadas por una comunidad para la resolución de sus problemas” (Thoma; 1999). Es decir este es un marco respecto a la tecnología, en donde convergen las diversas ideas y propuestas sobre una tecnología, las mismas que vienen de los grupos relevantes.

Es importante mencionar que este marco tecnológico y las clausuras que se den en base a las negociaciones de los grupos relevantes nos permiten hablar de una co-construcción del artefacto, ya que éste por sí sólo no tiene un sentido definido; sino que los diversos grupos sociales y sus usos son los que dan un significado a dicho artefacto.

En la segunda etapa de esta propuesta teórica se abordan los mecanismos sociales que minimizan a la flexibilidad interpretativa (Thomas, 1999 : 22), y que por lo tanto cajanegrizan a las controversias. En este sentido podemos hablar de dos tipos de clausura:

Clausura retórica: Esta es cuando el discurso social ha cerrado la controversia sin tener la necesidad de “resolver los problemas en el sentido común de esta palabra” (Thomas; 1999: 26 ). Y se define funcionamiento y no funcionamiento.

Clausura por redefinición del problema: Es cuando se clausura la controversia cuando se legitima un conocimiento en base a una solución de un problema para los actores relevantes de una red. (Thomas; 1999: 26).

Las clausuras sobre los sentidos de un artefacto definen, discursos que se privilegian sobre otros y que establecen las características de una red. Es ahí donde

surge la noción de funcionamiento del artefacto, la misma que implica las maneras en las que se puede usar una y entender a una red.

"El 'funcionamiento' o 'no funcionamiento de un artefacto es una evaluación socialmente construida, antes que una derivación de las propiedades intrínsecas de los artefactos." (Bijker, 1995:75). Es así que la noción de funcionamiento está estrechamente relacionada con lo aceptado socialmente y no necesariamente con el artefacto en sí.

Por eso, es importante destacar que el funcionamiento de una máquina está definido por los sentidos estabilizados y cajanegrizados, mismos que implican que los diversos grupos relevantes han aceptado una noción y parámetros de funcionamiento. (Bijker, 1993:121)

Según Ariel Vercelli "...la co-construcción son los proceso sociotécnicos, dinámicos, autoorganizados, interactivo, de condicionamiento recíproco, de mutua determinación, tensión, negociación y retroalimentación entre elementos heterogéneos: artefactos, actores, conocimientos, regulaciones, usuarios, formas de funcionamiento" (Vercelli; 2009: 21).

Vercelli asegura que este proceso nos permite estudiar cómo, a través del mismo proceso se construyen regulaciones para tecnologizar la sociedad y se construyen tecnologías para regular las sociedades (Vercelli; 2009:21)

En ese sentido, el funcionamiento/no funcionamiento de los artefactos es el resultado de negociaciones entre los diferentes grupos sociales representativos del artefacto; los cuales definen discursos y sentidos que limitan las posibilidades de representación y actuación de una red.

#### *Sobre los discursos de poder en la red:*

"Nadie, hablando con propiedad, es el titular de él (poder); y, sin embargo, se ejerce siempre en una determinada dirección, con los unos de una parte y los otros de otra; no se sabe quién lo tiene exactamente; pero se sabe quién no lo tiene...Cada lucha se desarrolla alrededor de un centro particular del poder". (Foucault. 1979; 45)

Entre los actores relevantes que consensuan sentidos en una red existen pugnas de poder en dónde diversos discursos y sentidos disputan en un campo de negociación por posicionarse y clausurar sentidos que establezcan los límites de funcionamiento de una red determinada. Así las representaciones de las personas, y el Otaku en este caso, están

influidas por la tecnología, su red de inscripción; y por consiguiente, por los sentidos estabilizados en la misma.

“La tecnología nos ha construido a lo largo de la historia, y se ha constituido como una tecno-ontología que forma nuestro ser” (Ayestarán, 2000: 137). Es decir, que desde esta perspectiva teórica y el enfoque socio-técnico podemos entender a la tecnología como prácticas de saber que tienen efectos en la construcción de la sociedad y los sujetos sociales. Es así por ejemplo que la red Gaia Online es una tecnología que influye en el Otaku estudiado.

“La tecnología del yo es la tecnologías de poder, que determinan la conducta de los individuos, los someten a cierto tipo de fines o de dominación, y consisten en una objetivación del sujeto” (Ayestarán, 2000: 45), por ejemplo en el caso del Otaku los sentidos que estructuran y cajanegrizan, en cierto sentido, a Gaia Online establecen los límites de las actuaciones y las representaciones de los fans.

La tecnología es una política de ordenamiento social, porque esta organiza al mundo, o a una red específica y genera o posiciona a la verdad como efecto, la convierte en caja negra.

Cabe destacar que la tecnología es una relación producto de la práctica de un saber que es poder cuando ordena y define los parámetros de un grupo determinado. Es decir que, cierta tecnología tiene poder en un contexto, en tanto y en cuanto las relaciones que se ejerzan. “El poder no se posee, se ejerce en todo el espesor y sobre toda la superficie del campo social” “El poder no es nunca monolítico, nunca está enteramente controlado desde un punto de vista. A cada instante, el poder se juega en pequeñas partidas singulares” (Ayestarán: 140) por eso la interacción de los diversos grupos relevantes de una red generan discursos de poder que van co-construyendo sus lógicas, límites, posibilidades y realidades.

Las tecnologías del yo, que permiten a los individuos efectuar, cierto número de operaciones sobre su cuerpo y su alma, pensamientos..., obteniendo así una transformación de sí mismos. (Foucault, 1990: 53)

Foucault asegura que existen cuatro tipos principales de tecnologías y cada una de ellas representa una matriz de la razón práctica, entre ellas él resalta a la cuarta que se basa en la tecnología del yo, “la que permite que los individuos efectúen, por cuenta propia o con ayuda de otros, ciertas operaciones sobre el cuerpo y el alma, pensamientos conductas o cualquier forma de ser, obteniendo una transformación de sí mismos con el fin de encontrar cierto estado de felicidad, pureza, sabiduría o inmortalidad”

(Ayestarán:138); en éste sentido podemos definir a la cultura popular japonesa (manga y animé) y a la red Gaia Online como una tecnología del yo que ordena su vida y sus relaciones sociales; y por consiguiente configura o influye en las acciones y representaciones del grupo estudiado.

La red, y los sentidos estabilizados configuran, en cierto sentido, la manera en que el Otaku representa su realidad, se puede decir que los sentidos de la red son una suerte de orden del discurso (Foucault, 1999: 8) que establecen las diferentes formas que sostienen las relaciones de poder en la red.

Dicho orden surge el momento en que diversa organizaciones, con cierta autoridad de agencia, colocan a un tipo de enunciado en el centro (natural o social) del discurso, en donde un horizonte definido (por ejemplo posición social) ha naturalizado a un tipo de enunciación social (natural o social); y por consiguiente, ha mediado los imaginarios socio-simbólicos de las personas (Foucault, 1999: 10). En el caso de este trabajo, trataremos de dar cuenta del tipo de discurso que estructura a la red, para evidenciar desde donde se piensa el fan y cuáles son las estructuras que influyen en sus representaciones y actuaciones.

### **Las Representaciones:**

En la presente investigación buscamos identificar el tipo de representaciones y actuaciones que experimenta el Otaku a partir de su interacción con y en una red Gaia Online, para esto es necesario aproximarnos al concepto “representación” y explicar sus características generales.

Por eso, es necesario entender que la representación es una traducción materializada de signos y sentidos; y por lo tanto, está mediada por discursos concretos que definen ciertas prácticas sociales (Hall; 2001: 1). No se puede entender a una traducción (representación) desde una perspectiva generalizada; su análisis debe ser particularizado ya que la representación está mediada por discursos e imágenes específicas, con significaciones e implicaciones puntuales en un contexto definido.

Por ese motivo es importante entender que el grupo Otaku se ha constituido como una nueva cultura con prácticas puntuales y contextualizadas que han definido signos, símbolos, significaciones y por tanto representaciones que les caracteriza y con las que se identifican e interactúan.

Estas representaciones se materializan y generan imágenes colectivas que caracteriza a un grupo específico que tiene un referente común. “Aunque nuestras

imágenes no siempre son de naturaleza individual, cuando son de origen colectivo las interiorizamos tanto que llegamos a considerarlas imágenes propias. Por ello, las imágenes colectivas significan que no solo percibimos al mundo como individuos, sino que está determinada por la época y lo social” (Belting; 2002: 27)

La traducción o representación de los Otakus en Gaia se materializan en imágenes virtuales o en cuerpos sociales que llevan consigo una gran carga cultural compartida. Es decir, que por medio de imágenes audiovisuales, sentidos y significaciones sociales, un grupo de personas se apropió de ésta expresión cultural; generando de esta manera, una cultura que comparte códigos, representaciones simbólicas y prácticas identitarias concretas.

Los Otakus en Gaia Online genera significados y significaciones compartidas que surgen o son intercambiados en “el proceso de interrelación social; los cuales, regulan conductas, prácticas y maneras de relacionarse con el mundo” (Hall; 2001: 4). Es decir, que en un contexto definido, el animé juega una suerte de tótem que se posiciona como una marca social, define identidades, actúa como una etiqueta colectiva y abarca a un grupo de personas, prácticas y discursos sociales.

Cabe destacar que las representaciones unen el lenguaje con el significado y la cultura. El representar significa que usamos el lenguaje para decir algo y ser significativo y entendido por el grupo que comparte mi círculo cultural (Hall; 2001:15)

El lenguaje (verbal y no verbal) es una parte esencial de la representación porque a través de este difundimos y compartimos informaciones significantes entre las personas que comparten una misma cultura” (Hall, 2001: 15)

En ese sentido es importante decir que el significado es relativo a un sistema y su cultura, porque el significado tiene una correlación con los objetos y las imágenes mentales institucionalizadas y aceptadas culturalmente. Estos acuerdos son en un gran porcentaje implícitos a maneras de performatividad y discursividad de una cultura determinada. Por eso, personas de culturas diferentes pueden tener diferentes imágenes mentales sobre un objeto, y por consiguiente, dificultades de entendimiento. Por eso, para compartir representaciones necesitamos tener una manera similar de entender al mundo, esto nos permitirá tener mapas mentales similares.

“Sin embargo, el compartir un mapa mental no es suficiente, debemos poder intercambiar ideas, conceptos y significados a través del lenguaje. Por eso, el lenguaje es el segundo sistema de representación para conciliar significados y compartir representaciones” (Hall; 2001: 18)

Es así que a través de imágenes, movimientos, palabras y sonidos generamos representaciones sociales que se afianzan a través del círculo cultural y sus similitudes en significaciones y mapas mentales.

Cabe destacar que según Stuart Hall el significado es construido por un sistema de representación, el cual nos remite a códigos que se relacionan con el sistema conceptual, las imágenes mentales y el lenguaje (Hall; 2001: 21).

Es importante destacar que para este trabajo nosotros nos alinearemos con la aproximación constructivista de la teoría de la representación; la misma que, no niega la existencia del mundo material, pero este no es el que define el significado. Sino que por el contrario, son los actores sociales los que usan y definen representaciones y conceptos que hacen al mundo significativo de cierta manera para un determinado grupo que comparte un círculo cultural similar (Hall; 2001: 25)

#### *La Simulación una dimensión de la representación:*

Cuando hablamos de representaciones, en el caso del Otaku, y en su mundo virtual, es importante abordar a las simulaciones, para así, entender cómo éste se representa a sí mismos y su entorno en éste mundo-híbrido- virtual y real en el que habita al mismo tiempo.

La simulación no corresponde a un territorio, a una referencia, a una sustancia, sino que es la generación por los modelos de algo real sin origen ni realidad: lo hiperreal.” (Baudrillard, 1993: 9)

Jaeen Braudillar asegura que las tecnologías de la comunicación han modificado al mundo y han posibilitado el surgimiento de “ejercicios de simulación” (Baurillard, 1993:7). Las simulaciones se caracterizan por la mutación del entorno, la abstracción de los elementos, la homogeneización de los elementos a un único proceso, el desplazamiento de la gestualidad y por la miniaturización del tiempo y del espacio (Baurillard, 1993:14)

Es así que Baudrillard asegura que a través de la simulación nosotros nos descontextualizamos y perdemos los fundamentos reales en los que habitamos y con los que nos configuramos. En el caso del Otaku que se identifica, coconfigura y representa en base una hiperrealidad (representarse en los personajes anime) diferente a su verdadera existencia física. En ese sentido, el Otaku está co-configurado con lo técnico, y por consiguiente, habita en los intersticios de estas categorías –real y virtual.

Desde la propuesta de De Derckhove, podemos asegurar que el momento que la pantalla es la configuradora del Otaku, hablamos de un ser o una comunidad constantemente expuesta y construida en conjunción con la interactividad. La pantalla “actúa muy parecido a los sucesos de la vida real evocando respuestas multisensoriales integradas.” (De Derckhove; 1999:39) y configurando nociones de realidad que no pueden ser entendidos desde la noción de lo que es o no ficticio.

Por el contrario en éste contexto hablamos de las diferencias de lo real y lo virtual en los parámetros que Quéú nos propone. Lo virtual no significa algo irreal, él consideras que las imágenes virtuales esbozan una nueva manera de entender nuestra relación con la realidad porque “lo virtual nos propone otra experiencia de lo real”. (Quéú, 1995: 17); Es decir, la virtualidad simula una dimensión de la realidad en la que el fan habita y con la que se identifica, u en donde se representa. En éste sentido, el Otaku rompe con la noción moderna de un solo tipo verdad y realidad; sino que, a través de la simulación concibe múltiples representaciones de la realidad. La interactividad se vuelve un tipo de realidad posible que actúa en la mente de los usuarios; es aquí, donde lo físico empieza a perder trascendencia porque la interacción se genera a niveles sensoriales.

“La diferencia significativa radica en que, mientras “la vida real” normalmente provoca una participación física, mental y emocional; el contenido simbólico de la pantalla no conduce a una acción sino a una interpretación” (De Derckhove; 1999: 39). Es así que configuramos imágenes mentales propias, simuladas, que se conducen desde la pantalla hacia fuera del cuerpo (De Derckhove; 1999: 39). Por ejemplo, el Otaku empieza a crear una historia animada de su vida y empieza a generar un sinnúmero de significaciones “reales” básicas mediadas por lo que se vive en la pantalla y en la red. Desde la perspectiva teórica de Sherry Turcke podemos argumentar que la realidad y la virtualidad se sobreponen y actúan instantáneamente, como una suerte de ventanas de la pantalla, que nos presentan diversas maneras de vivir a la realidad.

Es así que para el Otaku, al igual que en el estudio de los MUD de Turckle, las ventanas representan diferentes alternativas de vida (simulaciones) que tienen diferentes roles en nuestra construcción simbólica. Es por eso que, para el Otaku, el animé o la interactividad, puede ser la ventana más real para su construcción significativa: lo virtual se vuelve más trascendente y real que lo físico (Sherry Turckle; 2001: 4)

Es así como el simulacro está imponiendo nuevas maneras de representar a la realidad por medio de la seducción. Esto ocurre por ejemplo en los mundos virtuales, que proporcionan espacios de simulación atractivos, donde como diría Wallace, uno puede ser diferente y adoptar la identidad que desee. Es importante definir a la simulación en el contexto del ciberespacio, porque como argumenta Turckle: las interacciones que se generan en los espacios virtuales han creado una nueva "cultura de simulación", donde los usuarios sustituye su propia realidad por sus representaciones simuladas.

Según Turckle la simulación es una manera de interrelacionarse socialmente y construir relaciones. La virtualidad ofrece una forma más sencilla de abordar al otro porque en ése espacio puedo construirme como deseo ser visto sin preocuparme por la recepción (real) de dichas impresiones. Gracias a las características de la web nosotros determinamos la manera cómo crear nuestro yo y por consiguiente, explicitamos la forma en que deseamos ser leídos; por eso, elegimos nombres sugestivos, íconos o tipografías con las que nos identificamos. (Wallace, 2001: 49)

En el internet, el yo está directamente relacionada con las simulaciones, en éste espacio puedo adquirir diversos juegos de roles sin discreción de tiempo o de espacio. Wallace asegura que en el internet jugamos juegos con nuestra identidad, simulamos algo que no necesariamente somos, y experimentamos con roles distintos para ver que se siente y cómo se reaccionan los demás actores de la sociedad (entender como es la relación de otro con el mundo); sin embargo, algunas veces estos juegos se vuelven verdaderos, perdemos la noción de quiénes somos y por lo tanto, mi personalidad virtual y real empiezan a cambiar (Wallace, 2001: 72) y a disolverse.

En el caso del Otaku a través del simulacro, que rige su construcción real y virtual, podemos hablar de múltiples personalidades que la constituyen; de ésta manera, la simulación les permite extender los alcances de su cuerpo” (De Derckhove; 1999:72)

El Otaku y su manera de vivir híbrida nos permite ver que los límites entre el hombre y la máquina son cada vez menos explícitos y por consiguiente es necesario que “intentemos re-definir los límites entre la identidad y la personalidad” (De Derckhove; 1999: 72)

Cuando hablamos de simulación hacemos referencia a lo que De Derckove llama “expansión”, ya que a través de la simulación se configuran representaciones sobre diferentes tipos de mundos virtuales que se extienden, produciendo la sensación

de pérdida de los límites personales, es una sensación en la que los miembros de comunidades y mundos virtuales en general sienten que se expanden los límites concretos de su cuerpo.

“En el ciberespacio, centenares de usuarios crean personajes online que viven en grupos diversos de comunidades virtuales en las que la formación cotidiana de identidades socava cualquier noción de un yo real y unitario...” (De Derckove, 1999:90)

Es así como el nuevo espacio en el que habita el Otaku se materializa en la hibridez de lo físico y de lo artificial, el momento en que las simulaciones se vuelven parte inherente del ser humano. El Otaku vive en un mundo de simulaciones en donde sus yoes virtuales y reales se entremezclan y generan una identidad diversa.

#### *Gaia Online una comunidad representada:*

Como ya lo expusimos anteriormente, el Otaku habita y se representa a sí mismo en un mundo de simulaciones híbrido. Es así que el binarismo real/virtual ha generado la idea de que el ciberespacio es incorpóreo, sobre esto De Derckove asegura que en cierto sentido es verdad que el cuerpo está ante la pantalla y no dentro de ella, pero no se puede negar que el cuerpo construye el ciberespacio: “Lejos de ser olvidados cuando entramos al ciberespacio nuestros cuerpos no están menos involucrados en la construcción de la virtualidad que en la construcción de la vida real” (De Derckove, 1999: 74). Esta idea se centra en que los cuerpos simulan y habitan un tipo de realidad, y por consiguiente, participan de forma activa en el proceso de dar sentido a los mundos virtuales.

Para el desarrollo de éste trabajo se adoptará la noción de que comunidad virtual es un grupo de personas que tienen intereses comunes y prácticas de interacción regulares organizadas en un tiempo determinado, que tiene lugar en la web. Los miembros de las comunidades virtuales se proyectan y representan como los participantes de una colectividad, que participan en las actividades planteadas por el grupo a pesar de la frecuencia con que se aborden dichas acciones y las distancias geográficas por sus intereses o vínculos geográficos.

Las comunidades virtuales, en este caso Gaia Online, representan la red en dónde interactúa y se co-construye las personas y grupos relevantes de la mismas, en el caso de ésta investigación es el lugar en donde habita y existe fan Otaku gaian<sup>10</sup>.

Para introducir el origen y conceptualización de las comunidades virtuales tomaré la propuesta del texto *Virtual Community Attraction*, en donde se especifica que tradicionalmente la palabra “comunidad” es preferida para un área geográfica en común, como si fuera su vecindario. (Wellman & Gulia, 1999), la parte virtual de “comunidad virtual” se refiere a la existencia de un lugar sin la necesidad de un espacio físico, de un hogar.

Las comunidades virtuales se han caracterizado por ser espacios aceptados por diversas personas; las cuales conceden a la tecnología gran importancia, la aceptan como el medio principal y básico para la gestación de sus interacciones sociales (Ridings; 1993:2). Es preciso destacar que éste es un lugar donde los seres humanos se relacionan, comparten gustos, intereses y metas; consolidando a grupos que se interrelacionan por sus intereses, mas que por vínculos geográficos.

Las comunidades virtuales fueron construidas con el ideal de establecer vecindarios dónde se conecten e interactúen diversas personas. Cabe destacar, que el momento en que se les considera a éstas como virtuales, se desdibuja a los límites espaciales y físicos (Ridings; 1993:2); las interacciones que se establecen, el momento en que nos referimos a lo “VIRTUAL”, están determinadas por interacciones electrónicas posibilitadas por la tecnología, las cuales crean y viabilizan a una comunicación mediada por las computadoras (CMC).

La CMC permite que las personas se interrelacionen unas con otras, formen a las comunidades virtuales y creen “agregaciones sociales que provengan de la web, donde las personas definan espacios de discusión que propongan el intercambio de ideologías y sentimientos; mismos que permitan las relaciones personales en el ciberespacio (Ridings; 1993: 2)

El término virtual en sí mismo significa que la interacción primaria es electrónica o habilitada por la tecnología. Este tipo de comunicación mediada por computador (CMC) permite a la gente localizar y hablar con otras personas de intereses similares, razón por la cual, forman y sostienen las comunidades virtuales y, creando agregaciones sociales que emergen desde la red, cuando suficientes personas recogen en las discusiones lo más extenso posible, con suficiente sentimiento humano, para formar redes de relaciones en el ciberespacio (Ridings; 1993: 7)

---

<sup>10</sup> Palabra que se refiere a los integrantes de la red Gaia Online.

Cabe destacar que una comunidad virtual debe estar definida por el intercambio de pensamientos y posturas que establezcan relaciones permanentes y perdurables. La web proporciona espacios en los que las personas pueden intercambiar ideas, nociones, acciones y sentimientos, a través de lenguajes sintéticos; los mismos que Manovich describe como los nuevos medios características y lenguajes específicos que posibilitan y hasta cierto punto determinan las formas y posibilidades de interacción.

Otra de las características básicas de las comunidades virtuales es que éstas deben ser atendidas frecuentemente por sus miembros, ya que sus integrantes se vuelven parte de la comunidad y por tanto visitantes regulares. En ocasiones dichos participantes desarrollan un sentido de dependencia por la comunidad virtual, y por eso, dichos usuarios frecuentemente son asociados con adictos. Sin embargo, no existe un patrón que defina la frecuencia de participación o el número de integrantes que defina a una comunidad, porque lo importante es la constante interacción de sus miembros (mismos miembros).

“Típicamente, los miembros se vuelven cercanos a sus comunidades y las visitan frecuentemente” (Hiltz & Wellman, 1997)

Según Likewise Figallo las comunidades virtuales son aquellas donde los miembros se sienten integrados con su comunidad, su grupo social y sus ideales. Es decir, consolidar un sentido de relaciones entretnejidas con los miembros, sus principios y valores. (Ridings:3)

“Las personas usan CMC para redescubrir el poder de cooperación e interacción haciendo de este juego un modo de vida”( Rheingold, Howard:149) en ésta nueva manera de socializar se puede ver que los motivos que une a las comunidades virtuales es una fusión ente “capital del conocimiento, capital social y comunión”( Rheingold, Howard:149).

Es importante destacar que las comunidades virtuales han permitido la consolidación de tribus en tiempo real (Rheingold, Howard: 227), misma que se ha impuesto en el mundo desarrollando un grupo de aficionados listos para interrelacionarse, comunicarse y crear imaginarios sociales compartidos.

“El habitat fue creado con una metáfora espacial” donde cada usuario tiene diversas regiones en las que se desenvuelve. Cabe destacar que su extensión, participación e interacción están definidos en una zona a la vez; en este juego de

simulación no se puede ser omnipresente porque éstos espacios acceden vivir el presente segmentado por regiones.

“En el ciberespacio, centenares de usuarios crean personajes online que viven en grupos diversos de comunidades virtuales en las que la formación de identidades socava cualquier noción de un yo real y unitario “(Turkle. 1991: 250)

De esta manera, la materialización de éstos yoes simulados en los mundos virtuales, y la representación del mundo y el sí mismo del Otaku es evidente a través del avatar, el mismo que también debe ser entendido como un ser cibernético, híbrido entre la máquina y lo humano (Haraway, 1991:309), como un cyborg.

#### *El Avatar una representación del yo:*

El Avatar es utilizado por el Otaku para representarse a sí mismo en la realidad y en la virtualidad. En el caso del fan del animé el avatar tiene una trascendencia fundamental porque es el que materializa a la identidad y construcción simbólica real y virtual del Otaku.

Cabe destacar que el avatar es una especie de robot digital, “un paquete de software que uno pone en línea como su representante en el mundo virtual” (De Derckhove; 1999: 82); y en el caso del Otaku, también es parte de su representación social y su noción de mundo real.

Es así que un avatar se convierte en un tipo de mascota digital que uno se pone para identificarse y adoptar una actitud, en pantalla completa, en los nuevos entornos de 3D creados en línea (De Derckove; 1999: 83)

Es así que en los mundos virtuales los participantes seleccionan su avatar y navegan en esos entornos representándose a sí mismo y simulando las características que dicho avatar les otorga. Cabe destacar que en el caso de los Otakus dichos avatares están ligados a la cultura popular japonesa, y por consiguiente, cada uno tiene una historia que define las características y capitales simbólicos del Otaku en la realidad y en la virtualidad. “El objetivo del avatar es la de la representación de la persona o del espacio” (De Derckove; 1999: 82)

El avatar conciencia a los usuarios sobre su identidad, ya que el avatar es una manera en la que el Otaku se proyecta online con la apariencia que él quiere tener. De ésta manera el Otaku en el ciberespacio se vuelve híbrido, porque en su avatar se

interrelacionan las características simuladas y reales de su yo, generando un híbrido entre éstos dos. “Aun cuando se ponen esa máscara electrónica completamente fabricada, se permanece unido físicamente a un ser que se reconoce como su propio ser” (De Derckove; 1999: 84-85)

Es así que el usuario psicológicamente empieza a verse a sí mismo como alguien parecido al simulado a través de la computadora, como una suete de criatura extraña que es medio humana y medio mecánica” (De Derckove; 1999: 87).

### **Actuaciones y Juego de Roles:**

Uno de los objetivos de esta investigación es dar cuenta de la manera cómo actúa y se interrelaciona el fan, para eso es importante entender que decir algo es hacer algo (Austin, 1982: 06).

Es importante entender que a partir del giro lingüístico estamos realmente conscientes de que las palabras hacen a las cosas, y que en cierta medida producen actos performativos y prácticas sociales.

Es así que John L. Austin critica abiertamente lo que él denomina: “falacia descriptiva” que supone que el único papel de un enunciado es describir el estado de las cosas o de un hecho, con verdad o falsedad. Por eso, él plantea la existencia de dos tipos de enunciados: constataivos (descriptivos) y performativos (realizativos), con los primeros se pueden describir determinadas cosas; con los segundos se realiza una acción performativa. Por eso, en la presente investigación analizaremos, como parte de sus actuaciones, el tipo de relaciones que el Otaku entabla a través del lenguaje (escrito y no verbal).

Cuando hablamos de las actuaciones del fan analizaremos la manera en que éste se presenta ante los otros con el fin de ser leído de cierta manera. Desde esta posición analizaremos los juegos de roles que realiza el fan en la web para definir su yo y para establecer el tipo de relaciones que realiza.

Se abordará a la performatividad de las prácticas desde Erving Goffman, el mismo que asegura que las personas se presentan en la vida cotidiana (incluso en la web) de diversas maneras en diferentes situaciones que determinan diferentes juegos de roles. Sostendremos que el ser humano se construye a sí mismo y simula identidades

diferentes según el contexto en el que se encuentre; “las personas están constituidas por máscaras y escenarios con los que se presentan de manera consciente o inconsciente frente a los diversos públicos” (Goffman, 2001). En éste sentido, las actitudes y prácticas del fan serán analizadas desde esta perspectiva ya que él tiene diversas maneras de representarse según los contextos en los que se desenvuelva.

En ese sentido Goffman asegura que “el hombre tiene capacidad para producir impresiones y trasmitirlas ante otros, estas definen el tipo de relaciones sociales de la red. Para conseguir esto él siempre está adoptando diversas máscaras y desarrollando diferentes papeles que le identifiquen en los diferentes espacios con los espectadores”. (Goffman, 2001)

El control del medio y el correcto manejo de las regiones y las conductas de las actuaciones es otro de los conceptos importantes que definen a la construcción del yo. Según Goffman en este espacio tenemos a la región anterior (donde tiene lugar la actuación) y región posterior (trasfondo escénico), mismas que son importantes para la construcción de mis actuaciones.

## **Realidad y Virtualidad**

De manera transversa considero que hay que vincular a la red otaku, su tecnología y realidad con los conceptos de realidad y virtualidad, ya que implícita o explícitamente estos principios intervienen en la tecnología y maneras de ordenar al mundo de los otajus.

Por eso, desde Levy “la palabra virtual procede del latín medieval *virtualis*, que a su vez deriva de *virtus*: fuerza, potencia. Además, en la filosofía escolástica, lo virtual es aquello que existe en potencia pero no en acto. Lo virtual *tiende* a actualizarse, aunque no se concretiza de un modo efectivo o formal (el árbol está virtualmente presente en la semilla)” (Levy, 1999:10).

Se cree que lo virtual se refiere a la ausencia de realidad (tomando a realidad como algo material), pero Levy asegura que lo real estaría en el orden del «yo lo tengo», en tanto que lo virtual en «tú lo tendrás». (Levy, 1999:10). Por eso, lo virtual, no puede ser lo falso, lo ilusorio o lo imaginario, no se refiere a algo opuesto a la realidad; sino que por el contrario, “ es una forma de ser fecunda y potente que favorece los procesos de creación, abre horizontes, cava pozos llenos de sentido bajo ,la superficialidad de la presencia física inmediata”(Levy, 1999: 8)

De igual manera, Philippe Quéau asegura que lo virtual no significa algo irreal, él considera que las imágenes virtuales esbozan una nueva manera de entender nuestra relación con la realidad porque “lo virtual nos propone otra experiencia de lo real”. (Quéau, 1995: 17) Esto es evidente en el caso del animé, donde sus fans experimentan a la realidad, en muchas ocasiones, mediada por el sustrato virtual.

Las técnicas virtuales transporta el cuerpo del espectador al seno del espacio simulado (Quéau, 1995: 18), donde nosotros podemos adquirir características diferentes que son reales pero no necesariamente tangibles. Por eso, en este contexto los otaku se apropian de representaciones simuladas que se expanden entre los marcos de la realidad y la virtualidad : “La virtualización no es ni buena, ni mala, ni neutra. Se presenta como el movimiento del «convertirse en otro»” (Levy, 1999: 8).

Por eso concluiremos que la virtualidad es un vector de la realidad, que implica construcción de símbolos, representaciones o iconos. Con el paso del tiempo éste fenómeno ha permeado al mundo físico: lo virtual hace cada vez más borrosas a las fronteras entre lo que habíamos convenido llamar realidad y lo que no forma parte de ella. (Quéau, 1995: 11). Esto sucede en el caso del animé, sus integrantes viven entre los límites desdibujados de estos espacios; las significaciones, referencias, imaginarios y representaciones de los dos mundos se sobreponen unos con otros, creando una nueva manera de leer a la “realidad” (realidad constituida por la fusión de lo virtual y lo real).

“Cuando nos enfrentamos a la acusación de la irracionalidad, no examinaremos que regla lógica se ha roto, ni que estructura social puede explicar la distorsión, sino el ángulo y dirección en que se ha desplazado el observador, y la longitud de la red que, de este modo, se está construyendo” (Latour, 1992:204)

En ese sentido se cree que construir una vida en relación a la virtualidad es algo irracional; sin embargo, considero que desde la TAR ésta práctica puede estar inscrita en otra red, a otra tecnología del yo; y por consiguiente, entenderlo desde otra perspectiva.

Considero que en la actualidad y desde ésta perspectiva teórica (la TAR) es viable y pertinente entender a la realidad y a la virtualidad de manera híbrida. Es decir, salirnos de la purificación vinaria del tiempo y el espacio y entender la configuración de otro tipo de realidades. (no reales ni virtuales, híbridas).

Para explicar a éste fenómeno, se ha considerado pertinente desarrollar el concepto de REALITY-VIRTUALITY CONTINUUM. Dicho término se refiere a la existencia de una escala continua, que van entre lo completamente virtual y lo

puramente real, asumiendo que las diversas representaciones de la virtualidad y la realidad se encuentran en ese enfoque mixto.

Por lo tanto, la realidad-virtualidad continua abarca todas las posibles variaciones y composiciones de lo real y virtual, incluyendo una realidad mixta donde la realidad aumentada (conjunto de dispositivos que añaden información virtual a la información física ya existente, éstos pueden ser las gafas de realidad virtual que aumentan significado a la realidad) y la virtualidad aumentada (se refiere a la fusión de los objetos del mundo real en mundos virtuales) se fusionan y yuxtaponen (Milgram, Takemura, Utsumi, Kishino: 2) Considero que éste concepto representa la situación de los fans del animé, quienes construyen su mundo en base a significaciones reales y virtuales, mismas que son expuestas en éstos espacios de manera desdibujada, y por lo tanto resulta difícil distinguir los límites entre estas dos categorías.



**Autores:** Milgram, Takemura, Utsumi, Kishino (Mixed Reality)

## **CAPÍTULO II**

### **UNA APROXIMACIÓN A LA RED GAIA ONLINE**

Este capítulo tiene el objetivo de dar a conocer al lector el espacio en la que realizaremos el estudio socio-técnico del fan del manga y el animé, y acercarnos al primer objetivo específico de este proyecto. Para esto, mapearemos, historizaremos y describiremos a la red, y así, daremos cuenta de las características, actores, relaciones e intermediarios que influyen en el ensamblaje de Gaia Online.

Este primer acercamiento a la red es importante para que el lector vea como Gaia Online está socio-técnicamente construida por agentes humanos y no humanos que legitimaron un tipo de discursos y prácticas en la red. Después de éste análisis, en el capítulo tres daremos cuenta, con mayor profundidad, sobre los sentidos que configuraron a la red y como éstos han incidido en el espacio, sus lógicas, y las posibilidades de representación social.

Pese a que los acuerdos y nociones cajenegrizadas sobre la red Gaia Online serán abordados con más detenimiento en capítulos posteriores, este inciso tiene la intención de presentar la red al lector, y sus características generales, para que éste se familiarice con Gaia Online, pueda imaginarla, y por consiguiente situar el estudio en el espacio de análisis propuesto.

Gaia Online es concebida como una comunidad virtual norteamericana para Otakus fuera de Japón. Dicha comunidad es un espacio virtual que se caracteriza por estar pensado y construido en base a la cultura popular japonesa (manga y animé), además, por ser una mezcla de comunidad de foros, juegos y red social.

Gaia Online con el pasar de los años se ha posicionado en el mundo Otaku de habla inglesa e Hispanoamérica; es una comunidad online donde se puede interactuar con otros Otakus, jugar varios juegos, intercambiar elementos y socializar con los diversos usuarios que integran a dicha red.

Cabe destacar que según la página oficial de Gaia Online, ésta red virtual tiene más de siete millones de visitantes por mes. Los usuarios de este sitio son conocidos como Gaians, los mismos que se integran a la misma para hacer amigos, jugar, hacer negocios, ver películas y debatir con la comunidad Otaku alrededor del mundo, etc.

Los usuarios de Gaia Online en su mayoría son Otakus no japoneses jóvenes de entre 13-25 años de edad. La idea de la mayoría de sus usuarios es la de poseer un espacio de autenticidad, de diversión y tener la posibilidad de materializar un tipo de comunidad en torno a la cultura popular japonesa (Diario de campo 05/04/10).

Seya de Gémini, uno de los principales informantes asegura que: “me gusta habitar la red Gaia Online porque juego video juegos, lleno un espacio que la realidad no me permite y me junto con personas como yo, que tienen conocimientos similares a los míos... ellos me comprende mejor que mis amigos, vecinos y familiares” (Diario de campo 15/03/10).

Es así que este espacio esta posesionado como un lugar divertido en donde la comunidad Otaku puede interactuar con familiaridad, los usuarios son personas que tienen gustos, destrezas y conocimientos similares. Es decir, a ellos les atrae el manga, el animé, conocen diversidad de personajes, géneros, lógicas, discursos y comportamientos sobre la cultura popular japonesa; además, en términos de Derckove son seres interactivos atraídos por los video juegos, el avatar, etc.

En términos de Stuar Hall, los Otakus que habitan esta red comparten un tipo de círculo cultural similar (Hall; 2000: 05) que les permite interactuar como comunidad, entenderse, relacionarse y generar empatía y cercanía con la red y los usuarios de la misma. Es interesante destacar que yo, como investigadora, he pasado un año y siete meses tratando de entender y familiarizarme con el mundo Otaku, pero interactuar en la red me fue extraño y tuve muchas complicaciones (Diario de Campo 15/05/2010), esto evidencia que mi capital cultural todavía no era el adecuado y necesario para interactuar en la red, y por consiguiente, en una primera aproximación no pude pasar por nativo o como una Otaku.

### **Rastreando la red:**

El objetivo del presente capítulo es el de describir a Gaia Online, e identificar desde un enfoque socio-técnico a los actores e intermediarios que interactúan y co-construyen dicha red.

Gaia Online es un espacio, de entre muchos, en el que se puede localizar, historizar e identificar las representaciones sociales que el Otaku construye. Sin embargo, partiendo desde nuestra propuesta simétrica es indispensable dar cuenta de la red en donde se plantea estudiar al Otaku, porque las interacciones y emergencias puntuales son únicas; así como, las partes que interactúan en y con la red. Por eso, metodológicamente es necesario argumentar el por qué se eligió un tipo red y cómo se llegó a la misma.

Se eligió a Gaia Online como espacio de estudio porque consideramos que ésta red, por un lado, engloba muchas de las características que queremos analizar en relación al estudio de las representaciones que configura el fan Otaku, y también, porque este se ha posicionado como un lugar de paso obligado para muchos Otakus que se encuentran online y están influidos por la virtualidad.

Gaia Online es un tema importante para debatir, y un espacio de socialización reconocido por los fans no japoneses del animé que se encuentran conectados en la web. Es así que por ejemplo, en la web, se pueden encontrar diversas páginas y sitios que hablan sobre Gaia, lugares en donde se desarrolla debates sobre los juegos, los procedimientos para actuar en la red, noticias, o diversos blogs de fans que utilizan imágenes y avatares de Gaia.

Es importante destacar que yo como investigadora he pasado un año siete meses relacionándome en mayor o menor medida con el mundo Otaku<sup>11</sup>, buscando espacios trascendentes para realizar mi estudio, y sobre todo apropiándome del capital cultural necesario para interactuar y entender, sin prejuicios, a los Otakus.

Mi proceso de rastreo de la red empezó con mi hermano, que es Otaku desde los 13 años de edad. Él dedica días y noches a su afición, y por consiguiente interactúa en y con diversas redes y espacios de la web que le permiten hablar con otros Otakus, jugar video juegos, leer mangas, ver doramas<sup>12</sup> y animé.

---

<sup>11</sup> El Otaku es el fanático del manga, el animé e particular, y la cultura popular japonesa en general, el mismo que tiene prácticas y representaciones sociales y culturales determinadas. Cabe destacar que el término Otaku es una palabra japonesa que recurrentemente es utilizada para referirse a una persona que tiene una afición particular –es un fanático- por algún tipo de subcultura (Newitz; 1994: 1). En Japón el término Otaku tiene connotaciones negativas porque hace referencia a una persona obsesionada con una manera de vivir; sin embargo, en los países fuera de Japón, esta palabra representa a un grupo de personas que se construye, representa, interactúa y reconoce - con orgullo- como fanático de la cultura popular japonesa.

<sup>12</sup> Es el life action del animé en donde a manera de telenovela se muestran historias, que en su mayoría han sido previamente manga y animé.

Entre los principales lugares que él me sugirió tenemos a: youtube, viiki.net, musoju.com, todoanime.com, IGG, el rincón del manga, Gaia Online, etc. Es así que empecé a frecuentar estos espacios, a ver cuáles eran los tipos de actuaciones y comentarios de sus actores. Sin embargo, en la red hay diversidad de foros y sitios, con lógicas propias, en las que se puede estudiar al Otaku. Por consiguiente, era indispensable hallar una red que me permita centralizar el estudio de forma representativa.

Intenté entrar a diversas redes; pero siempre tenía dudas sobre la importancia que los diversos lugares tenían para la comunidad Otaku. Sin embargo, al revisar mi diario de campo empecé a ver que en diversas páginas, sitios y foros animé que había visitado citaban a un lugar que se llama Gaia Online (Diario de Campo 05/01/2010) en una suerte de paso obligado para el Otaku. Sin embargo, no lograba convencerme, pero posterior a eso, en el mes febrero halle en facebook el grupo Gaia Online, fundado en febrero de 2003, y con más de 200.000 usuarios. En este espacio se hablaba de convenciones y novedades Otaku a nivel mundial. Es en ese momento en que reconocí éste espacio como un posible lugar de estudio.

El factor decisivo, que me llevó a Gaia Online, fue mi grupo académico de Otakus. Cabe destacar que en el 2009 hallé en yahoo a Animé Manga Reserach Circle<sup>13</sup> (AMRC), un grupo que estudia el mundo del manga y el animé desde enfoques académicos. Este grupo está constituido por actores a nivel mundial, en su mayoría PHD, que desarrollan estudios sobre esta temática, dan clases en universidades, organizan coloquios, escriben libros y publicaciones. Este es un espacio que no solo me ayudó teóricamente a mi estudio; sino que además despejó mis dudas y me aseguró que la red Gaia Online es un espacio que necesita ser estudiado y que es uno de los principales lugares en donde se puede hallar a los Otakus en acción.

Es así que llegué a la red Gaia Online, la misma que en términos laturianos, es un punto de paso obligado para los Otakus, ya que el fan del Animé puede estar, directa o indirectamente, relacionados con éste espacio, y por consiguiente, habita en una red y genera relaciones puntuales, las mismas que posibilitan tipos de representación y actuación del fan del manga y animé

---

<sup>13</sup> Citado en: <http://tech.groups.yahoo.com/group/amrc-1/>

### **Historizando a la red:**

Gaia Online es una comunidad virtual fundada en San José- California, el 18 de febrero de 2003 por Derek Liu, Long Vo, Kidkoum Visarutvanit, Charles Park y Josh Gainsbrugh; sin embargo, este espacio se ha modificado en el tiempo y en el espacio según las necesidades de la red, la interacción y negociaciones con otros actores.

Actualmente Gaia Online - [www.gaiaonline.com](http://www.gaiaonline.com)- es un espacio que se caracteriza por ser una comunidad virtual tipo MMORPG<sup>14</sup>, conformada por redes sociales y foros de interacción web. Esta nueva estructura de la página web empezó a pensarse desde el 2004; dando como resultado, el surgimiento de diversos cambios y alianzas que poco a poco han provocado modificación (en aplicaciones, usos, juegos, posibilidades de actuación, ect) y crecimiento de ésta red.

Originalmente esta era una red llamado Go-Gaia.com, misma que se creó en el 2003 como un espacio en donde se intercambiaba links sobre manga y animé, pero poco a poco se fue consolidando en una pequeña comunidad, que se configuró como un espacio social<sup>15</sup> que se co-construye por las múltiples interacciones, representaciones y emergencias puntuales<sup>16</sup>. Esta página se alió con las principales redes sociales y consiguió multiplicar su número de usuarios; de igual manera realizó alianzas con empresas tecnológicas, financieras y de entretenimiento, las cuales permitieron que Gaia online se posicionara como un sitio web con más de un millón de puestos de trabajo y con aproximadamente 7 millones de usuarios únicos cada mes, que tiene actividad constante en el mundo real y en el mundo virtual<sup>17</sup>.

Considero importante dejar planteado el hecho de que esta es una página para Otakus no japoneses; la cual, en la actualidad es posicionada como un negocio que moviliza millones de dólares, los cuales provienen de los usuarios como de las alianzas e inversiones con grandes empresas. Esto evidencia que, como mencionar Anne Alison en su texto “Millenian Monsters”, estamos viviendo una japonización del mundo donde la cultura popular japonesa es un negocio que se hibrida con los intereses de grandes compañías a nivel mundial. Cabe destacar que este es un punto que lo abordaremos

---

<sup>14</sup> “MMORPG se define por un gran número de jugadores interactúan entre sí dentro de un mundo del juego virtual. Los jugadores asumen el papel de un personaje de ficción y tomar el control de muchas de las acciones de dicho personaje”. (<http://corp.gaiaonline.com/about>)

<sup>15</sup> tras una declaración por el fundador Derek Liu en la entrevista realizada y publicada por la página: <http://www.big-boards.com/int.php?n=60>

<sup>16</sup> Explicado desde un enfoque sistémico.

<sup>17</sup> Se da una extensión del yo virtual a través de los celulares y productos gaia en la dimensión de la realidad.

brevemente en próximos capítulos; sin embargo no es el foco de nuestro análisis y por consiguiente, dejaremos esa pregunta abierta para próximas investigaciones.

Derec Lui es el principal creador de Gaia Online, quien asegura que él y sus compañeros empezaron este proyecto porque entre sus principales intereses estaba orientado hacia la tecnología y la cultura popular japonesa, por lo que, pensaron a este lugar como un espacio donde ellos, y otros fans, podían intercambiar información sobre su pasatiempo. Sin embargo, esta red superó sus expectativas, ya que gracias al interés, necesidades y demandas de los diversos grupos Otakus, fue necesario expandirla y mejorar su tecnología. Este proceso les llevó a generar negociaciones con diversos grupos sociales, económicos, compañías, redes sociales, etc, las cuales le ayudaron a reconfigurar su espacio, mejoraron su tecnología y modificaron su misión inicial. Por ese motivo, Derec Lui asegura que ellos nunca imaginaron convertirse en una de las más grandes comunidad virtual alrededor del mundo. (Citado por entrevista tomada de <http://www.big-boards.com/int.php?n=60>)

“Gaia Online was an idea that me and my roommates came up with. It started out as a small project to create an anime link list with a small community. We thought we could do something we all enjoy working for, as we earn a little bit on the side from advertising. Though due to our video game influences, and for the wondering of our small community we came up with adding a role playing aspect into the community, and eventually the ideas for the role playing aspects had gotten so big that I knew this is going to be quite an on-going project for us. We never anticipated big growth. We only knew that the community would be a lot of fun, and our goal had been to make the forum as entertaining as possible. Currently all our ideas revolve around role playing. Gaia will be as much of a game as it is a forum.” (Citado por entrevista tomada de <http://www.big-boards.com/int.php?n=60>)

Según Derec Lui la idea sobre el sistema de roleplaying, tan reconocido en la comunidad Gaia, nació de varias iniciativas. Él, sus compañeros y la pequeña comunidad con la que empezaron siempre han estado interesados en los videos juegos, y de ahí vino la idea de modificar a Gaia y mejorar su tecnología.

Cabe destacar que esta idea estuvo fundada, en gran medida, en el mercado del video juego y del animé; por eso, estos elementos se volvieron actores no humanos que mediaron la construcción de la red. Es así que los cambios tecnológicos de Gaia Online estuvieron inspirados por los actores no humanos –video juegos- y por la comunidad con la que interactuaban los creadores de Gaia Online. Derec Lui aseguran que esta

herramienta nace gracias al apoyo de diversos grupos, pero recalca que la mejor fuente de investigación fue la audiencia con la que interactuaban.

“When we developed the system. After the opening day, we got the best research tool of all, which is our live audience. Everyone was very open in giving positive and constructive feedback. We then noticed how little we knew as we receive more and more ideas and suggestions” (Citado por entrevista tomada de <http://www.big-boards.com/int.php?n=60>)

Uno de los principales grupos que ayudaron a darle vida y a modificar la red son los diversos grupos Otakus, materializados en los foros, en los Guilds, o en sus aportes personales en la web-blogs, foros, videos, fotos-. Como lo dijimos anteriormente, el Otaku en la web se caracteriza por buscar la socialización e interacción con otros Otakus, para intercambiar información, animes, videos, etc; los cuales, funcionan a manera de diálogo, con la el fin de ampliar a la comunidad, y buscar mejoras a través de la retroalimentación. Cabe destacar que incluso los creadores de este mundo virtual resaltaron la importancia de la comunidad para el desarrollo de las aplicaciones y del artefacto, evidenciando de esa manera el sustrato socio-técnico en la construcción de la red.

Como analizaremos más profundamente en el próximo capítulo los grandes cambios de esta página web está dando por los actores, usuarios y grupos relevantes que la componen (desde un enfoque bijkeriano), quienes en los foros, en los Guilds<sup>18</sup> y, a través de negociaciones han impuesto diferentes temas y lógicas que le van dando un sentido diverso a la comunidad.

Es decir que Gaia Online nació con la idea de ser un espacio de links pero poco a poco se convirtió en una comunidad en donde los actores han generados temáticas y subgrupos con características propias; y por consiguiente, esto desborda lo concepción con la que se pensó a ésta página. Es decir que la noción de Gaia Online ha sido poco a poco modificada a través de los usos de sus usuarios afiliados.

“Gaia is a different now... some years ago it wasn't such an amazing place, it was just a place to interchange anime and manga, but now we have a place to do role playing” Secret and profane<sup>19</sup> (Citado en Diario de Campo: 30 de marzo de 2010)

Uno de los ejemplos más representativos de cambios es que esta página estuvo pensada desde un principio para personas de habla inglesa; sin embargo en éste espacio

---

<sup>18</sup> Son los grupos que construyen los grupos para charlar de diversos temas y crear sub comunidades, en una suerte de barrios.

<sup>19</sup> Es una Otaku francesa que es interactúa en Gaia Online desde el 2003 y ha sido testigo de los cambios de la red.

hay grandes comunidades de personas de diferentes partes del continente, y por consiguiente, fue necesario implementar espacios donde se hable español y otros idiomas.

En el 2004 se creó el Guild El Cafecito de Antuanette, misma que es para gente que habla español y fue creado por los discursos del grupo de los Otakus de habla hispana . “ Este sitio a sido creado a partir del Cafecito Original, donde hemos compartido con muchisimas personas a lo largo de más de 10,000 páginas. EL Cafecito surgió para que las personas que hablan español tuviéramos un sitio donde compartir experiencias, amistades, jugar, divertirse, bailar, cantar estar en la piscina, estar con los amigos y a la vez q se puede aprovechar para tomar un rico café... Ahora, como una Guild en Español, dispuestos a hacer q las personas q comparten nuestro idioma tengamos un lugar más donde poder charlar sin dificultad en este gigantesco mundo de Gaia” Antu<sup>20</sup> (Citado en diario de Campo: 28 de marzo de 2010)

Como lo mencioné antes Gaia Online fue reinventándose y configurándose en un de las comunidades virtuales más grandes; sin embargo, este mundo desde el 2006 empezó a realizar negociaciones con las diferentes redes sociales y compañías de mensajería instantánea como (AOL, GMAIL, MSM y YAHOO). Esto permitió que Gaia Online en el 2008 sea una comunidad integrada por Otakus de su red y por usuarios inscritos desde las redes sociales, ampliando de esta manera las posibilidades de expandir y posicionare a la red.

Gaia Online trabaja con las principales redes a nivel mundial- Facebook, MySpace, Hi5y Twitter- Este enlace posibilita a los usuarios nuevos registrarse con mayor facilidad; además integra a la red Gaia a diversos espacios de socialización del Otaku, permitiéndole actualizar su información. Es importante destacar que estas redes sociales tienen diferente posicionamiento en los diversos países alrededor del mundo, evidenciando que el objetivo de Gaia por ser un espacio para Otakus de Norte América se modificó y se amplió alrededor del mundo.

De igual manera Gaia Online integró a su sistema la posibilidad de estar conectado a través de los celulares permitiendo deconstruir las nociones de realidad y virtualidad asociado al concepto de estar online u offline. Es así, que como veremos posteriormente, una de las nuevas representaciones que configura al fan en la red es su noción de tiempo, espacio y dimensión.

---

<sup>20</sup> Fan Otaku que es parte de la red desde el 24 de diciembre de 2003.

Es así como los diversos grupos sociales (fans como actores humanos) y nuevas tecnologías (actores no humanos redes sociales o tec MMRPOG) han negociado y modificado a la red, generando acuerdos socio-técnicos que han definido sentidos y han cajanegrzado a la red.

Gaia Online es un mundo virtual que por un lado es una suerte de comunidad virtual, pero por el otro, es una red rentable para diversos actores y grupos relevantes, por su gran importancia en la comunidad Otaku no japonesa. Para conseguir esto, esta red ha encontrado aliados muy fuertes que le han apoyado desde su constitución hasta su posicionamiento; y que incluso, en la actualidad están invirtiendo en la red y mejorando sus aplicaciones. Entre los que podemos destacar a: Sony-Sony, Time Warner, Scion- Toyota, Walt-Mart, Target, Seven Eleven, Best Buy, Blockbuster; así como las empresas de inversión Benchmark Capital, Redpoint Ventures eInstitutional Ventura.

### **Una aproximación cronológica:**

De forma cronológica podemos decir que Go Gaia.com nace en el 2003 como un espacio de links sobre manga y animé, éste sitio surge gracias a sus creadores y la inversión de las empresas de financiamiento Capital y Redpoint Ventures. Go Gaia era una red con 6 servidores, que empieza a crecer y a repensarse desde el 2004, tomando el nombre de Gaia Online, año en el que surgen grandes modificaciones y cambios en dicho espacio y su orientación. En pos de su crecimiento, se empieza a hacer alianzas con Pay Pal, se comienza a pensar a estas red como un espacio MMORPG; además, se instaló un nuevo software con el que desarrollar la idea de Guild y foros<sup>21</sup>.

En los años posteriores 2005-2008 podemos identificar la adopción de nuevas tecnologías, implementación de innovaciones en foros, juegos y aplicaciones. Por ejemplo, en el año de 2005 Gaia Online alcanza 2 millones de usuarios e inaugura sus primeros juegos.

“The first game in Gaia Casino is just about finished. The idea for casino games had been around for years, and it's great to see it finally coming together. More games are in the works, and meanwhile development for Gaia Towns is still chugging along. Hopefully by AX we'll have something to show everyone.”  
(Journal de Lanzer)<sup>22</sup>

---

<sup>21</sup> **Citado en:** [http://www.gaiaonline.com/journal/journal.php?mode=view&post\\_id=12109343&u=3](http://www.gaiaonline.com/journal/journal.php?mode=view&post_id=12109343&u=3)

<sup>22</sup> Nick Name del creador de la red

A finales de 2005 se termina una de las principales aplicaciones de la red, Gaia Town. Además la red, en este año, ha tenido un crecimiento comparable al de Google y Yahoo. Gaia Online pasó de tener 6 servidores a 45, y posteriormente necesitó 200 servidores que alojen su información.

“ We have one of the best ISP in San Jose, same one that serves big sites like Google, Yahoo, and big companies like Nintendo. But maybe because we're not a big company, our request for expansion had been delayed over and over, and two weeks ago they had just increased our rental fee by three times. Now we have to shop for a new ISP with decent pricing and with plenty of free space for us to grow. Moving the 200 servers to a new location will be daunting, but look like it's something that must be done...” (Citado por el Journal de Lanzer)<sup>23</sup>

En el 2006 se estrena la aplicación Gaia Bank Traidin, además se alía con empresas de redes sociales, celulares y de mensajería instantánea, imponiendo nuevas lógicas a la red. En el 2007 empiezan a hacerse inversiones (a través de negociaciones y publicidad) desde diversas compañías, en ese año Gaia Online se alía con empresas como Scion-Toyota, Rite Aid, Wal-Mart, las tiendas Target, 7-11, Speedway SuperAmerica, etc.

Lanzer en su journal explica la red es libre y gratuita, por eso, su crecimiento les obligó a realizar alianzas con empresas y permitir publicidad, ya que esa era la única manera de mantener a Gaia Online activa:

“Since the first day we opened, I had always wanted to make Gaia a totally free site, and the cost of running the site would be handled by advertisers and sponsors. Though at the beginning, Gaia was too small to make any money from sponsorships. There was no one to help pay for the cost of running the site, and we thought that Gaia would need to close down permanently. If not for the support of users contributing by purchasing the Monthly Collectables, there wouldn't be a Gaia today.” ( Citado en Lazer Journal)<sup>24</sup>

Cabe destacar que la gratuidad de la red es relativa porque uno si no paga se encuentra limitado, no puede acceder a mejores aplicaciones o a tener más centralidad y representatividad en la red. Por lo que las “donaciones” son en cierto sentido obligatorias para los fans Otaku de la red.

En el 2008 Gaia Online recibió una inversión de la empresa Institutional Ventura Parner, misma que sirvió para financiar su cambio. Caber destacar que según Lanzer, el creador de Gaia, las inversiones en la red son necesarias por los costos

---

<sup>23</sup> Citado en: [http://www.gaiaonline.com/journal/journal.php?mode=view&post\\_id=12109515&u=3](http://www.gaiaonline.com/journal/journal.php?mode=view&post_id=12109515&u=3)

<sup>24</sup> Citado en: [http://www.gaiaonline.com/journal/journal.php?mode=view&post\\_id=12109575&u=3](http://www.gaiaonline.com/journal/journal.php?mode=view&post_id=12109575&u=3)

operativos de la misma. “For those who are interested in "just how much does it cost to run Gaia?", the brief answer is "roughly 1.5M a month". (Journal Lanzer)<sup>25</sup>

En el 2009 Gaia Online consigue posicionarse como uno de las mejores comunidades para Otakus no Japoneses. “Moving forward, Gaia will continue to be the best anime roleplaying community, the best virtual space hang out, and the best place for making friends and meeting new people” (Lanzer Journal)<sup>26</sup> . En este año se lanza a nuevos espacios y aplicaciones en la red como por ejemplo el cinema de animé.

Se mejoran las aplicaciones del avatar, es posible cambiarlo de ropa; así como, comprar y adquirir nuevos estilos. Cabe destacar que, como mencioné anteriormente, es en este año que la noción de comunidad no sólo es aceptada y clausurada; sino que además, se cajanergrisa este sentido entre los usuarios de la comunidad y sus creadores.

Según Zero- Chan, usuario de la red Gaia Online esta es una comunidad en donde el fin es ampliar sus horizontes y conseguir amigos en el mundo que sepan de qué se trata el animé. “Clearly Gaia is a community, Gaia is all about meeting new Otakus and hanging out.” (Diario de Campo 05/05/2010)

En febrero de 2010 se extiende Gaia a través de un juego de Facebook llamado Ocean Party, el mismo que estará orientado hacia los Gaians Otakus, y hacia los usuarios de esta red social. Esto les permitió ampliar sus límites, posicionarse en facebook, y por consiguiente, expandirse. Ya que, en términos de Requena, los lazos débiles que se configuren en este espacio permitirán ampliar a la red.

“The first week where we came up with the idea for Gaia Aquarium we were excited about the idea because of its ability to be ported to other places like a social network. It actually took us more than a year to reach this goal, so it's a long time coming” (Journal de Lanzer)<sup>27</sup>

### **Mapeando a la red:**

Esta parte tiene como objetivo dar cuenta porque Gaia Online es concebida como una red, y cuáles son los elementos que la constituyen. Cabe destacar que como lo establecimos en el primer capítulo de la presente investigación, una red implica la existencia de diversos recursos que se concentran en algunos lugares y conectan conexiones entre lugares

---

<sup>25</sup> Citado de: [http://www.gaiaonline.com/journal/journal.php?mode=view&post\\_id=22910319&u=3](http://www.gaiaonline.com/journal/journal.php?mode=view&post_id=22910319&u=3)

<sup>26</sup> [http://www.gaiaonline.com/journal/journal.php?mode=view&post\\_id=26006747&u=3](http://www.gaiaonline.com/journal/journal.php?mode=view&post_id=26006747&u=3)

<sup>27</sup> Citado en: [http://www.gaiaonline.com/journal/journal.php?mode=view&post\\_id=30906617&u=3](http://www.gaiaonline.com/journal/journal.php?mode=view&post_id=30906617&u=3)

Es así que Gaia Online es una red en donde interactúan diversos actores (humanos y no humanos), intermediarios y mediadores; de igual manera, es un espacio en donde circulan diversos elementos, discursos, prácticas y representaciones codificadas a través de la traducción, misma que como asegura Stuart Hall permite compartir nociones y lecturas similares sobre las cosas y lo que representan. En ese sentido, esta red va a ser estudiada desde un enfoque constructivista, es decir desde la relación única que generan los elementos que integran a dicha red; misma que, simétricamente construyen tipos de realidad y funcionamiento.

Cabe destacar que desde ésta postura conceptual no existe una realidad definida que sea objetiva e infranqueable; sino que ésta, se da gracias a todas las partes que configuran a dicho sistema, ya que estas establecen emergencias puntuales en su interacción.

Para mapear esta red es indispensable identificar y describir a los elementos que co-construyen al sistema Gaia Online:

### **Identificar de actores:**

"Un actor es cualquier entidad capaz de asociar a los intermediarios, que definen y construyen un mundo poblado de otras entidades, a las que otorgan una historia y una identidad, calificando las relaciones entre ellas." (Callon. 1992:79).

Como evidenciamos en el primer capítulo de esta investigación, el actor es aquel que se puede apropiar de los intermediarios, genera asociaciones y traducirlos hacia los otros actores de la red. Entre los principales actores identificados podemos reconocer a los siguientes:

1. Usuarios/Fans: Es un actor porque por un lado asocia intermediarios y permite que otros usuarios y fans se integren a la red, generan prácticas y representaciones propias, así como, construyen su propia historia.
2. Creadores de la red: Son actores porque ellos influyen en el tipo de intermediarios que circulan y definen los límites de la red.
3. Empresas y Socios: Al igual que los creadores estos ponen intermediarios en la red, como el dinero o la publicidad que definen lógicas y lecturas de la red. Por eso es importante destacar que dichos intermediarios, por ejemplo, van a condicionar sus características, interacciones y emergencias. Además definen

historia de la red y permiten el surgimiento de una nueva red, con diferentes lógicas de funcionamiento.

4. La red. A través de sus aplicaciones (como sistema MMRPG) integra los diversos intermediarios, define prácticas, realidades y tipos de comportamiento, como la posibilidad de crear un avatar que genere una suerte de roles y de extensión del cuerpo del fan. Es así que dichas aplicaciones de la red son actores no humanos que modificaron las lógicas de la red y delinearon parámetros de representación.

“Un actor es un intermediario con el atributo de poner a los otros intermediarios en circulación” (Callon. 1992:80). Por eso, para ver a los actores en acción es indispensable ver cómo los intermediarios se ponen en juego en la red.

### **Identificando mediadores:**

Por otro lado tenemos a los mediadores quienes se distinguen por ser “actores dotados de la capacidad de traducir lo que transportan, de redefinirlo, de redesplegarlo, y también de traicionarlo”. (Latour: 120-121). Es así que los mismos actores se convierten en mediadores el momento en que transmiten o posibilitan el flujo de mediadores entre los diversos actores.

Desde la perspectiva teórica de actor red está, es imposible hablar de roles fijos y binarios, sino que por el contrario se habla de roles en movimiento y no definidos estáticamente. Por lo que el actor puede ser un mediador al mismo tiempo que un actor. Esta noción es una posición derivada de la posición epistémica que hemos adoptado, ya que estamos opuestos a la purificación binaria de la modernidad, y por el contrario apostamos a la simetría entre situaciones, actores y representaciones de realidad. Por consiguiente dichas relaciones son dinámicas, no están pre-establecidas; esta manera de operar es la que le da lógica al sistema o la red y permite emergencias puntuales y tipos de representación.

Entre los principales mediadores que traducen, transportan y re-significan intermediarios son:

1. Usuarios/Fans: porque se comunican con nuevos usuarios u otros actores, explican el tipo de funcionamiento de la red y por consiguiente, pueden traducir y transportar los intermediarios. Por ejemplo, ellos no ven a Gaia Online como

un negocio, sino como una inversión (Citado por Seya de Géminis: 15/04/10) y en ese sentido traducen y resignifican los discursos de la red.

2. Creadores de la red: A través de sus foros ellos explican a los usuarios sobre los cambios y traducen a los fans sobre los significados de la red, de igual manera traducen con las empresas sus sentidos y significados, permitiendo consolidar aliados que tienen diferentes maneras de entender a la red y su funcionamiento.
3. Empresas y Socios: Ellos ven por ejemplo a la red como negocio, como una inversión, sin embargo, actúan en la red en base a aplicaciones que se traducen a los fans como espacios propios de la red, consiguiendo que los fans se alineen con sus intereses, y consuman a Gaia Onlien.
4. Redes sociales: Son una suerte de artefacto que permite que sus usuarios conozcan a Gaia Online y se afilien a ella, así como, que los actores de Gaia se repliquen en las redes sociales. Es así que ellos traducen sus pretensiones de crecimiento y expansión, por una posibilidad de ampliar los límites y la experiencia Gaia a otros actores. “
5. La red las aplicaciones: traducen los intereses de la red por posibilidades de actuación en la red. Por ejemplo el Cine Gaia, es un espacio creado gracias a la inversión de Warner y Sony, quienes buscan expandirse y distribuir sus contenidos de manera estratégica a otro target<sup>28</sup>, sin embargo, dicha aplicación se traduce como “a place where we can hang out with friends like real life” (Citado por sexygirl: 25/04/ 2010), evidenciando que las aplicaciones y la red en sí mismas traducen los significados a otros actores generando diferentes nociones de funcionamiento.

### **Identificando intermediarios:**

“El intermediario es todo lo que se pone en circulación en una red; éstos pueden ser físicos, humanos, no humanos, simbólicos, representativos; también pueden ser prácticas, conocimientos, habilidades” (Callon; 1992:74).

Los intermediarios son los elementos que se transportan de un lado a otro y le dan sentido común a los diversos actores de la red. Por eso, en Gaia Online hemos

---

<sup>28</sup> Citado por: <http://mashable.com/2008/01/08/time-warner-invests-in-gaia-online/>

identificado los siguientes tipos de relación en donde se presentan diversos tipos de intermediarios:

1. Información/Conocimiento: En relación a la información podemos ver que fluyen todo tipo de comunicaciones, entre los diversos actores, dicha información sirve para mantener la comunicación y la capacitación entre los diversos actores y grupos. Entre los principales podemos destacar a: documentos, informaciones, discursos, comunicados, actualizaciones, foros, información instantánea, fotografías, películas, cultura popular japonesa, arte, etc.
2. Tecnología: En relación a la tecnología podemos ver que fluyen aplicaciones y problemas de uso entre los diversos actores. Entre los principales podemos destacar a: innovaciones en la red, solución de problemas tecnológicos, nuevas tecnologías (como MMORPG), gráficos, imágenes, espacios virtuales, video juegos, etc,
3. Relaciones: Otro grupo de intermediarios que hemos identificado es el de las relaciones que tienen los fans con el ente ellos mismos, con la red, con la tecnología, con los usuarios, empresas y con los creadores, entre los que podemos distinguir: discursos, prácticas, conocimiento, creencias, amistad, amor, identidad, diversión, compañía, usuarios, clientes, colegas, afición, amigos, personas, etc.
4. Económica y material: En relación a las relaciones con grupos económicos y las lógicas de la red podemos ver que se ponen en juego diversos intermediarios entre los que podemos destacar a: dinero, negocios, publicidad, posicionamiento, marcas, bienes, Gaia gold, premios, negocios, manga, animé, videojuegos, usuarios y clientes.

Cabe destacar que " un intermediario es cualquier cosa que pasa de un actor a otro, y que constituye la forma y la sustancia de la relación construida entre ellos tenemos actores que se reconocen entre sí en interacción". (Callon. 1992:74-5)

### **Sobre la traducción:**

“La red es el espacio en donde interactúan humanos y no-humanos. Mismos que se interrelacionan y comprenden unos con otros gracias a la traducción” (Callon. 1992)

La traducción es el proceso por el cual se re-codifica a los intermediarios y se consigue una interacción y entendimiento en la red localizada. La traducción sirve para generar alianzas, cajanegrizar discursos/prácticas y conseguir ampliar a la red.

Por eso, para que una red consiga tener asociaciones, negocie y genere fenómenos en la sociedad, es necesario que los actores de ésta se interrelacionen entre sí por medio de la traducción de intermediarios. Los principales discursos sobre la traducción identificados son: comunidad, diversión, otakus no japoneses, compartir afición, grupo exclusivo, manga, animé, amistad, negocio en expansión, posicionamiento, tecnología, identidad, red social, etc.<sup>29</sup>

### Una aproximación gráfica a la red:

En esta parte intentaremos gráficamente dibujar el tipo de relaciones entre los elementos de la red, para que así al lector pueda identificar en base a qué tipo de relaciones está configurada la red Gaia Online.

Cuadro de relación entre actores e intermediarios			
Actores	Mediadores	Intermediarios	Traducción
Usuarios/Fans	<ul style="list-style-type: none"> <li>*Usuarios/Fans</li> <li>* Creadores</li> <li>* Empresas</li> <li>*Intereses Económicos</li> <li>*Redes sociales</li> <li>*La red (aplicaciones/inovaciones/Guilds, avatar, etc)</li> </ul>	<p><b>Información:</b> informaciones, discursos, comunicados, actualizaciones, foros, fotografías, películas, cultura popular japonesa, arte, etc.</p> <p><b>Tecnología:</b> Aplicaciones, imágenes, espacios virtuales, video juegos, avatar.</p> <p><b>Relaciones:</b> Discursos, prácticas, conocimiento, creencias, amistad, amor,</p>	La traducción está centrada en la relación, la identidad y las nociones de comunidad.

<sup>29</sup> Información recolectada en la interacción en la red y la lectura de documentos. (Citado en Diario de Campo 15/01/2010-20/04/2010)

		<p>identidad, diversión, compañía, afición, amigos.</p> <p><b>Economía-cosas:</b> Gaia gold, premios, objetos, manga, animé, videojuegos,</p>	
<p>Creadores de la red</p>		<p><b>Información:</b> Documentos, informaciones, discursos, comunicados, actualizaciones, foros, información instantánea, fotografías, películas, cultura popular japonesa, arte, etc.</p> <p><b>Tecnología:</b> Aplicaciones, problemas técnicos, reclamos, innovaciones en la red, solución de problemas tecnológicos, nuevas, gráficos, imágenes, espacios virtuales, video juegos, avatar, etc</p> <p><b>Relaciones:</b> Discursos, prácticas, conocimiento, Usuarios, Clientes</p> <p><b>Economía:</b> Dinero, negocios, publicidad, posicionamiento, manga, animé,</p>	<p>Las relaciones son de comunidad, pero también están centradas a las naciones de negocio y crecimiento.</p>
<p>Empresas y Socios</p>		<p><b>Información:</b> Documentos, informaciones, discursos,</p>	<p>La relación es de posicionamiento en un nicho de mercado, así como</p>

	<p>comunicados, actualizaciones, Espectáculo</p> <p><b>Tecnología:</b> Aplicaciones, innovaciones en la red,</p> <p><b>Relaciones:</b> Discursos, prácticas, conocimiento, Socios, clientes.</p> <p><b>Economía:</b> Dinero, negocios, publicidad, posicionamiento, marcas, bienes, premios,</p>	<p>de expansión y ventas. Siempre la traducción está orientado a las nociones de negocio y de inversión.</p>
<p>La red y sus aplicaciones</p>	<p><b>Información:</b> informaciones, actualizaciones, foros, fotografías, películas, cultura popular japonesa, arte, etc.</p> <p><b>Tecnología:</b> Aplicaciones, innovaciones en la red, nuevas tecnologías, gráficos, imágenes, espacios virtuales, video juegos, etc</p> <p><b>Relaciones:</b> identidad, diversión, afición, usuarios.</p> <p><b>Economía:</b> Dinero, negocios,</p>	<p>Esta se orienta a las nociones de red, de comunidad, de sistema. Así como, de tecnología e innovación.</p>

### **CAPÍTULO III**

## **APROXIMACIÓN A LOS SENTIDOS Y GRUPOS RELEVANTES QUE CO- CONSTRUYEN A LA RED GAIA ONLINE.**

Después de haber mapeado a la red, e identificado los principales discursos y actores que intervinieron en su co-construcción, es necesario dar cuenta de los grupos relevantes que definieron los sentidos cajanebrizados en la red, mismos que delimitan las posibilidades de actuación y representación del Otaki en Gaia Online.

Los diversos grupos relevantes actúan en una suerte de poderes circundantes, que han puesto diversos discursos a circular en la co-construcción de la red, los cuales han generado lógicas de poder que definen un cierto orden del discurso, el cual establece regímenes de verdad que delimitan la gramática y posibilidades de habitar en la red.

Sin embargo, dichos grupos relevantes traducen dichos sentidos y establecen diferentes lecturas de los discursos, generando diversos parámetros de funcionamiento del artefacto en base a su flexibilidad interpretativa. En esta investigación intentaremos dar cuenta de los diversos discursos, actores y poderes negociados en la red, que configuran la política del artefacto. Es por eso, que el presente capítulo tiene el objetivo de localizar a los grupos relevantes que co-construyen a la red Gaia Online, describirlos e historizarlos, para así, dar cuenta de los discursos y sentidos que configuran a su marco tecnológico. De esta manera, podremos analizar a dicha red socio-técnicamente en base al estudio de los acuerdos estabilizados y cajanebrizados sobre Gaia Online, los mismos que definen un tipo de red, y por consiguiente, establecen posibilidades de representación y actuación.

Identificando y describiendo a los grupos relevantes de la red Gaia online:

Como se especificó en capítulos anteriores en la presente investigación se pretende, desde un enfoque socio-técnico, caracterizar a las representaciones que el fan Otaku construye en la red Gaia Online. Sin embargo, desde el enfoque teórico elegido, es indispensable analizar a la red, su construcción y posibilidades; ya que, el estudio del fan necesariamente debe ser localizado e historizado en relación a su sistema de actuación.

Es interesante mencionar que, pese a los meses de inmersión en el campo de investigación, antes de utilizar la teoría y metodología propuesta por Bijker, yo había centrado la atención de mi trabajo en el fan, sus sentidos, discursos y nociones de

funcionamiento; sin embargo había invisibilizado la posibilidad de que la red Gaia Online estuviese co-construída por otros grupos relevantes que tienen intereses concretos y generan y negocian discursos de poder que establecen una suerte de política de la red; misma que permite pensar ciertos tipos de representación. Es así que las actuaciones del fan están sujetas a los parámetros que directa o indirectamente establecen los diversos grupos, sus sentidos y discursos en la red.

Por eso fue necesario analizar e historizar a los grupos relevantes que co-construyen la red; ya que, desconocer esto implica dejar de lado la estructura y la red dónde el fan estudiado habita.

Por eso, Gaia Online será analizada desde un enfoque constructivista relativista el cual me permita analizar a la red y sus características específicas. En ese sentido, es importante aclarar que Gaia Online es la red que limita los bordes del estudio, y por consiguiente define las representaciones sociales que el fan configura, en base a los discursos y prácticas que se generan a partir de la interacción en y con la red.

Es así que Gaia Online, sus actores y características de uso y funcionamiento están directamente relacionadas con las interacciones, y negociaciones de los actores y grupos relevantes que co-construyen a dicha red. Esas interacciones entre los grupos representativos establecen sus parámetros de autoreferencia.

Es decir, los fans se interrelacionan, construyen y desenvuelven en Gaia Online. Ellos crean una comunidad y una vida paralela en este espacio, en la que construyen, en términos de Stuart Hall, su propio circuito cultural, y por consiguiente sus propias representaciones y parámetros de realidad. Según Sakura 86, fan que se reconoce a sí misma como Otaku, integrante de la red analizada desde el 2005 (Diario de Campo 20/05/10) llegó a Gaia Online por casualidad, mientras se encontraba en busca de información sobre el manga Itazura na Kiss (イタズラな). Ella entro a esta red y desde esa época hasta ahora es usuaria de Gaia Online; Sakura 86 asegura que “Gaia es mi lugar favorito, disfruto cuando estoy ahí y la verdad no quisiera salir nunca, tengo amigos y es más fácil comunicarme con los gaians, digamos que me siento yo misma cuando estoy conectada” (Sakura 86, citado el 20/05/10).

En ese sentido, esta investigación tiene el objetivo de dar cuenta de las representaciones que los Otakus, como Sakura 86, configuran en ese espacio a partir de la interacción y adición a esta red, por eso en este capítulo intentamos dar cuenta del espacio, su co-construcción, significados y límites que determinan la autoreferencia del espacio y de los fans.

Es importante definir a la autoreferencia como el sesgo cognitivo de los actores estudiados, y por consiguiente, de los modelos mentales que norman y median un tipo de actuación y representación del mundo. El tomar en cuenta a la autoreferencia permite identificar la manera en que los diversos sujetos están construídos en la red estudiada, cuáles son sus sentidos, criterios de funcionamiento, y por consiguiente, determinan la manera cómo se privilegian discursos, representaciones y actuaciones.

Esta posición nos permite contextualizar socio-técnicamente al fan Otaku en Gaia Online, y así deconstruir la composición de dicho sistema, y evidenciar que es híbridamente construída desde lo social y lo tecnológico. Además éste análisis nos permite demostrar que la tecnología se encuentra en cada rincón de la vida humana y social; media a las comunicaciones, las relaciones sociales, afectivas, culturales, intelectuales e incluso amorosas de los actores que interactúan en una determinada red.

Para dar cuenta de dichos sentidos estabilizados es necesario deconstruir y geologizar a la red, de esa manera, podremos identificar a los grupos sociales relevantes-el grupo Otaku- y su flexibilidad interpretativa, y por consiguiente, identificar cuáles fueron los discursos, prácticas y procesos que le dieron lugar al artefacto.

"El desarrollo tecnológico puede ser visto como un proceso social, no como un proceso autónomo. Los grupos sociales relevantes son los portadores de ese proceso" (Bijker, 1995:48)

Es importante destacar que los diferentes grupos sociales relevantes atribuyen distintos sentidos a los artefactos. A partir de esta multiplicidad de voces, socialmente situadas, aparecen visiones y significaciones sobre una red que se incluyen en un marco tecnológico con flexibilidad interpretativa, misma que necesita ser negociada y estabilizada para dar lugar a un tipo de red y "realidad" estabilizada.

En ese sentido, estos grupos son personas, instituciones y organizaciones que tienen agencia y toman decisiones en los procesos y características de una tecnología determinada. Además el artefacto debe tener algún significado para los miembros de dichos grupos. "El requerimiento clave es que todos los miembros de un determinado grupo social comparten el mismo conjunto de significados, vinculados a un artefacto específico" (Thomas; 2008:11).

Es por eso que metodológicamente localizaremos a los grupos relevantes, los describiremos e historizaremos; para así, dar cuenta de los discursos y sentidos que configuran a su marco tecnológico

Para identificar a los grupos sociales relevantes de la red Gaia Online nosotros metodológicamente nos preguntamos: ¿Para qué grupo Gaia Onlien tener algún significado?. Entre los grupos identificados pudimos hallar a:

### **Creadores:**

Este grupo relevante integra a las personas que dieron lugar a la red Gaia Online y que hasta ahora son los administradores de la misma. El equipo de creadores, como veremos posteriormente, se ha expandido de 5 a 92 personas, sin embargo Derek Liu, Long Vo y Josh Gainsbrugh son los principales autores de la red.

Dichos creadores son personajes importantes para la difusión y consolidación de la cultura popular japonesa, porque ellos realizan animaciones y eventos para Otakus no japoneses alrededor del mundo ; sin embargo, como posteriormente analizaremos, éstos creadores también son un referente de la industria de comics norteamericana. Este presupuesto nos da pistas para pensar los significados de la red para este grupo.

Derek Liu:



*El nombre de su avatar es Lanzer, y este tiene participación activa en la red desde el 2003 hasta el día de hoy*

Es el principal creador de Gaia Online, nació en Hong Kong el 15 de abril de 1974, vivió en China por 11 años en donde forjó su personalidad Otaku a través del amor al manga. Cuando tuvo 12 años se mudó a Canadá en donde desarrollo sus intereses y conocimientos sobre la tecnología y la cultura japonesa.<sup>30</sup>

A los 22 años se mudó a California en donde conoció a sus compañeros de cuarto y creadores de Gaia Online. Sin embargo, Derek Liu con un grupo de 6 personas formó

---

<sup>30</sup> Información retomada en la red Gaia Online. (Diario de Campo 25/03/10)

el Studio XD los mismos que han trabajado en varios programas como X-men Evolution, y es una de las corporaciones más importantes de comics norteamericana.

Long Vo:



*El nombre de su avatar es Vo.*

Es un ilustrador freelance que trabajó en el proyecto Gaia Online desde el principio en el 2003 hasta el día de hoy. De igual manera, él trabaja en el estudio XD produciendo ilustraciones para la industria norteamericana como: Marvel Comics, DC Comics, Wildstorm, Image Comics, UDON . Studio XD.

Artistas:

Gaia fue creado y es manejado por un grupo de artistas que se conocieron con Dereck Lui en la universidad, y ahora trabaja para estudios Marvel y XD.



Josh Gainsbrugh  
(nombre del avara  
LOcke)



Kidkoun Visarutvanit  
(nombre del avatar  
Sukinahit)



Charles Park (nombre  
del avatar CP)

Cabe destacar que, como se mostrará posteriormente, estos grupos iniciaron esta red como un juego entre amigos Otakus que buscaban un espacio en el que puedan compartir conocimiento sobre los nuevos mangas y animes. Posteriormente su flexibilidad interpretativa se fue modificando hasta convertirse en un negocio rentable. Sin embargo es importante destacar lo que nos dijo Derek Lui (Diario de Campo 20/06/10), ellos buscan un espacio para que los Otakus fuera de Japón puedan interactuar y consolidar lazos en una suerte de comunidad donde puedan acceder a la información que estaban buscando.

Análisis: A partir del 2003 Derek Liu, Long Vo y Josh Gainsbrugh compañeros de cuarto en la universidad de Bay Area Artists Unite en California, decidieron crear la red que en esa época era conocida como Go-Gaia.com. Ellos concibieron a este lugar como un espacio de Otakus para Otakus fuera de Japón; esta red empezó como un sitio en donde se pueden intercambiar links sobre manga y animé con otros fans, como un espacio en donde pueden interrelacionarse con otros fans y conseguir nueva información sobre su pasatiempo (el manga y el animé) de forma gratuita y sin restricciones de tiempo o espacio.

Cabe destacar que los Otakus operan en una suerte de ética hacker, a través del internet y de forma gratuita, crear comunidad al redor del manga y el animé. Es decir, que a través de la web el fan se ha caracterizado por crear páginas y foros en donde se puede hallar información sobre los nuevos mangas y animé de forma gratuita, los mismos que son un aporte a la comunidad esparcida por el mundo a través de la web (*Napie: The world of animé fandom: N/R*).

Eso es algo que me sorprendió el momento de rastrear la red, en la web podemos hallar un sin número de espacios Otakus con información, foros, videos, blogs, etc que se construyen sobre la cultura popular japonesa. Estos espacios, en un 90%, son gratuitos y orientados para fans. La dinámica es que ellos intercambian información, consiguen videos, los suben y los traducen para el bien de la comunidad, y el único pago que reciben, la mayoría de las veces, es la gratitud de otros fans (Diario de campo 10/02/09). “Yo traduzco en Viikii del japonés al español porque así podemos tener mayor cantidad de videos y animé, y podemos hablar sobre esto con mis amigos de la red... lo mejor de esto son las palabras de aliento de la gente que me inspira a seguir continuando” (citado por Magaly<sup>31</sup> el 01 de enero de 2010).

---

<sup>31</sup> Es una traductora que tiene su propio canal en viikii y youtube.

Esto evidencia, en cierto sentido que las pretensiones de los creadores de la red Gaia Online el momento de pensar a la red estaban alineada con esta manera de operara de los fans Otaku en la web, en una suerte de comunidad que busca espacios y maneras de ampliar su conocimiento especializado sobre manga y animé.

Derec Lui es el principal creador de Gaia Online, asegura que él y sus compañeros empezaron este proyecto porque entre sus principales intereses estaba a la tecnología y a la cultura popular japonesa, por lo que pensaron a este lugar como un espacio donde ellos, y otros fans podían intercambiar información sobre su pasatiempo. Sin embargo, esta red superó sus expectativas, ya que gracias al interés, necesidades y demandas de los diversos grupos Otakus, se vieron en la necesidad de mejorar su tecnología. Este proceso les llevó a cambiar a la red, a partir del 2004, generar negociaciones con diversos grupos sociales, económicos, compañías, redes sociales, etc, las cuales le ayudaron a reconfigurar su espacio, mejoraron su tecnología y modificaron su misión inicial. Por ese motivo, Derec Lui Asegura que ellos nunca imaginaron convertirse en una de las más grandes comunidad virtual alrededor del mundo. (Citado por entrevista tomada de <http://www.big-boards.com/int.php?n=60>)

“Gaia Online was an idea that me and my roommates came up with. It started out as a small project to create an anime link list with a small community. We thought we could do something we all enjoy working for, as we earn a little bit on the side from advertising. Though due to our video game influences, and for the wondering of our small community we came up with adding a role playing aspect into the community, and eventually the ideas for the role playing aspects had gotten so big that I knew this is going to be quite an on-going project for us. We never anticipated big growth. We only knew that the community would be a lot of fun, and our goal had been to make the forum as entertaining as possible. Currently all our ideas revolve around role playing. Gaia will be as much of a game as it is a forum.” (Citado por entrevista tomada de <http://www.big-boards.com/int.php?n=60>)

Derec Lui asegura que la idea sobre el sistema de roleplaying, tan reconocido en la comunidad Gaia, nació de varias iniciativas. Él, sus compañeros y la pequeña comunidad con la que empezaron siempre han estado interesados en los videos juegos, y de ahí vino la idea de modificar a Gaia y mejorar su tecnología.

Cabe destacar que esta idea estuvo fundada, en gran medida, en el mercado del video juego y del animé; por eso, estos elementos se volvieron actores no humanos que mediaron la construcción de la red. Es así que los cambios tecnológicos de Gaia Online estuvieron inspirados por los actores no humanos –video juegos- y por la comunidad con la que interactuaban los creadores de la comunidad. Derec Lui aseguran que esta

herramienta nace gracias al apoyo de diversos actores, pero recalca que la mejor fuente de investigación fue la audiencia con la que interactuaban.

“When we developed the system. After the opening day, we got the best research tool of all, which is our live audience. Everyone was very open in giving positive and constructive feedback. We then noticed how little we knew as we receive more and more ideas and suggestions” (Citado por entrevista tomada de <http://www.big-boards.com/int.php?n=60>)

Por otro lado, cuando Derec habla sobre los avatares asegura que éstos están inspirados en el manga, en el animé y en el juego final fantasy<sup>32</sup>, los cuales fueron diseñados por sus compañeros de cuarto.

Es así que los intermediarios desde esta perspectiva son todos los elementos de la red, el avatar y la tecnología; de igual manera el manga, el animé y los video juegos vienen a ser intermediarios que definen a la red y que son intercambiables.

En ese sentido es importante dejar sentado que Gaia Online nació como un proyecto de Otakus en busca de información sobre el manga y el animé y poco a poco se convirtió en un económico muy rentable, y en una de las redes más importantes a nivel mundial para el mundo de los Otakus fuera de Japón. El creador mantiene informado a los usuarios sobre las alianzas con empresas, innovaciones, cambios a través de su jornal personal ([http://www.gaiaonline.com/journal/journal.php?mode=view&u=3&\\_gaia\\_t\\_=722](http://www.gaiaonline.com/journal/journal.php?mode=view&u=3&_gaia_t_=722)).

Este espacio ha sido actualizado desde el 2004 y es un espacio donde se puede rastrear en cierto sentido los cambios de la red y las sugerencias de los usuarios. Uno de las entradas que más me llamaron la atención fue en que el afirma que su interés fue crear un espacio gratuito pero por las necesidades del lugar deben empezar a aceptar publicidad que les permita seguir funcionando, y así esta noción de necesidad de negocio, para seguir sirviendo a la comunidad empieza a ser transmitida a los usuarios, y aceptada al mismo tiempo. En este momento en el 2005 se empiezan a aceptar explícitamente los nuevos límites de la red definidos por las lógicas económicas. Es así que a partir de este año su discurso empieza a cambiar y el creador de Gaia acepta y a referirse a su comunidad como un negocio “Gaia is a representation of me and my friends’ inspirations. Having a community of thousands of users enjoying your creation is the most splendid feeling, and having the freedom to realize ideas and exercise personal ethics is an experience like no other. At the same time, I’ve founded many

---

<sup>32</sup> Videojuegos RPG, también incluyendo películas animadas, anime, medios de comunicación impresos, entre otros productos

businesses before and none had the level of involvement, work load, and stress that Gaia had brought me” (citado por: <http://www.big-boards.com/int.php?n=60>)

El discurso de comunidad y de estamos trabajando por un mismo fin estás siempre presente en los discursos y mensajes emitidos por los creadores, creando el imaginario de que es un comunidad virtual, un juego y un foro para los Otakus que viven en este espacio, este mensaje, como veremos posteriormente se ha convertido en clausura retórica para la red.

“We never anticipated big growth. We only knew that the community would be a lot of fun, and our goal had been to make the forum as entertaining as possible. Currently all our ideas revolve around role playing. Gaia will be as much of a game as it is a forum”. (citado por: <http://www.big-boards.com/int.php?n=60>)

Significados consensuados: Es un desarrollo tecnológico, espacio de socialización, espacio gratuito, expansión, espacio para Otakus fuera de Japón, una comunidad construido a partir del manga y animé, una red interactiva que se expande, un foro para Otakus, un negocio.

### **Empresas:**

Otro de los grupos para quienes Gaia Online tiene un significado relevante es para las empresas que poco a poco, como vimos en el capítulo anterior, vieron la posibilidad de negocio que esta red significa, es así, que este mundo o esta comunidad empezó a ser entendida como un espacio de ventas hacia un target específico (comunidad Otaku y jóvenes interactivos alrededor de occidente), como un espacio de consumo, en donde se puede replicar las lógicas socioeconómicas del mundo social no mediado por computadoras.<sup>33</sup>

Para conseguir esto esta red ha encontrado aliados económicos muy fuertes que le han apoyado desde su constitución hasta su posicionamiento; y que incluso en la actualidad están invirtiendo en la red y mejorando sus aplicaciones.

Es importante destacar que hay empresas que tienen mayor y menor injerencia en la red, tenemos las que simplemente se limitan a publicitar (compañías que invierten en publicidad en esta comunidad a través de banners y espacios contratados en los diversos

---

<sup>33</sup> En este trabajo no podemos dividir a la realidad de la virtualidad nos resulta problemático porque planteamos que no existe la división binaria de realidad virtual, y por eso nos referiremos al mundo social mediado por computadora.

mundos virtuales), las que ofrecen servicios y las que toman decisiones en el tipo de aplicaciones y límites de la red.

A continuación describiremos, historizaremos a las principales empresas, para así identificar sus significados y discursos de funcionamiento:

#### *Las tiendas:*

Estos son grupos económicos que no solo invierten en la red, sino que además imponen lógicas sobre las prácticas que se deben llevar a cabo en Gaia Online. Estas empresas no sólo mejoran su negocio y se posicionan en la web, sino que además, se vuelven un paso obligado para los Otakus Gaians que habitan en la red y desean acceder a mejores aplicaciones, y además, buscan tener mayor centralidad y agencia en la misma.

Los usuarios pueden acceder a dinero Gaia a través de la compra de tarjetas en diversos almacenes norteamericanos que les brindan éste servicio, de los cuales podemos destacar: Rite Aid, Wal-Mart, las tiendas Target, 7-11, Speedway SuperAmerica, Bets and Buy, BlockBuster, etc.

Esto implica que Gaia Online no es un espacio pagado pero que para poder tener mejor posición y acceder a un mejor inventario necesitas acceder a través de dinero a estas tiendas que tienen lo que el Otraku Gaian necesita. Pese a la importancia de estas tiendas no podemos decir que son las que imponen cambios en la red, sin embargo evidencian lógicas económicas y de negocio que actualmente son un eje estructural de la red. Esto se me hizo evidente el momento en que interactué en la red, que supuestamente es gratis y accesible para todo el mundo; sin embargo, el momento en que me encontré jugando en la aplicación ZOONG (un juego parte de la red) se me hizo imposible acceder a nuevos niveles y poderes ya que necesitaba comprar esto con Gaia Cash <sup>34</sup> (Diario de Campo 06/04/10), por consiguiente la gratuidad es relativa.

La flexibilidad interpretativa de estas este grupo está directamente relacionada a la posibilidad de expansión y posicionamiento del negocio.

Es por eso que, Gaia Online se asocia a las diversas tiendas norteamericanas, se expande como negocio, a partir del 2008 cuando pone al alcance de los estadounidenses las tarjetas de dinero Gaia. Las primeras tiendas en las que se pudo comprar dinero Gaia

---

<sup>34</sup> Es dinero exclusivo de la red que me permite acceder a artículos. Es parte del sistema económico de la red. Se vende por tarjetas de USD 5, 10, 25, y 50, que corresponden a Gaia Cash: 500, 1000, 2500 y 5000 correspondientemente.

fueron 7-11 y Speedway (Citado por: [http://www.gaiaonline.com/forum/featured-announcements/gaia-cash-cards-now-in-wal-mart-speedway-7-11/t.41670993/?login\\_success=1275310136](http://www.gaiaonline.com/forum/featured-announcements/gaia-cash-cards-now-in-wal-mart-speedway-7-11/t.41670993/?login_success=1275310136)) y posteriormente se hizo alianzas con Wal-Mart y a finales de noviembre de 2008 la posibilidad de comprar las tarjetas de dinero Gaia se expandió a otras tiendas como Best and Buy.

“ Upon reading the announcement it was nice to see that cash cards were going to be available in Wal-Mart and 7-11 stores, but they aren't contained solely to the USA.”(Citado por: <http://www.gaiaonline.com/forum/recycle-bin/cash-cards-in-wal-mart-and-7-11-us-only/t.41686123/> )

Esta fue una oportunidad de expandir el negocio y consolidar lazos con grandes compañías, en términos latourianos Gaia está negociando y consiguiendo aliados para volverse un lugar de paso obligado. Cabe destacar que los usuarios se emocionaron con la posibilidad de expandirse alrededor del mundo y conseguir más posibilidades de consolidación como comunidad.<sup>35</sup>

Significado Consensuados: Es un negocio, una posibilidad de posicionamiento y expansión, es un lugar para incrementar las ventas, un nuevo producto para comercializar.

#### *Compañías de entretenimiento:*

Otro grupo de compañías es parte de la red, las cuales influyen indirectamente con principios y discursos, o directamente con aplicaciones y desarrollos artefactuales. Entre estas podemos destacar:

#### *Comics:*

De forma indirecta podemos decir que las empresas Marvel Comics, DC Comics, Wildstorm, Image Comics, UDON y Studio XD influyen en la configuración de Gaia Online, porque sus creadores tienen relaciones laborales y creativas con estas compañías, y por consiguiente tienen algún nivel de influencia. Las lógicas económicas y del negocio de la industria de comics norteamericana influye en la construcción de la red Gaia Online y por consiguiente determinan parámetros del tipo de red y el tipo de

---

<sup>35</sup> Información tomada del foro de Gaia Online citado en: <http://www.gaiaonline.com/forum/recycle-bin/cash-cards-in-wal-mart-and-7-11-us-only/t.41686123/>

realidad que se construye. Una de las preguntas a plantear, que no podremos dar cuenta en la presente investigación por sus límites, es que desde muchos trabajos académicos sobre el mundo Otaku hallados en grupos académicos<sup>36</sup>, y las percepciones de los fans recopiladas en este año de trabajo (Diario de campo febrero-mayo/2010), es que ellos se identificaron con la cultura popular japonesa porque es un trabajo menos simple, con personajes más complejos que la animación norteamericana. Además el estar conectados con el manga y el animé implica sublevarse, en cierto sentido, a las lógicas norteamericanas. “We are different from Americans... we are Otakus and for that reason we dont read plain comics ... we have a political point of view...” (Citado por Sakura 86: marzo 2010)

Sin embargo, si analizamos que la segunda red más grande de Otakus fuera de Japón está directamente relacionada con estas industrias podemos evidenciar que sus filosofías y objetivos no son tan alejadas al del mercado de comins norteameticano, y por consiguiente sus lógicas están en cierto sentido permeadas en la red.

Significados Consensuados: Es un espacio que permite ampliar el mercado del comic y expandir el mercado, negocio, cultura, arte.

*Sony y Time Warner:*

A finales de diciembre de 2007 a red Gaia Online anunció una alianza con Sony-Sony y Time Warner (Citado por: <http://www.tecnolives.com/time-warner-invierte-en-gaia-online/>)

“Gaia Interactive, a San Jose, CA has received an undisclosed amount of investment from Sony (NYSE: SNE) Pictures. The company is also tying up with with Sony and Warner Bros. to stream movies and TV shows inside of virtual theaters online created on its service, reports Variety. Both studios will provide movies and TV shows as ad-supported and premium. PPV films will cost \$1.99 each to watch. Sony and Warner will each deliver 50 library titles to Gaia, including “Spider-Man,” “Ghost Rider,” “Batman Returns” and “Ace Ventura: Pet Detective.” Sony will eventually supply other programming as well, drawn from TV-derived content channels it has designated for digital platforms, including the Minisode Network, a collection of condensed episodes from Sony’s television library”

(Citado por: <http://www.topix.com/forum/com/sne/T29I5DCKJ9VU3JI4F>)

---

<sup>36</sup> Existen diversos de académicos que analizan el fenómeno del anime y del Otaku al nivel mundial.

Gaia tiene un convenio con Sony-Sony de USD 8.93 millones en la red- y Time Warner, quienes invirtieron dinero y apoyaron a la construcción de aplicación como Gaia Cines; las cuales permitirán que Gaia ponga en pantalla su colección de películas.

Es interesante porque estas industrias intervienen directamente en el diseño y límites de la red, porque ellos definen aplicaciones, lo que se puede y no se puede hacer. Además definen espacios en donde los fans interactúan.

Me encantó la idea del cine Gaia, en donde puedes asistir con tus amigos (avatars) a ver una película, lo sentí un espacio muy real y creo que esta alianza potencializó prácticas y representaciones para los Otakus (Citado en diario de campo: 15 de Marzo 2010)

Para estas compañías este es un espacio de expansión económica, tecnológica y es una estrategia de posicionamiento, donde los actores de la red van a tener acceso a las películas de estas firmas y además, se inscribirán a las políticas de dichas empresas. Por ejemplo, como una estrategia para controlar la piratería<sup>37</sup>.

Significados Consensuados: Un espacio de negocio, de posicionamiento y expansión, espacio en donde se puede llegar al target de la cultura popular japonesa, mecanismo de control, entretenimiento.

#### *Compañías de Video Juegos:*

El mercado de juegos virtuales está relacionado con Gaia Online, desde el 2004, año en que se empezó a pensar a la red extendida, y se empezó a posicionar a la red como un juego mediado por tecnología MMORPG<sup>38</sup>. Cabe mencionar que esta tecnología es heredera de los MUD inventada en los años 70's.

Dicho mercado de juegos virtuales está relacionado con Gaia Online, porque entre estos actores se intercambian tecnologías, aplicaciones e ideas. Como se mencionó en el capítulo anterior Cabe destacar que Gaia Online es una corporación que está compuesta o mediada por las redes sociales, y se distingue por ser un servicio tipo Massively multiplayer online role-playing game (MMORPG), el cual, permite a los

---

<sup>37</sup> Citado por: <http://paidcontent.org/article/419-sony-invests-in-community-site-gaia-online-signs-up-for-virtual-movie-s/>

<sup>38</sup> Online gaming is one of the most profitable businesses on the Internet. Of all the genres of online games, MMORPGs (Massive Multiplayer Online Role Playing Games) have become the most popular among network gamers, and now attract millions of users who play in an evolving virtual world simultaneously over the Internet (Chen Kuan-Ta, Polly Huang y Chin-Laung Lei; 2005:05)

fans interactuar con varios usuarios a un mismo tiempo a través de un avatar que tiene roles definidos.

MMORPG se define por un gran número de jugadores interactúan entre sí dentro de un mundo del juego virtual. Los jugadores asumen el papel de un personaje de ficción y tomar el control de muchas de las acciones de dicho personaje (Citado por:<http://corp.gaiaonline.com/about>)

El MMORPG es una tecnología que para los usuarios de Gaia Online es una de las principales atracciones y motivaciones para interactuar en esos espacios. Astro\_Boy39 asegura que él prefería interactuar en foros de anime donde pueden acceder a videos y mangas gratuitos como [www.todoanime.com](http://www.todoanime.com)<sup>40</sup>, pero cuando se enteró que Gaia Online tenía tecnología MMORP, le encantó la red y a partir de ese momento (2008) habita en esa comunidad. (Diario de Campo 25/04/10)

Por eso, considero que las industrias de videojuegos que dieron lugar a los servidores MUD y posteriormente a los MMORPG son importantes para definir las lógicas que constituyen a la red Gaia Online, ya que estos diseños definieron un tipo de aplicación y por consiguiente de flexibilidad interpretativa.

Significados Consensuados: Es un espacio en donde se puede aplicar la tecnología MMRPG, es un espacio de negocio, es un espacio para Otakus, posibilidad de posicionamiento.

#### *Empresas Financieras:*

Las empresas Benchmark Capital y Redpoint Ventures son compañías que se encargan de invertir capital a proyectos tecnológicos; éstas fueron las que invirtieron en Gaia Online en el año 2003. Es decir que son el capital con el que la red se conforma y configura.

Por otro lado la empresa Institutional Ventura Partner que se dedica a inversiones de capital, en el año 2008 invirtió 11 millones de dólares en Gaia Online. (citado por: <http://www.ojointernet.com/sobre/gaia-online/>)

Otro de los enlaces que ha realizado la red, a partir del 2004, fue con las tarjetas de crédito y con Pay Pal, mismas que permiten que los usuarios compren artículos para

---

<sup>39</sup> Nickname de usuario consultado, el mismo que ha adoptado el nombre del primer animé famoso fuera de Japón.

<sup>40</sup> Pagina web donde hay foros y animes gratuitos, es muy popular el Latinoamérica.

su mundo virtual desde la web, a través de los servicios de banca y de pagos electrónicos.

Estas instituciones que por un lado han definido las lógicas de la red porque al tener inversión de empresas financieras es evidente que, pese a lo que dicen los creadores, este espacio nació como un negocio con intereses y económicos puntuales. Por consiguiente las lógicas y posibilidades de actuación no son tan gratuitas. Esta red era vista como un negocio con posibilidad de expansión y de conquistar un target determinado.

Significados Consensuados: Es una inversión y un negocio en expansión y crecimiento.

#### *Redes sociales y mensajería instantánea:*

Gaia Online desde el 2006 empezó a realizar negociaciones con las diferentes redes sociales. Esto permitió que Gaia Online en el 2008 sea una comunidad integrada por usuarios de su red; así como, por usuarios inscritos desde las redes sociales, ampliando de esta manera las posibilidades de la red.

Gaia Online trabaja con las principales redes a nivel mundial- Facebook, MySpace, Hi5y Twitter- Este enlace posibilita a los usuarios nuevos registrarse con mayor facilidad; además integra a la red Gaia a diversos espacios de socialización del Otaku, permitiéndole actualizar su información. Es importante destacar que estas redes sociales tienen diferente posicionamiento en los diversos países alrededor del mundo, evidenciando que el objetivo de Gaia por ser un espacio para Otakus de Norte América se modificó y se amplió alrededor del mundo.

Además la flexibilidad interpretativa de estos grupos es la de expansión y la de crear un repositorio de usuarios que a través de las redes sociales construya una comunidad que se extienda por las diversas redes sociales. Es así que una red se una a otra directamente.

En Facebook, por ejemplo, podemos encontrar un sinnúmero de grupos referentes a Gaia Online- desde fans de Gaia, canales en español, canales por Guild, etc-, entre los que podemos destacar: el grupo de fans oficial de la red que tiene unos 197.213 usuarios inscritos, los cuales reciben actualizaciones y noticias en su Facebook.

Otro de los grupos representativos de Gaia Online en Facebook es el grupo oficial de la comunidad GAIA, el mismo que engloba a los Otakus que se han integrado

a la comunidad virtual y tienen un perfil en ésta red social. Cabe destacar que éste grupo de Facebook registra aproximadamente a unos 125.393 usuarios mensuales.

Según un artículo publicado por Gaia en el secreto del éxito actual de Gaia es que es el primer sitio es que no compite con las redes sociales; sino que por el contrario, es un espacio que utiliza a dichas redes sociales pero ofrece servicios completamente diferentes, y por consiguiente, se distingue de las mismas. Es así que las redes sociales vienen a ser un componente más de este sitio. (Citado en diario de campo: 20 de febrero de 2010)

En MySpace podemos encontrar un grupo oficial de Gaia Online que tiene 4202 usuarios; de igual manera podemos encontrar diversos grupos creados por los usuarios de esta red social sobre Gaia y sus Guilds. En estos espacios los usuarios colocan videos, se realizan foros y se cuelgan información sobre su avatar o sobre, por ejemplo, el animé que define la identidad de un Guild determinado.

Gaia Online también está conectado con Twittter, el mismo que permite que la red tenga usuarios a cada momento y que estos estén permanentemente interactuando en la red; así como, los usuarios utilizan a Twitter para mantenerse informado sobre lo que ocurre con los usuarios de Gaia, con los amigos de la Guild o con las personas de los foros.

Otro de los grupos de interés asociados en la red de Gaia son algunas empresas norteamericanas de mensajería instantánea y de celular, esto se dio a partir del mes de noviembre de 2008.

Es así, por ejemplo que Gaia Online tiene una alianza con AOL, GMAIL, MSM y YAHOO; los mismos que permite que los usuarios de este mundo virtual estén siempre conectados y puedan interactuar en él aun cuando no están en el programa, o en la computadora. Lo mismo ocurre con los celulares; esto por un lado lleva a que los diversos integrantes de la red ganen oro y estén siempre al tanto de las noticias de la red, generando una actividad continua. Por otro lado, esto permite que la red siempre tenga flujo y que la comunidad este en permanente interacción.

Significado Consensuados: Es un espacio de expansión, de posicionamiento. Es un espacio donde se potencia a la red social y a las nociones de comunidad.

#### *Scion y Toyota:*

Otra de las empresas que han invertido en este proyecto es Scion, compañía que se encarga de las aplicaciones de Toyota; misma que, el 18 de junio de 2007 anunciaron

su alianza con Gaia Online, en donde se intercambian aplicaciones tecnológicas, las mismas que permite a los usuarios crear un Scion virtual con ruedas personalizable. Es así que los usuarios pueden competir en el rally y mostrar sus autos en un juego Flash de Adobe llamado Gaia Rally.

Toyota es una gran empresa de vehículos y una potencia económica que invirtió en la red e impuso la aplicación del rally, definiendo y delimitando discursos, prácticas y posibilidades de representación.

Esta empresa sigue la lógica económica en busca de regalías, expansión y posicionamiento. Es importante destacar que el rally es un de las aplicaciones más famosas. Los Otakus recomiendan esta aplicación y pasan la mayor parte de su tiempo en este simulador de rally (Diario de Campo mayo 2010).

Significados Consensuados: Es un espacio de expansión, es un negocio en donde posicionaré la marca, es una inversión.

### **Usuarios:**

Uno de los principales grupos que ayudaron a darle vida y a modificar la red son los diversos grupos Otakus, materializados en los foros, en los Guilds, o en sus aportes personales en la web-blogs, foros, videos, fotos-. El Otaku en la web se caracteriza por buscar la socialización e interacción con otros Otakus, para intercambiar información, animes, videos, etc; los cuales, funcionan a manera de diálogo, con la el fin de ampliar a la comunidad, y buscar mejoras a través de la retroalimentación (Lawrance Eng; 2009:50). Cabe destacar que incluso los creadores de este mundo virtual resaltaron la importancia de la comunidad para el desarrollo de la herramienta, evidenciando de esa manera el sustrato socio-técnico de la red.

En la red Gaia Online encontramos diversos tipos de usuarios, unos que están en el centro de la red y otros que son periféricos. Hay usuarios que invierten tiempo y dinero en Gaia, atesoran los poderes y artículos conseguidos, e incluso llegan a tener poder de decisión en la red, se vuelven actores importantes que enseñan y capacitan a los nuevos usuarios. El caso de Seya de Gémini quien está en la red por aproximadamente 4 años, él invierte aproximadamente USD 1000 dólares mensuales en este pasatiempo, y además ha sido partícipe de los cambios de la red. (Diario de Campo 05/16/10).

Por otro lado existen fans más periféricos que están aprendiendo a habitar en la red o que simplemente lo toman como un juego y no están involucrados en todas las

lógicas de la red. Es interesante ver que en este espacio habitan todo tipo de fans que utilizan a la red de diferentes maneras; sin embargo, ellos en mayor o menor medida cumplen un importante rol en Gaia.

Los Otakus son uno de los públicos objetivos de la red, y por eso, los administradores siempre informan a los usuarios sobre los cambios y les solicitan sugerencias para mejorar a la red. Esto es evidente en el journal del administrador Lanzer, el mismo que tiene relación directa con los fans desde 2005<sup>41</sup> (Diario de Campo 06/03/10)

Otro de los mecanismos que emplea el fan para tomar decisiones en esta página es a través de los foros y blogs fuera de la red, los mismos que sugieren y hablan sobre la red y sobre lo que necesitan. Es interesante porque los mismos actores de Gaia Online interactúan en estos espacios y por tanto negocian sus percepciones y consiguen en cierto sentido una estabilización retórica de cómo conciben a la red.

Los significados de este grupo están siempre orientados hacia las nociones de comunidad y las posibilidades de innovar en el conocimiento sobre el animé, la cultura popular japonesa y la red en sí.

En estos foros se habla de la red, de métodos de hacer más optima la participación en la misma y también del animé, de las convenciones, de los estrenos, de nuevos textos e información relacionada a la cultura popular japonesa y al fan Otaku.

Significados Consensuados:“ Gaia es un espacio para compartir con otros Otakus, un lugar donde puedo opinar y me escuchan, un sitio de consumos culturales y económicos, una red donde puedo ser yo mismo (a partir de ser otro, el yo o yoes ficticiales), el lugar donde quiero vivir, una comunidad donde el relacionarse implica tener capitales simbólicos (conocimiento tácito y codificado especializado), un lugar divertido y de entretenimiento dónde puedo pasar el tiempo, una inversión, posibilidad de expandir el mundo Otaku” (Citado por: Seya de Gémini. Diario de campo: 15 de mayo de 2010)

### **Un acercamiento al marco tecnológico de Gaia Online.**

A partir de la identificación, descripción e historización de grupos relevantes podemos aproximarnos al marco tecnológico de la red Gaia Online y ver descriptivamente cuáles son los discursos y sentidos que configuran la red, para

---

<sup>41</sup> Se puede encontrar en [http://www.gaiaonline.com/journal/journal.php?mode=view&u=3&\\_gaia\\_t\\_=722](http://www.gaiaonline.com/journal/journal.php?mode=view&u=3&_gaia_t_=722)

posteriormente analizar como dichos discursos se estabilizaron y dieron lugar a un sentido estabilizado.

<b>Aproximación al Marco Tecnológico de Gaia Online</b>			
<b>Actores:</b>	<b>Significados:</b>	<b>Flexibilidad interpretativa</b>	<b>Sentidos</b>
Creadores	Comunidad Otaku	Una comunidad para Otakus fuera de Japón. Es una comunidad.	Comunidad Expansión Lugar Otaku Negocio/Inversión Otro mundo Entretenimiento
		Construido a partir del manga y animé.	
	Tecnología y Expansión	Es una red interactiva que se expande. Es un foro para Otakus	
	Negocios	Posibilidad de ampliar los a su red, hacerla más importante y rentable	
Tiendas	Expansión/ Comunidad Otaku	Es una posibilidad de entrar en un nuevo mercado	
	Negocio	Es un lugar para incrementar las ventas.	
	Negocio	Es un nuevo producto para comercializar.	
Comics	Expansión/Negocio/ Cultura popular/ Comunidad Otaku	Es un espacio que permite ampliar el mercado del comic y expandir el mercado. <sup>42</sup> Negocio, cultura, arte.	
Sony y Time Warner:	Expansión-Negocio	Un espacio de negocio, de posicionamiento y expansión.	
	Comunidad Otaku	Espacio en donde se puede llegar al target de la cultura popular japonesa.	
	Control	Mecanismo de control para evitar la piratería.	
	Negocio	Se puede posicionar como espacio de entretenimiento.	
Compañías de Video Juegos:	Tecnología	Es un espacio en donde se puede aplicar la tecnología MMRPG- desarrollo tecnológico	
	Negocio Expansió	El fan es interactivo y está predispuesto a jugar video juegos.	

<sup>42</sup> Por ese motivo organizan Otakon y otras convenciones de animé los mismos creadores de la red que trabajan en empresas de comic norteamericano.

Estos son los sentidos que se recopilaron en la investigación sobre los discursos de los diversos actores, los cuales dan lugar a aplicaciones, lógicas de funcionamiento y límites de actuación y representación.

Como vimos, existen sentidos estabilizados; sin embargo, entre los grupos relevantes es evidente la existencia de flexibilidad interpretativa por el enfoque con el que se leen los discursos.

Por consiguiente, sigue existiendo flexibilidad interpretativa en Gaia porque cada grupo relevante tiene su propia lectura y noción de funcionamiento de la red, en relación a su experiencia y el lugar que ocupa en la misma.

Una aproximación a los sentidos estabilizados de la red y sus nociones de funcionamiento y no funcionamiento. (Clausura de controversia)

"El 'funcionamiento' o 'no funcionamiento' de un artefacto es una evaluación socialmente construida, antes que una derivación de las propiedades intrínsecas de los artefactos." (Bijker, 1995:75).

"El concepto de 'flexibilidad interpretativa' "explica" la existencia de distintos artefactos (Bijker, 1995:77), mismas que determinan el funcionamiento y no funcionamiento de un artefacto determinado. Cabe destacar que cuando se habla de clausura se hace referencia al proceso de negociación que directa o indirectamente va estabilizando sentidos, y por consiguiente, el 'pluralismo' sobre los artefactos decrece." (Bijker, 1995:86)

Por eso, a pesar de que los actores, discursos y sentidos son varios, la flexibilidad interpretativa se ha limitado a unos principios de funcionamiento, los mismos que cajanegrizan los significados que describimos anteriormente (parte del marco tecnológico). Sin embargo, eso no significa que no exista algún grado de flexibilidad interpretativa que determine diferentes lecturas en relación a la red, sus lógicas y clausuras.

En esta parte daremos cuenta de cómo se clausuraron los sentidos, y describiremos la manera en que la red está establecida, el tipo de usos y aplicaciones que la configuran. En el capítulo cuatro retomaremos algunas de estas clausuras para analizar la flexibilidad interpretativa del Otaku (sujeto de estudio) y las representaciones que configura en los límites de esta red.

A continuación presentaremos una descripción de cómo se, se entiende y se interactúa en Gaia Online como una controversia clausurada:

Gaia Online con el pasar de los años se ha posicionado en el mundo Otaku de habla inglesa e Hispanoamérica; es una comunidad online donde se puede interactuar con otros Otakus, jugar varios juegos, intercambiar elementos y socializar con los diversos usuarios que integran a dicha red.

Por ese motivo, Gaia Online “se concibe a sí mismo como un espacio donde los adolescentes pueden interactuar crear su propio espacio y expresar su estilo individual” (<http://corp.gaiaonline.com/about>)

- Las estadísticas del sitio son: (<http://corp.gaiaonline.com/about>)
- Se realizan más de 100000 transacciones económicas por día.
- Tiene más de 7 millones de usuarios únicos mensuales.
- Tiene más de 1 billón de foros activos.
- Entre las principales estadísticas podemos destacar que este sitio espera pasar de de 8.8 millones de usuarios en el 2007 a 20 millones en el 2011.

Cabe destacar que Gaia Online es una corporación que está compuesta o mediada por las redes sociales, y se distingue por ser un servicio tipo Massively multiplayer online role-playing game (MMORPG<sup>43</sup>), el cual, permite a los fans interactuar con varios usuarios a un mismo tiempo a través de un avatar que tiene roles definidos.

Según la propia descripción de la red, Gaia es una comunidad virtual en la cual los usuarios pueden construir su vida virtual, y, a manera de comunidad, pueden socializar e interrelacionarse. Esta red reproduce en gran medida características “reales”<sup>44</sup> de interacción en comunidad; por eso, para vivir en este mundo es necesario tener un avatar que subjetiviza y personifica al fan; se necesita de bienes –auto y casa- materiales que definen el espacio y bienes personales en la red. (Diario de Campo: 15 de julio 2010)

Por otro lado, los habitantes de Gaia Online tienen la posibilidad de interactuar en diversos mundos y realizar intercambios mercantiles con monedas de oro; es por eso que, los usuarios pueden comprar, vender o invertir en nuevos negocios. Gaia Online, a manera de Second Life, reproduce muchas de las prácticas que se realizan en una comunidad “real”, pero de forma interactiva y mediada por computadora.

---

<sup>43</sup> MMORPG se define por un gran número de jugadores interactúan entre sí dentro de un mundo del juego virtual. Los jugadores asumen el papel de un personaje de ficción y tomar el control de muchas de las acciones de dicho personaje (<http://corp.gaiaonline.com/about>)

<sup>44</sup> Término que posteriormente será problematizado.

La forma de acceder a la red:

El usuario que accede a Gaia Online puede crear su perfil como cuando uno adquiere una cuenta de correo electrónico, o acceder a través de su cuenta de facebook. Esta es una aplicación que permite expandir a la comunidad y que incluye al grupo relevante de las redes sociales.



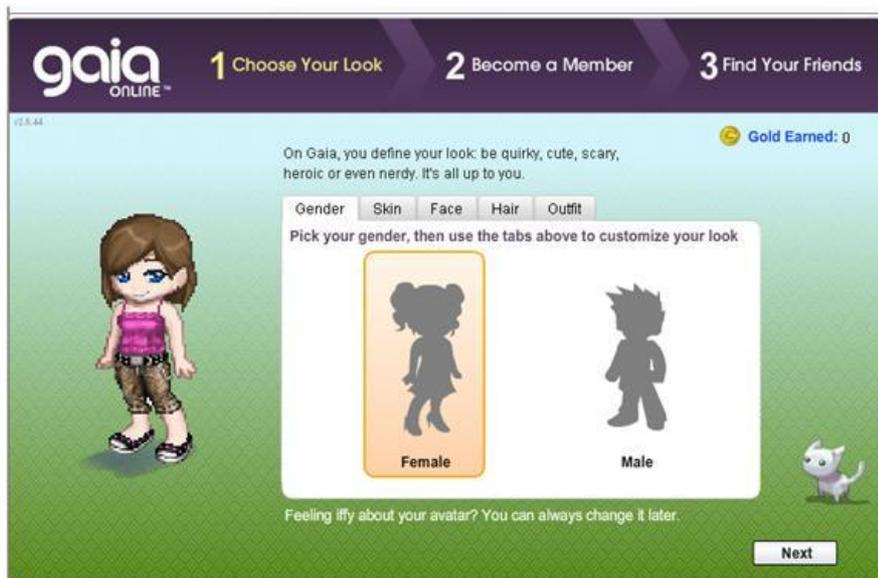
Cabe destacar que las redes sociales permiten extender y posicionar a Gaia Online y a las redes sociales en el mundo Otaku; así como, posibilitan crear grupos de fanáticos que generen discusión, interacción de lazos fuertes y débiles-en términos de Requena-; mismos que producirán un sentido de comunidad abierta, en el que los diferentes actores se puedan integrar permitiendo ampliarse a la red.

Sobre las aplicaciones de Gaia Online:

En la red Gaia Online hay a diversos tipos de aplicaciones que han sido estabilizadas por las negociaciones entre los diversos grupos relevantes, los mismos que configuraron una red y un sistema con límites definidos en los que el fan Otaku puede interactuar, puede imaginarse e inscribirse.

El Avatar:

Es una de las primeras aplicaciones del grupo, con la que el fan puede jugar a la simulación, así como inscribirse en juego de roles.



El momento en que los usuarios se registran a Gaia Online recibe un avatar que los va a caracterizar y representar en este mundo, cabe destacar que dichos avatares tienen características físicas y de estilo de personajes de anime.

Los usuarios tienen la posibilidad de personalizar su avatar en muchas maneras, incluyendo el tono de piel, color de ojos y de estilo, estilo de pelo y el color, el género y el atuendo. Posteriormente el avatar puede ir cambiando de acuerdo a los diversos accesorios o cambios que se le haga, los cuales, deben ser comprados con Gaia Gold o Gaia en efectivo. Uno tiene la posibilidad de convertirse en un héroe de manga o el anime a través del avatar, porque estos tienen el estilo de dibujo, de colores y de características que la animación japonesa.

La manera de interrelacionarse es a través del avatar, el mismo que ejecuta mis acciones en dicha red, es así que las prácticas de los usuarios siempre están ligadas a juegos de roles en donde el usuario tiene su propia representación gráfica en la red.

#### Sistema económico y mercado:

En este mundo virtual hay la posibilidad de comprar e intercambiar bienes por oro o dinero Gaia. Es necesario tener éste para interactuar y acceder a nuevas aplicaciones. Este sistema económico es el que me permite tener una posición y centralidad en la red. El oro Gaia se obtiene al jugar juegos, desplazarse en foros, eventos y concursos.

El oro es gratuito no tienes que depositar o enviar dinero para tenerlo, lo único que debes hacer es interactuar en la red. Sin embargo, esta manera de acceder a dinero es limitada y demora mucho tiempo. Por ese motivo, si un usuario desea tener mejor posición o acceder a juegos y mejores aplicaciones debe comprar dinero Gaia, el mismo que es el otro sistema económico de la red.

Cabe destacar que la red funciona como un sistema económico liberal en donde intercambias dinero por objetos y vendes propiedades o artículos para ganar dinero, La diferencia con el sistema “real”<sup>45</sup> es que uno no debe trabajar, sólo divertirse jugando e invertir comprando el dinero necesario para acceder a ciertas aplicaciones de la red.

#### Describiendo a Gaia Online estabilizada:

En esta red podemos encontrar 6 grandes grupos, los mismos que contienen subgrupos. Cabe destacar que en cada grupo encontramos diferentes tipos de avatares,

---

<sup>45</sup> Se refiere al sistema no virtual y no mediado por computadoras. Sin embargo el término real es problemático por la posición epistémica de la investigación.

tipo maniquí, los cuales son propios del juego y están ahí para ayudar a los usuarios a jugar en la red:

**Home:** En el home te presentan la opción de información general, y te enseñan cómo conseguir más dinero, visitar y recomendar lugares o foros, anuncios generales sobre la comunidad; también se presenta a los usuarios los guilds o grupos de la comunidad, las tiendas, películas y promociones. De igual manera se redirecciona a otras redes o compañías asociadas a la red que no funcionan en ella.

**My Gaia:** Es el espacio en donde configuro mi perfil personal, en esta sección puedo hallar y modificar información sobre mi avatar, sobre mi casa, acuario y auto. También puedo encontrar información sobre mi inventario y las cosas con las que cuenta mi avatar, sobre los amigos con los que estoy conectada.

En esta sección puedo configurar mi personalidad, mis intereses y generar o estructurar el tipo de lectura con la que quiero ser identificada, a través de mi estilo, de mi nickname, de mi avatar, o de mi diario.

En esta sección puedo hallar y hacer preguntas sobre la comunidad; así como, modificar toda mi información personal y mis categorías de privacidad.

**Shops:** en esta parte podemos encontrar el directorio de tipo de mercados, tiendas y productos a los que puedo acceder.

Es importante destacar que existen diversos tipos de tiendas en estilos, formas y artículos, los cuales, sirven para personalizar y dar un estilo al avatar, de acuerdo al gusto de cada jugador

Cada una de las tiendas tiene un vendedor o facilitador, representada por avatar, las mismas que me ofrecen servicios y recomendaciones. Existen tiendas de todo tipo, económicas y exclusivas (sólo se puede acceder a través de Gaia Cash).

**Foros:** En los foros podemos hallar un directorio de información, el cual actúa como repositorio de las diversas preguntas, intervenciones y debates llevados a cabo en este mundo por sus integrantes.

**Los Guilds o Gremios:** Los usuarios forman grupos de interés, en una suerte de clanes o clubs, sobre ciertos temas. Podemos hallar Guilds de diversos tipos, características y temáticas; mismas que tienen subgrupos con sus propias características y lógicas de interacción. Por ejemplo, en la Guild Anime podemos hallar diversos tipos de animes (caballeros del zodiaco, bleach, naruto, etc) y por consiguientes de intereses que definen un tipo de usuarios e interrelaciones.

Estos clanes incluyen lugar de reunión, el papel de los gremios y los gremios para tocar temas de debate diferentes. Mientras que algunos gremios exigen un pago a unirse, otros son completamente gratis.

Las arenas: En arenas, hay cuatro tipos de arte, todos con temáticas Otaku, los mismos que generan interacción y discusión entre sus participantes. El objetivo es que los miembros pueden votar en las arenas y el comentario sobre el arte, avatares, casas o trabajos escritos. Cabe destacar que como una suerte de galería, las arenas deben ser pagadas por los usuarios.

World: está dividido en varios tipos de mundos en espacios virtuales:

- Virtual Spaces: En esta parte podemos hallar 5 diferentes mundos en los que puedo interactuar:
- Rally: Este es un espacio para salir con amigos, charlar, competir con los autos. Cuando ingresamos a este mundo podemos hallar 8 diferentes vecindarios los con un sinnúmero de actores; dichos vecindarios son como mundos en donde el avatar puede interrelacionarse con otros animes.
- Towns: es un mundo dividido por los puntos cardinales en 15 pueblos en donde se encuentran todos los avatares, se van de paseo, hacen amigos e interactúan.

En estos pueblos se puede recoger oro y los artículos pequeños en el camino. Estos pueblos están divididos por vecindarios con casas que puedes comprar y decorar. Es un espacio de interacción donde puedes comunicarte a través de chat con los otros avatars.

- Cine: Es un espacio en donde puedes interactuar con tus amigos en un anfiteatro virtual tipo cine, puedes elegir diversas películas y animé con otros usuarios.

Los usuarios tienen la capacidad de a la pantalla del cine virtual objetos virtuales, tales como tomates, bolas de fuego, palomitas de maíz, así como otras cosas, durante una sesión de cine.

En 2007, Gaia ha creado su propio 3-D películas de animación, bajo el título de MMVII, que se correlacionan con la Gaia historia.

- Video Lounge: Esa sección es para ver y cargar videos realizados por los integrantes de la comunidad. Aquí los usuarios pueden hacer una sala virtual

de cine con listas de reproducción. Estos videos están alojados en lugares como Youtube.

- Virtual Hollywood: Este es un viaje hacia Hollywood, el mismo que tiene 2 cuartos en los que puedo interactuar con los diversos actores

Games: Este es un espacio en donde puede jugar con los diversos usuarios del mundo virtual. En esta parte encontramos a un juego virtual en el que el avatar puede ser el protagonista e interactuar o luchar con otros avatares de la comunidad. Pero por otro lado, también encontramos a los mini juegos, los mismos que son diversos y ofrecen momentos de distracción a los integrantes de la red.

En este capítulo se intentó identificar a los diversos grupos relevantes que componen a la red, historizarlos y deconstruir su marco tecnológico, para así, dar cuenta de los discursos y sentidos que configuran a la red, su política y sus límites.

Esto será muy importante para dar cuenta los límites que posibilitan un tipo de representación y actuación del fan Otaku, los cuales serán estudiados en el capítulo posterior, por lo que, este análisis sirve como marco de análisis del objetivo de la presente investigación. Esto nos permitirá dar cuenta que la tecnología y los cambios ciberculturales están sujetos a relaciones socio-técnicas, mediadas por discursos e intereses concretos y de poder.

## CAPÍTULO IV

### UNA APROXIMACIÓN A LAS POSIBLES REPRESENTACIÓN Y ACTUACIÓN DEL OTAKU EN LA RED GAIA ONLINE.

#### **La simetría como la dimensión de las posibilidades de representación y performance en la red.**

Esta investigación parte del presupuesto de que un espacio está co-constituido por una historia, por unos actores (humanos y no humanos) y por unos discursos estabilizados (grupos relevantes), que definen un tipo de red, con lógicas simbólicas y tecnológicas propias, las cuales posibilitan tipos de actuaciones y representaciones sociales.

Por eso, para analizar las posibilidades de representación y performance del fan partiremos de la categoría “SIMETRÍA”, misma que permite pensar realidades diversas, actores indefinidos y posibilidades de funcionamiento, que estructuran los límites para imaginar al Otaku en la red Gaia Online.

En esta investigación se apuesta a que la manera de ver y actuar en el mundo del fan está directamente relacionada con su construcción ontológica. El Otaku en este trabajo es concebido como un ser híbrido e interactivo que no es máquina ni humano, sino las dos cosas a la vez porque vive en los intersticios de lo social y lo tecnológico. Es un actor humano y no humano que co-construye a la tecnología y es co-construido por ella.

Es importante destacar que cuando hablamos del Otaku desde un enfoque simétrico debemos extrapolar el análisis al estudio empírico del fan en acción en una determinada red:

*Una nueva noción de entender al mundo: El Otaku no es ilógico ni está incorrecto*

“Los significados y significaciones compartidas que surgen o son intercambiados en el proceso de interrelación social; los cuales, regulan conductas, prácticas y maneras de relacionarse con el mundo” (Hall; 2001: 4).

En esta parte analizaremos empíricamente, desde la propuesta teórica de David Bloor, cómo el Otaku no puede regirse a los parámetros de normalidad o anormalidad propuesta desde una postura moderna, ya que éste es un ser socio-técnicamente

construido, que ha configurado sus representaciones en base a la estructura de Gaia Online, y a la cultura popular japonesa; mismas que establecen su lenguaje, significados, visiones y actuaciones.

Es importante destacar que Gaia Online es una red “especializada” que está co-construida por diversos<sup>46</sup> discursos sociales (de los grupos relevantes) que define el sentido de la mismas; además, el fan Otaku tiene su propia cultura y autoreferencia alineada con la cultura popular japonesa, y en especial con el manga y el animé. Por esos motivos, las nociones de realidad están sujetas a los parámetros de su red y de sus referentes culturales (como la cultura popular japonesa).

Cuando queremos entender al fan no podemos leerlo desde una lectura que pretenda encontrar lo verdadero y lo lógico, porque el Otaku tiene su propia racionalidad, que determina representaciones de realidad y prácticas diversas alineadas con su lectura del mundo.

Recuerdo claramente que yo empecé esta investigación con un objetivo concreto: “Quería a corregir a mi hermano, quien es Otaku declarado desde los 13 años de edad, y ayudar a que él tenga una vida normal”, mi posición ante el mundo del manga y el animé estaba alineada con la racionalidad de toda mi familia, pensaba que mi hermano tenía graves problemas psicológicos y que estaba desperdiciando su juventud tras una computadora.

Cuando empecé esta investigación perseguía entender al Otaku y a través de esa técnica acercarme a mi hermano y ayudarlo a cambiar, pero lo que no pude entender en ese momento fue que el fan está influenciada por una formación discursiva determinadas que sostienen un régimen de verdad (Hall; 2001: 31); el cual, no puede ser interpretados por una persona que no conoce el manga y el animé.

Sin embargo, me empeñé en realizar esta investigación y así empecé a buscar interacciones con otros fans, pero de inmediato me di cuenta que el campo en dónde mi hermano se había construido era completamente diferente al mío; y por consiguiente, yo no tenía las competencias necesarias para permear su mundo.

Recuerdo mi primer intento por acercarme al Otaku, yo llegué muy confiada y llena de expectativas de conseguir la información necesaria para mi tesis en el menos tiempo posible; sin embargo, fue muy sorprendente ver que en 10 minutos de interacción toda mi seguridad se quebrantó. La interacción implicaba niveles de complejidad a los

---

<sup>46</sup> Porque se remite a códigos culturales de la cultura popular japonesa y está configurada por Otakus que son receptores y emisores especializados en este tema.

que no estaba preparada porque los fans son una suerte de receptor y emisor especializado con lógicas propias de interrelación y códigos particulares de comunicación (Citado en diario de campo: 20 de enero de 2009).

Es así que ellos se distinguían de mí, ellos tenían un lenguaje diferente y unos referentes propios que yo no podía decodificar. De pronto me vi completamente excluida e invisibilizada, yo no era una persona para los Otakus, no tenía agencia, racionalidad, y mucho menos un rol o un espacio en su red. Me convertí en un ser invisible y excluido, en una suerte de ser inerte que decora el paisaje.

Después de esta interacción me fue indispensable empezar a buscar información sobre el fan Otaku y sus características, sin embargo, yo seguía leyendo al fan desde una posición moderna y polarizada, porque creía que los textos y la teoría me iba a revelar al Otaku en sí mismo; sin embargo, me enfrenté a un problema de entendimiento, pese a lo que los textos me decían, yo seguía sin entender que pasaba en la red y seguía creyendo que el fan era un ser con problemas de identidad y de socialización. Es así que pedí ayuda a mi hermano, quería que me explique qué significa ser Otaku. Pero él me dijo “eso no vas a llegar a comprender porque tu visión es limitada, además mi mundo es tan amplio que creo imposible que llegues a aproximarte a él” (Diario de Campo: Diciembre – Febrero 2009)

En este proceso pude darme cuenta que el fan del manga y el animé tiene una tecnología del yo diferente a la de otras personas, porque sus maneras de ordenar al mundo está, en cierto sentido, alineadas con las lógicas de la red que limitan las posibilidades de representación y actuación; así como, por la cultura popular japonesa que es uno de los principales referentes de su régimen de verdad.

En ese sentido es importante mencionar que la tecnología del yo (o en el caso del Otaku la cultura popular japonesa) es una política de ordenamiento social, porque esta organiza al mundo, o a una red específica y genera o posiciona a la verdad como efecto, la convierte en caja negra.

Sin embargo, pese a que yo entendía que él tenía otro enfoque para leer al mundo, seguía creyendo que él y los Otakus llevaban una vida equivocada. Tuvimos conversaciones de todo tipo, por un período aproximado de tres o cuatro meses, recurrentemente yo le preguntaba cuáles eran sus problemas, por qué no puede salir con sus amigos, y por qué siempre está hablando de cosas extrañas (Diario de campo: primer trimestre del 2009). Nuestras conversaciones siempre terminaban en peleas en dónde yo terminaba diciendo: “por qué no eres una persona normal” “para eso es esta

investigación, para hacerte salir de esa vida” (Citado en Diario de campo: primer trimestre)<sup>47</sup>. Es así como, cada vez me alejaba de mi objeto de estudio, y cada vez me era más frustrante estar entre la comunidad Otaku, porque no les comprendía, y me volví un ser inexistente, un alguien que hace ruido en la red, una intrusa.

Sin embargo después de unos cuantos talleres reveladores en mi grupo de estudio empecé a cambiar mis nociones de ver al Otaku, comencé a pensar que tal vez la realidad como yo la concebía no era la única verdadera, y que muy probablemente los textos sobre los Otakus me mostraban una parte de ellos, más no me permitían acercarme a su red, y mucho menos dar cuenta de sus prácticas y representaciones. Me di cuenta que yo estaba siendo muy asimétrica en mis lecturas sociales, esta postura positivista no me permitía comprender a otras realidades, como a mi hermanos Otaku.

Como mi primera estrategia para conocer al fan Otaku no me dio resultado, y después de todo ese cambio de concepción epistémica empecé a buscar maneras de entender al fan. Es así cuando decidí realizar una auto-etnografía que me permita apropiarme de las competencias necesarias para interrelacionarme con los fans, y además, me permita entender su construcción social

Me sometía un régimen de capacitación que consistía en la apropiación de la cultura popular japonesa, charlas de discusión sobre manga y animé con mi hermano, participación en foros y en la red. Fue un trabajo arduo, porque tuve la necesidad de ver todo tipo de animé en japonés, aprender a leer manga, escuchar los openings y los endings<sup>48</sup> de las caricaturas, etc.

Es así que me di cuenta que los fans no son seres extraños y excluidos; sino que por el contrario ellos se autoexcluyen porque se diferencian de los demás por sus prácticas, sus representaciones, aficiones y conocimiento especializado. Así seguí interactuando con los Otakus y descubrí que su manera de construir al mundo no está bien o mal; sino que simplemente tienen otro sistema de representación, de actuación y de autoreferencia que me impedía entender realmente a este grupo.

En mi diario de campo empiezo a ver en el último trimestre de 2009 un cambio en mi lectura sobre el Otaku, de pronto me encuentro legitimando su manera de vivir, utilizando sus términos, viendo animé, doramas y leyendo manga la mayor parte de mi

---

<sup>47</sup> Estas peleas, frases y posturas similares fueron recurrentes en mi diario de campo por mucho tiempo.

<sup>48</sup> Son las canciones del inicio y el final de un animé. Son muy importantes para el fan, son el referente de algunas conversaciones.

tiempo libre. Según mi diario de campo, tuve días enteros y madrugadas comprometidas con cualquiera de estas prácticas.

En este tiempo empecé a cambiar o a utilizar referentes Otakus como nombres de personajes, empecé a necesitar el japonés (porque ver un animé en español no tiene el mismo impacto), llegué al punto de sentirme uno con el personaje, con el avatar y empezar a tener música japonesa en mi ipod, además con mis amigas y conocidas comencé a hacer comentarios “extraños”, como solía decirle a mi hermano, sobre mi interacción en la red (retomado en mi diario de campo). De igual manera, poco a poco era más sencillo hablar con los Otakus de la red, así como con mi hermano, ya podía sostener un diálogo y además les “entendía”.

Sin embargo, mi madre y mi familia se encontraban en un estado de preocupación constante, ellos me repetían a cada momento que por qué se me ocurrió estudiar eso, aseguraban que me estaba volviendo anormal y que empezaba a caer en un mundo sin salida. Ellos veían al manga y al animé como una droga que me consumía entre sus tentáculos virtuales, la misma que cada vez me consumía, me carcomía el cerebro y me alejaba de la realidad (registrado en diario de campo en varios meses de la investigación)<sup>49</sup>

“Por qué me pasa esto a mí, ya tenía un hijo con problemas y ahora la otra se dejó envolver por ese tipo de vida, ella tampoco es normal.... Esos japoneses con como una droga” (Citado por Patricia Guerrero: 15 de febrero de 2010)<sup>50</sup>

“No entiendo porque mis hijos se aferran a esa computadora, por qué ellos prefieren vivir un mundo de mentiras. Están perdiendo su juventud tras una máquina que no les hace ningún bien” Patricia Guerrero (Citado en Diario de campo: 4 de abril de 2010)

Es así que empecé a comprender a mi hermano y a los Otakus, empecé a sentirme acusada y criticada por personas que ni siquiera entendían lo que hacía, personas asimétricas que ponían el acento en lo que ellos creían realidad, invisibilizando las posibilidades que me ofrecía el Manga y Animé.

Fue interesante ver como los papeles se invirtieron, pase de ser el acusador al acusado, comprendí que es realmente imposible entender al fan y su manera de vivir desde un presupuesto de normalidad, desde el desconocimiento del contexto.

---

<sup>49</sup> Es imposible poner una fecha a esto porque se repetía insistentemente con el pasar del tiempo.

<sup>50</sup> Retomado de diario de campo. Es una cita explicativa de cómo mi madre veía mi proceso de cambio.

Para acercarme al fan fue indispensable leer a los hechos desde la simetría del contexto, desde la observación (Bloor:5) empírica de una realidad diferente a la mía, que no la hace más o menos lógica o verdadera.

El pensar que existe una manera “normal” y “natural” de ser y comportarse en la sociedad –como se estableció en base a preceptos modernos- es una manera de fomentar la asimetría, y por consiguiente, legitimar las diferencias y estereotipos racial, social y cultural.

La estigmatización del Otaku es recurrente, desde una lectura social generalizada, éste no encaja en una sociedad “normal” porque no respeta las normas de socialización, de espacio, de tiempo, ni de lenguaje o representación; sin embargo, como estudiaré posteriormente, el Otaku se piensa en estos espacios de una manera diferente, y por consiguiente su concepción de realidad es otra.

En este proceso mi yo se fue hibridando y comprendiendo de mejor manera sus diferencias. Para una persona que no es Otaku y que no ha tenido la oportunidad de interactuar en la red, su estilo de vida es un impensable, y por consiguiente, es algo anormal. Es importante destacar que el acercarme al referente social y a la tecnología de ordenamiento del fan me permitió comprender un poco más sus actuaciones, y sobre todo, tener las herramientas necesarias para decodificar sus posibilidades de representaciones y actuaciones.

Es así que es necesario saber que el sentido no puede estar fijo de manera definitiva y por consiguiente éste no es propio de las cosas. .

“El enfoque constructivista reconoce...Las cosas no significan: nosotros construimos el sentido, usando sistemas de representación” (Hall: 10)

Este primer eje de la simetría es indispensable entender que la cultura popular japonesa es uno de los escenarios en donde debemos situarnos para entender al Otaku y aproximarnos a sus posibilidades de representación y actuación (en relación al lenguaje, cuerpo, sociabilidad y tiempo y espacio). En esta parte identificamos a imágenes mentales y referentes simbólicos que permean al Otaku.

Por otro lado, el Otaku estudiado es el que habita en la red Gaia Online, por consiguiente los límites socio-técnicos establecidos en ésta también son parte del referente del fan, y por consiguiente influye en sus posibilidades de actuación y representación. Por eso, en los capítulos anteriores trabajé en identificar a los actores de la red y los sentidos que la estabilizaron; ya que éstos son indispensables para aproximarnos al objetivo general de esta investigación.

### *Mi experiencia esquizofrénica en la red:*

Entre los actores humanos y no humanos identificados puedo destacar a la red, los fans, los creadores, las empresas, los socios, la red, las aplicaciones, etc. Todos estos han establecido parámetros y límites para pensar al fan y su régimen de verdad. Es decir que estos actores han determinado un tipo de realidad del Otaku.

Para ser simétrica y aproximarme a las representaciones y prácticas de ese ser híbrido tuve que aprender el lenguaje de la red, comprender las aplicaciones, sus usos y límites. Este fue otro proceso muy complicado y perturbador al que tuve que someterme, pero de igual manera, mi auto-etnografía me permitió identificar las posibilidades de la red, las cuales posteriormente me aportarán al análisis de las prácticas y representaciones del fan del manga y animé.

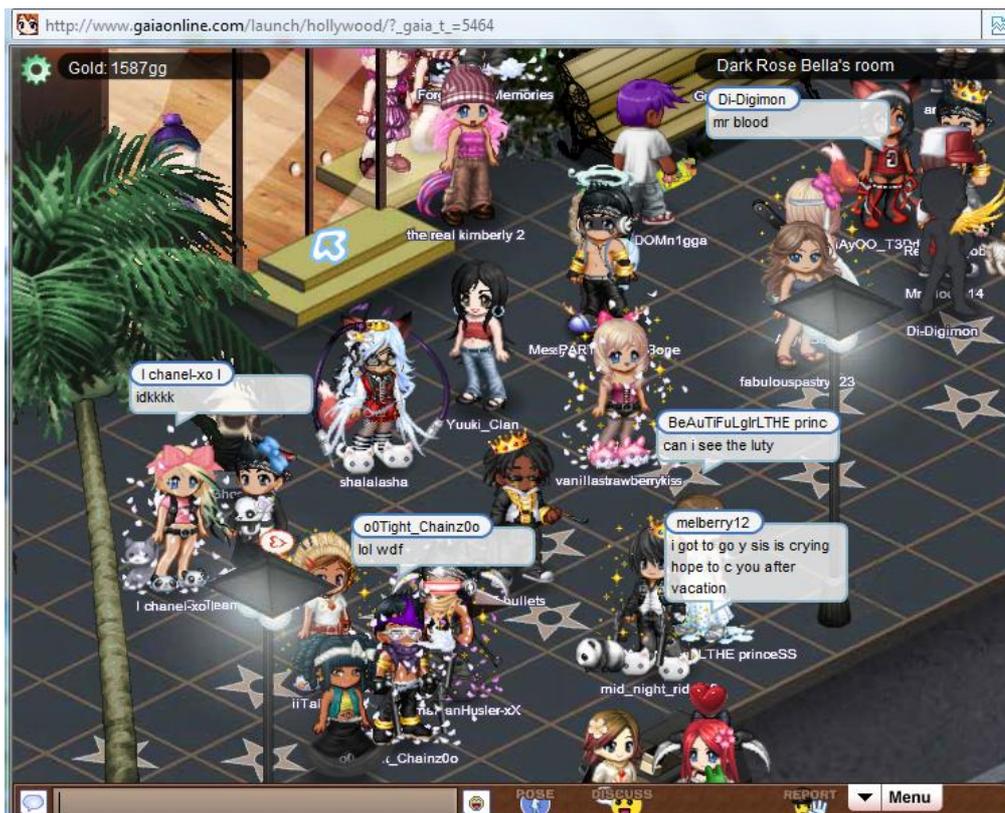
Es así que después de haberme apropiado de todo el capital necesario para interactuar (o eso creía yo) volví llena de seguridad a la red para interactuar con los Otakus; pero las competencias que había adquirido resultaron insuficientes para habitar competentemente en Gaia. Pese a que el conocimiento adquirido me sirvió para poder aproximarme a los fans en la red, mi interacción era completamente básica ya que me faltaban muchas otras competencias tecnológicas (conocer las aplicaciones, el lenguaje sintético, el tipo de agrupación, las implicaciones de la imagen de mi avatar, las implicaciones de mis comportamientos y gustos, la necesidad de invertir económicamente ect).

Al principio me pareció una red impresionante porque era la reproducción de una ciudad con gente, mercado, tiendas, rally, cine y diversión, era un juego en donde podía hacer lo que quisiera (Citado en diario de campo: 15 de marzo de 2010). Sin embargo, después de conocer la red, haber creado mi avatar, entender las lógicas básicas de cómo movilizarme, de sus características, del tipo de dinero que existe, y de los espacios con los que cuenta la red, intenté interactuar con los Otakus, pero me fue imposible, es más, fue una experiencia abrumadora porque no podía entender lo que estaba pasando.

Gaia Online de pronto se convirtió en una ciudad con miles de avatars interactuando entre sí al mismo tiempo, donde era imposible concentrarme e intentar conversar con alguien. Tenía una sensación de claustrofobia y miedo, porque miles de personas hablaban al mismo tiempo. Nadie hablaba conmigo; sino con todos entre todos. (Citado en diario de campo: 20 de marzo de 2010)

No podía ni quería interactuar en la red, yo me dedicaba a jugar conmigo mismo (me cambiaba de ropa, de peinado, etc) prefería alejarme de la gente o avatars (aunque esa era mi misión), me sentía incapaz de hablar con alguien. Cuando superaba mi miedo e incomodidad de habitar en la red, intentaba charlar con alguien pero era tan complicado, porque por un lado, las conversaciones siempre eran en base al amor virtual o al sexo, y por el otro, era imposible concentrarse en entablar relación con alguno de los avatars, porque alrededor habían cientos de conversaciones al mismo tiempo, eso hacía imposible concentrarse en una sola persona, o en una sola conversación.

Además existían agrupaciones o clanes de Otakus en dónde no era aceptada. Al principio no entendía el por qué de esta exclusión, pero después comprendí que no estaba hablando el mismo lenguaje y que no tenía (o había invertido económicamente) en los insumos necesarios.



Fuente: Gaia Online

Aunque estaba rodeada de tanta gente y tanta comunicación, para mí era imposible conversar, no podía interactuar en la red, y me sentía muy sola. Pensé que

todos los que habitaban ahí se sentían como yo, aturdidos y marreados por la sobrecarga de avatars y de comunicación. Buscaba espacios abiertos y esperaba que los fans que se sientan como yo venga a conversar conmigo, pero eso nunca sucedió. Poco a poco fui entendiendo la lógica de ese lugar y apropiándome de las competencias necesarias para entender al Otaku.

Este proceso de hibridación con la tecnología y la cultura popular japonesa me permitió aproximarme al fan y, posteriormente, dar cuenta de las representaciones y actuaciones del Otaku en la red.

*Lo humano y lo no humano es un agente que posibilita un tipo de representación social:*

Después de la descripción del espacio simbólico y técnico en dónde se co-construye el fan Otaku, y las lógicas que este espacio implica, es necesario estudiar a la simetría desde una lectura radical en dónde evidencie como lo humano y lo no humano tienen una misma participación y agencia en la red. Esto me permitirá evidenciar cómo para el Otaku lo humano y no humano significa y define maneras de ver y entender al mundo.

Analizando esta postura podemos decir que por un lado el Otaku ha sido influenciado por sus pares, los mismos que han generado una suerte de cultura en donde los fans comparten maneras de ver al mundo, de comunicarse e interrelacionarse. Las necesidades de estos grupos sociales han permitido que se piensen espacios tecnológicos como Gaia Online, que actúe como espacio material que permita la acción y congregación de los fans.

La construcción de una cultura Otaku y sus espacios de reunión e interacción están directamente relacionados a la influencia de los actores humanos (otros fans) que han permitido la configuración de esa cultura y de los artefactos; sin embargo, dicha configuración no fue solamente un producto social, ya que al ser el Otaku un ser híbrido, el sustrato tecnológico influyó directamente en dicha construcción.

Por un lado está la influencia del manga y el animé como tecnologías del yo del fan, las cuales son el sustrato material que permite pensar su existencia; de igual manera, el Otaku como un ser híbrido e interactivo está influenciado en primer lugar por la computadora o el teléfono celular que les permite conectarse con la red Gaia Online, como su espacio de actuación y representación.

“Para mí lo más valioso es mi computadora porque con un click me conecto a Gaia, y puedo divertirme y estar en el lugar que quiero estar.... Así que mi realidad favorita están a un click de distancia” Sakura-Chan (Citado en diario de campo: 23 de mayo de 2010)

Así el computador es la puerta de entrada entre la realidad y la virtualidad (que es la realidad más real según Sakura) que le permite al fan, como diría Sherry Turkle, otra manera de vivir a la realidad.

Por otro lado, la red es ese espacio tecnológico donde el fan puede habitar y construir a sí mismo, a través de otras tecnologías, como el software y las aplicación que permiten que el fan exista, navegue y se represente en el avatar o que habite un espacio definido, etc.

Irónicamente, en el caso de Gaia Online, la tecnología y la virtualidad fueron las que permitieron materializar un ser Otaku. Otro ejemplo concreto de la agencia de los actores no humanos en la construcción del fan en la red, son los maniqués NPC<sup>51</sup> que en mi caso fueron determinantes en mi primer nivel de interacción y socialización en la red. Estos me permitieron tener un rol en ese espacio, un lugar en la red, y una motivación para no abandonar la investigación.

El que yo haya continuado en la red está directamente relacionado con dichos maniqués, quienes simularon una suerte de interacción social, me permitieron seguir siendo un sujeto visible que existe en la red, cosa que no pasó con los Otakus en primera instancia.

Recuerdo que mientras aprendía a interactuar en Gaia Online, como no me sentía contenta y no pertenecía a ningún lado, me dediqué a ir de un mundo a otro, la verdad estaba frustrada y con ganas de renunciar hasta que entré a la aplicación Zoong (un juego MRPC), me pasó lo mismos que en los otros mundos, pero la gran diferencia es que en estos espacios habían maniqués (avatars propios de la red) con los que empecé a interactuar, ellos me ponían misiones y con eso conseguía oro, ítems, poderes, subía de niveles, tenía compañía, y un lugar. Gracias a los maniqués y aplicaciones de la misma red, podía ser algo o alguien que existía en Gaia Online.

---

<sup>51</sup> Los avatares propios de la red.



Fuente: Gaia Online

Es así como la tecnología es parte intrínseca del fan Otaku, ya que lo humano y lo no humano tiene agencia en su construcción social, y por consiguiente en su manera de ver e interrelacionarse con el mundo. Esta característica definen a un tipo de ser híbrido en dónde lo tecnológico y lo real no se pueden dividir; sino que por el contrario son parte de su ontología y de sus posibilidades de actuación y representación.

### **Flexibilidad Interpretativa: Una aproximación a las clausuras retóricas y sentidos estadalizados de la red**

Gaia Online es un espacio co-construido por actores humanos y no humanos, y también por grupos relevantes que han estabilizado maneras de ver al mudo, mismas que se han cajanegrado y han permitido pensar en formas de funcionamiento y no funcionamiento. Estos discursos forman parte de la red Gaia Online, y por consiguiente los acuerdos entre los diversos grupos definieron sentidos y parámetros de representación.

Cabe destacar que los sentidos estabilizado en este proceso de negociación permiten generar simetría socio-técnica, misma que en términos de Bijker y Pinch equivale a los sentidos que se co-estabilizan en el marco tecnológico, entre el artefacto y

los grupos relevantes. Dicha simetría implica las nociones de funcionamiento o no funcionamiento de un tipo de tecnología.

Es así como los diversos grupos de la red Gaia Online, como por ejemplo Sony, Warner y Toyota, han establecido aplicaciones en la red que define espacios y lógicas de interacción, es evidente que dichos espacios brindan un cierto tipo de posibilidades, como ir al cine Gaia y ver películas de Sony y Warner, que median la experiencia del Otaku en la red y por tanto genera relaciones y actuaciones puntuales que establecen una manera de habitar en la red; y por consiguiente, los límites de la representación.

Gaia Online ha sido co-construido por discursos sociales y grupos relevantes; así como, por un contexto técnico donde se construye un tipo de realidad: por eso, el espacio en sí mismos, sus aplicaciones y el tipo de usos de dichas aplicaciones definen una manera en la que el Otaku puede pensar a sus interacciones.

Las negociaciones de los grupos relevantes en Gaia Online consiguieron una clausura retórica; lo cual, implica que se aceptó una manera de concebir al artefacto. Sin embargo, dichos sentidos son apropiados de diferentes maneras por los diversos actores, determinando tipos de realidad diferentes. En esta ocasión nos interesa saber cuáles son las nociones que tiene el fan sobre los sentidos estabilizados en su red.

Es importante destacar que Gaia Online funciona para los fans por los sentidos estabilizados que posibilitan un cierto tipo de actuaciones y representaciones sociales. Es así que en esta red se genera un tipo de conocimiento, representaciones y prácticas específicas de la red; las mismas que desde un enfoque foucaultiano surgen por en contextos institucionales específicos para regular la conducta de otros (Hall; 2001: 30), y están mediados por pugnas y negociaciones de poderes circundantes –ejercidos por los grupos relevantes-.

A continuación analizaremos los sentidos estabilizados de la red, y veremos cuál es la postura que adoptó el fan en relación a estas características, que en cierto sentido, limitan las posibilidades de representación y actuación en los diversos niveles.

#### *Una comunidad para Otakus fuera de Japón:*

Este es un sentido que la mayoría de Otakus con los que conversé en mi etnografía me han dicho que la red es un espacio para escaparse de la realidad, es un lugar donde pueden compartir con otros. “ This my favorite place, I prefere Gaia than my house

because here I have people like me, people who understand me” Nana 92 (Diario de Campo 3 de Julio de 2010)

La noción de comunidad también está relacionada con la posibilidad de interactuar con gente que tiene un conocimiento especializado. “ Hablar con las personas acá es mejor que hablar con los otros que creen que saben pero no saben nada” Seya de Géminis (citado el 27 de mayo de 2010)

*Es un negocio:*

Los fans ven a esto como una inversión, como una posibilidad de pertenecer. “A mí no me importa gastar porque ese dinero me hace más poderoso y me permite comprar artículos que me diferencien de los Otros” Seya de Géminis<sup>52</sup> (citado el 27 de mayo de 2010)

*Posibilidad de crecimiento y expansión:*

Se cree que es un espacio que cada vez se está consolidando y está permeando por los Otakus del mundo fuera de Japón, creen que su comunidad está creciendo. “ Gaia is growing so fast, Otakus from everywhere are interested in Gaia” Lucky\_B4\_Life (citado en diario de campo: 30 de junio de 2010)

*Es un lugar donde puedo ser libre:*

Se cree que Gaia Online es un lugar donde el Otaku puede ser quien quiere y lo que quiere, los fans creen que es su espacio lleno de posibilidades de ser quien quieren ser. “ I love Gaia, because here I can be who I want to be, and I am like the other gaians, They don't make fun of me for my body...” sexygild (Citado en diario de campo: 9 de mayo de 2010)

*Es diversión y entretenimiento:*

Es un espacio donde hay juegos y personas con las que interactuar, quienes hacen la vida del Otaku más divertida. “I enjoy Gaia I love Zoong... is grate I can spend my life there” dark knight (citado en Diario de campo: 25 junio de 2010)

---

<sup>52</sup> Es mi hermano quien está gastando unos USD 500-1000 trimestrales para adquirir lo que necesita como armas para su avatar.

Es interesante como una clausura retórica no implica que se silenció a la flexibilidad interpretativa; sino que esta sigue presente pero es leída desde los grupos relevantes con otra perspectiva, porque por ejemplo, el negocio visto desde las empresas, desde el Otaku es una inversión por conseguir lo que se quiere. Sería interesante realizar un estudio empírico y dar cuenta las diferentes lecturas en relación a los sentidos estabilizados; sin embargo, los límites de la investigación no nos permite realizar este análisis.

Estas son las nociones que influyen en la construcción de significaciones de la red y los sentidos que establecen los límites con los que se la entiende, y representa a Gaia Online.

### **Una aproximación a las representaciones del fan Otaku en la red.**

Después de haber descrito el marco de representación y actuación del fan Otaku, de acuerdo a su cultura, a su relación con la tecnología y a los sentidos de funcionamiento realizaremos una aproximación a la manera en que habita el Otaku la red, para así dar cuenta sus referentes culturales y sus posibilidades de representación. Para aproximarnos a este análisis se tomaron cinco ejes de análisis que nos permitirán dar cuenta del tipo de realidad simbólica construye la “realida” (material y virtual) del Otaku en la red.

#### *Primer eje de la representación: el lenguaje del Otaku en la red.*

“Representación es la producción de sentido de los conceptos en nuestras mentes mediante el lenguaje” (Hall; 2001:04)

Cuando hablamos de representación es indispensable analizarla en los límites del lenguaje, ya que esta es la manera en que se producen sentidos y se construyen relaciones comunicativas, a través de los signos compartidos (Hall; 2001:02).

Debido a que esta investigación se enmarca en un enfoque constructivista, es importante entender que el lenguaje no es algo que está naturalmente establecido; sin que por el contrario, es un fenómeno social situado, en donde se intercambian códigos compartidos que remitan a referentes comunes.

En ese sentido, al ser Gaia Online una red específica con características propias a sus límites de actuación y representación, podemos decir que el fan Otaku que habita

este mundo, ha desarrollado un sistema de lenguaje propio enmarcado en el contexto social en dónde habita, el cual le distingue y le permite relacionarse con los otros actores que interactúan en la red, en una suerte de comunidad con una cultura propia.

Es importante destacar que el lenguaje del Otaku, en la red estudiada, tiene como referente su propia cultura, es decir la cultura popular japonesa; misma que, se funde y se hibrida con las lógicas de significación propias de la red, generando dimensiones de representación propias, exclusivas y determinadas.

Esto fue evidente cuando empecé a realizar mi investigación, yo tenía un conocimiento muy general del Otaku y su cultura, y por eso, para poder acercarme a mi objeto de estudio tuve la necesidad de aprender y traducir sus códigos culturales y hacer un esfuerzo por mimetizarme. Sin embargo, ese no fue un proceso tan sencillo, ya que sus usos del lenguaje tiene referentes concretos que deben ser conocidos y entendidos para poder interactuar con un Otaku en acción en la red.

Para acceder a ésta red tuve la necesidad de adquirir un cierto conocimiento sobre el manga y animé que me permita decodificar lo que el fan dice, en lenguaje verbal y no verbal.

Por un lado, las conversaciones (se remite al texto) que se desarrollan en la red son de toda índole o temática. Sin embargo, se utilizan expresiones propias de la cultura popular japonesa; mismas que, significan y permiten configurara el sentido de lo que se dice. Si no se conoce a la cultura y sus representaciones es imposible receptor adecuadamente el mensaje, y sostener relaciones significativas.

La necesidad de someterme a un proceso de conversión para el desarrollo del presente trabajo se hizo evidente en el 2008 cuándo esbozaba el tema de mi investigación. En esta época tuve la posibilidad de presenciar una discusión entre Otakus ecuatorianos que me hizo evidente la necesidad de transforme en una de ellos para poder entenderlos, demostrando que no todo el mundo puede interactuar con un Otaku. En ésta época presencié una conversación, que se llevó a cabo el 20 de diciembre de 2008, entre Jhony Oña<sup>53</sup> y Diego Torres<sup>54</sup>. Ellos hablabaron sobre un evento de costplay<sup>55</sup> que se llevó a cabo en ese año.

---

<sup>53</sup> Jhony Oña es un importante fan ecuatoriano, reconocido a nivel mundial por haber participado en concursos mundiales y regionales.

<sup>54</sup> Diego Torres es un Otaku ecuatoriano conocido como frikipedia porque conoce mucho de la cultura popular japonesa.

<sup>55</sup> Es la tendencia a disfrazarse de algún personaje del manga o animé.

Como ejemplo retomaré unas frases que me sorprendieron por su complejidad en una conversación, mismas que pueden ilustrar el tipo de lenguaje que utiliza el fan Otaku:

Jhony: “El stand ReiAyanami estuvo muy gore y no creo que su imagen vaya con eso, ella tiene cara más soho, se parece a Sakura, creo que debió jugar mejor con monster cards y seguro iba a tener una mejor puntuación”

Diego: “ no se, si es verdad que no tiene la imagen para ser gore pero tampoco creo que pueda ser un personaje soho, no es tan inocente. Creo que le sienta ser ReiAyanami pero exageró con la escenografía, yo hubiese hecho mejor la unidad Evangelion 00, y seguro era la ganadora del concurso”. (Diario de Campo: 20 de diciembre de 2008)

El momento que fui testigo de esta conversación me sentí perdida, excluida e impotente por no poder hablar e interactuar con ellos (diario de campo: 20 diciembre 2008); sin embargo, ahora después de casi dos años de acercamiento al mundo Otaku, esa charla tiene mucho sentido.

Explicando un poco, en esa época Jhony y Diego estaban hablando sobre una chica Otaku que se disfrazó para un concurso costplay de ReiAyanami, quien es un personaje de la serie Evangelione<sup>56</sup>. Ella al parecer no fue la ganadora de dicho concurso porque tuvo una actuación muy violenta; según Jhonny, ella perdió porque su imagen personal no era concordante con las características físicas de ReiAyanami<sup>57</sup>, él cree que la concursante debió disfrazarse de Sakura Card Captor<sup>58</sup> porque esa era una imagen que le calzaba,

Por otro lado Diego no está de acuerdo con Jhony, él creía que el único error de la concursante fue su escenografía. Él creía que ella debió armar una nave Evangelion 00 (un famoso animé) que le hubiese ayudado a representar al personaje con mayor precisión.

Como mencioné antes, la apropiación del lenguaje me permitió socializar en la red y poder investigar sobre la dimensión del fan en este espacio. La comunicación verbal siempre está relacionada con la cultura popular japonesa, y a lo que implica ser

---

<sup>56</sup> Uno de los animés icónicos de la última era.

<sup>57</sup> Es un personaje ficticio del anime y manga *Neon Genesis Evangelion*. Es la primera elegida para pilotar la unidad Evangelion 00.

<sup>58</sup> Personaje de animé reconocido en el grupo Otaku como la cara más dulce y la niña más linda.

un Otaku, por consiguiente, en la red se utiliza con recurrencia palabras como ramen<sup>59</sup>, arigato<sup>60</sup>, daijobu desu<sup>61</sup>, hai<sup>62</sup>, etc para expresar sus emociones y necesidades.

“What do you do before sleep?... I use to eat some ramen, take a shower and wear my yukata” Naoko Akagi (Citado en Diario de Campo: 15 de agosto de 2010) Esta fue una de las conversaciones que entablé con uno de las personas de la red, en este momento él me estaba contando que antes de dormir a él le gusta cenar fideos, tomar una ducha y ponerse la pijama.

Por otro lado está la comunicación no verbal, es decir al tipo de comunicación fuera del texto escrito pero que significa. En la realidad uno puede interpretar los movimientos, el tono de voz, la mirada, las manos, etc como claves no verbales que te dicen sobre una persona y sobre un tipo de interacción; sin embargo, en la red esta relación es imposible ya que la comunicación está mediada por el artefacto. Sin embargo, puedes leer las mismas características no verbales a través del avatar, del nick name, los emoticons y del perfil, que en cierto sentido son nuestras extensiones en la virtualidad; por eso, sin un conocimiento sobre el referente de las representaciones del Otaku es muy difícil interactuar en la red.

Los avatars están usualmente contruidos en base a personajes del manga y animé, los mismos que tienen una personalidad, características y gustos definidos, los cuales significan una lectura no verbal implícita en las interacciones sociales de la red. Por eso, para mí fue indispensable someterme a un proceso de transformación en Otaku que me permita leer y receptor estas significaciones del fan en la red. (fotos tomadas de Gaia Online)



ReiAyanamiClone



Sakura Chanx3J



Yuuki Kuran.

---

<sup>59</sup> El ramen es originario de China y en Japón se le solía llamar *chuka-soba* (fideos chinos).

<sup>60</sup> Significa Gracias.

<sup>61</sup> Es una expresión para decir No hay Problema.

<sup>62</sup> Significa Sí o bueno.



Omg Inuyasha a



Rockabilly\_sam



ZeroRaider

Las representaciones no verbales de los Otakus están directamente relacionadas con la cultura popular japonesa. Como lo esboqué anteriormente, los referentes del fan son los personajes, paisajes y simbolismos expuestos a través del manga y el animé. Dichos significados se exteriorizan a través de significantes específicos y especializados que denotan la complejidad de su cultura, a la que no todo el mundo puede acceder.

De igual manera, los emoticons son una suerte de comunicación no verbal que reproduce o simula los estados de ánimo del Otaku en la red. Estos en su mayoría son explícitos y se remiten a imágenes mentales conocidas como caras felices que significa felicidad; sin embargo, hay otro tipo de emoticons propios del Otaku, los cuales se remiten a imágenes construidas a través de la cultura popular japonesa, y por consiguiente el uso de estos está relacionado a una lectura especializada del fan y por consiguiente son expresiones no verbales que representan un tipo de comunicación propia del fan, la misma que se materializa y se replica a través de la red.



Esta es una cara que usualmente utilizan los fans para expresar alguna equivocación que hicieron. Esta expresión es leída como una suerte de disculpa por los errores realizados.



Este emoticon remite al manga y animé, ya que es utilizado por la cultura popular japonesa para remitirse a alguien que está esperando algo con ansiedad, esta expresión es una manera de hacer notar al receptor sobre las expectativas sobre lo que se espera recibir. Es una manera de decir estoy esperando con mucha expectativa por lo que quiero conseguir.



Esta expresión también es propia del manga y animé, tiene dos usos en base a la lectura del Otaku. Por un lado expresa ira, cuando alguien hace algo que nos molesta esta es la manera de reclamarle. Pero por otro lado, también puede ser una expresión que expresa la auto crítica, es decir cuando uno ha cometido un error este emoticon es la manera de decir “ Que tonta por qué hice eso”

La comunicación verbal y no verbal del Otaku es una fuente de diferenciación, la misma que se distingue por ser especializada y dirigida a un target específico. Esta es la manera cómo se comunica el Otaku, se diferencia del resto y denota sus características culturales, a las que no cualquier persona puede acceder.

Por otro lado, el lenguaje del Otaku en la red Gaia Onlien también está hibridado con las lógicas y términos de la red, mismos que van desde “mis amigos gaianas” que es un término para referirse a sus compañeros de red, en una suerte de nacionalidad o de características de tipo de vida, es como decir “nosotros los ecuatorianos” o “nosotros los terrícolas”<sup>63</sup>, es un término que define al tipo de ser que habita la red.

Por otro lado, cuando analizamos los actos particulares de hablar (escritura inmediata) del Otaku Gaian es evidente que utilizan códigos propios de las interacciones virtuales, y por consiguiente, un tipo de sociabilidad que se establece en la red. Este tipo de habla es muy amplia, sin embargo podemos destacar los siguientes términos:

- A/S/L: Edad/sexo/lugar
- ITS: Sexo inteso a través del texto
- KPC: Evita que tus padres se enteren
- LHSO: Tengamos sexo en línea
- LMIRL: Encontrémonos en la vida real
- P911: Alerta de padres
- PAW: Padres mirando
- PIR: Padre en el cuarto
- LOL: Risa burlona

Fuente: Gaia Online

---

<sup>63</sup> En la red tienen su propio mercado, su propio dinero y sus propias políticas; la red se vuelve un tipo de nación que se diferencia de otras y por consiguiente tiene sus características propias, por ejemplo en vez de utilizar dólares o sucres utilizan su propia moneda que es Gaia Gold. Estos términos son propios de la red y que configuran un tipo de lenguaje y representación.

En el presente estudio presentamos un brevemente acercamiento a este lenguaje; sin embargo no nos detendremos a detallarlo porque desbordaría los límites de la presente, pero es importante dar cuenta que el uso del lenguaje del Otaku en la red está hibridado con: la cultura popular japonesa, el lenguaje propio de la red y las lógicas de comunicación de la virtualidad.

#### *Análisis de la simetría en el Lenguaje:*

Es evidente que en esta dimensión de la representación se puede encontrar los tres niveles de simetría.

En relación a la simetría de Bloor, esta es una red que tiene su propio lenguaje, no hay una única manera de hablar; sino que esta se encuentra directamente relacionado al sistema en dónde está construido el Otaku. El lenguaje tiene mucho referente de la cultura popular japonesa hibridado con el lenguaje digital.

El avatar, los accesorios que usa el Otaku es una surte de comunicación no verbal que tiene lugar en la red gracias a las aplicaciones tecnológicas como actores no humanos que permiten un tipo de representación y actuación híbrida.

En relación al funcionamiento, debemos decir que por un lado el lenguaje funciona para remitir a la concepción de comunidad Otaku especializada. Además las aplicaciones de la red funcionan para que el Otaku pueda expresarse como él desee.

Es importante destacar que a través del lenguaje el Otaku explicita el referente de su construcción identitaria y de sus representaciones sociales; sin embargo dicho lenguaje también se convierte en una fuente de inclusión y exclusión. El lenguaje (verbal y no verbal) es una forma de evidenciar la especialización del fan y definir sus límites de sociabilidad.

No todo el mundo puede pertenecer a esta red; sino que por el contrario, es un espacio con una codificación específica que limita el tipo de actuaciones. Por consiguiente, a través del lenguaje se excluye a las personas que no son aceptadas en la red, y por consiguiente es una práctica de diferenciación, y autoexclusión social.

#### *Segundo eje de la representación: Las noción del tiempo y el espacio:*

El tiempo y el espacio es otro de los ejes que debe ser estudiado para identificar la manera cómo el fan Otaku se representa e interactúa en la red Gaia Online. Esta

aproximación nos dará las nociones de cómo funciona la red y cuáles son sus límites de funcionamiento.

Considero importante resaltar, como lo sustentamos anteriormente, que el Otaku ontológicamente es un ser híbrido construido socio-técnicamente por la red y la cultura popular japonesa. Uno de los artefactos que median a la construcción del Otaku, y por consiguiente es parte de su referente social es la pantalla que configura al Otaku. A través de ésta, el Otaku se ha apropiado de sus referentes y ha extereiorizado sus prácticas en la red, a través del lenguaje, o en sus hábitos (como jugar video juegos-habitar en la red, etc). Es así que el Otaku puede ser entendido como un ser interactivo mediado por la pantalla, la red y la cultura popular japonesa.

Esta configuración del Otaku le permite habitar en un espacio mediado por la pantalla, misma que “actúa muy parecido a los sucesos de la vida real evocando respuestas multisensoriales integradas.” (De Derckhove; 1999:39) y configurando nociones de realidad que no pueden ser entendidos desde la noción de lo que es o no ficticio.

“I hate when my mom tells me that I have to have a real life... she doesn't realize that Gaia is my real life, it doesn't matter if my body isn't inside of the screen... anyway I live there” AnimeGuy 1009 (citado en diario de campo: 05 de Julio de 2010)

Es así como la pantalla representa al espacio donde psíquicamente habita el fan y por consiguiente se vuelve en parte de su realidad. Esta relación con la pantalla ha implicado por un lado que el Otaku se co-construya en relación con referentes de la misma. Es así que por ejemplo la ficción de la cultura popular es desde donde se lee el Otaku a sí mismo, a su realidad y al otro. “I Love been in Gaia because I am Sailor Moon and I have powers and I can kill the bad guys with my power” Sailos Moon 95 (Citado en diario de campo: 28 de marzo de 2010)

Esto rompe con los límites de realidad y virtualidad, esta noción se deconstruye y se hibrida, es así que por un lado no podemos decir que el fan vive en un mundo irreal porque vive en relación a la red. En tanto y en cuanto el Otaku se construya en la red y adquiera, desde una lectura goffmana, una máscara que le identifique y le dé una personalidad él es un ser que es real y, pese a no ser humano directamente, este tiene agencia y es importante para la red, y por tanto existe y representa para este espacio y para las interrelaciones en el mismo.

Por otro lado, la red y sus diversas aplicaciones se convierten en el espacio en dónde puede habitar el fan, un lugar que se remite a referentes reales como vecindarios

(Gaia Towns), espacios de diversión (Gaia Hollywood), espacios donde se puede comprar objetos (Gaia Market), entre otros, que permiten representar el lugar en donde habita y pertenece el fan “la red es un lugar ahí que representa el espacio que te pertenece...” Yulia 88 (citado por diario de campo: 26 de junio de 2010).

Sin embargo estos espacios construidos en base a referentes reales y con lógicas virtuales, evidenciando nuevamente la hibridación de estos dos tipos de realidad. Es así que por ejemplo, un ser virtual como el avatar se convierte en un ser real como el fan, dicho avatar puede teletransportarse de un vecindario a otro en segundos, deconstruyendo las nociones del tiempo y del espacio presupuestas por la “realidad”.

Es así por ejemplo, el espacio y el tiempo de esta red es un híbrido entre lo que se conoce como real y virtual, se sobreponen uno sobre otro, los límites desaparecen. El tiempo y el espacio como lo concebíamos no es un referente que medie las representaciones y construcciones sociales del Otaku. En ese sentido es evidente que lo virtual se vuelve real y es imposible distinguir lo uno de lo otro, las imágenes virtuales esbozan una nueva manera de entender nuestra relación con la realidad porque “lo virtual nos propone otra experiencia de lo real”. (Quéau, 1995: 17).

Cuando hablamos de que la experiencia de vivir o habitar Gaia Online está mediada por un referente real es importante destacar que este espacio reproduce una suerte de realidad miniaturizada a través de la tecnología y la pantalla. Dicha realidad está construida en base a referentes reales como casas que remiten a casas reales, pueblos y vecindarios que son una imagen digital de las que encontramos a diario en la realidad. Esto evidencia como lo real no desaparece, sólo se re-significa por los usuarios en una suerte de actores no humanos que permiten que el fan construya un tipo de realidad virtual en donde la dicotomía de estos dos espacios se invisibilice, y por el contrario se funde y sobreponga una con otra en una suerte de realidad-virtualidad continuada. Desde la perspectiva teórica de Sherry Turcke podemos argumentar que la realidad y la virtualidad se sobreponen y actúan instantáneamente, como una suerte de ventanas de la pantalla, que nos presentan diversas maneras de vivir a la realidad.

Gaia es una comunidad y una ciudad virtual construida en base a referentes reales y fantásticos. Jugando con los referentes sociales del Otaku como ser que habita en un mundo real y con las imágenes mentales construidas en relación a referentes específicos como la cultura popular japonesa. Es así que por ejemplo, la ciudad tienen mundos y espacios (Gaia Hollywood, Gaia Town, tiendas de ropa, Gaia cinema) que nos remiten como una imagen digital del mundo real; sin embargo, también existen

espacios como Zoong<sup>64</sup> que hacen referencia al mundo fantástico del animé, en donde uno vive en un mundo en el que es un héroe que lucha contra los enemigos y tiene poderes especiales.

“Gaia is world like USA, you even have shops, cinema and rally... is better than live in the real life” lolipop18 (citado en diario de campo: 26 de junio de 2010)

Esta posibilidad de pensarse a sí mismo como un ser mágico y fantástico con poderes para combatir con otros es un referente de la cultura popular japonesa, que les permite a los fans pensarse fuera de los límites de la realidad y ficción, sino como un híbrido entre estas dos posibilidades. “ I love Zoong there I can fight with my super powers... is like here I can be what I want to be, I can be Kōji Kabuto<sup>65</sup>” (Citado en diario de campo: abril 2010) Esta frase denota como el fan del anime le gusta la aplicación Zoong porque en este espacio él puede tener los poderes y habilidades que su personaje favorito de ficción y construir una identidad en la red con la que él se identifica, en base a la cual él quiere ser leído por sus pares.

Es así que configuramos imágenes mentales propias, simuladas, que se conducen desde la pantalla hacia fuera del cuerpo (De Derckhove; 1999: 39). Por ejemplo, el Otaku empieza a crear una historia animada de su vida y empieza a generar un sinnúmero de significaciones “reales” básicas mediadas por lo que se vive en la pantalla.

La pantalla une a la persona con el mundo simulado, y aunque parezca que hay distancia entre el uno y el otro, muy por el contrario te acerca, y te permite pertenecer. Es así que lo virtual y lo real convergen en uno mismo, se pierde la distinción entre lo uno y lo otro.

“ Gaia is real is not a simulate place. Is true that is a digital place but for me is more real that my other life, I belong here” GintaK (Citado en Diario de Campo: 26 de junio de 2010)

Sin embargo, pese a que en este mundo se puede generar una suerte de realidad, virtualidad y ficción paralela en donde uno puede habitar en la red en base a estas características es imposible hablar de una posibilidad infinita para habitar en cualquier mundo y tener varios poderes, porque las posibilidades de actuación y representación del fan están sujetos a la política del artefacto y lo que esta permita a los fans construir, así como, determinará los referentes que median las representaciones del Otaku. Es

---

<sup>64</sup> La aplicación de Gaia en dónde se puede asumir roles de una historia.

<sup>65</sup> Personaje principal de Mazinger Z

decir que los acuerdos que realizaron los grupos relevantes cajanegrizaron unas características y posibilidades de funcionamiento, y por consiguiente de representación y representación.

Por ejemplo, las posibilidades de habitar diversos mundos virtuales en Gaia Online está limitada a lo que nos posibilita la red y a los discursos en la misma, dichos vecindarios y mundos virtuales remiten al típico vecindario norteamericano, no hay edificios ni multifamiliares construyendo un referente del TIPO de vecindarios en donde nos gustaría vivir; así como, por ejemplo existe el mundo Hollywood que remite a un lugar, sin embargo, el fan no puede viajar a China, a Argentina y vivir en una choza de playa, porque las aplicaciones funcionan en relación a lo que se definió por los grupos relevantes. Por consiguiente, el Otaku gaian no es tan libre de habitar diversos mundos y de vivir en lugares sin espacio porque como lo hemos evidenciado eso está sujeto a las políticas del artefacto.

### *Tercer eje de representación: la noción del cuerpo y construcción del yo*

Las lecturas sobre una persona, sobre su comportamiento y sus maneras de ser está siempre leída desde la noción del cuerpo que materializa a las personas, les da identidad y características; sin embargo desde una visión moderna el cuerpo y sus roles están definidas en una suerte de teleología divina que determina como es la manera “correcta” de comportarse y vivir. Por eso, Seya de Géminis me contó que él siempre tuvo problemas en su familia por ser Otaku, porque ellos no podían entender que él viviera en un mundo de fantasías y que gaste tanto dinero en construir su avatar (diario de campo: 20 de mayo de 2010)

El Otaku ha deconstruido las nociones de realidad y virtualidad, se ha posicionado en un espacio y tiempo continuos en donde lo real y lo virtual no son características dicotómicas; sino que por el contrario, estas significan de igual manera en la construcción del yo del Otaku. Es por esto, que el fan se representa e identifica a sí mismo a través del o los avatars, en una suerte de un yo/ o yoes que materialicen la existencia del fan en la red.

“Yo tengo algunos perfiles que me permiten vivir diversas experiencias en la red, sin embargo Seya de Geminis es con el que me identifico, es el que simula lo que quiero ser en la red... por eso gasto lo que sea necesario para hacerle más fuerte y conseguir el reconocimiento de mis compañeros” (Diario de campo: 2 de junio de 2010)

“Seya de Géminis es un avatar que construí a partir de mi afición por Los Caballeros del Zodiaco, a partir de esa época yo tuve el deseo de ser como Seya y lo conseguí gracias a Gaia que me permitió adquirir esa identidad, sin embargo, eso no significa que sólo soy eso, también soy David en la vida real y en la virtualidad” (Diario de Campo: 20 de febrero de 2010)

Es así que el fan Otaku puede ser entendido como un cyborg con identidad móvil; es decir, es una criatura de un mundo postgenérico, configuradas en a través de la relaciones con la ciencia y la tecnología. Sin embargo cuando nos referimos a identidades móviles, esto no quiere significar que uno puede ser lo que quiera, ya que por un lado, para tener la posibilidad de interactuar en la red necesitas tener un nombre o avatar que se relacione con el mundo Otaku y por consiguiente, en Gaia, las identidades están sujetas a la cultura popular japonesa, mismas que definirán la lectura de los otros y por consiguiente el tipo de interrelaciones que se generen en la red.

Esta noción de identidades móviles entre los parámetros simétricos de la red es la que nos permite pensar que el funcionamiento del avatar en Gaia es dar una suerte de identidad, máscara y medio al fan. El fan Gaia se construye a sí mismo y simula identidades diferentes según el contexto en el que se encuentre; “las personas están constituidas por máscaras y escenarios con los que se presentan de manera consciente o inconsciente frente a los diversos públicos” (Goffman, 2001). Dicha simulación le permite al fan producir impresiones frente a los otros y ser decodificado y leído desde dichas impresiones.

Es así que en los mundos virtuales los participantes seleccionan su avatar y navegan en esos entornos representándose a sí mismo y simulando las características que dicho avatar les otorga. Cabe destacar que en el caso de los Otakus dichos avatares están ligados a la cultura popular japonesa, y por consiguiente, cada uno tiene una historia que define las características y capitales simbólicos del Otaku en la realidad y en la virtualidad. “El objetivo del avatar es la de la representación de la persona o del espacio” (De Derckove; 1999: 82)

En el caso de mi autoetnografía, cuando interactuaba como Yuuki hablaba con los otros de todo tipo de temas; sin embargo siempre se me acercaban otros fans que tenían nombres de animés de vampiros, o había uno que otro que me hablaba sobre capítulos del animé, como queriendo simular un momento determinado del mismo. Sin embargo cuando interactuaba como Afrodita (La diosa de Caballeros del Zodiaco) era más difícil interactuar porque los otros se acercaban a hablar con términos más

especializados y relacionados al animé y manga; sin embargo, yo al no estar tan familiarizada con este personaje tuve complicaciones el momento de la socialización.

Es así como vemos que la manera en que se presenta el Otaku en la red a través del avatar define un tipo de interacción, el Otaku necesita manejar su medio de actuación, en donde como diría Goffman, tiene una región anterior que define la lectura de los otros, y una región posterior que determina como me construyo para ser leído.

En otras ocasiones y desde una perspectiva menos especializada la ropa y accesorios que utilice el avatar, independientemente del personaje de la cultura popular japonesa que quiera simular, determina la lectura e interacciones. Esto se me hizo evidente cuando fui a los mundos en bikini, esto permitió que más personas se me acerquen y quieran entablar algún tipo de relación, evidenciando que los referentes de la realidad en relación al cuerpo no se pierden sino que conviven con otros referentes de la cultura popular japonesa.

Es así que por ejemplo el usar un uniforme de colegio (típico de todos los mangas y animés) es atractivo para los usuarios de la red y este hace que los otros se acerquen, es así que este es una disfraz o una máscara aceptada y deseada por los otros Otakus. Esto sucede con los avatars que son medio humanos, medio animales ya que en el mundo del fan no existe una división entre persona, animal y cosa, todo puede convivir y generar representación.

“I am a wolf in the red, I use to socialize with everybody but my friends are the others mythical creatures in the net, because we are the same and we can interact” Wolfie90 (Citado en diario de campo: 16 de mayo de 2010)

El Avatar es utilizado por el Otaku para representarse a sí mismo en la realidad y en la virtualidad. En el caso del fan del animé el avatar tiene una trascendencia fundamental porque es el que materializa a la identidad y construcción simbólica real y virtual del Otaku. Es así que, al igual que en la realidad, para el fan el avatar es una suerte de cuerpo con carga simbólica. En la red no desaparece la noción y la carga del cuerpo, sino que por el contrario el avatar y su aspecto determina como otros nos leen; sin embargo dicha carga está construída en base a representaciones fantásticas del yo. Es decir que en la red el género, el aspecto, la ropa y accesorios determina una imagen y al igual que en la vida real define un tipo de interacción y asociación; sin embargo en este espacio la carga de fantasía también influye, porque uno es leído desde el personaje de la cultura popular japonesa que represente, y por consiguiente, el referente es diferente e intraducible para los no Otakus.

“En la red puedo ser Seya de Géminis, sentirme como él y conseguir que los otros se relacionen conmigo como si se relacionaran con él, sin embargo, cuando cambio de personaje soy leído desde otra perspectiva. Así que prefiero invertir en este avatar porque me gusta más ser identificado como Seya que como otro” (Diario de Campo: 20 de febrero de 2010)

Si analizamos las identidades de los Otakus es imposible establecer los límites del cuerpo; ya que al ser construidos por un tipo de tecnología se convierte en lo que De Derckove llama como una criatura extraña que es medio humana y medio mecánica (De Derckove, 1999: 87); Sin embargo, dicho cuerpo está materializado a través de la virtualidad y por consiguiente significa y tiene carga simbólica, es decir que esta categoría del cuerpo no se desvanece sino que significa en otras dimensiones.

El avatar conciencia a los usuarios sobre su identidad, ya que el avatar es una manera en la que el Otaku se proyecta online con la apariencia que él quiere tener. De ésta manera el Otaku en el ciberespacio se vuelve híbrido, porque en su avatar se interrelacionan las características simuladas y reales de su yo, generando un híbrido entre éstos dos. “Aun cuando se ponen esa máscara electrónica completamente fabricada, se permanece unido físicamente a un ser que se reconoce como su propio ser” (De Derckove; 1999: 84-85)

Es así que el usuario psicológicamente empieza a verse a sí mismo como alguien parecido al simulado a través de la computadora “lo que está naciendo es un cyborg, una criatura extraña que es medio humana y medio mecánica “ (De Derckove; 1999: 87)

En ese sentido es importante decir que el avatar es una extensión del ser a través de la pantalla, y que definir una identidad a través del avatar define maneras de relacionarse con las personas, el tipo de asociación que realizaremos; pero también determina las propias actuaciones del fan.

En mi caso por ejemplo era muy complicado actuar como afrodita porque al no haber tenido tanta cercanía con el animé los Caballeros del Zodiaco, representar a esta diosa era muy complicado porque me hacía falta conocimiento que me permita interpretar ese rol y relacionarme con otros.

Es importante destacar que entre más distancia con mi yo real era más sencillo socializar con los otros, es así que la carga sobre uno y su cuerpo no desaparece con la virtualidad. Sin embargo dicha carga sí cambia cuando modificamos nuestras máscaras. Es así que por ejemplo, siendo Yuuki\_Clan, mi principal identidad en la red,

el asumir un nombre que no me pertenece y un personaje por el que quería ser leída no me permitió cambiar mi manera de comportarme en la realidad.

En ese entonces mi avatar tenía características físicas similares a las mías en la realidad y la socialización fue muy difícil porque por un lado sentía que no era Yuuki, y que no podía asumir su rol; por otro lado al ser una investigadora sentía que mi verdadero yo estaba expuesto en la virtualidad porque aunque era un ser virtual, aunque me podía desconectar el momento que quisiera, y aunque adquirí un nombre y una “personalidad” que no me representaba, yo me sentía expuesta en la red. Sentía que el momento en que el avatar se parecía a mí, este era una proyección mía en la red y por tanto no podía desligar mis miedos y mi personalidad del avatar, la norma seguía en el cuerpo proyectado a través del avatar seguí ahí y me era imposible adquirir otros comportamientos y otras identidades.

Sin embargo, cuando decidí cambiarme de características siendo Yuuki se me hizo más fácil la socialización porque sentía una distancia entre mi yo real con mi yo virtual. Es así que me cambié de color y tipo de cabello, me vestí con ropa que en la “vida real” no usaría, y sentí que ese otro fabricado era distante a mi yo, por eso empecé a sentir mayor facilidad de interactuar y ser otra en la red.

La experiencia más interesante fue cuando me cambié de género, tuve mayor libertad así como otro tipo de agencia y de relaciones. Puede ser que mi yo real está construido a través de la heteronormatividad o que me sentía muy distanciada de mi yo que la interrelación fue muy sencilla. Por los límites del trabajo no pude profundizar en una actuación analizada desde el género.

Evidenciando que el tipo de identidad no está determinada por el cuerpo y no es algo definido por sí mismo, sino que por el contrario, es una construcción social que me definen en una sociedad desde como los otros me miran, pero sobre todo como uno se ve a sí mismo. Es decir, las nociones sobre el cuerpo (real y virtual) están normadas por la sociedad.

No puedo decir que mi experiencia con género e identidad sea la que sienten todos los Otakus en la red, porque cada uno pertenece a un ambiente diferente y por consiguiente a una construcción social y carga simbólica sobre su yo, sobre su género y sobre sus actuaciones diversas. Sin embargo esto nos sirve para dar cuenta que no existe una única manera de ser y de actuar, sino que esta está relacionada al sistema de referencia que nos co-construye.

### *Nociones Estéticas:*

Es interesante observar como los referentes estéticos en la red Gaia Online también se deconstruyen y estos están ligados a la cultura popular japonesa, por eso, es más exclusivo ser un ser híbrido (persona-animal) que un ser normal, esta hibridación te permite ser un personaje mágica y fantástica. Así mismo uno puede ver en la red diversos robots, animales y seres híbridos representados a través del avatar. Evidenciando que el referente corporal y estético de occidente se deconstruye e hibrida con el referente de la cultura popular japonesa.

“Una cola u orejas de gato es un ítem exclusivo en la red que debe ser cancelado... pero es tan lindo cuando ves a alguien que tienen esas características” Seya de Géminis (Citado en diario de campo: junio 2010)

Es así que las nociones “normales” y estéticas del cuerpo real se deconstruyen y dichos referentes cambian y tienen otras significaciones en la red, porque desde el Otaku lo fantástico es posible y es valorado, y por consiguiente los yoes representados en la red pueden tener esas características.

### *Cuarto eje de representación: la posibilidad de ser quien quiero ser*

En el caso del Otaku a través del simulacro, que rige su construcción real y virtual, podemos hablar de múltiples personalidades que la constituyen; de ésta manera, la simulación les permite extender los alcances de su cuerpo” (De Derckhove; 1999::72)

Cuando hablamos de identidades múltiples es importante dar cuenta que uno a través de la virtualidad puede ser diferentes personas porque el referente corporal se desvanece a través de la virtualidad.

Uno puede tener varios perfiles que simulan diferentes tipos de actuación y de representación, es así que para el Otaku en la red puede asumir cualquier rol, y a través de la simulación concebir múltiples representaciones de la realidad.

Sin embargo, estas representaciones están por un lado limitadas a las posibilidades estipuladas por el artefacto, uno no puede representarse a sí mismo fuera de los límites definidos por el propio artefacto. Por otro lado dichas identidades móviles están siempre sujetas a referentes definidos que permiten que un sujeto interactúe en la red.

Es así que Gaia Online es una comunidad virtual para Otakus, y si no eres uno de ellos no podrás sociabilizar realmente, porque aunque se pueda hablar con otros actores si no eres Otaku no tienes nociones de entender al Otro, de identificarlo; así como, no puedes generar lazos fuertes con los cuales socializar. Es por eso que dichas

identidades múltiples están sujetas a ciertas imágenes mentales y políticas artefactuales que te permite ser varias personas en relación al sistema.

De igual manera esto de tener identidades múltiples puede ser un juego para interactuar en la red; sin embargo, en Gaia no se pueden generar lazos y posibilidades de representación reales a través de la red, porque uno para acceder a una mayor centralidad y participación en la misma (por las lógicas de funcionamiento de sus grupos relevantes) necesitas invertir en la misma, y alguien no necesariamente va a querer invertir en muchos yoes pudiendo hacer que uno de ellos sea más fuerte. Es así que tener múltiples personalidades conlleva diversas responsabilidades y diversos tipos de actuación y centralidad en la red.

Seya de Géminis nos contó que él tiene varias personalidades en la red, sin embargo su yo está directamente relacionado a su perfil principal (Seya de Géminis) porque en la red, con ese personaje, él tiene poder y es un referente para los otros. Además su guild o grupo más cercano socializa con él por ser Seya; sin embargo si él cambia de personalidad tiene menos posibilidades de interactuar en la red (Diario de campo: 2 de junio de 2010).

Es por eso que el tener múltiples personalidades en la red es una posibilidad que tienen todos los fans; sin embargo, el momento que el cuerpo virtual materializado por el avatar tiene una carga simbólica (y en el caso de Gaia económica) es común que los fans tengan una sola personalidad e inviertan en ella porque es la que más significa para ellos. En este sentido hasta qué punto se puede hablar de múltiples personalidades, sobre todo tomando en cuenta que la construcción de un yo en la red no es tan libre como se cree, sino que esta funciona en base a una carga simbólica que define la lectura del resto sobre el fan; además, sobre una lógica económica que establece centralidad y distinción en la red, por consiguiente, dichas lógicas limita la posibilidades de las personalidades múltiples y la supuesta libertad de la red.

“ Uno puede ser lo que quiere en la red, pero para que te distingan necesitas comprar accesorios exclusivos en la red, esto te permite acceder a un Guild importante, ser parte de un grupo y posteriormente ser distinguido por los otros..... por eso, yo gasto aproximadamente unos USD 500 mensuales en la red” Seya de Géminis (Diario de campo: 2 de junio de 2010)

### *Quinto eje de representación: la sociabilidad en la red*

“En el ciberespacio, centenares de usuarios crean personajes online que viven en grupos diversos de comunidades virtuales en las que la formación de identidades socava cualquier noción de un yo real y unitario “(Turkle:1994)

En la red Gaia Online el yo está construido en base a referentes reales y de ficción (como dimos cuenta anteriormente); sin embargo el yo solo sin relaciones con los otros que habitan la red no existe realmente. Según Turckle la simulación es una manera de interrelacionarse socialmente y construir relaciones, y por consiguiente uno existe y tiene agencia en la red en tanto y cuanto tenga un sistema de referencia para el cual signifique.

Esto fue evidente para mí en los primeros meses de mi investigación porque cuando empecé no sabía como interactuar en la red, no tenía amigos reales y mucho menos un grupo con el cual me identificara. En ese momento yo era un ser invisible con el que eventualmente alguien hablaba; sin embargo mi existencia en la red no era significativa.

Recuerdo que pasaba horas viendo como otros se comunicaban, sin embargo, nadie hablaba conmigo y cuando intentaba conversar con los otros ellos hablaban conmigo sobre la posibilidad de tener una relación o tener cercanía sexual. Yo no existía no había un lugar para mi yo en esa red porque las relaciones que realizaba eran completamente intrascendentes.

Además mi inexistencia era evidente porque algunas veces me acercaba a grupo de fans para hablar pero ellos corporalmente, a través del avatar, me daban la espalda como si hubiesen escuchado la brisa o el viento, es así que yo no existía para nadie en la red. (Diario de Campo: Marzo 2010).

Recuerdo que cuando ingresé a este grupo me dijeron que Gaia Online era una comunidad virtual para Otakus. Cuando comencé esta investigación pensé que asumir el rol o simular a un personaje de animé era suficiente para ser un Otaku y pertenecer a la red, sin embargo eso no fue realidad, yo no solo no era leída desde mi personaje sino que no existía para el resto de Otakus, y si alguien notaba mi existencia estaba mediada por comunicaciones muy esporádicas y de poca duración.

Recuerdo que en primera instancia era difícil comunicarme con los otros y cuando lo conseguí las comunicaciones se limitaban a cuestiones amorosas; sin embargo era imposible generar relaciones significativas. Para mí en primera instancia fue muy complicado interactuar con la gente porque tomando en cuenta que este es un

espacio para jóvenes de hasta 25 años, yo como investigadora tuve que enfrentar problemas éticos el momento de tener que interactuar con personas menores a mí (en ocasiones con niños de 11 años) e interactuar en base a la lógica de conversaciones amorosas o sexuales.

Preferí mantener distancia y era muy complicado interactuar en la red, a menudo me preguntaba qué tenía de comunitaria la red, porque la empírea me demostraba cosas muy diferentes a la teoría, yo buscaba un grupo de personas que decodifiquen a mi yo simulado, me lean como Otaku y se relacionen conmigo en base a mi simulacro. Buscaba esa comunidad virtual compuesta por personas que tienen intereses comunes, los que se proyectan como los participantes de una colectividad, que participan en las actividades planteadas por el grupo a pesar de la frecuencia con que se aborden dichas acciones y las distancias geográficas.

Esperaba encontrar el supuesto vecindario donde los seres humanos se relacionan, comparten gustos, intereses y metas; consolidando de esta manera a grupos que se interrelacionan por sus intereses, más que por vínculos geográficos. Sin embargo, eso no sucedía, yo seguía siendo ese ser inexistente que interactúa en la red y genera lazos fuertes y no solubles.

Esto no sucedió realmente en un principio, sin embargo veía como los otros se relacionaban en una suerte de clanes donde los avatars pertenecían a grupos identitarios, a comunidades similares porque siempre estaban en grupos y se vestían similar. Sin embargo, para ellos yo no existía y no podía entrar en la red.

Poco a poco empecé a tener mayor centralidad en la red y a conocer otras maneras de generar lazos, de pronto tuve un grupo con el que compartía intereses y que me incluían en sus parties para pelear con los enemigos. Ellos me curaban cuando en el juego me iban a matar y me daban sus poderes, incluso me incluían en sus grupos de amigos, sin embargo esto se dio después de un tiempo cuando entendí mejor la gramática de la red y cuando me uní a un Guild. Era evidente que existía para alguien; sin embargo mi existencia no era tan importante como para generar lazos fuertes que impliquen una comunidad, desde mi lectura era imposible ser alguien representativo y con agencia en la red. Yuuki\_Clan empezó a ser leída como un personaje simulado, y empecé a tener personalidad; sin embargo en cierto sentido seguía sin pertenecer a una comunidad donde mi existencia sea realmente significativa.

Sin embargo cuando hablé con Seya de Géminis y le conté mis temores y frustraciones, él me dijo que eso era porque yo pertenecí a una Guild muy general

donde es casi imposible generar cohesión entre los integrantes y mucho menos ser una comunidad que se relaciona e intercambio pensamientos y posturas que establezcan relaciones permanentes y perdurables.

Es ahí donde él me dijo que era necesario que yo pertenezca a un Guild más exclusivo y específico en dónde Yuuki\_Clan (El personaje de animé) sea significativo, por ejemplo habitar en un Guild de Vampire Knight donde la heroína del anime (Yuuki\_Clan) signifique para el resto. Sin embargo para pertenecer a estos grupos específicos es necesario que yo invierta económicamente en mi apariencia, en mi pertenencia y poderes a dichos grupos, así como la necesidad de tener capacidades y conocimientos específicos que me permitan ser parte de un Guild más específico, y por consiguiente de una comunidad.

Por mi tiempo de investigación y por la falta de capacidad adquisitiva para invertir en la red, para mí fue imposible acceder a un nivel de centralidad que me permita experimentar las implicaciones de vivir en una comunidad virtual. Sin embargo, Seya de Géminis, me contó su experiencia de vida en la red, él tiene centralidad en la red y ha conseguido generar lazos fuertes de amistad y amor en la red, él me dice que todo eso fue posible porque se comprometió con una Guild y consiguió generar su vecindario con lazos fuertes, él es importante para las personas de la red, su relación ha conseguido transpasar las fronteras de la virtualidad ya que con varias personas de su Guild tiene relación via teléfono y cartas en la vida real.

Es por eso que en la red hay diversos grupos con una máscara y una imagen distintiva que les diferencia de los otros, ellos interactúan en unas suerte de clanes o grupos que socializan y se apoyan; sin embargo si eres diferente o no eres parte de su grupo eres un ser inexistente, evidenciando que incluso en la red, en un mundo virtual donde puedes ser lo que quieres ser es evidente la diferenciación social. Misma que no se divide necesariamente por raza, género o clase social, pero sí lo hace por otros referentes como: tipo de animé, destrezas, poderes mágicos, conocimiento, etc.

Es así que uno por tener un perfil en la red no significa que por sí solo eres parte de una comunidad, sino que la posibilidad de afiliación y de generar lazos fuertes en una red está necesariamente ligada a conocimiento, gustos, tipo de animé, posibilidad adquisitiva y centralidad en la red.

Los grupos que habitan en la red y tiene relaciones significativas se diferencian unas de otras por sus características particulares; sin embargo la posibilidad de acceder a un grupo está ligado a las políticas del artefacto en donde, pese a que se cree que esta

es una red abierta para todos, las posibilidades de funcionamiento están ligadas a un tipo de involucramiento con la red y a la capacidad adquisitiva de los fans.

### **De las representaciones a las prácticas:**

Después de haber dado cuenta del tipo de posibilidades de representación que tiene el fan en la red es importante aproximarnos a su manera de interactuar en la red y tener una agencia en la misma. Para la presente investigación se tomará al simulacro y a los juegos de roles como los principales medio de actuación que posibilita al fan identificarse, representarse e interactuar con otros.

#### *El simulacro como el eje práctico que posibilita la representación:*

“Las simulaciones se caracterizan por la mutación del entorno, la abstracción de los elementos... la miniaturización del tiempo y del espacio” (Baurillard, 1978:14)

El simulacro es la práctica que analizaremos en este estudio como la posibilidad de representación del fan, porque a través de esta el Otaku se identifica y representa como tal en la red, se construye a sí mismo, construye los límites de su espacio; así como, dicho simulacro media su relación con los otros.

“En la red soy Segya de Géminis... yo tome este personaje porque me gusta sus características y así puedo simular sus características” “Mis amigos el Gaia se relacionan conmigo en de cierta manera porque soy poderoso, soy Seya y ellos saben mis cualidades” (Citado en Diario de campo: 15 de mayo de 2010)

Es así que el mundo del Otaku está simulado en los entornos donde habita en la red, en su identidad, en su manera de presentarse y distinguirse del resto, así como, en la noción de cercanía, y las actividades que puede por realizar.

Las simulaciones se caracterizan por la mutación del entorno, la abstracción de los elementos, la homogeneización de los elementos a un único proceso, el desplazamiento de la gestualidad y por la miniaturización del tiempo y del espacio (Baurillard, 1978:14)

En relación a este presupuesto teórico es importante reconstruir y complejizar la noción de simulación a través del trabajo empírico, para eso presentaremos cinco dimensiones de análisis del simulacro en la red Gaia Online, mismas que nos permitirán deconstruir la lectura de Baudrillard y dar cuenta los límites de la misma.

Es importante destacar que para Baudrillard, la simulación es el desplazamiento de la gestualidad, sin embargo, dicha gestualidad es un lenguaje que se re-significa en la red y las posibilidades de interacción que esta posibilita. Es así que por ejemplo el lenguaje escrito, el simular una personalidad a través de un avatar, o el simular estados de ánimo a través de los emoticos es una practica que significa un tipo de gestualidad diferente a la que se realiza en el mundo físico.

El simulacro es el desplazamiento el tiempo y espacio; sin embargo, el tiempo y el espacio se vuelven reales y virtuales al mismo tiempo evitando que deje de existir un tipo de realidad por la aparición de la virtualidad, como observamos, en esta red lo real y lo virtual significan y se vuelven parte de la construcción simbólica del tiempo y espacio del fan.

La homogeneización de los elementos a un único proceso, después de experimentar en la red y pese a que todos los objetos tienen características técnicas y digitales similares, la heterogeneidad y la diferencia es evidente, porque cada fan y cada avatar es diferente al otro por características, físicas, maneras de interrelacionarse con otros y de diferenciarse. En la red existen diversos grupos sociales que se diferencian y excluyen de los otros por intereses y singularidades propias.

Es importante mencionar que la virtualidad ofrece una forma más sencilla de abordar al otro porque en ése espacio puedo construirme como deseo ser visto sin preocuparme por la recepción (real) de dichas impresiones. Gracias a las características de la web nosotros determinamos la manera cómo crear nuestro yo y por consiguiente, explicitamos la forma en que deseamos ser leídos. La simulación es la práctica que nos permite asumir un rol, representarnos, identificarnos y diferenciarnos de los demás, además esta es la que determina mis relaciones sociales y referentes personales.

En el internet, el yo está directamente relacionada con las simulaciones, en éste espacio puedo adquirir diversos juegos de roles sin discreción de tiempo o de espacio. Wallace asegura que en el internet jugamos juegos con nuestra identidad, simulamos algo que no necesariamente somos, y experimentamos con roles distintos para ver que se siente y cómo se reaccionan los demás actores de la sociedad (entender como es la relación de otro con el mundo); sin embargo, algunas veces estos juegos se vuelven verdaderos, perdemos la noción de quiénes somos y por lo tanto, mi personalidad virtual y real empiezan a cambiar (Wallace, 2001: 72) y a disolverse.

“ Yo no soy Seya de Géminis pero me gusta como es él por eso juego a ser él además Seya al mismo tiempo es David y visceversa” (Diario de Campo: 20 de febrero de 2010)

En este sentido la personalidad del Otaku puede estar distante o cercana al yo real; sin embargo el avatar que simulamos en la red nos determina y define, tanto en la red, con los otros como con uno mismo.

### **Sobre la flexibilidad interpretativa: Discursos de funcionamiento vrs. Práctica**

La red Gaia Online es un espacio cajaneado en base a una clausura retórica que ha definido diversos discursos y posibilidades de actuación, esto ha permitido que se clausuren diversos discursos de funcionamiento en la red, sin embargo este trabajo tiene la intención de analizar dichos discursos y ver como estos se refuerzan o deconstruyen en la práctica.

#### *Red Otaku:*

Se dice que esta red es un espacio de Otakus y para Otakus, sin embargo si analizamos por un lado los grupos relevantes que interactúan en la red podemos evidenciar que los discursos que co-construyeron a Gaia Online no son solamente de Otakus, además hay una barrera muy estrecha entre el mundo del comic japonés y el norteamericano, porque los creadores de la red son agentes importantes para la cultura popular japonesa y para la cultura popular americana, estableciendo cercanía entre estos dos mundos supuestamente separados.

En la red, la mayoría de Otakus se refiere a Gaia Online como un espacio Otaku independiente y muy diferente a la animación norteamericana, ellos consideran que el manga y el animé son una suerte de revelación contra la propuesta americana que reproduce personajes planos y sin características específicas. Sin embargo, este espacio caracterizado como Otaku está construido gracias a la inversión de empresas norteamericanas, sus creadores trabajan desarrollando animación para las dos culturas populares, y además las lógicas y el capital de este mundo está pensado desde una visión norteamericana.

Por consiguiente la clausura retórica que supuestamente ha reducido la flexibilidad interpretativa de los grupos relevantes, realmente lo que ha hecho es

enmascarar a través de discurso un tipo de realidad que creen los actores; misma que invisibiliza otras lógicas de negociación.

Así al decir que es una comunidad Otaku y construir todo el concepto de la misma en base al animé y el manga ha invisibilizado los intereses económicos y las lógicas que estructuran a la red, permitiendo que el funcionamiento de la misma para el grupo de los usuarios sea simplemente retórica, y esta se clausuró sin resolver esa controversia.

*Espacio de socialización segura:*

La red se ha cajaneado como un espacio donde todos pueden socializar, ser Otakus, identificarse con otros y estar seguros de que no hay compromisos reales con la red, más allá que acuerdos verbales. Por consiguiente es un espacio en donde puedo habitar que en teoría no me impone normas, ni leyes. “Gaia is a place where you can be yourself, and you don’t have rules that define what is good and bad... Gaia is different from the real world where you have a mom that is always saying don’t” Ishata (Citado en diario de campo: 20 de junio de 2010)

Esta supuesta seguridad del artefacto está dada como efecto de la distancia entre la pantalla y el yo real, sin embargo dicha seguridad y la carencia de normativa es simplemente un sentido clausurado desde un enfoque retórico porque el habitar en la red es tan real como vivir fuera de ella. Se cree según los fans que la seguridad está a un click de distancia, que esta uno se expone en la red como en un juego de video porque al estar off line ya estoy seguro; esto invisibiliza los peligros de la distancia del medio y las relaciones reales y fuertes que se generan en la misma.

Por un lado los fans creen que este es un lugar sin reglas, pero esto invisibiliza que uno adquiere compromisos y se compromete el momento que acepta ser parte de la red, admitiendo una serie de políticas que ni siquiera leemos o ponemos atención (como en el tan discutido caso de la privacidad); sin embargo, de forma más explícita el fan está normado por normas distintivas según el tipo de conocimiento que tengamos sobre la cultura popular japonesa, y normado de manera más evidente por las lógicas de mercado que me limita el tipo de compromisos que adquiero con la red.

Por otro lado se cree que la distancia con la red implica seguridad sin embargo muchas personas hibridan su noción de realidad y virtualidad, en donde estas dos dimensiones son parte de las personas y las diferencias entre estar online y offline no es

tan evidente. Esto fue notorio cuando Seya de Géminis nos contó que él mantiene relación con la gente de su guild fuera de la red, que incluso conoce personalmente a algunos. Es así como las relaciones virtuales pueden ser tan fuertes como las de la vida “real”, generando una relación en donde la noción de estar en la realidad y la virtualidad no significan momentos separados y diferentes, todos son parte de una misma realidad.

Es así que la distancia del yo físico y el yo real está dada a través de la pantalla y genera discursos de seguridad, pero esto no es tan real, es evidente que esta noción funciona gracias a las ilusiones que se generan por lo virtual; sin embargo, en la práctica esta distancia entre lo uno y lo otro no ocurre y uno se expone a todo tipo de conversaciones si tener la certeza de quien está al otro lado.

Esta investigación no tiene la intención de decir que lo virtual está bien o mal, sin embargo es importante dar cuenta de la opacidad del medio que genera clausuras retóricas como la seguridad, cuando en la práctica existen tensiones entre dichos discursos haciendo evidente que esta discusión no está clausurada. El conocer los silencios o lo no dicho sobre el medio nos permite tener una lectura y un conocimiento crítico sobre el mismo.

Para mí esto fue evidente en el desarrollo de mi autoetnografía, ya que yo como investigadora estaba sujeta a conversaciones de amistad, de amor, de animé, de amor y sexualidad con niños y jóvenes de 11 o 18 años, generándome una crisis ética en donde me tocaba abordar con normalidad temas sobre lesbianismo o experiencias sexuales, esto provocó una crisis en mi investigación porque me sentía incapaz de hablar sobre estos temas con los niños aunque sean virtuales, porque siempre me quedaba la duda del tipo de implicaciones que una conversación puede generar para el otro.

Esa distancia entre el yo real y yo ficticio que cajanegriza esa supuesta seguridad a la vez posibilita la inseguridad y la exposición en la red. Es por eso que considero necesario desarrollar un conocimiento crítico en relación a este medio y no pensar que por sí solo es bueno o malo, sino que se debe entender que este es co-construido por diversos actores que están realmente implicados en la red y que deben reconocer su relación con la misma para así ser crítico sobre el tipo de actuación que se desarrolle en la red.

*Es una comunidad:*

El discurso se clausuró en que Gaia Online es una comunidad en la que todo el mundo puede interactuar, mismo que genera cercanía con los diversos actores a través de intereses comunes y no necesariamente a través del espacio. Sin embargo, y pese a que esto sí pueda suceder, es evidente que la red no es tan comunitaria como se cree.

Como lo mencioné anteriormente, esta red está dividida por clanes o Guilds a los que necesitas pertenecer para tener un grupo social significativo con lazos fuertes. Es verdad que uno puede ingresar a la red e interactuar con los otros, pero el tipo de interacción será banal y muy débil como para crear una comunidad. Por otro lado, en muchas ocasiones la persona que ingrese a la red se sentirá invisible para los otros grupos que no te hablan porque para ellos no existes. Para mí fue necesario unirme a una guild para así empezar a generar lazos con otros actores.

Sin embargo, como nos contó Seya de Géminis, es necesario ser parte de una guild más específica en la que te relaciones más cotidianamente con tu grupo, hablen de intereses comunes y generen alianzas y relaciones fuertes en relación a las lógicas y necesidades de su Guild.

Sin embargo, como mencionamos anteriormente, no todo el mundo puede acceder a estos espacios porque necesita de dinero y de conocimiento exclusivo y especializado, esto hace más distante y complicada la posibilidad de comunidad. Este no es un espacio libre, como se cree, donde todos nos homogeneizamos y se desaparecen las diferencias, sino que la exclusión se re-significa y se orienta a otro tipo de exclusión.

“If you dont have a Guild you are nobody here” sexygirls89 (Citado en diario de campo: Julio 2010) . Así es evidente que la noción estabilizada de comunidad sigue generando tensiones en relación a la flexibilidad interpretativa porque por un lado en teoría todos podemos interactuar libremente; sin embargo ese libremente está sujeto a un conocimiento específico que te distinga del resto, y también atravesado, por la capacidad adquisitiva que te permite pertenecer generar lazos fuertes y asociación.

Por eso me pregunto hasta qué punto Gaia Online es una comunidad, si uno no puede ingresar a esta fácilmente, esta suerte de comunidad se institucionaliza a través de clanes o guilds que legitiman las divisiones y las diferencias. En cierto sentido se institucionaliza la diferencia, y este es un tema retóricamente clausurado, sin embargo existen diversos discursos en la red que evidencian las tensiones entre los significados

que co-construyen a la red. Esto es evidente según lo que conversan los diversos actores y según su centralidad.

Personas más centrales como Seya de Géminis asegura que es una comunidad porque uno crea cohesión entre las personas de su guild con las que incluso mantiene comunicación fuera de la red. Sin embargo en mi caso, como principiante en la red, y en el intento de convertirme en Otaku Gaian, me fue muy difícil generar relaciones fuertes y perdurables en la red porque al no pertenecer a ninguna Guild exclusiva, yo era una más, no especial, sin agencia e incluso en muchas ocasiones invisibles. Otros actores que empezaron en la red como yo tuvieron la misma sensación como por ejemplo: Rumikay es una chica de República Checa que se enteró por casualidad de la red, ella en verdad no es Otaku sin embargo le gusta el manga y el animé. Ella entró a la red unos dos meses después de que yo haya creado mi perfil en Gaia, ella estaba muy triste porque nadie le hablaba; ella fue mi primer lazo fuerte en la red, pero nosotros nos hicimos amigas por la imposibilidad de socializar con otros.

“I dont get it... why is everybody acting like I am not there... I use to try to talk with everybody but the don't even sey hi... =(...I am so sad” Rumikay (Citado en Diario de Campo: 3 de mayo de 2010)

Es así como la red funciona a través de las Guilds y los lazos débiles creando el imaginario de una comunidad en donde todos compartimos amistosamente entre todos; sin embargo, esto invisibiliza las tensiones dentro de la red cajanealizada.

#### *Espacio Libre y Democrático:*

En relación a la red y a la posibilidad descorporizada de la virtualidad se generan discursos sobre las posibilidades democráticas, y la libertad de ser lo que quieres ser a través de la red.

Se cree que uno es libre de ser diferente, de compararlo lo que yo quiera, de hablar sobre cualquier tema sin miedo a la censura o a la crítica, libertad de no ser rechazado. “I wanna be here because I am what I want to be, I am a free man, and I can do whatever I want” Ishata (Citado en diario de campo: 20 de junio de 2010)

Sin embargo estas son clausuras discursivas porque es evidente que en la red se generan tensiones entre la teoría y la práctica. Es así que las posibilidades democráticas está alineada con la noción liberal de yo puedo ser quien quiero porque tengo la capacidad adquisitiva de serlo, reproduciendo el sistema en el que actualmente habitamos. Es así que esta posibilidad democrática está regida al capital, el mismo que diferencia y

excluye. Considero interesante plantear para investigaciones posteriores desarrollar una investigación sobre Gaia desde la economía política de la comunicación, misma que nos dará pistas para pensar a la red desde otra visión; sin embargo las posibilidades de la presente investigación nos permiten mencionar esto y dejar la pregunta abierta para trabajos futuros sobre el Otaku en Gaia Online.

Analizando la noción de libertad de pertenecer y ser quien quiero ser, es importante dar cuenta que en la red uno tiene esta posibilidad; sin embargo para generar lazos reales y ser un actor con agencia en la red debes someterte a las lógicas de la red, mismas que limitan la libertad de ser y pertenecer a la capacidad adquisitiva y simbólica de ser diferente y de ser parte de algo. Para ser diferente por ejemplo debo comprar accesorios distintivos que me destaquen del resto, y al mismo tiempo, me integren a un grupo “ Yo compro y gasto como USD 500 mensuales en Gaia porque quiero tener mejores poderes, y hacer que mi Guild sea más fuerte... digamos que ese dinero es una inversión por pertenecer y por ser reconocido por el resto” Seya de Géminis (01 julio de 2010).

Es interesante porque la diferencia y la pertenencia están ligadas a la posibilidad económica, evidenciando que la red se clausuró en base a discursos e intereses de los diversos grupos relevante, como las empresas que invierten en la red, como una posibilidad de negocio. Sin embargo la flexibilidad interpretativa no desaparece el momento de clausura de una red sólo se resignifica en otros parámetros de funcionamiento.

Para unos actores relevantes la red es un negocio; mientras que para los fans es una posibilidad de inclusión y distinción. Evidenciando que hay una lectura diferente sobre esta clausura. Además se cree que es un espacio libre sin normas, donde uno puede ser lo que quiere por la facilidad de cambiar a través de lo virtual, porque la carga simbólica que representa un cuerpo no es estática como en la realidad; sin embargo ésta realidad virtual genera otro tipo de carga que limita mi inclusión y mi libertad en la red, porque en Gaia dicha libertad está restringida por un conocimiento simbólico y una capacidad adquisitiva.

En este capítulo se intentó analizar las posibilidades de representación, actuación y significación del fan Otaku en la red Gaia Online; así como, generar controversia en la cajanegra estabilizada y clausurada. Dando cuenta, de esta manera, que hay diversos actores y discursos que construyen una posibilidad de representación en la red pero que esta funciona porque los sentidos han sido re-significados y apropiados por los diversos

grupos relevantes que negociaron y aceptaron parámetros de sentido y generaron, en este caso, una clausura retórica.

## CONCLUSIONES

Esta investigación ha dejado diversas conclusiones sobre la hipótesis planteada, sobre los objetivos y la metodología. La investigación también nos ha dejado preguntas abiertas que no pudimos dar cuenta en el trabajo por los límites de las mismas, pero estas incognitas quedan planteadas para los investigadores que deseen estudiar Otaku en trabajos posteriores.

Las representaciones y actuaciones del fan Otaku están sujetas a las posibilidades de una red co-construida por actores específicos. Las decisiones de dichos actores establecen los límites de representación del fan, ya que las aplicaciones y herramientas de la web establecen maneras de comunicarnos, formas de representarnos y parámetros de interrelación y actuación.

El Otaku es un actor importante porque sus necesidades, conocimientos y características inciden en la manera como los otros actores relevantes estructuran a la red.

Los actores relevantes, los Otakus y los artefactos inciden en la estructura de la red y en el tipo de actuación y representación del fan.

Las representaciones están sujetas a las posibilidades del artefacto, uno no puede representarse a sí mismo fuera de los límites definidos por la red.

Para ingresar a una red como Gaia Online es necesario contar con un conocimiento especializado, además es importante estar familiarizado con un lenguaje cultural y un lenguaje tecnológico.

La centralidad en la red, el nickname, el home, el grupo al que un fan pertenece, el lenguaje, el avatar, sus poderes y accesorios son la manera como un Otaku adquiere un tipo de identidad, se representa y es aceptado por los otros habitantes del mundo virtual. Estas características definen el tipo de actuación e interacción del fan en Gaia Online.

Los actores principales en co-construir a la red son los creadores, los Otakus y las empresas quienes poseen discursos e intereses que se negocian para establecer las posibilidades de representación y actuación de los fans en Gaia Online.

Se identificaron cinco ejes de representación principal: el lenguaje, el tiempo y espacio, las nociones del cuerpo y la construcción del yo, las posibilidades de ser quien quiero ser y la sociabilidad en la red.

Gaia Online es un espacio en donde se relacionan diversos actores, intermediarios y mediadores que intercatúan, intercambian conocimientos y negocian los límites que configuran a una red.

En Gaia Online circulan diversos elementos, discursos, prácticas y representaciones negociadas por actores relevantes, los cuales actúan de forma integral y definen los límites como el Otaku se relaciona y representa.

Gaia Online está ensamblada por actores humanos y no humanos que tienen agencia y determinan las características de la red.

El dinero, la publicidad, la tecnología, las aplicaciones, la cultura popular japonesa son intermediarios importantes en la red que definen sus lógicas y lecturas. Dichos intermediarios condicionan las características de Gaia Online, el tipo de relaciones y realidad que se construye.

Los actores relevantes definen al artefacto, sus discursos y lógicas. Ellos han negociado y cajanegrizado los sentidos de Gaia Online definiendo un tipo de realidad para el Otaku que accede a dicho espacio.

Gaia es una red y un actor no humano que es co-construida por otros grupos relevantes. Sus características y sentidos no son estáticos, están sujetos a negociaciones que la modifican a través del tiempo y espacio por los significados negociados de diversos grupos relevantes.

La cultura popular japonesa es un actor no humano que establece límites y posibilidades de actuación de Gaia Online. Dicha cultura incide en los imaginarios y comportamientos del Otaku.

Gaia Online es un negocio que moviliza millones de dólares, los cuales provienen de los usuarios y de las alianzas e inversiones con grandes empresas.

Gaia se ha cajanegrizado como una red gratuita en donde todos los Otakus no japoneses pueden habitar. La gratuidad de la red es relativa porque el fan necesita invertir para tener mayor centralidad y representatividad en la red. Las “donaciones” de los fans son en cierto sentido obligatorias.

Esta red está capitalizada por inversiones de grandes empresas económicas que tienen intereses y han incidido en la construcción del artefacto.

La co-construcción de la red ha establecido lógicas de poder que definen un cierto orden del discurso, el cual establece regímenes de verdad que delimitan la gramática y posibilidades de actuación en la red.

Los grupos económicos no solo invierten en la red, sino que además imponen lógicas sobre las prácticas que se deben llevar a cabo en Gaia Online. Estas empresas no sólo mejoran su negocio y se posicionan en la web, sino que además, se vuelven un paso obligado para los Otakus Gaians.

Entre los grupos relevantes todavía existe flexibilidad interpretativa que puede controvertir a la caja negra. Aunque se haya estabilizado los los sentidos de la red, siguen existiendo significados propios de cada grupo relevante, quienes leen los sentidos en relación a su experiencia y posición en la red.

Una clausura retórica no implica la conclusión de la flexibilidad interpretativa, esta sigue presente pero es leída desde diferentes enfoques. Las características de la red son relativas al discurso y perspectiva de cada uno de los grupos relevantes.

El avatar es un no humano que materializa a la persona y posibilita las relaciones sociales y caracterizaciones del yo. La distancia del yo físico y el yo real está dada a través de la pantalla.

La tecnología es parte intrínseca del fan Otaku. Lo humano y lo no humano tienen agencia en su construcción social y por consiguiente en su manera de ver e interrelacionarse con el mundo. Esta característica definen a un tipo de ser híbrido en dónde lo tecnológico y lo real no se pueden dividir; sino que por el contrario son parte de su ontología y de sus posibilidades de actuación y representación.

### *Sobre el Otaku*

El Otaku en este trabajo es concebido como un ser híbrido e interactivo que no es máquina ni humano, sino las dos cosas a la vez porque vive en los intersticios de lo social y lo tecnológico. Es un actor humano y no humano que co-construye a la tecnología y es co-construido por ella.

Los Otakus operan en una suerte de ética hacker, a través del internet construyen comunidades en donde intercambian videos, mangas, animé y conocimiento de forma gratuita.

Se deconstruyó la noción binaria de tecnología-sociedad, de lo humano-no humanos, de lo virtual- lo real, a través del estudio del Otaku se resignificó a esas categorías y se evidenció como la hibridez es parte de su configuración ontológica.

Gaia Online es concebida por los fans como el espacio en dónde el Otaku es auténtico, puede interrelacionarse con otros y compartir su gusto y conocimiento sobre la cultura popular japonesa.

Los fans no son seres extraños y excluidos; sino que, por el contrario ellos se autoexcluyen porque se diferencian de los demás por sus prácticas, sus representaciones, aficiones y conocimiento especializado.

Los Otakus que habitan esta red comparten un tipo de círculo cultural similar que les permite interactuar como comunidad, entenderse, relacionarse y generar empatía y cercanía con la red y los usuarios de la misma.

Los fans ven el negocio de Gaia Online como una inversión que les permite tener mayor interacción, centralidad y reconocimiento en la red.

Los sentidos estabilizados sobre Gaia Online tienen lecturas y significaciones diversas.

El lenguaje del Otaku en Gaia tiene como referente su propia cultura, es decir la cultura popular japonesa; misma que, se funde y se hibrida con las lógicas de significación propias de la red, generando dimensiones de representación propias, exclusivas y determinadas.

El lenguaje del Otaku se convierte en una fuente de inclusión y exclusión. El lenguaje (verbal y no verbal) es una forma de evidenciar la especialización del fan y definir sus límites de sociabilidad.

No todo el mundo puede pertenecer a esta red; sino que por el contrario, es un espacio con una codificación específica que limita el tipo de acceso y actuación.

La pantalla une a la persona con el mundo simulado, posibilita la proyección de un tipo de realidad con la que el fan se representa y a la que quiere pertenecer.

Lo virtual y lo real convergen en uno mismo, se pierde la distinción entre lo uno y lo otro.

Un ser virtual como el avatar se convierte en un ser real como el fan, dicho avatar puede teletransportarse de un vecindario a otro en segundos, deconstruyendo las nociones del tiempo y del espacio presupuestas por la “realidad”. “Lo virtual nos propone otra experiencia de lo real”

El fan se representa e identifica a sí mismo a través del o los avatars, en una suerte de un yo/ o yo es que materialicen la existencia del fan en la red.

El avatar es una extensión del ser a través de la pantalla, éste define una identidad, el tipo de relaciones y asociación en la red. También determina las propias actuaciones del fan.

*Metodológicamente:*

La etnografía virtual fue una técnica para entender a los Otakus en acción. En mi primera inmersión al campo experimenté cambios interesantes. Pasé de buscar una explicación a lo que consideraba anormal, a entender y defender al fan del manga y animé.

Si no se conoce a la cultura y sus representaciones es imposible receptor adecuadamente el mensaje, y sostener relaciones significativas.

Los papeles se invirtieron, pase de ser el acusador al acusado, comprendí que es realmente imposible entender al fan y su manera de vivir desde un presupuesto de normalidad, desde el desconocimiento del contexto.

La etnografía virtual me permitió acceder con mayor facilidad al mundo del Otaku, la distancia del medio con el yo me facultó asumir el rol de fan con menor dificultad.

La etnografía es una metodología muy importante, nos permitió acercarnos a la red, afrontar los retos que implica vivir en una comunidad virtual y dar cuenta del proceso de aprendizaje.

## **BIBLIOGRAFÍA:**

- Ann Allison (2006). "Millennial Monsters: Japanese Toys and the Global Imagination". University of California.
- Austin Jhon (1982). *Cómo hacer cosas con palabras: Palabras y acciones*. Barcelona. Paidós
- Barkman, A. (2009). Platonic eros, Ottonian numinous, and spiritual longing in otaku culture. *Journal for the Renewal of Religion and Theology*, 5.
- Baudrillard Jean (1993). *Cultura y Simulacro*. Barcelona. Editorial Kairos.
- Belting, H. (2002). *Antropología de la Imagen*. Buenos Aires: Katz Editores.
- Bijker, W. (1995): "on Bicycles Bakelite, and Bulbs. Elements for a Theory of Socio-Technical Change, Cambridge (Mass)", The MIT Press).
- Bijker, W.P., Hughes, T.P. & Pinch, T. (Eds.) (1987), *The Social Construction of Technological Systems: New Directions in the Sociology and History of Technology*, Cambridge: M.I.T. Press.
- Bijker W.E. y Law, J., Eds. (1992), *Shaping Technology/Building Society*. Studies in Sociotechnical Change. Cambridge, MA: MIT Press.
- Bimber, B. (1994), Tres caras del determinismo tecnológico, en M. R. Smith y L. Marx (eds.): *Historia y determinismo tecnológico*, Madrid, Alianza.
- Bloor, D. (1998), *Conocimiento e imaginario social*, Barcelona: Gedisa.
- Butler, Judith (2002). *Cuerpos que importan: Sobre los límites materiales y discursivos del sexo*. México: Paidós
- Boellstorff, Tom (2008). *Coming of Age in Second Life: An Anthropologist Explores the Virtually Human*. New Jersey: Princeton University Press.
- Callon, Michel. (1998), "Redes tecno-económicas e irreversibilidad". En *Revista Redes*, 17, Bernal, Buenos Aires: Universidad Nacional de Quilmes.
- Chandler-Olcott, K. (2007). Anime and manga fandom: Young people's multiliteracies made visible. In J. Flood, S. Brice Heath, & D. Laff (Eds.). *Handbook of Research on Teaching Literacy Through the Communicative and Visual Arts, Volume II* (pp. 247-258). Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Contreras, Pau (2004). *Me llamo Kohfam. Identidades Hacker: una aproximación antropológica*. Barcelona: Editorial Gedisa
- De Derckove, Derrick (1999). *Inteligencias en conexión. Hacia una sociedad de la web*. Barcelona: Editorial Gedisa
- De Ugarte, D. Breve historia del análisis de redes sociales, en versión HTML, [http://www.deugarte.com/gomi/historia\\_del\\_analisis\\_de\\_redes\\_sociales.pdf](http://www.deugarte.com/gomi/historia_del_analisis_de_redes_sociales.pdf)
- Goffman, Ervin 1959 *The presentation of self in everyday life*, Garden City NY, Doubleday.

- Hacking, I. (1998), *Representar e intervenir*, Barcelona: Paidós, 2001.
- Hall, S. (2001). *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices*, London: Sage Publications.
- Haraway, Donna. (1991). “Manifiesto para cyborgs: ciencia, tecnología y feminismo socialista a fines del siglo XX”, En Donna Haraway; *Ciencia, Cyborgs y Mujeres*. Madrid: Ediciones Cátedra.
- Jenkins, Henry (2006). *Fans, Bloggers, and Gamers: Exploring Participatory Culture*. New York: New York University Press
- Hine, Christine (2000). *Virtual Ethnography*. London: Sage Publications.
- Izarga, Roberto (2009). *Burbujas de ocio. Nuevas formas de consumo cultural*. Buenos Aires: La Crujía Ediciones
- Hiltz, S.R. (1994). *The Virtual Classroom: Learning without limits via computer networks*. New Jersey: Ablex Publishing Corporation.
- Feenberg. A. (2002), *Transforming Technology: A critical theory revisited*, New York: Oxford.
- Foucault Michel (1990), *Tecnologías del Yo*, Barcelona, Paidos.
- Foucault Mitchel (1999). *El orden del discurso*. España. Editorial Tusquets
- González García, M., J.A. López Cerezo y J.L. Luján (1996), *Ciencia, Tecnología y Sociedad: una introducción al estudio social de la ciencia y la tecnología*, Madrid: Tecnos.
- Latour, Bruno (1991). “Nunca hemos sido modernos: ensayo de antropología simétrica”, Madrid: Debate.
- Latour, Bruno (2008), “Reensamblar lo Social”. Una introducción a la Teoría Actor-Red. Manantial. Buenos Aires. Argentina.
- Latour, Bruno (2008), *Reensamblando lo social*, España, Edit. Paidos
- Lévy, Pierre (1999). *¿Qué es lo virtual?* Barcelona: Editorial Paidós
- Lévy, P. (2007), *Cibercultura: informe al Consejo de Europa*, Barcelona, Edit. Anthropos.
- Manovich, L. (2006). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*. Buenos Aires: Editorial “Paidós”.
- Medina, Manuel. (1985), *De la techne a la tecnología*, Valencia: Tirant lo Blanch.
- Medina, Manuel, (2000), *CIENCIA-TECNOLOGÍA-CULTURA DEL SIGLO XX AL XXI*

Medina, M. Ciencia y tecnología como sistemas culturales. En Ciencia, tecnología, sociedad y cultura en el cambio de siglo. En: López Cerezo, J.A. y Sánchez Ron, J. M. (eds.), Madrid: Biblioteca Nueva.

Medina, E. (1989), Conocimiento y sociología de la ciencia, Madrid: CIS/Siglo XXI.

Milgram, Takemura, Utsumi, Kishino, 1994. Augmented Reality: A class of displays on the reality-virtuality continuum, ATR Communication Systems Research Laboratories f 2-2 Hikaridai, Seika-cho, Soraku-gun Kyoto 619-02, Japan

Napier, S. (2006). The world of anime fandom in America. Mechademia, 1, 47-63.

Newitz, A. (1994). Anime otaku: Japanese animation fans outside Japan. Bad Subjects, 13, 1-17

Norris, C(2000). Australian fandom of Japanese anime (animation). In I. Ang, S. Chalmers, L. Law & M. Thomas (Eds.), Alter/Asians:

Norris, C. (2009). Selling otaku? Mapping the relationship between industry and fandom in the Australian cosplay scene. Intersections: Gender, History and Culture in the Asian Context, 20.

Papalini, Vanina (2006). ANIME: MUNDOS TECNOLOGICOS ANIMACION JAPONESA E IMAGINARIO SOCIA. La Crujia. Argentina.

Requena, Felix (2003). La amistad como sistema de apoyo social. Madrid.CIS

Scolari, Carlos (2004). Hacer Clic. Hacia una semiótica de las interacciones digitales. Barcelona: Editorial Gedisa

Rheingold, H. (1991), Virtual Reality. New York: Simon & Schuster.

Rheingold, H. (1993), La comunidad virtual: mentes grupales populares, USA, Edit. Gedisa, Addison-Wesley Reading.

Rheingold, H. (2004), Multitudes inteligentes: la próxima revolución social, Barcelona, edit. Gedisa.

Thomas, H. (2008), Estructuras cerradas vs. Procesos dinámicos: trayectorias y estilos de innovación y cambio tecnológico. En Hernán Thomas y Alfonso Buch (Eds.), Actos, actores y artefactos: Sociología de la Tecnología, pp. 217-262, Bernal: Universidad Nacional de Quilmes.

Thomas, H., Versino, M., Lalouf, A. (2004), La producción de artefactos y conocimientos tecnológicos en contextos periféricos: resignificación de tecnologías, estilos y trayectorias socio-técnicas. V ESOCITE, (CD), Toluca: UAEM.

Thomas, H. (2008), Estructuras cerradas vs. Procesos dinámicos: trayectorias y estilos de innovación y cambio tecnológico. En Hernán Thomas y Alfonso Buch (Eds.), Actos, actores y artefactos: Sociología de la Tecnología, pp. 217-262, Bernal: Universidad Nacional de Quilmes.

Thomas, H., Versino, M., Lalouf, A. (2004), La producción de artefactos y conocimientos tecnológicos en contextos periféricos: resignificación de tecnologías, estilos y trayectorias socio-técnicas. V ESOCITE, (CD), Toluca: UAEM.

Turkle, S. (1984), *The Second Self: Computers and the Human Spirit*. New York: Simon & Schuster.

Turkle, S. (1984), *The Second Self: Computers and the Human Spirit*. New York: Simon & Schuster.

Vercelli, A., Thomas, H. (2008, 3 de abril). *Repensando los bienes comunes: análisis sociotécnico sobre la construcción y regulación de los bienes comunes. Versión 1.1.* Disponible en <http://www.bienescomunes.org/archivo/rlbc11.pdf>.

Wallace, Patricia, 1999 *La psicología de Internet*, Barcelona, Paidós.

Winner, L. (1979), *Tecnología autónoma*, Barcelona: Gustavo Gili.