

UNIVERSIDAD PÚBLICA DE EL ALTO

DIRECCIÓN DE POSTGRADO

CENTRO DE ESTUDIOS Y FORMACIÓN DE POSGRADO E INVESTIGACIÓN

“CEFORPI”



FENOMENO CULTURAL ANIME Y PERCEPCIONES EN LAS FORMAS DE ASIMILACION DE LA JUSTICIA EN LOS JOVENES DE LA CIUDAD DE EL ALTO

MONOGRAFÍA PRESENTADA EN OPCIÓN
AL DIPLOMADO EN INVESTIGACIÓN
CUALITATIVA EN CIENCIAS SOCIALES

AUTOR (A): ANDRES GONZALO ORTA CAMARGO

EL ALTO - BOLIVIA
2022

DEDICATORIA .

Con mucha gratitud a mis padres y amigos quienes con sus enseñanzas fructíferas, recomendaciones pude plasmar mis ideas en la presente monografía.

MIS AGRADECIMIENTOS

A todas las mentes brillantes que acudí para trazar las líneas de estudio y desarrollo de la presente monografía.

A las mi familia y las personas que me ayudaron con aportes dogmáticos dando alientos para que concluya esta investigación tan rigurosa.

CAPITULO I

1. INTRODUCCIÓN.....	6
1.1 OBJETIVOS	8
1.1.1 Objetivo general	8
1.1.2 Objetivo específico	8
1.2 Justificación	8
1.3 Metodología aplicada	9

CAPITULO II

2. El Anime como elemento de Transculturación.	9
2.1. La cultura japonesa y su impacto en la cultura del ANIMEI.	11
2.2. HISTORIA DEL ANIMEI	14
2.2.1. Generos del Animei.....	15
2.2.2. Diseño de los personajes del Animei	17
2.2.3. Cultura japonesa en el anime	17
2.3. Subcultura y tribus urbanas producto del anime	18
2.3.1. Acerca de las Culturas Juveniles	19
2.3.2. En términos de Identidad	22
2.3.3. La música y su influencia en la identidad cultural	24
2.4. Impacto de la cultura otaku en Bolivia.....	27
2.5. Otakus.....	27

3.	INFLUENCIA DEL ANIMEI EN LA CIUDAD DEL ALTO.....	29
3.1.	Referencias demográficas de la ciudad del EL Alto	29
3.2.	CIUDAD DE EL ALTO (CONFLICTO INSEGURIDAD Y AJUSTICIAMIENTO).....	31
3.3.	CIUDAD DE EL ALTO CARACTERISTICAS CULTURALES JUVENILES..	32
3.4.	INFLUENCIA Y CARACTERÍSTICAS DEL ANIME COMO POSIBLE CATALIZADOR SOCIAL Y LOS EFECTOS QUE ESTA PUEDA REPERCUTIR DENTRO DE LOS JÓVENES DE LA CIUDAD DE EL ALTO.....	33
4.	LA INFLUENCIA PSICOLOGICA DENTRO DE LA SOCIEDAD	35
4.1.	ANALISIS DE CASOS (CAMBIOS FISICOS)	35
4.2.	INFLUENCIA PSICOLOGICA DEL ANIME	37
4.3.	¿EL ANIME PROVOCA SUICIDIOS?	38
4.4.	PAISES QUE HAN PROHIBIDO EL ANIME	39
4.5.	Caso Real: Tsutomu Miyazaki: Asesinos seriales que impactaron al mundo	40
	CONCLUSIONES	45
6.	BIBLIOGRAFÍA.....	45
	Bibliografía	46

CAPITULO I

1. INTRODUCCIÓN

A partir de los diferentes cambios en la sociedad, tanto en el aspecto tecnológico como cultural, la información y comunicación, así como la perspectiva del mundo va cambiando conforme a nuestro entorno y en un país tercermundista como el Bolivia, las olas culturales a partir de las migraciones y la globalización influyen inevitablemente en el consumo de sus habitantes y con ello, la forma en la que perciben el mundo.

Tomado en cuenta que el anime, manifestación de la cultura popular japonesa, ha ganado popularidad a nivel mundial de forma impresionante en los últimos años, gracias en parte al internet. El anime es un elemento de transculturación, que expresa que uno de sus objetivos es demostrar que el anime como producto cinematográfico contribuye a entender que existe una formación de estructura social en las personas que consumen anime, a través de la valoración que se le otorga a la narrativa y a los personajes, los cuales llegan a generar un impacto en la identidad del público. Esto se debe a que, como lo menciona el autor, “existen culturas que predominan sobre otras, y con esto también que las culturas son propensas a sufrir cambios y alteraciones, y una de las razones se apoya en la influencia de factores externos.”

De alguna manera este movimiento social ha impactado en el imaginario social de los y las jóvenes bolivianos/as sirviendo de espejo para dar revisión a temas en torno a las múltiples identidades que constituyen al sujeto, así por ejemplo: género, etnia y sexualidad. En términos sociales, los/as jóvenes han experimentado nuevas

maneras de vincularse y algunas de ellas han empezado a explorar el uso de las nuevas tecnologías de información para contactarse y mantener relación con culturas diferentes a la boliviana.

La trascendencia de la cultura japonesa del *anime* está generando en los/as jóvenes paceños/as y alteños/as nuevas formas de expresión y alternativas sobre el manejo del cuerpo. Las mismas que están siendo fusionadas a través de *performances* locales y que a la vez reconfiguran las subjetividades de los y las jóvenes.

La formación de esta nueva cultura juvenil del *anime* también está construyendo diversas maneras de agrupación, espacios de esparcimiento y creatividad. Es allí, donde se auto identifican como individuos y colectivos a partir de imágenes que representan a través de sus cuerpos, prácticas y discursos que los redimen de ser discriminados o rechazados por las personas inteligibles de la urbe paceña.

El presente tema se da a raíz del estudio y comprensión del fenómeno cultural anime dentro de la ciudad de El Alto determinando la influencia e impacto que tiene dentro de su población, contemplando al anime como una red de animación donde se cuentan historias a través de series en el cual expresan formas de ver la realidad y el pensamiento.

En el cual caracteriza la influencia del anime en los jóvenes, partiendo de análisis de casos a nivel internacional, sobre el impacto e influencia de la misma. Centrándose directamente en la ciudad de El Alto conceptualizando e identificando de cómo está poco a poco fue adentrándose dentro de los jóvenes, para lo cual determina sobre el nivel de impacto e influencia que ya ha tenido y sigue teniendo.

El anime así como da la apertura a nuevos nichos, nuevas oportunidades, etc. Existe una nueva generación de jóvenes que crecieron con el internet y un mundo globalizado con un entretenimiento proveniente de distintos países más cerca a sus manos. Es por eso que esta generación está más acostumbrada a la animación japonesa que otros, y ven muchas más oportunidades a que su afición sea parte de su cambio en la vida.

Determinar a través del eje central de la forma de percepción y asimilación de la justicia, quizás criminológicamente hablando el hecho de copiar una cultura con la implicancia de emular acciones de los animéis en su clásico personaje con su diferente razón de ser, muchas veces hace que la personificación inducida con el personaje a quien emula el sujeto falazmente crea que al vestir como debe hacer lo que el personaje hace en la vida real, sin saber que en este mundo real las cosas funcionan con otro sentido y que el aparato social está debidamente organizado con instituciones que velan porque se cumplan el orden y paz social, y un sujeto que personifique a un anime en la vida reala romperá los esquemas vivenciales y será estigmatizado y sujeto a la ley si así lo llegara a transgredir, son extremos que se valoraran y medirán en la propuesta.

1.1 OBJETIVOS

1.1.1. Objetivo general

- Analizar el fenómeno cultural anime y como se va adentrando gradualmente en el pensamiento para poder llegar a influir el criterio de justicia en los jóvenes

1.1.2. Objetivos específicos

- Identificar el impacto del fenómeno cultural anime dentro de la sociedad a nivel nacional e internacional (estudio de la realidad social.)
- Conocer la influencia y características del anime como posible catalizador social y los efectos que esta pueda repercutir dentro de los jóvenes de la ciudad de El Alto
- Políticas criminales preventivas socio-jurídicas en delitos consecuencia de la influencia el anime dentro del pensamiento crítico en cuanto a la justicia de los jóvenes de la ciudad de El Alto

1.2 JUSTIFICACION

El presente tema surge debido a la gran influencia del anime dentro de la sociedad, en las que se va expresando a nivel individual y colectivo que poco a poco va creciendo, en el cual se conforma como fenómeno cultural. Tomando a la ciudad de El Alto como el eje central debido a que es una de las ciudades donde más se presentó y/o presenta el ajusticiamiento y/o justicia por mano propia, connotando los hechos colectivos, pero significando más a los hechos individuales. Esta temática se argumentará basada en el estudio de la teoría del caos y el efecto mariposa y los sistemas complejos y sistemas dinámicos y las pequeñas perturbaciones que se puedan tener dentro de un sistema y repercusiones que puedan existir. En el cual se identificara la caracterización del fenómeno cultural anime dentro de los jóvenes de la ciudad de El Alto y delimitando la influencia gradual que tiene dentro de este sector para el cual se puedan interpretar en un nuevo paradigma de pensamiento y/o criterio que involucre a la justicia, dada la existencia que no existe ningún estudio de esta temática en el sector, en el cual se ha logrado establecer como fenómeno cultura a nivel mundial, y sus rangos han llegado a diversos sectores como también es la ciudad del El Alto.

1.3 METODOLOGIA APLICADA

Método inductivo. Considerado como una estrategia de razonamiento que se basa en partir de premisas particulares para generar conclusiones generales. Para el caso concreto partimos de un modelo sociocultural extranjero (modelo cultural japonés), que se adapta a modelos parasociales, marcado en ciertas modas, ciertos usos y costumbres diferentes son aceptados por la mayoría como extravagantes o francamente desviados, sin afectar en muchos caso el orden preestablecido, pero en otros subsumirse al personaje e incurrir en trasgresiones de la norma lo que implica cierta responsabilidad penal o civil, dependiendo el accionar del agente.

CAPITULO II

2. El Anime como elemento de Transculturación.

El anime, manifestación de la cultura popular japonesa, ha ganado popularidad a nivel mundial de forma impresionante en los últimos años, gracias en parte al

internet. Pero, en un mundo globalizado en el que el intercambio de información y patrones culturales es inevitable.

Sin duda los más media El mundo ha cambiado y con él nuestra forma de ver las cosas, las nuevas tecnologías de la información y comunicación han marcado un antes y después de la cultura moderna, siendo esta más permisiva por su riqueza cultural y las olas migratorias de siglos pasados, es testigo de un nuevo fenómeno que alcanza a todos aquellos que tengan un televisor con señal de cable o una computadora con acceso a internet. La tecnología se convierte así en la plataforma de lanzamiento más efectiva para cualquier producto cultural (BARBERO Martín, 2003, págs. 351-352).

Si tomamos en cuenta al Anime que en esencia es producto de la cultura popular nipona, en los últimos tiempos se está posicionando rápidamente en las mentes de los adolescentes y jóvenes, si bien esos fenómenos culturales de un tiempo a esta parte las fueron madurando y cambiando el pensamiento con acciones más atrevidas que las animaciones americanas o europeas, un diseño único de personajes e historias, música novedosa; el anime presenta la cosmovisión japonesa en una nueva versión del arte de la animación iniciado hace casi 100 años por Walt Disney.

En las últimas dos décadas este género ha trascendido las fronteras de Japón y ha conquistado el mundo, ganando cada día más fans de todas las edades. Sin embargo, para muchos de los fanáticos el anime no se ve, se vive y el visionarlo no se queda ahí sino que trasciende al ámbito de la vida diaria. El habla de los personajes, sus costumbres y comportamientos, incluso sus gustos se vuelven parte de los Otakus (fans del anime y el manga) (CERVANTES MÁRQUEZ Armando, 2004, pág. 160).

Con el pasar del tiempo los medios de comunicación retransmitieron series dobladas que generaron en las personas de todos los niveles socioculturales y diversas edades una verdadera atracción hacia la tierra de sus héroes, una añoranza hacia la cultura nipona, de donde provienen las series que siguen fielmente. La

vestimenta, las actividades, la comida y sobre todo, el arte popular japonés se hacen populares y con ello la cultura nipona.

2.1. La cultura japonesa y su impacto en la cultura del ANIMEI.

Si entramos al origen de la palabra *otaku*, se lo conoce comúnmente al fanático del anime y manga, nace en Japón, a pesar que en dicho país esta palabra tiene una acepción distinta a la que se le da en el nuestro. *Otaku* significa originalmente “usted”, y en el Japón moderno se utiliza para nombrar a los aficionados a distintos tipos de hobbies: *anime Otaku* (fans del anime), *cosplay Otaku* (fans del cosplay), *manga otaku* (fans del manga), *gemu otaku* (fan de los videojuegos), *pasokon otaku* (fan de la tecnología, también conocido como geek), entre otros.

La relación entre el término *Otaku*, el manga y el anime se gesta durante los 80's producto de una serie de factores como la descripción que hace el autor de *Investigación de un Otaku*, Akio Nakamori, donde define a los Otakus, sus gustos y preferencias, y como pasaban varias horas al día consumiendo estos productos (DRAZEN Patrick, 2006, págs. 363-364).

El término y su denominación actual también tiene relación con el Comiket, una gran convención anual realizada en la ciudad de Tokyo en los meses de agosto y diciembre; en donde se ofertaban mangas y anime de todo tipo y que, a la larga, fueron la cuna de cultura Otaku. Se iniciaron como eventos muy pequeños, con menos de mil asistentes por edición. Esto coincide con la situación de la animación japonesa en ese país, que por aquella época recién empezaba a exportarse. Actualmente, el evento es uno de los más importantes de la cultura otaku en Japón y puede lograr reunir a más de medio millón de fans cada año.

En convenciones como el Comiket los fanáticos comercializaban las denominadas *Dōjinshi*, historietas elaboradas no por los autores originales

de las series de animación sobre las que trataban, sino por fanáticos de las mismas.

En ese contexto nace el *otaku* y las bases de un movimiento cultural que se mostraba incipiente. Los Comiket mostraban 3 elementos que, según Hernández (2008), constituyen los pilares de la cultura otaku en Japón: el cosplay, el dojinshi y los ero gemu (videojuegos eróticos) (KLESING-REMPEL Ursula, 1996, págs. 273-275).

Sin embargo, en una sociedad donde muchas veces la calidad de la persona se mide basándose en su nivel de productividad, aquellos que pasan su tiempo consumiendo esta clase de productos en lugar de producir como los demás, se genera cierta animadversión hacia ellos. A esta visión negativa que se tenía de los otakus se sumarían una serie de acontecimientos que deterioraron su imagen, especialmente durante los 80's y 90's

A finales de los 80's el término toma un nuevo significado cuando Nakamori presenta *La Generación M: Nosotros y Miyazaki*, en la que hace referencia a Tsutomu Miyazaki, un fanático obsesionado con el anime y manga pornográfico (Hentai) que violó y asesinó a 4 niñas de entre 4 y 7 años.

A esto se sumaron otras tragedias como la matanza de Akihabara en 2005 y la masacre ocurrida en una escuela de Osaka en 2001 generarían cierto pánico moral en la población nipona hacia los *otakus*, pues los que perpetraron estos crímenes eran personas obsesionadas con series de anime.

A pesar de ello, en los últimos 10 años, la imagen de los otakus en su tierra natal ha mejorado considerablemente, gracias al mercado y los medios de comunicación. Este segmento de la población, además de alcanzar todos los estratos sociales, genera miles de millones de yenes al año para las casas productoras. El movimiento financiero del mercado otaku es tan fuerte que Japón recurre ahora al anime y al manga para incrementar el turismo

extranjero, financiando la creación de monumentos de conocidos personajes del anime y adoptando medidas de difusión de este arte a nivel de sus prefecturas.

Internet y los medios de comunicación también han jugado un papel importante en mejorarla reputación de los *otakus*. Uno de los casos más representativos es el de un joven *otaku* que pidió consejos a otros *otakus* a través de internet sobre cómo llevar una relación sentimental tras conocer a una mujer en el tren a la que defendió del ataque de un borracho.

El incidente y la aventura del *otaku* se convirtieron en una obsesión en todo Japón, inspirando un libro, una película y una de las más exitosas series de televisión de los últimos tiempos. La historia revitalizó la imagen de los *otakus*.

Otro caso resaltante es el éxito de programas de internet conducidos por *otakus* donde comparten su afición, como el video blog de Toru Honda, denominado el Rey de los Otakus.

En los Estados Unidos, uno de los primeros países en los que se internacionaliza la cultura *otaku*, el término es usado por primera vez por el escritor William Gibson, que en 1996, incluye el término en su novela *Idoru*, y en 2001 hace una descripción de lo que él considera es un *otaku* en el Diario *The Observer*.

El *Otaku*, el apasionado obsesivo, experto personificado de la Era de la Información, más preocupado por acumular información que objetos, parece un cruce natural entre las interfaces de las culturas británicas y japonesas actuales. Lo veo en los ojos de los vendedores de Portobello, y en los ojos de los coleccionistas japoneses: un perfectamente calmado frenesí de aficionado a los trenes; homicida y sublime. Entender al *otaku*, pienso, es una de las claves para entender la cultura de la web (PATTEN Fred, 2004, págs. 371-376). Actualmente, Estados Unidos es uno de los bastiones más

importantes de difusión del Anime a nivel mundial, y también el organizador de la segunda convención de anime y manga más importante: Otakon.

2.2. HISTORIA DEL ANIMEI

Las primeras animaciones hechas en Japón datan de principios de siglo XX. *El mono y el cangrejo*, cortometraje de animación hecho por Katsudo Shashin en 1907, se considera la primera animación hecha en el país de oriente.

Fue hasta 1917 en que se realizaron las primeras animaciones comerciales, a cargo de Seitaro Kitayama. La industria se desarrolló en medio de trabas puestas por el gobierno, debido a que la animación se perfilaba como forma de expresión de ideas contrarias al régimen de ese entonces. “Durante la etapa fascista de Japón, previa a la segunda guerra mundial, los animadores eran pesadamente censurados y muchas veces se les restringía a sólo producir propaganda o simplemente no se les permitía trabajar” (POITRAS Gilles, 2001, págs. 126-127).

A pesar de la censura se produjeron piezas animadas de mucho interés como *Momotaro: dios de las olas* (1943), de corte propagandístico, en que se observaba a una flota de barcos piloteados por animales de apariencia infantil combatiendo a la armada norteamericana, en obvia referencia al ataque a Pearl Harbor.

Luego de la guerra la industria de la animación sufrió un duro golpe, pues las condiciones económicas del país eran muy duras y muchas de las compañías y teatros dedicados a esa labor habían sido destruidas.

Es en ese contexto del manga (cómic japonés), aumenta su popularidad debido a que resultaba una forma de entretenimiento muy barata y que no requería de salas de cine o proyectores para su difusión.

En los 70's y 80's la animación japonesa llega a otras partes del mundo con clásicos como *Heydi*, *Candy Candy* y *Marco*. Sin embargo, serían las series

de robots gigantes las que captarían las mentes de los jóvenes e iniciarían toda una corriente que más adelante representaría los mayores éxitos del género.

De ahí en adelante, el anime se convirtió en una industria multimillonaria y ha llegado a todo el mundo, no sólo por la calidad y variedad de sus propuestas sino también por el acceso que permite el internet.

2.2.1. Géneros del Animei

El anime tiene muchos géneros que, dependiendo del público al que se dirijan, desarrollan temáticas que pueden ir desde las historias de colegiales hasta batallas fantásticas, pasando por la religión y el sexo.

Existen muchas formas de clasificar los géneros del anime, e incluso aparecen más conforme de mezclan las temáticas y se tratan aquellas que no han sido tocadas. Sin embargo, las clasificaciones más utilizadas son aquellas que definen al anime por el segmento al que está dirigido y aquel que lo etiqueta por el tema que desarrolla, como la propuesta por Vicente Ramírez, redactor de la revista sobre manga y anime *Minami*, que considera a los géneros: *shōnen*, *shōjo*, el *hentai* y el *yaoi*.

Para este estudio elaboramos dos clasificaciones basándonos tanto en la propuesta de Ramírez como en los modelos de clasificación utilizados en su mayoría por sitios web especializados (ROCCA, Adolfo V; BOGARÍN, Mario, 2008, págs. 1-5).

Géneros demográficos:

- **Kodomo.** Dirigido al público infantil, como *Pokémon* y *Digimon*.
- **Shonen.** Dirigido a hombres adolescentes. Este es el género más popular a nivel mundial. Aquí tenemos a piezas clásicas como *Dragon Ball* y ahora *Naruto*.
- **Shojo.** Dirigido a mujeres adolescentes. Es la contraparte femenina del Shonen y 2do en la escala de popularidad. *Sailor Moon* es uno de los animes más representativos de este género.

- **Seinen.** Dirigido a hombres jóvenes adultos. Aquí tenemos a animes como Berserk. Los temas son más maduros y exploran facetas de la sociedad más intrincadas como la política, la religión y el sexo.
- **Josei.** Dirigido a mujeres jóvenes adultas. Este género retrata las vivencias de mujeres jóvenes y sus estilos de vida. *Nana* es un manga de culta y retrata muy bien este concepto.

Géneros Temáticos:

- **Ecchi.** Este género presenta situaciones eróticas con toques de comedia. Generalmente se centra en personajes en edad de colegio y su despertar sexual. *Kanokon* es un buen ejemplo.
- **Sentai.** Trata historias de super héroes y puede considerarse la contraparte japonesa de las series animadas de Batman y Superman.
- **Hentai.** Es el anime con contenido pornográfico. Japón se distingue sobre otros países por su pornografía animada pues es tan amplia como bizarra, sin perder sustancialidad en las tramas. *Bible Black* trata temas religiosos con grandes dosis de pornografía.
- **Mecha.** Es el género de los robots gigantes. Las series de mecha fueron de las primeras en llegar al Perú con clásicos como *Mazinger Z* o *El Festival de los Robots*.
- **Romakome.** Es el género de las comedias románticas. *Lovely Complex* es de las más recordadas por su sentido del humor en incluso llevada al cine con gran éxito.
- **Shojo-ai.** Es el romance homosexual entre mujeres. A pesar de ser un tema que aún representa tabú para muchas sociedades, el homosexualismo en el anime tiene una gran aceptación entre los fans. En el Shojo-ai podemos encontrar piezas como *Strawberry Panic*.

- **Shonen-ai.** Es el romance homosexual entre hombres. La mayoría de seguidores de este género son mujeres, pues encuentran las historias de amor entre hombres más sinceras y románticas, al tener que enfrentar las barreras sociales que los limitan. *Gravitation* es de los Shonen-ai más conocidos.
- **Spokon.** Son las historias relacionadas al mundo del deporte. En Perú este género tuvo un éxito enorme con el clásico *Captain Tsubasa*, pues el personaje principal era un niño que soñaba con ser el mejor jugador de fútbol del mundo, algo con lo que todo niño, adolescente e incluso adulto, podría identificarse.
- **Gore.** Extraído del género cinematográfico del mismo nombre, el Gore es el anime sangriento. *Gantz* combina grandes dosis de acción con escenas de alto contenido violento que suele terminar en derramamiento de sangre.
- **Cyberpunk.** Son historias de ciencia ficción donde comulgan la alta tecnología y el bajo nivel de vida, con personajes socialmente marginados en un mundo afectado por la rápida evolución de la tecnología.

Buena parte de los géneros descritos son adaptaciones del cine occidental, rescatadas por los autores japoneses y adaptados a su propia visión tomando a Japón como escenario de sus historias.

2.2.2. Diseño de los personajes del Animei

Una de las principales características del anime es la forma en que se realiza la animación, que marca una gran diferencia con los dibujos occidentales.

Producto de la post guerra, en que se buscaba reducir al máximo el tiempo de producción reduciendo los cuadros por segundo de animación, el anime logró establecer un nuevo lenguaje utilizando solamente 8 cuadros por segundo.

Otras técnicas características del género son mover o repetir los escenarios o diálogos que impliquen animar únicamente las bocas de los personajes mientras el resto del cuadro permanece estático.

Algunos autores consideran que se debe acentuar la dirección sofisticada sobre la animación actual (movimiento del personaje), generando así una ilusión de movimiento cuando no la hay.

Actualmente, el anime mezcla la animación tradicional con animación por computadora, lo que realza la calidad del dibujo. A pesar de ser un recurso masificado, el anime guarda las formas y evita exagerar con el uso de la computadora para o perder su estética propia.

El diseño de los personajes es otra parte fundamental de la animación. Su cabello, ojos, vestimenta dice mucho de su personalidad, así como los diálogos que lo acompañan.

Generalmente, se utilizan estereotipos preestablecidos cuando se diseña un personaje. Un adolescente con el cabello revoloteado, ojos grandes, sonriente suele ser el héroe; mientras que el adulto, con vestimenta elaborada, joyería, ojos algo rasgados y expresiones duras sería el villano.

En todas las historias la emoción es la clave. “Como todo se da en una escala melodramática (...) todos los aspectos del arte se dan en función de elevar el drama” (BRENNER Robert E, 2007, págs. 106-107).

2.2.3. Cultura japonesa en el anime

Existen muchas referencias culturales e históricas de Japón en el anime, pues es, al fin y al cabo un producto de la cultura popular en el que se guardan muchas leyendas y mitos, sobre todo en los anime de corte fantástico.

No sólo la tradición, también las costumbres modernas, los hábitos, el imaginario del japonés de hoy en día, están presentes en la animación y el manga.

El sintoísmo, religión oficial de Japón, se presenta a través de criaturas fantásticas como los *Kami* (espíritus de luz) y los *Oni* (demonios violentos). Muchas series de animación muy populares como *Bleach* y *Death Note* toman elementos del sintoísmo como punto de partida.

La cultura está retratada en la comida, las festividades, incluso la música utilizada, llena de matices e instrumentos japoneses que ayudan a ambientar mejor las historias, y que a la vez presentan las costumbres niponas al mundo

Otro elemento presente sobretodo en animes de tipo Shonen es el Bushido, traducido como *el camino del guerrero*, es una filosofía de vida basada en la lealtad, el honor y la ética.

2.3. Subcultura y tribus urbanas producto del anime

Para poder entender a los grupos juveniles existentes en ciudad de El Alto y La Paz es necesario conocer el término *subcultura* y *tribus urbanas*, si bien no es el tema central, esas teorías también me ayudaron a entender las tribus urbanas asiáticas.

Según Tania Arce Cortez, el término de subcultura fue acuñado en los años 70', dice que los primeros grupos nacieron de la clase trabajadora, los jóvenes se revelaban ante las imposiciones del pensamiento político de aquel entonces, investigaciones posteriores se refirieron a los mismos grupos como *contraculturas*, esa aseveración es errónea tomando en cuenta que estos grupos nacieron en los 60' con los hippies, ya que ellos tienen un "descontento hacia la figura parental y de la sociedad" (Arce Cortés Tania, 2008, págs. 126-127) .

En el caso de las *tribus urbanas*, la autora Margulis (1996), los presenta como parte del proceso de dominación y autoridad de los adultos de clase media y de clase alta, y las propuestas sociales y culturales relacionadas con la imagen del joven legítimo, heredero del sistema. Lo concibe como un proceso de resignación, pero también resistencia a las formas culturales hegemónicas, en las que distingue claros exponentes de una lucha de clases y de un enfrentamiento entre generaciones (Margulis Mario y Marcelo Urresti, 1996).

Para Michel Maffesoli las tribus urbanas "son agrupaciones provisionales, efímeras e inestables que proporcionan a los jóvenes que se integran en ellas un sistema simbólico y práctico que les permite soportar la presión que el sistema ejerce sobre su identidad", los grupos de música asiática fueron declarados como tribus urbanas de la ciudad de La Paz, pero si bien son agrupaciones inestables solo algunas personas creen que son parte de una tribu urbana y muchos otros dirán que no, como el presidente de la sociedad Asian World Music me dijo que no son una tribu urbana que son una sociedad, ya que en el pop coreano y pop japonés no existe una vestimenta que los identifique, me dijo que son muchos los sub estilos y eso no está descrito como tribus urbanas (Maffesoli, Michel, 1980, págs. 169-171).

En resumen las tribus urbanas reúnen a jóvenes que comparten espacios similares y se comunican a través de estética similar, peinado similar, accesorios, y sobre todo escuchan la misma música, conforman una unidad homogénea, muchos de estos grupos odian la comparación con otros grupos, esto se pude observar en festivales de música como la JUNTUCHA (es un festival de rock y música alternativa como el reggae y el visual kei), en ese festival en ya hacia las 8 de la noche vi como un grupo de metaleros estaba buscando problemas con chicos y chicas con vestimenta y estética *emo*, insultándolos y denigrándolos por su estilo.

A continuación hablare del tema de la identidad, que si bien no es el punto central de la investigación, es un tema que necesariamente debe ser tocado puesto que en los textos revisados en el *estado de la cuestión* pude ver que las subculturas, contraculturas, tribus urbanas, y grupos asiáticos está ligado de una u otra forma a la temática de la *identidad*, ya sea como tema central o como tema secundario (como en este caso), ya que ser parte de estos grupos puede implicar ciertos cambios en la estructura de la *identidad tradicional* de una persona.

2.3.1. Acerca de las Culturas Juveniles

Los estudios sobre culturas juveniles comenzaron en los años 90', los grupos actuaban "como expresión que codifica a través de símbolos y lenguajes diversos la esperanza y el miedo" (Reguillo Cruz Rossana, 2000, págs. 68-70). Con esto la

autora se refiere al igual que Zarsuri y Rodrigo Ganter, a los grafiteros, a la gente que gusta del hip hop, al rap y otras formas de representación de arte urbano (Zarsuri, Raúl y Ganter, Rodrigo, 2002).

Los grupos antes mencionados pueden o no gustar de los mismos estilos musicales; sin embargo, estos tienen cierta "autonomía del mundo adulto", se trata generalmente de jóvenes que tienen su propio lenguaje, ideología y su propia estética, en el caso del graffiti a través de las imágenes, y en el caso del rap y el hip hop a través de canciones de demanda.

Como bien lo mencionan Zarsuri y Ganter (2002), estos jóvenes se dedican a crear y representar el arte, más que un grupo son un colectivo, si trato de trasladar esa idea a los clubs de K - pop encajaría a medias porque se trata de grupos individuales y al mismo tiempo son parte de un colectivo (de la sociedad AWM), en esta sociedad existen agrupaciones con otros grupos musicales y vestimenta diferente. Son personas con una identidad individual y que a la misma vez conforman la identidad colectiva del grupo, lo descrito por Rossana Reguillo Cruz (2000), las culturas juveniles son grupos que operan:

“Sobre la base de una comunicación cara a cara, se constituye en un espacio de confrontación, producción y circulación de saberes, que se traduce en acciones. De maneras diversas, con mayor o menor grado de formulación, lo que caracteriza a estas grupalidades es que han aprendido a tomar la palabra a su manera y reapropiarse de los instrumentos de comunicación. Por ello, este es un libro de y sobre la comunicación” (Reguillo Cruz Rossana, 2000, págs. 72-73).

Con la tecnología existente la comunicación no necesariamente es frente a frente, es impersonal, y con redes sociales como el Facebook o WhatsApp, solo hace falta tener acceso a megas para poder comunicarse al interior de cualquier grupo juvenil claro es el ejemplo de la Sociedad AWM y los clubs de fans, no necesariamente se necesita ser parte de un grupo para conocer las actividades de los clubs o comunidades basta con buscar el Facebook a esos grupos juveniles y ver en Facebook que actividad tendrán, lugar, fecha y hora.

2.3.2. En términos de Identidad

El concepto de identidad tiene diferentes significados y se utiliza en una variedad de contextos que necesitan ser distinguidos para evitar confusiones y clarificar el sentido en que lo voy a utilizar en este libro. Un primer significado de identidad se encuentra en las tradiciones metafísicas escolásticas y aristotélicas que la concebían como uno de los principios fundamentales del ser y como una ley lógica del pensamiento. El principio ontológico de identidad o de "no contradicción" afirma que todo ser es idéntico consigo mismo y, por lo tanto, una cosa no puede, ser y no ser al mismo tiempo y desde un mismo punto de vista.

Sin embargo, para muchos autores la conciencia era crucial para la identidad humana y marcaba una diferencia importante con la identidad de las cosas inanimadas y los animales. Por eso insistían en que la auto-conciencia y el auto reconocimiento eran elementos necesarios de la identidad humana. Por lo tanto, el problema para ellos era establecer qué era lo que garantizaba el auto reconocimiento en el tiempo. Esto es precisamente lo que hacen los seres humanos, se conocen y se reconocen, en algunos casos el proceso de reconocimiento se vuelve colectivo con el fin de ser conocidos y reconocidos por la sociedad, tal y como se observó a través de los años en las reivindicaciones de: sectores sociales, culturas, identidad, etc., ocurridos en Bolivia.

Un significado más adecuado de identidad "deja de lado la mismidad individual y se refiere a una cualidad o conjunto de cualidades con las que una persona o grupo de personas se ven íntimamente conectados." (Tugendhat, 1996 pág.40). En este sentido la identidad tiene que ver con la manera en que individuos y grupos se definen a sí mismos al querer relacionarse "identificarse" con ciertas características. Esta concepción es más interesante para científicos sociales porque aquello con lo que alguien se identifica puede cambiar y está influido por expectativas sociales.

Al explorar este concepto de identidad cualitativa, Tugendhat ha destacado el carácter subjetivo de las cualidades que constituyen la identidad y el hecho de que ellas pueden cambiar. La identidad cualitativa responde a la pregunta acerca de lo que cada cual le gustaría ser. La respuesta a esta pregunta puede estar influida por

el pasado, pero se refiere básicamente al futuro. En el ejemplo propuesto por Tugendhat, “yo puedo ser padre en un sentido biológico, pero en otro sentido, que es fundamental para la identidad, yo soy padre solo si escojo serlo” (Tugendhat, 1996 pág. 43). Esto se aplica a la mayoría de las cualidades importantes para la identidad. Al analizar lo que dice Tugendhat, se debe entender que, las personas escogen ser lo que deseen ser, siempre y cuando la sociedad lo permita, esto debido a que es la sociedad la que impone sus propios patrones de comportamiento.

La concepción antropológica de identidad se basó en la existencia de un centro interno, que emerge con el nacimiento, como un alma o esencia, que permanece fundamentalmente igual durante toda la vida. Desde Marx en adelante, muchos sociólogos, antropólogos y psicólogos sociales) han desarrollado una concepción alternativa de acuerdo con la cual las expectativas sociales de los otros juegan un rol fundamental en el proceso de identificación con algunas cualidades. De este modo, la idea de un sujeto producido en interacción con una variedad de relaciones sociales llegó a ser crucial.

Por otro lado, Montselañedo (1999) manifiesta que: “En el mundo actual, globalizado del capitalismo transicional, algunos han hablado del posmodernismo como una lógica cultural que apareja la quiebra del sujeto monocentrado, la quiebra de la identidad o subjetividad asentada en los pilares “fuertes” de la cultura. La identidad no sería ya más que una unidad compacta y definitiva referida a una cultura con las mismas características, sino con una composición fragmentaria y continuamente renegociable”. Esta autora firma que la identidad ya no debe ser considerada como compacta, es decir, como algo que no puede sufrir ningún cambio, ya que el hecho de que sea aprendida, no quiere decir que el individuo llegado el momento no cambie su forma de ser y de identificarse con los demás.

La identidad es continuamente renegociable, esto sucede especialmente en la adolescencia, debido a que psicológicamente y socialmente, los y las adolescentes son considerados como entidades inestables, en cuanto a sus emociones, en cuanto a sus afinidades, en cuanto a su forma de vestir, de eso se hablara a continuación.

Wallerstein decía que “la función casi universalmente atribuida a la cultura es diferenciar a un grupo de otros grupos” (Wallerstein, 1992. Pág. 121-123), al hablar de cultura también se debe hablar de identidad, y al hablar de la diferencia entre grupos se tiene que hablar de *identidad colectiva*, en estudios como este tocar este punto es importante, para poder entender estos grupos se debe entender que: “las identidades colectivas carecen de autoconciencia y de psicología propias; no son entidades discretas, homogéneas y bien limitadas, no constituyen un “dato”, sino un “acontecimiento” contingente que tiene que ser explicado”, el primer punto quiere decir que la identidad de los grupos o colectividades, no tienen conciencia propia porque no se trata de un solo individuo sino de varios, segundo, no son discretos debido a que la intención principal de estos grupos es mostrarle a la gente lo diferentes que son de los demás, y no son limitadas porque no se cierran a una cantidad determinada de integrantes, tercero, no son grupos que deben ser considerados como datos ya que estos grupos están constituidos por lo cualitativo.

La identidad colectiva cultural es un concepto complejo de abarcar. Por ésta se entiende una forma específica de identidad social, que se caracteriza por pertenecer a una comunidad con unos esquemas más o menos comunes de pensamiento, creencias, sentimientos y valores que resultan del aprendizaje común y basado en un sistema cultural de referencia. Pero la dificultad de comprensión de este concepto radica en que se le confieren dos funciones, una clasificatoria y otra explicativa. La primera dispone a los sujetos en conjuntos agrupados a tenor de algún denominador compartido, cumpliendo una función similar a la de una variable en un cuestionario, la cual ordena a los entrevistados dependiendo de algún criterio, por ejemplo el de nacionalidad: español, alemán, francés, etc. Pero la labor de generar categorías sólo da forma al esqueleto del concepto, es decir, tan solo conforma la estructura a la que hay que otorgar propiedades (Craig, G. y Baucum, D, 2001, págs. 169-170).

2.3.3. La música y su influencia en la identidad cultural

La música y su influencia en la identidad se ocupa fundamentalmente de las siguientes cuestiones:

1. Analizar la música de pueblos para darlas a conocer y combatir el etnocentrismo
2. Estudiar la música como medio de comunicación en las culturas

La música es no sólo qué es la música sino también qué función y qué uso tiene para los seres humanos. Más concretamente, cuando se refiere al uso, se trata de las situaciones humanas en las que se emplean la música, y cuando se hace referencia a función se refiere a los propósitos a los que sirve la música.

La música cumple una clara misión de entretenimiento en todas las sociedades. La música comunica algo pero no está claro el qué, ni el cómo ni, muchas veces, a quién. La música, desde un punto de vista antropológico, no es un lenguaje universal y está conformada por la cultura a la que pertenece, en tal sentido, funciona en todas las sociedades como representación simbólica, de ahí que, la respuesta física que produce la música en todas las culturas viene delimitada por las propias convenciones culturales; las diferentes canciones, y la música en general, suponen un refuerzo de la conformidad a las normas sociales en las distintas sociedades, contribuyen también a la continuidad y estabilidad de una cultura así como a la integración de la sociedad (Mejías Quiroz, Ignacio, 2001, págs. 15-18). Países como Bolivia buscan el reconocimiento de la música folklórica y la danza como propia, debido a que estas representan la cultura e historia de este país.

Pero por otro lado es también un espacio de generación de cultura y dependencia de ella en términos de fanatismo e identificación generada en uno o más individuos que centran su sentido de pertenencia en la música o un determinado tipo de música. En el entendido de la investigación que se está realizando, es justamente el objeto de estudio, determinar el grado de influencia que tiene el K-pop en los adolescentes de la ciudad de El Alto y La Paz, de ahí la relevancia de entender como la música influye en el desarrollo social del individuo.

La música siempre ha sido uno de los elementos principales en la formación de la cultura, y a su vez, indudablemente interviene en la constitución de costumbres y tradiciones, pues éstas son manifestaciones del aspecto emotivo del hombre. En tal

sentido, se puede decir que los miembros más jóvenes de la sociedad son los más expuestos a las influencias, a tal punto esto es así, que los adolescentes, por ejemplo, fundan su identidad a través del vestuario, el peinado, el lenguaje, y la música. Asimismo, los jóvenes, que se movilizan en grupos, forman a partir de dichos elementos sus patrones de conducta. En los grupos en los cuales el elemento de unión es la música, las creencias se generan a partir de ella. Ella es la que fija la forma de vestirse, de peinarse, de moverse, de hablar. Este conjunto de ideas construye la identidad de ese grupo de pertenencia. Por eso es que la población joven y adolescente es la que adquiere mucho más material discográfico o es la que más concurre a conciertos y actividades dadas por la influencia musical.

En un mundo que tiende a la homogeneidad extrema, la música parece ser una alternativa para mostrar alguna diferencia: ser original, independiente o rebelde, e ir contra la corriente. Quizás en busca de una identidad distinta a la de padres, o quizás, sólo ocupar el tiempo libre, o ahogar el sentimiento de soledad, y encontrar personas en quienes ampararse ante las exigencias del sistema (Mejías Quiroz, Ignacio, 2001, págs. 18-19).

En toda época y lugar, han existido, existen y existirán personas y grupos que se aíslan, apartan, rechazan o violan las normas del comportamiento social en un mayor o menor grado, es decir, no se adaptan a tales normas, produciendo una desviación, una anomia, por tanto, la importancia de la música como punto de conexión radica en la influencia, que ésta tiene en los jóvenes y adolescentes, entre 13 y 17 años (El Diario, 2013).

A todo esto, se ha determinado, mediante una serie de factores en el ámbito psicosocial, antropológico en torno a la influencia de la música en los adolescentes, que la música es un elemento cultural muy adoptado por las nuevas generaciones, muchas veces, debido al contenido violento que contiene, tanto en la música, y a veces en las letras, y como una manera de expresar sentimientos de rebeldía, rabia y tristeza en el joven, o la identificación con algunos factores culturales y de identidad cultural que en el caso del presente estudio se manifiesta con el K- Pop

Para concluir este capítulo es importante tomar en cuenta que los conceptos presentados me permitieron conocer y analizar las causas, y las connotaciones de la música k – pop en los contextos culturales emergentes de la actual realidad cultural; por ejemplo, el tema de la globalización es un fenómeno social inevitable que se genera a través de la expansión del mercado y el sistema capitalista que se expande por el mundo, los mercados, redes de comunicación, internet, medios de comunicación, etc. En todo caso es un hecho que los efectos de la globalización influyen en la conducta de los patrones culturales locales.

La globalización genera procesos de aculturación inevitables a raíz de muchas modalidades en este caso se observa a partir de la expansión del fenómeno k – pop, este fenómeno exportado y promocionado con ayuda del gobierno coreano – como se expresó con anterioridad – ingreso a muchos países entre los cuales se encuentra Bolivia, debido a su popularidad entre las masas se convirtió en un fenómeno global.

2.4. Impacto de la cultura otaku en Bolivia

En el Bolivia el anime cobró notoriedad en los 90's, a pesar que desde décadas atrás ya se habían visto animes en televisión de señal abierta como *Astroboy*, *Mazinger Z*, *Candy Candy*, entre otros. Fue con la llegada de *Caballeros del Zodiaco (Saint Seiya)* en 1994 y *Los Super Campeones (Capitan Tsubasa)* que el género se volvió masivo.

En ese momento el género como tal se hizo conocido entre los jóvenes. En aquella época no había internet y la televisión por cable aún era exclusiva de las clases acomodadas, limitando la difusión del anime básicamente a eje departamental de Bolivia.

Un par de años más tarde llegarían *Dragon Ball* y *Sailor Moon*. Todo se había consumado. El éxito inmediato impulsó la difusión de otras series de anime y nuevos fenómenos mediáticos como *Pokemón*, *Digimon* y otros controvertidos como *Ranma ½*. En 1997, se creó en Lima la primera revista dedicada al anime: *Sugoi*. Con ella empezaron las reuniones y fiestas otaku conocidas en el país. Luego de

10 años, el movimiento Otaku en La Paz y El Alto han rebasado todas las expectativas, llamando la atención de los medios de comunicación más importantes, realizando convenciones multitudinarias y eliminando paulatinamente, el estigma que pesaba sobre los otakus: el de chicos problemáticos, retraídos y antisociales.

Actualmente existe una presencia tribu tiene como centro de reunión determinados bares, discotecas del centro y de los barrios populares, la mayoría de las veces frecuentados por ellos de forma exclusiva, esto se puede notar claramente en el que ella habla de la escena del rock y dentro del grupo de la gente que gusta del rock de los metaleros (específicamente), a continuación , hablare de los atuendos con los que los he visto y de lo que he podido saber de ellos en eventos de la alcaldía como “la feria del prado” y la “juntucha”, que es un festival de concurso de bandas de rock, metal, y grupos alternativos, en este se presentaron los últimos tres años gente del grupo al que pertenezco y la única banda de visual kei en Bolivia (V Crow), fue hablando con el fundador de la banda Franz supe que no había otra banda ya que él conoce a todos los grupos hechos y disueltos de visual kei en Bolivia

Para mi estos grupos no son parte de las tribus urbanas, porque estos grupos no cuentan con las características de las tribus urbanas, en algunos casos se trata de gente que se reúne de vez en cuando soy testigo de eso porque conozco personas que son parte de estos grupos, y tuve la oportunidad de encontrarme con esas personas en algunos eventos, otra razón es que estos grupos en algunos casos no velan por todo el grupo como lo hace una tribu, no tienen una vestimenta o estilo determinado, dentro del mismo grupo agrupan otros grupos y dentro de sus grupos hay sub estilos por lo que ellos mismos se consideran dentro de una comunidad o dentro de una sociedad y no así una tribu urbana (Silva, Juan Claudio & Molina, Juan Carlos, 2012, págs. 158-159).

2.5. Otakus

“Para un japonés, un otaku es aquel que pasa mucho tiempo libre encerrado en casa dedicándose a cultivar aficiones de lo más diversas. Los otakus más abundantes en Japón son los aficionados a leer manga, a los videojuegos, al anime

o, simplemente, enganchados a Internet. La palabra otaku, en principio, tenía un sentido bastante despectivo en los años noventa, dando a entender que un otaku no tenía vida propia más allá de Internet o de sus cómics favoritos” (García, Pastor, B., 2008, pág. 55)

En este punto los otakus japoneses y los otakus bolivianos, son parecidos, esto pude saberlo al conversar de manera casual con otakus de la sociedad AWM, mientras estaban reunidos para jugar (en la consola de Play Station 2), y yo esperaba para preguntar cuando podía volver para tener una entrevista complementaria con una de las presidentas del club MBLAQ BLACK JACK.

Ellos me contaron que dos integrantes del club eran Gamers y que Pablo (nombre ficticio), me dijo que tenía amigos que son otakus y también hacían cosplay, que los otakus no eran como en Japón, ya que en Bolivia la mayoría veía anime más que leer mangas, para leer mangas tenían que comprarlos en los eventos de anime o descargarlos por internet, y muy pocos de esos mangas estaban traducidos al español y existen muy pocos que aprendieron japonés.

Me dijeron que el estereotipo de los otakus, es que piensen que ellos saben todo de todos los animes, videojuegos, fechas autores y que hablan japonés,



Fuente Cameo, Catherine: *COSPLAY ONE PIECE FAN CLUB*. 12 de marzo 2016, evento *Fuzion Fest*, fotografía tomada en el colegio Ayacucho de la ciudad de La Paz

Al realizar visitas diarias a la sociedad Asian World Music me entere por los otakus que estos grupos suelen ser parte de Clubs de anime, J – Pop y J - Rock, en La Paz se dedican a confeccionar trajes de los comics y animes más conocidos y concursan por dinero en los eventos de anime y música, pero no pude saber el significado de cosplay, excepto por casualidad en el canal GEEK (canal 4 RTP), también encontré textos y leí lo siguiente:

"El *cosplay* (del inglés *costume play*) implica (...), que el *Cosplayer* va a *convertirse* en un determinado personaje. Desde luego que el disfraz implica también una performance, pero en el *cosplay* se crea una *identidad virtual* mediante la que van a establecerse una serie de relaciones con el entorno" (Gómez; 2012, pág. 62).

Estas personas usan un traje, su traje y su representación es algo realizado por fanáticos de cualquier tipo, pueden ser aficionados de ciencia ficción, donde se

originó; fantasía, cómics, series televisivas, *furries*, horror, videojuegos (Quiroz; 2015, pág. 35). En la ciudad de La Paz le dan preferencia a la representación de personajes de anime y manga japonés, lo sé porque participe en varios eventos de anime y música, y vi que los personajes eran japoneses, hablando de forma casual con algunos Cosplayers me entere que tienen una comunidad Facebook.

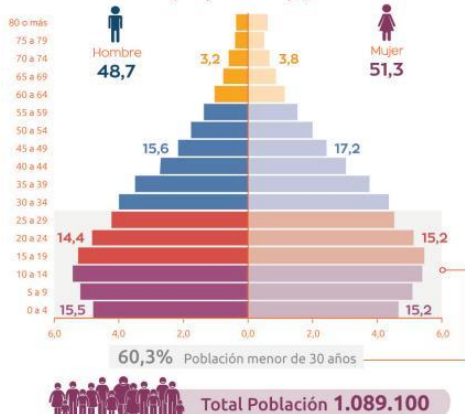
En Estados Unidos por otra parte, se puede ver la variedad disfraces expuesta por la etnóloga Laura Ivonne Quiroz Castillo (2015), uno de los eventos más conocidos entre los fans del comic y este tipo de representaciones artísticas, la COMIC ON, un evento con buena recepción ya que cada año se invitan a personajes famosos e incluso actores.

3. INFLUENCIA DEL ANIMEI EN LA CIUDAD DEL ALTO

3.1. Referencias demográficas de la ciudad del EL Alto

La ciudad de El Alto consta de una población aproximada de “El 60,3% de la población alteña tiene menos de 30 años, el 32,8% los alteños abarcan las edades de 30 y 59 años, el 30,7% de los habitantes están comprendidos entre los 0 y 14 años, el 29,7% de la población tiene entre 15 y 29 años y solamente el 7% de los habitantes están comprendidos entre los 60 y más de 80 años” (Quispe Chipana Reynaldo, 2021). Lo que constituye una población diversificada no solo al rango de edad, sino que también al rango de consumos culturales, ya que la misma varia de consumo nacional e internacional connotando que la población de menores y adolescentes contemplan más del 50% de la conformación de la ciudad. Es decir que, a sus 36 años de existencia, el municipio alteño alcanzo una población de aproximadamente 1.089.100 habitantes.

EL ALTO: POBLACIÓN⁽¹⁾ PROYECTADA POR SEXO, SEGÚN GRUPO QUINQUENAL DE EDAD, 2021 (En porcentaje)



Fuente: Instituto Nacional de Estadística (INE) a 2021; representación de los rangos de edad de crecimiento y lo previsto para el acrecentamiento demográfico establecido para el año 2021.

El Alto se constituye como el municipio más poblado del departamento de La Paz; y el Alto en si se caracteriza por ser la segunda ciudad más poblada de Bolivia después de Santa Cruz de la Sierra. Este resultado de crecimiento demográfico es debido a que en los años “1976 y 1986 en un lugar de asentamiento de inmigrantes de otras localidades, principalmente del altiplano norte del país, en especial de personas del área rural del país, provenientes mayoritariamente de los departamentos de La Paz, Oruro y Potosí, así como de Cochabamba y Chuquisaca” (Quispe Chipana Reynaldo, 2021, pág. 14). La ciudad de El Alto mayormente conformada por migrantes del área rural esto ha dado como resultado una diversidad cultural.

3.2. CIUDAD DE EL ALTO (CONFLICTO INSEGURIDAD Y AJUSTICIAMIENTO)

Al ser considerada como una de las ciudades más jóvenes de Bolivia la ciudad de El Alto se ha convertido en la tercera ciudad más importante en población del país también envuelta de gran manera en aspectos de inseguridad en el cual “esta ciudad resume el paisaje social urbano de Bolivia y expresa la crisis actual que

caracteriza a la sociedad boliviana, una de cuyas manifestaciones es la inseguridad ciudadana” (Mollericona Juan Yhonny, 2021, pág. 19).

Dentro de los crecientes casos preexistentes de la ciudadanía que llegaban a “colgar a una persona, quemarla o enterrarla viva, son algunas de las condenas que los ciudadanos de La Paz, en Bolivia, imponen para “hacer justicia”; a esto se le afirman por la carencia presencial de efectivos policiales en los sectores.

Por ello también se da a conocer diferentes formas para persuadir actos delincuenciales, connotando el estado de alerta del sector a través de que “los vecino advierten a los criminales colgando muñecos de trapo en los postes de luz y pintando frases como (ladrón pillado será quemado) porque no creen en la policía”; la carencia de efectivos puso en alerta a la ciudadanía en la autodefensa, en el cual cabe recalcar que el sector poblacional mayormente se compone de migrantes del campo a la ciudad en donde anteriormente practicaban la denominada justicia comunitaria¹, dentro de la cual no cabe el dicho termino por la cual se considera como justicia por mano propia²; por el cual “Nadie puede hacerse justicia por mano propia” (SCP/1048/2017-S2); que como breve mención se ha la diferenciación entre estos dos ámbitos donde mayormente se confunde los linchamientos, justicia por mano propia y otros actos como justicia comunitaria.

A través del informe emitido por Cultura Política de la Democracia en Bolivia del proyecto de Opinión Publica Latinoamericana (LAPOP), publicado en 2014 “el 17,8 por ciento de los bolivianos considera que tiene derecho a hacer justicia por mano propia cuando se siente amenazado por la ola de crímenes que se presentan en el territorio” (S/N. 2016); cabe resaltar que la ciudadanía ve con más frecuencia este modo de aceptación frente a los hechos que la sucinta y ponen en peligro su sector. Como y porque ocurren los linchamientos y otros acontecimiento, se la a través de la “percepción de la inseguridad es una medida subjetiva de temor al entorno

¹ Sanciones aplicables sobre conductas que se entienden reprobables en el ámbito socia comunitario, sin la intervención del Estado.

² Se le denomina cuando alguien hace algo por fuera de la ley y se lo castiga por un crimen y la existencia de más personas se le considera como participación en justicia por mano propia.

inmediato; en el 2014 se registran los valores más altos de temor a ser víctima de delincuencia por lo que se desarrollan una hipersensibilidad que predispone a sentir temor donde antes no se tenía” (EJE.TV, 2016); el aumento de inseguridad y otros factores crean propensas posibilidades a una reacción ciudadana que termina convirtiéndose en hechos, propensas al acto de justicia por mano propia por parte de la ciudadanía.

3.3. CIUDAD DE EL ALTO CARACTERISTICAS CULTURALES JUVENILES

La ciudad de El Alto caracterizada por la intensa migración campesina en el cual produce cambio entre hijos y padres entre los cuales, (Guaygua y otros, 2000), establecen que se ven quebrados, violentados debido a las practicas cultural distintas que consumen determinando la brecha entre lo tradicional y los nuevos consumos culturales juveniles a esto se le distingue denominándolo “diferencias generacionales”.

Distinción cultural a través de, Guaygua y otros (2000), la afectación en los niveles de relación socio-cultural se ve afectado en dos distinciones: la contemplación tradicionalista expresada a través de ritos, costumbres, dependientes de relación interpersonales, contempladas junto con las creencias denominativas culturas y la nueva contemplación cultural expresada a través de medio de comunicación donde genera la estandarización de gusto y tendencias expresadas a una población más joven, donde se ven expuesto al bombardeo consumista que tiende a afectar para el cual pueda acceder a la misma.

El sensacionalismo consumismo envuelto dentro de un frenesí generada mayormente por el consumo de la población joven genera la imitación a estos ya sea dentro de la gama de ídolos musicales, deportistas y otros; connotando las formas de imitación a nivel físico como ser peinado, gusto de ropa. Generando y reforzando una nueva identidad juvenil urbana que a estas se les puede integrar nuevos elementos para identificarse como una identidad, Guaygua (2000).

3.4. INFLUENCIA Y CARACTERÍSTICAS DEL ANIME COMO POSIBLE CATALIZADOR SOCIAL Y LOS EFECTOS QUE ESTA PUEDA REPERCUTIR DENTRO DE LOS JÓVENES DE LA CIUDAD DE EL ALTO

El anime es una producción audiovisual cuyo medio es la exposición televisiva, cinematográfica o en video. También está cargado de una serie de mensajes que fueron concebidos en el contexto de la cultura asiática, más concretamente la japonesa, en el cual genera una gama de subproductos culturales: música, juegos, mercancía, etc., elementos que a su vez se expanden a través de todos y cada uno de los medios de comunicación. En la que se constituye en la sociedad como cultura en el cual no solamente genera formas de relacionamiento y demás aspectos, se establece como medio de representación cultura “perteneciente a la clase dominante; la cultura popular, de la clase subalterna; y la cultura de masas” (V. Pérez L. A. 2010: 13), ante este escenario se puede resaltar el elemento de la transculturación³.

Hoy en día se vive la transculturación mundial, las diferencias culturales se hacen cada vez más cortas y construimos una macro cultura⁴ global.

En el cual se le considera como “industria cultural no despliegan un (caos cultural), sino que más bien (constituyen un sistema)” (H. Max. 2013: 86), de modo que el cual se instituye como sistemática concentración y acorazamiento de una nueva lógica de dominio.

Se da a conocer como poco a poco el anime a llegado a cambiar vidas, que se presenta en el siguiente documento “JAJI: el anime me salvo de estar en las calles”, en la cual relata como su fanatismo se ha convertido en una forma de vida, llegando

³ Recepción por un pueblo o grupo social de formas de cultura procedentes de otro, que sustituyen de un modo más o menos completo a las propias.

⁴ Es la combinación de los supuestos y valores de la sociedad y la industria dentro de los cuales opera una organización (o una de sus divisiones).

a cambiar por completo su vida, que cuando era niño llego a ver dos series y el cual llegaron a ser el hincapié para adentrarse al mundo del anime.

Si bien uno de los factores importantes para dar a conocer aún más esta cultura ha sido el internet donde ha abierto una gama de consumo y como medio de relacionamiento “Uno de los casos más representativos es el de un joven Otaku que pidió consejos a otros Otaku a través de internet sobre cómo llevar una relación sentimental tras conocer a una mujer en el tren a la que defendió del ataque de un borracho” (Vidal P. L. A. 2010: 21).

En el cual los Otaku adolescentes a quienes les apasiona el anime “suelen involucrarse a profundidad con la trama, dedicando horas a estos e incluso incursionando en diferentes géneros para identificar el predilecto” (Vega Mario. 2018). Esta influencia de a dado a gran manera en donde se han creado espacios de relacionamiento donde pueda expresar su afición a este se le denomina como los eventos de animes, existentes dentro de la ciudadanía alteña, a nivel nacional e internacional; la influencia ha sido de gran magnitud que ha ido evolucionando los eventos mismos donde las personas hacen cosplay ⁵de diferente índole, como puede ser; animales, hombres, mujeres, etc.

La influencia del anime dentro de los jóvenes es gradual pero determina ciertos aspectos donde se desarrollan psicológicamente formando así una personalidad y/o criterio; uno de los principales factores que apasiona a los jóvenes “es la violencia explícita que se observa, así como la expresión visual exagerada de emociones y sentimientos que son propios de la adolescencia y que en muchos casos, no son socialmente permitidos expresarlos de la manera en que desean o son desvalorizados por los adultos” (Vega Mario, 2018); es decir que los jóvenes tienden a características sobre saltantes que son visualizadas por estos donde expresa un cierto morbo⁶ .

⁵ Interpretar disfrazado.

⁶ Atractivo que despierta una cosa que puede resultar desagradable, cruel, prohibida o que va en contra la moral establecida.

Interpretando el accionar de los jóvenes a través de la “teoría del desarrollo psicosocial de Erikson, los adolescentes se encuentran en el momento de explorar su identidad, intentando responder la interrogante “¿quién soy?” (Vega Mario. 2018); en el cual comprende que son etapas de desarrollo donde permite determinarse en el desarrollo de personalidad.

En el cual “ la asimilación en cuestión de las expresiones culturales que se divulgan en los animes como gestos, formas de hablar, vestimenta y estilos de vida” (S/N. 2019); la influencia del anime puede darse de manera positiva, tanto como negativa creando o reafirmando lo que se conoce como valores y antivalores, en el cual pueden o tienden a entablar un aspecto de asimilación de algunas situaciones posibles como si fueran normas, la cual dependerá de la inclusión de valores o reforzamiento de estos que se tenga por de los personajes de anime, que consume y/o observe.

4. LA INFLUENCIA PSICOLOGICA DENTRO DE LA SOCIEDAD

4.1. ANALISIS DE CASOS (CAMBIOS FISICOS)

El anime dentro de la sociedad a causa un gran impacto a tal grado que algunas personas han optado por hacerse cambios físicos por parecerse cada vez más a sus personajes de anime:

- El caso se AMIRUL RIZWAN MUSA de Malasia; según (Luis López, 2017) decía que Amirul estaba obsesionado con los personajes de anime y sentía vergüenza de verse con el aspecto que tenía entonces, para lo cual decidió someterse a cirugías plásticas para aumentos su confianza.

De esta manera el joven siguió haciéndose retoques faciales que poco a poco hasta lograr su actual parecido a SQUALL LEONHART, dentro del cumplimiento de su

meta habría gastado más de 40.000 \$us en parecerse a su personaje de FINAL FANTASY⁷.

- El caso de DAKOTA ROSE de Japón, según (S/N, 2016) DAKOTA ROSE tenía una belleza casi sobrenatural, el dinero se valuaba en una cuantiosa inversión para lograr un solo objetivo parecerse cada vez más a una heroína de anime (SAILOR MOON), para determinar un único look.

Dentro de la ciudad de Japón en el año 216 surgió la noticia de DAKOTA ROSE una joven fanática del anime paso horas en quirófano para tener ojos enormes y rasgos occidentales, el pelo lacio perfecto juntos con trajes escolares para que se convirtiera en un personaje de dibujo animado japonés, en el cual se daba la moda que roza el límite entre lo sexy y el morbo.

“En occidente esta moda sexy causaría rechazo porque roza lo morbo, pero en Japón las muñecas vivientes son las que más aceptación tiene entre los hombres” (S/N. 2016). Las condiciones dentro del entorno que se vive dan cierta posibilidad de entablar nuevos objetivos referentes a sus gustos, ya sean individuales y/o grupales.

- El caso de JACQUELINE KOH de Singapur, según (Wesker, 2012) determinaba a la joven como obsesionada por el mundo del anime, tal era su locura que invirtió más de 136.000 \$, para transformar su rostro a la caricatura de un personaje; en el cual su objetivo era tener grandes ojos, nariz pequeña y otras facciones de mejora para el rostro, en el cual no satisfecha con eso invirtió de igual modo en cirugías para el cuerpo.

En el cual no contenta con su propio rostro, cuerpo, etc. En ciertas ocasiones la afición por el anime dentro de la sociedad a conlleva a personas que pasan de

⁷ FINAL FANTASY: serie de anime creado a comienzos de 1987 que se basa en una popular serie de videojuegos.

afición a la obsesión para convertirse en sus personajes que anhelan y volverse en ello en la vida real, dentro de la cual los cambios de como primer ámbito se denominan cosplay, en el cual como principio se denominó solamente a la vestimenta, luego pasando a la parte de modificación de uso de cosméticos y otros para parecerse aún más a sus personajes que representan y como último ámbito al cambio físico permanente a través de cirugías plásticas y otros; dentro del rango la ciudad de El Alto a través de los mismos casos, pero aún se encuentra en los cambios cosméticos que ya pasaron a los cambios físicos con implementación de aparatos para el uso de la vestimenta (cosplay).

Caso Ucrania, una joven de aproximadamente 19 años de edad perteneciente a Ucrania, se había obsesionado a tal grado con el anime que ha transfigurado su rostro a través de cirugías, maquillas; todo para parecerse a los personajes de dibujos animados japoneses (anime).

Como estos existen diversos casos donde algunas personas han llevado su fanatismo a nivel más elevado en el cual se denomina como obsesión, y los señalados anteriormente son los más resaltantes dado que ellos no eligieron una sola parte de su cuerpo en cambiarlo, sino todo el cuerpo, tanto como el rostro, su forma corporal; todo para parecerse a su personaje de anime de más agrado.

4.2. INFLUENCIA PSICOLOGICA DEL ANIME

La influencia del anime ha sido de tal impacto e influencia que llegó hasta al ámbito político dentro de los últimos años como es el caso de Perú, “adiós a la imagen del clásico político de traje y corbata. En Perú, los (cosplays) se han colado en las elecciones generales para conquistar el voto (otaku) de la gran comunidad de aficionados; ahora movilizada por dos candidatos que se disfrazan de sus personajes favoritos” (S/N. 2021).

“He sido otaku toda mi vida, pero encontré un marco teórico muy similar entre la política y el anime; dice enigmáticamente a Efe Jorge Hugo Romero, candidato al parlamento andino por el partido popular cristiano (PPC)” (S/N. 2021). Dentro de esta particularidad se puede connotar el populismo para acceder a nuevos sectores,

pero dentro de ello hay que resaltar la cultura otaku, que hace años eran discriminados, sufrían bullying dentro de los sectores en los que se desarrollaban y como esa al paso del tiempo ha ido incrementando hasta conformarse un gran sector de la sociedad.

Los políticos señalaban que (S/N. 2021) en ese momento asumo que intentaría cambiar la opinión de los jóvenes que también estaban decepcionados con la política tradicional a través de un lenguaje que conocen: el del anime.

“No vamos a esperar a que sigan delinquiendo y nos quiten la tranquilidad. Adopto la estética (otaku), porque es mi forma de comunicar las cosas, pero mi mensaje va dirigido a las clases trabajadoras, a las madres solteras y a los jóvenes” (S/N. 2021), concluye la candidata Milagros imitando el carácter desenfrenado de su personaje favorito de Evangelion

4.3. ¿EL ANIME PROVOCA SUICIDIOS?

Hace algunos años se ha producido esta pregunta dado que ciertos lugares han surgido una ola de suicidios en donde un factor en común eran que las personas eran fanáticas del anime, lo cual también en ciertos países han prohibido ciertos animes. Dentro de la pregunta que se plantea en “Rusia se ha visto invadida por una ola de suicidios de adolescentes: diecisiete en dos semanas. Todos los escolares procedían de buenas familias y estudiaban bien. Pero muchos de ellos eran fervientes fanáticos del anime japones” (S/N. 2012).

A lo largo de la trayectoria se ha podido evidenciar sobre la influencia del anime en diversas edades, tanto como adolescentes, infantes y adultos; según Olga Majovskaya nos dice que: de por si el anime no puede ser la causa de los suicidios de adolescentes. Pero este arte visual, que atrae a muchos adolescentes, agudiza todos los sentimientos.

Y eh de aquí que se determina que, a la muerte de un espíritu heroico, superhéroe, entabla con más frecuencia el criterio de amistad, justicia y otros en el cual se basa en embellezar la forma y esta misma se determina como una influencia indirecta que es imposible de excluir.

Además, el anime borra los límites entre la realidad y la cultura virtual, en el cual para este mismo influya se debe evidenciar diversos factores que la conllevan, en el cual se podría determinar como la dependencia sensible a las condiciones iniciales

4.4. PAISES QUE HAN PROHIBIDO EL ANIME

A lo largo de los años se ha podido comprobar que el anime a influido de diferentes modos a la población, tal es el caso que algunos países han decidido tomar cartas en el asunto prohibiendo el contenido de ciertos géneros de anime, en los que han tenido mayor impacto dentro de su población.

“RIA NOVOSTI, una agencia de noticias del gobierno de Rusia, publico un artículo en el que, citando a especialistas en el tema, logran vincular al anime con **el alza de los suicidios infantiles y adolescentes** en ese país” (Axel C. 2018). La agencia oficial del gobierno Ruso (RIA NOVOSTI), expuso la teoría de que la animación japonesa en exceso puede llevar a que los jóvenes se quiten la vida. Ya que es debido a que muchas de sus tramas muestran elementos que se calificarían como nocivos para la juventud.

Dentro del gobierno chino a se ha prohibido el anime de “ATTACK ON TITAN⁸” dado que se determinó que no son buenos para la sociedad en general. Esto es solo uno de los muchos animes que China ha prohibido por temor a que el programa dañe a su sociedad.

El caso de Pokémon en Arabia Saudita, en el caso de Pokemon la prohibición fue creada por la secretaria general del consejo de altos estudiosos religiosos; en el cual determinan que fomentaban diversos aspectos religiosos en el cual comprendían que no eran aptos para su sociedad.

⁸ **Attack on titan; anime que habla sobre la lucha entre humanos y titanes en los cuales se muestran como devoran a los humanos en diversos países han decidido censurarla, determinando que esta pueda promover a la violencia.**

En el caso de Argentina se prohibió la serie de “DRAGON BALL SUPER”; (S/N, 2021) el motivo de fuerte controversia surgida en ese país es dado por un personaje en particular (MAESTRO ROSHI), conocido por tener una debilidad por las mujeres; el particular hecho que suscito esto se da en el capítulo 91 de la serie en donde aparece encerrado en una habitación junto a una joven “NO ME TOQUES” mientras los personajes observaban la escena fuera de la casa.

Según declaraciones del “MINISTERIO DE LAS MUJERES, POLITICAS DE GENERO Y DIVERSIDAD SEXUAL; señalan que contiene una escena de abuso y sometimiento por parte de un varón adulto mayor hacían una adolescente que resulta sumamente inconveniente en relación con la problemática del abuso sexual en la niñez y adolescencia. Esto se determinó dado que DRAGON BALL es uno de los primeros animes dentro de la escala mundial que lleva muchos años de emisión y la misma; la serie japonesa, que ha marcado la infancia de millones de personas

4.5. Caso Real: Tsutomu Miyazaki: Asesinos seriales que impactaron al mundo

Miyazaki nació un 21 de agosto de 1962 en Tokio y desde su llegada al mundo parecía que su destino estaba marcado, al nacer con deformidades en sus manos y muñecas, teniendo que mover los antebrazos si quería rotar las manos. Debido a estos movimientos y sumado al aspecto que tenían sus manos, comenzó a recibir burlas por parte de sus compañeros desde los cinco años de edad, situación que sólo se fue acrecentando conforme crecía. (El Sol Hermosillo, 2022, págs. 1-2)

Según informes por parte de profesores y compañeros, Miyazaki solía escribir ensayos donde deseaba y soñaba con llevar una vida normal, además de siempre culpar de todo a su aspecto.

Teniendo una personalidad callada, tímida y retraída, desde joven se aisló en el mundo del manga y el anime, siendo cada vez alguien más solitario.

Al igual que otros muchos asesinos, demostró tener una enorme inteligencia, además de ser un alumno dedicado, que llagaba a estudiar dos horas diarias, logrando entrar a la preparatoria con el promedio más alto.

Sumado a esto, Miyazaki tenía un gran conocimiento del idioma inglés, el cual dominaba casi a la perfección para su edad, sin embargo, su pasión por los estudios se fue mermando con el paso de los años, dedicándose cada vez más a dibujar comics y mangas, su otra gran pasión.

Aunque dedicaba tiempo y esfuerzo en esto, la condición con la cual había nacido, no lo dejaba mejorar lo suficiente para alcanzar su sueño, por lo que quedo frustrado.

Para ese entonces, ya se había dado cuenta que su pene era incluso más pequeño de lo normal, incluso dándole complicaciones a la hora de orinar.

Cuando decidió entrar a la universidad, optó por la Universidad de Meiji (una de las más prestigiosas del país), usando el inglés como su carta fuerte, pero debido a su poco entusiasmo con los estudios, quedo entre los últimos lugares entre los postulantes por su examen.

Conforme el circulo se iba cerrando, termino estudiando fotografía, graduándose como técnico en 1983 y consiguiendo un empleo en una empresa de un amigo de su padre.

La familia de Miyazaki no sufría por dinero, eran de buenos recursos, por lo que tuvo muchas libertades y regalos materiales, algo de lo cual el joven se quejaba, diciendo que cambiaban su amor por lo material y culpaba a su genética por nacer de esa manera.

También los culpo por no escuchar nunca sus problemas, sino simplemente ignorarlo, algo que también hacían sus dos hermanas menores, quienes parecía que lo rechazaban.

Su familia era bien conocida e influyente en Itsukaichi, su padre era dueño de un periódico local, por lo que uno de los regalos de ese entonces a mediados de los ochentas para Miyazaki, fue un coche. Por su parte, el joven contemplaba el suicidio.

Pero el joven veía un hilo de esperanza en una sola persona, su abuelo, quien era el único que no lo trataba mal, sino le enseñaba sobre la vida, lo instruía y se había convertido en un modelo a seguir para él.

➤ **El descenso**

Miyazaki sufría de un problema serio, su complejo de inferioridad por su pene, le hacía casi imposible en su mente el acercarse a una chica, sin embargo, poseía un apetito sexual sumamente desmedido.

El joven consumía mucho porno para adultos, incluso hentai (anime o manga pornográfico) algo que quizá por sí sólo no pareciera tan desviado, pero sus gustos comenzaron a contemplar el Ero-guro o Guro, el cual es un estilo de pornografía que incluye extrema violencia, gore e incluso canibalismo. Se sabe que también comenzó a buscar pornografía infantil.

Otras investigaciones señalan que en una ocasión trato de espiar a una de sus hermanas mientras se bañaba, pero al ser descubierto la golpeo en la cabeza, algo que repitió con su madre cuando esta le pidió que trabajará más y viera menos anime.

Sin embargo, lo que se ha señalado como la vuelta sin retorno en su cabeza y vida, se dice que fue la muerte de su abuelo, la única persona que lo trataba como tal.

➤ **Asesinatos y juicio**

Para la tarde del 22 de agosto de 1988, Miyazaki ya había intentado fotografías a pequeñas niñas en parques, cuando se topó con la pequeña Mari Konno de cuatro años de edad, mientras conducía.

Miyazaki no pensó mucho en la situación y la abordó, a lo que la niña tras una corta plática, le comentó que debía tener calor, por lo que le ofreció llevarla y la niña aceptó.

La llevó a una zona boscosa, donde tras caminar por un tiempo, la asesinó, desnudó, tomó fotos, abusó del cadáver y se deshizo del cuerpo, llevándose consigo las ropas de la pequeña. Ya no había vuelta atrás.

El 3 de octubre del mismo año, se topó en la calle a la pequeña Masami Yoshizawa de 7 años de edad, a quien convenció para subirla al coche para dar un paseo.

La llevó a la misma zona donde cometió su primer crimen, pero esta vez actuó sin demora, y repitiendo casi los mismos pasos, quedándose también con la ropa

Con dos niñas desaparecidas, las autoridades de Japón desplegaron un gran movimiento policiaco, sabían que esto no era común, las niñas no tenían ningún tipo de contacto con algo relacionado a la Yakuza (mafia japonesa), por lo que quedó descartado.

Además, el hecho de no encontrar cuerpos o pistas, los ponía en una encrucijada poco usual, por lo que comenzaron una búsqueda bastante amplia.

La tercera víctima fue Erika Namba, una niña de 4 años de edad, a quien Miyazaki raptó a la fuerza un 12 de diciembre del mismo año.

Para ese entonces, ya era un asesino más confiado y suelto, cada vez era más arrogante, pues incluso había estado llamando a los familiares de sus primeras dos víctimas y en un aire de arrogancia, mando una caja con los restos incinerados de Konno a sus padres.

A la pequeña Namba, la obligó a desnudarse en su coche para tomarle fotos, a lo que la niña comenzó a sollozar, algo que casi hace que lo descubra un coche que pasaba por el lugar. Tras esto, Miyazaki la asesino, ató el cadáver de pies y manos y se deshizo de él en el mismo bosque.

Para mala fortuna del asesino, la policía esta vez encontró los restos de la pequeña por lo que se dedicaron a inspeccionar más a fondo la zona, dando con los restos de la segunda víctima, ahora contaban con tres casos de asesinatos confirmados.

Tras ser descubierto fotografiando la ropa interior de una pequeña en 1989, Miyazaki logró huir a duras penas de los vecinos que los persiguieron, asestó otro golpe el 6 de junio de ese año, asesinando a Ayako Nomoto de cinco años.

Pero ahora el asesino iría un poco más lejos, colocando el cuerpo en un maletero y llevándoselo a su casa, donde lo fotografió, abusó sexualmente de él e incluso se aseguró posteriormente que comió restos en los dos días que lo tuvo.

Cuando el olor se hizo más intenso, descuartizó el cadáver y se deshizo del torso en unos baños de un cementerio y la cabeza en unas praderas.

Se quedó con las manos de las cuales bebió su sangre, pero producto de su paranoia, volvió por la cabeza, la cual quemó junto el resto. Sin embargo, la policía encontró primero el torso.

Con cuatro asesinatos perpetrados, su necesidad sexual y lo hicieron nuevamente a intentar otro más el 23 de julio de 1989.

Mientras conducía por Hachioji, miró a dos hermanas que jugaban y los trató de convencer de dejarse fotografiar, pero la mayor huyó en busca de su padre.

Miyazaki ese día cometió dos graves errores, se quedó para desnudar y fotografías a la pequeña (primer error), cuando intentaba meter su lente en la vagina de la menor, el padre llegó al lugar y confrontó al asesino, quien, a pesar de ser empujado, logró huir, pero sin su coche.

Por alguna razón, volvió horas después en busca de su auto (segundo error) donde agentes de la policía lo emboscaron y capturaron por intentar un acto indecente con una menor.

Cuál sería la sorpresa de todos cuando se declaró culpable de los cuatro asesinatos y aunque por medio de estudios se supo que padecía de desorden de personalidad múltiple y una esquizofrenia extrema, los psiquiatras aseguraron que tenía pleno conocimiento de la gravedad de sus actos.

Fue enjuiciado y encontrado culpable del asesinato de las cuatro niñas, así como de los cargos de abuso sexual a menores, conducta indecente y disociativa.

Paso varios años en prisión, donde se dedicó a leyendo manga y viendo anime, hasta que fue ejecutado en la horca en 2008.

Tras darse a conocer los gustos de Miyazaki, fue llamado como el “Asesino Otaku” y fue un golpe muy duro para todas aquellas personas que disfrutaban de mirar o leer algo relacionado con la manga y el anime.

La sociedad comenzó a buscar en estos medios artísticos los culpables de semejantes actos y hubo muchos señalamientos.

CONCLUSIONES

La influencia psicológica del anime se ha ido expresando tanto al nivel nacional como internacional; en el nivel internacional se puede denotar impactos más trascendentales ya que ellos han consumido por más tiempo y su forma de adaptación a sido más avanzada a la del contexto boliviano; dentro del cual han sido censuradas e incluso prohibidas ciertos animes en países, ya que consideraban que la misma incitaba a la violencia, suicidios, delincuencia entre otros.

Resaltando las características bolivianas no son ajenas a estos impactos ya que poco a poco se dieron a conocer como el anime fue influyendo en sus vidas como ser el caso de Jaji, el caso de una menor en Santa Cruz y otros.

El cosplay como medio de expresión e identificación de la cultura otaku caracterizando el significado de cada tipo de representación y algunas de estas como han ido degenerando en un contexto indecoroso, en el rasgo internacional el cosplay ha sido determinando como incitador en ciertos aspectos a otro tipo de interpretaciones en las cuales se la encuentra como irrespetuosas para la sociedad, todo dependiendo del grado y la representación que se haga junto a la vestimenta.

Dentro del criterio de significación de la perspectiva de los jóvenes que consumen anime en la ciudad de El Alto la diferenciación de cómo se identifican haciendo tres conceptualizaciones que son las de los que se autoidentifican como otakus directamente y la separación de los que no, que se basa en individuos que ya no consumen mucho y otros que están empezando a consumirlo pero que llegado el momento se consideran otaku como tal.

Significando los criterios de separación de la realidad y ficción, contemplando que determinan a la justicia por mano propia en tres ámbitos; como derecho, deber y delito, que como primer lugar dado los contextos en el que se desarrollan lo establecen como un derecho seguido de la consecuencias jurídicas que estas producen al no llegar a una sentencia que se debiera resultar como un deber y como último grado una parte que determinan que es potestad del Estado el de sancionar el delito caracterizándolo como delito.

La connotación de la juventud alteña respecto a la justicia por mano propia resalta diferentes particularidades en las cuales una de las principales es que determinan de diferentes modos a la justicia, lo cual también se basa en vas e a sus criterios una diferenciación entre, derecho, deber, delito y otros; resaltante que el principal es un deber.

Y se da a conocer la existencia de justicia por mano propia lo cual no son datos visibles sino se basan de unas personas a otras contemplando así que la inseguridad es cada vez más acrecentante y la presencia policial es poca.

Bibliografía

Arce Cortés Tania. (2008). *Subcultura, contracultura, tribus urbanas y culturas juveniles: ¿homogeneización o diferenciación?* Mexico.

BARBERO Martín. (2003). *De los Medios a las Mediaciones: Comunicación Cultura y Hegemonía*. Bogotá, Colombia: Convenio Andrés Bello.

BRENNER Robert E. (2007). *Understanding Manga y Anime*. Westport, Estados Unidos.

CERVANTES MÁRQUEZ Armando. (2004). *La salsa como fenómeno social de identidad cultural*. Puebla. Mexico .

Christiansen Axel. 14/09/2018. UN MEDIO OFICIAL DE RUSIA VINCULA AL ANIME CON EL SUICIDIO INFANTIL. <https://www.latercera.com/mouse/rusia-anime-suicidio/> .

S/N. 04/09/2021. "DRAGON BALL SUPER", CANCELADA EN ARGENTINA POR "ABUSOS A UNA ADOLESCENTE". Marca.
<https://www.marca.com/tiramillas/series/2021/09/04/61333a15268e3eec1c8b4649.html>

Craig, G. y Baucum, D. (2001). *Desarrollo Psicológico*. Mexico.

DRAZEN Patrick. (2006). *Anime Explosion: The what, why and wow of japanese animation*. California.

EJE.TV. (01 de 04 de 2016). <https://eju.tv/2016/04/18-bolivianos-considera-justicia-mano-derecho/>. Recuperado el 15 de 05 de 06, de <https://eju.tv/2016/04/18-bolivianos-considera-justicia-mano-derecho/>: <https://eju.tv/2016/04/18-bolivianos-considera-justicia-mano-derecho/>

El Sol Hermosillo. (13 de 07 de 2022).

<https://www.elsoldehermosillo.com.mx/doble-via/historias-terror-asesinos-en-serie-asesinatos-tsutomu-miyazaki-japon-delincuencia-muerte-paises-otaku-sociedad-noticias-manos-6219396.html>. Recuperado el 08 de 05 de 2022, de <https://www.elsoldehermosillo.com.mx/doble-via/historias-terror-asesinos-en-serie-asesinatos-tsutomu-miyazaki-japon-delincuencia-muerte-paises-otaku-sociedad-noticias-manos-6219396.html>:
<https://www.elsoldehermosillo.com.mx/doble-via/historias-terror-asesinos-en-serie-asesinatos-tsutomu-miyazaki-japon-delincuencia-muerte-paises-otaku-sociedad-noticias-manos-6219396.html>

García, Pastor, B. (2008). *Antropología urbana*. Sucre.

Hernández Sampieri, R., Fernández, C. C., & Baptista, M. d. (2014). Metodología de la Investigación. En R. Hernández Sampieri, C. C. Fernández, & M. d. Baptista, *Metodología de la Investigación*. Mexico D.F.: McGRAW-HILL / INTERAMERICANA EDITORES.

KLESING-REMPEL Ursula. (1996). *Lo Propio y Lo Ajeno: Interculturalidad y Sociedad Multicultural*. Mexico.

- Maffesoli, Michel. (1980). *El tiempo de las tribus*. Barcelona .
- Margulis Mario y Marcelo Urresti. (1996). *La construcción social de la condición de juventud*. Bogotá.
- Mejías Quiroz, Ignacio. (2001). *Jóvenes entre sonidos, hábitos gustos y referentes musicales*. Madrid.
- Mollericona Juan Yhonny. (2021). *Radiografía de los linchamientos en la ciudad de el alto*. El Alto.
- PATTEN Fred. (2004). *Watching Anime, Reading Manga*. California, Estados Unidos.
- POITRAS Gilles. (2001). *Anime Essentials: Every thing a fan needs to know*. California, Estados Unidos.
- Quispe Chipana Reynaldo. (2021). *Estadísticas y demografía de la ciudad de El Alto*. El Alto.
- Reguillo Cruz Rossana. (2000). *Pensarlos jóvenes. Un debate necesario frente a las emergencia de culturas juveniles*. Bogota.
- ROCCA, Adolfo V; BOGARÍN, Mario. (2008). *La Estética Otaku y el imaginario Manga/Anime*. Valparaíso, Chile.
- S/N. 2019. La psicología y el anime. Psicapblog. <http://psicapblog.blogspot.com/2019/03/la-psicologia-y-el-anime.html>
- S/N. 23/03/2012. ¿EL ANIME PROVOCA SUICIDIOS?. Prensa latina. <https://the-rdn.com/2012/03/el-anime-provoca-suicidios/> . (recuperado en fecha 29/09/2021).
- S/N. 20 de diciembre de 2015. Jaji: el anime me salvo de estar en las calles. Periodico opinión. <https://www.opinion.com.bo/articulo/informe-especial/jaji-lldquo-anime-salv-oacute-estar-calles-rdquo/20151219201500671368.html>
- S/N. 08/12/2016. FUROR EN JAPON (LAS ADOLESCENTES SE OPERAN PARA PARECER UN ANIME). Clarin. com https://www.clarin.com/sociedad/adolescentes-operan-parecer-anime_0_rJZDLYMhPQx.html . (recuperado en fecha 2021/09/29).

S/N. 12/04/2021. LOS CANDIDATOS “COSPLAY”, A LA CAZA DEL VOTO OTAKU. PDIGITAL. <https://www.periodicodigital.mx/los-candidatos-cosplays-a-la-caza-del-voto-otaku/>

Silva, Juan Claudio & Molina, Juan Carlos. (2012). *Juventud y Tribus Urbanas en busca de la Identidad*.

Vidal Perez Luis Antonio. 2010. Anime como elemento de transculturación (caso: naruto). Universidad cesar vallejo. Lima – Perú.

Vega Mario. (14 de 9 de 2018). <https://www.onetoone.cr/anime-la-influencia-la-vida-del-adolescente/#:~:text=El%20principal%20factor%20influyente%20en,en%20que%20desean%20o%20son>. Recuperado el 15 de 06 de 2022, de El anime y la influencia en la vida del adolescente:
<https://www.onetoone.cr/anime-la-influencia-la-vida-del-adolescente/#:~:text=El%20principal%20factor%20influyente%20en,en%20que%20desean%20o%20son>

Zarsuri, Raúl y Ganter, Rodrigo. (2002). *Culturas juveniles, narrativas minoritarias y estéticas del descontento*. Santiago.