

Cristina Martínez García,  
Universidad Pontificia de Salamanca en Madrid (UPSAM)

**Libro: “Otaku: Japan’s Database Animals”, de Hiroki Azuma, 2001..**

Hiroki Azuma es uno de los pensadores sociales más interesantes y lúcidos de nuestra época y sin embargo ha pasado bastante desapercibido en el mundo occidental hasta 2009, cuando Jonathan E. Abel y Shion Kono decidieron traducir a lengua inglesa una de sus obras principales; “Otaku: Japan’s Database Animals”, escrita originalmente en 2001, de la cual aún no existe versión en castellano.

La obra, muy concisa, de menos de 150 páginas, refleja de forma incisiva las particularidades de la sociedad y la juventud japonesas del momento, en concreto de los grupos “otaku”; lo que los anglosajones llamarían “geeks” y los hispanohablantes “frikis”.

Estos colectivos han cobrado especial importancia en los últimos años en todo el mundo y su impacto social puede verse claramente en las tendencias cinematográficas, televisivas, literarias, y en general de ocio a nivel global. Han fomentado nuevas formas de consumo y han colonizado la red como espacio propio. Por todo ello, resulta de especial importancia revisar una obra de estas características, en la que Azuma nos enseña la base y el funcionamiento interno de este movimiento, en su vertiente oriental.

Este escrito no se limita a fotografiar las costumbres locales de una tribu urbana en las principales ciudades japonesas, sino que supone mucho más, y tiene mucho que aportar a cualquier estudio acerca del posmodernismo, los medios de comunicación o el fenómeno fan, ya sea desde el punto de vista de la filosofía, la psicología o la sociología. Sin embargo, debemos tener presente al abordarlo, que la posición de Azuma es crítica y no plenamente objetiva. Tampoco lo pretende, al tratarse de un ensayo y no un trabajo de investigación, pero sin duda este sesgo en contra del grupo de estudio, marca en buena parte sus conclusiones finales.

Algunas de sus referencias más claras serán Jean-François Lyotard, Baudrillard, Lacan, Zizek, Derrida, los escritos de Kojève sobre Hegel y autores japoneses como Okada Toshio, Osawa Masachi, Ōtsuka Eiji y Miyadai Shinji.

La obra está dividida en tres secciones. La primera introduce muy brevemente los rasgos externos principales de los grupos otaku como adultos consumidores compulsivos de cultura popular y se centra en describir el “pseudo-Japón” en el que ellos centran la mayor parte de su imaginario literario, cinematográfico y lúdico: Se trata de una recreación ficticia de Japón, teñido de fantasía y con ciertas notas nacionalistas, haciendo constantes referencias a los periodos de más esplendor de la cultura japonesa, pero a la vez cargado de ironía y humor por la gloria perdida. Esta visión de Japón no es plenamente oriental, sino que ha pasado por el tamiz de la americanización global de la cultura y debe mucho al cine, el cómic y la literatura estadounidense, de la que se sirven los otakus japoneses para reinventar su propio universo simbólico. En cualquier caso, las formas concretas de dibujar Japón de los autores otakus no son tan relevantes como la idea de que plasman, con estas ficciones, una ideología propia.

La segunda sección, describe a los otakus como “animales de la base de datos” planteando la premisa principal y la mayor aportación de la obra: que los otakus ven el mundo como una gigantesca base de datos apoyada en un gran no-narrativa que se revisa constantemente por una sucesión interminable de simulacros y productos derivados. Esto es, ante la pérdida de una gran narrativa ética, religiosa o mitológica, de la que nos avisa Jean-François Lyotard, surge una sensación de vacío que cada uno de los grupos que componen la postmodernidad trata de ocupar a su manera (véanse el refuerzo de los nacionalismos, la radicalización de algunas posturas religiosas e ideológicas y la aparición de nuevas comunidades sociales como ejemplos de este anhelo).

En su caso, los otakus enfocan su búsqueda de sentido componiendo su propia narrativa a través del consumo de cultura popular: cine, literatura, cómics, juegos... Y lo hacen, según nos relata Azuma, de una forma fragmentaria, acumulativa, tomando elementos de aquí y de allá en igualdad de condiciones; equiparando el valor de un héroe al humor de un personaje de dibujos animados y dando el mismo estatus a las ideas originales que a sus derivados, a la película de culto más aclamada y al “fanfiction” más nimio. Esta gran narrativa no funciona por ser coherente, ni integral, ni por un significado trascendente, sino por el mero amontonamiento de referencias, en un mundo donde “saber más” es equivalente a “ser más” o a “sentirse más completo”. En este escenario, diferentes ramas de la cultura se copian unas a otras sin pudor y la necesidad de realismo en las historias se debilita, mientras que el cultivo del simulacro se hace algo habitual, en el sentido que le da Baudrillard: haciendo aparecer una hiperrealidad por encima de la realidad, una segunda capa artificial a la que se le da el mismo valor que a la primera, más profunda y fundamentada, aunque los grupos otakus –y en general la sociedad posmoderna– las equiparen.

Todo este comportamiento se define como animalístico, recordándonos las ideas de Kojève y Maffesoli, porque se basa en una estructura de deseos consumados al momento. Internet ha puesto al alcance de la mano de los otakus un mundo nuevo de necesidades culturales pero también una herramienta de gratificación inmediata: “deseo, puedo ¡y debo! leer, ver o jugar a mi obsesión del momento”.

En resumen: los otakus construyen su narrativa grupal a base de una multitud de fragmentos extraídos de la cultura popular. En este constructo tendrá más estatus quien más cosas sepa, sean cuales sean estas cosas, incluso si se trata de simulacros, los cuales cada vez son más amados y aceptados, llegando a ocultar las ideas originales en las que se basaron. Para estos grupos el conocimiento es placer y se acostumbran a obtenerlo lo más instantáneamente posible.

También en este capítulo se introduce el término “moe”, de difícil traducción, que hace referencia a una fascinación irresistible por ciertos elementos de los personajes que aparecen en las historias típicamente otakus; ya sean orejas de gato, pelo azul, un determinado acento o cualquier otro rasgo más o menos tangible. La importancia de estos elementos-moe o elementos-fascinantes, es que decantan el consumo de cultura de los otakus, excitan su deseo o su admiración de fans, aunque detrás de ellos no exista un verdadero contenido significativo. Ya no gusta un personaje por sus valores o por su capacidad de ser un modelo de comportamiento, sino “porque lleva una pajarita muy graciosa” o “porque su mirada es misteriosa”.

Finalmente, en su último capítulo realizará una crítica a la personalidad de los otakus, tildándola de hipersuperficial, hipervisual, y múltiple. Para ello se apoyará en distintos ejemplos, algunos muy potentes, como el de las novelas visuales (videojuegos basados en el modelo literario de “elige tu propia aventura” y de contenido a menudo

erótico), pero otros más abstractos cuya conexión con el tema debería incluir algo más de estadística y análisis para considerarlo idóneo. Llega a citar casos de trastornos de personalidad múltiple en el mundo otaku, pero sin aportar datos estadísticos suficientes como para corroborar esta idea. Por todo ello, se trata del capítulo más local y subjetivo del libro.

En conclusión, estamos ante un texto de enorme interés y tremendamente inspirador, pero del cual es necesario entender su marcado carácter crítico. Se trata más de un ensayo que de una investigación social, objetiva y fundamentada. Por tanto, será mejor aprovechado por aquellos investigadores que se centren en las ideas principales de “pérdida de la gran narrativa”, “base de datos”, “simulacro”, “hiperrealidad”, “búsqueda de sentido a través del consumo de cultura”, “gratificación instantánea” y “moe”, pero que dejen a un lado la crítica ante la moralidad de estos colectivos, para así avanzar más en el estudio de la sociedad postmoderna y los nuevos retos que supone para los colectivos humanos.