

# Prosumidores de manga y animé en la era digital: del consumo a la co-creación.

Florencia Montenegro.

Cita:

Florencia Montenegro (2024). *Prosumidores de manga y animé en la era digital: del consumo a la co-creación*. III Congreso Internacional de Ciencias Humanas. Escuela de Humanidades, Universidad Nacional de San Martín, Gral. San Martín.

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/3.congreso.eh.unsam/542>

ARK: <https://n2t.net/ark:/13683/esz9/zXP>



Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons.  
Para ver una copia de esta licencia, visite  
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.es>.

*Acta Académica es un proyecto académico sin fines de lucro enmarcado en la iniciativa de acceso abierto. Acta Académica fue creado para facilitar a investigadores de todo el mundo el compartir su producción académica. Para crear un perfil gratuitamente o acceder a otros trabajos visite: <https://www.aacademica.org>.*

## Prosumidores de manga y animé en la era digital: del consumo a la co-creación

Florencia Montenegro  
CIAL/UNMDP

Con el advenimiento de internet, la interconexión global y el flujo intercultural entre distintas regiones del mundo se han profundizado notablemente. Las fronteras se volvieron mucho más porosas y es así como a fines del siglo pasado comenzaron a popularizarse en América Latina dos formas artísticas japonesas: el manga (tal como se conoce a las historietas niponas) y el anime (animación de origen y estilo japonés). Al ser textos provenientes de un contexto tan distinto, resulta interesante analizar cómo los lectores y espectadores se relacionan con ellos desde estas latitudes geográficas y culturales, y cómo, a su vez, las tecnologías digitales multiplican exponencialmente y complejizan la relación con otros fanáticos (Castells, 2014). En este nuevo panorama, fuertemente atravesado por la llegada de la Web 2.0 y las redes sociales, los *fans* dejan su aparente pasividad y se convierten en coautores de esa narrativa, por lo que sus lecturas se exploran de múltiples formas y se comparten en diversos medios. Así, es posible encontrar videos, *podcasts*,<sup>1</sup> *post*<sup>2</sup> en sitios *webs* y en redes sociales de carácter crítico o de análisis (a la manera de videoensayos), de explicación o recomendación; además, producciones artísticas como *fanfics* y *fanarts* (historias o dibujos de *fans*) dan lugar a la ampliación del mundo creado por la obra primigenia; y así sucede también con el *cosplay*, una práctica artística que consiste en transformarse en un personaje que pertenezca a una de estas obras ficcionales.

Si bien este tipo de actividades no es de invención reciente (puede rastrearse según Scolari hasta los años sesenta del siglo XX [2013]), con la masificación del acceso a internet, los espectadores y lectores de anime y manga pueden encontrar numerosas comunidades de fanáticos con las que compartir sus lecturas y sus creaciones. A través de estas praxis, se produce el fenómeno por el cual el consumidor se transforma en prosumidor: aquel que no solamente disfruta de los textos literarios y audiovisuales, sino que también crea a la par que sus artistas favoritos. De esta manera, se apropia del mundo narrativo, lo reinterpreta y lo extiende más allá de sus fronteras textuales por lo que participa de él activamente y se relaciona con este universo de múltiples maneras, disputando el sentido de los textos no sólo con el autor, sino también con otros fanáticos. Al anclar el estudio desde la Semiótica, podremos pensar estas producciones como

---

<sup>1</sup> Programas de radio previamente grabados que pueden ser desarrollados por profesionales o aficionados.

<sup>2</sup> Anglicismo que, en el contexto de las redes sociales, significa publicación o entrada realizada por un usuario. Éstas pueden ser imágenes, videos, texto, comentarios, etc.

nuevos signos o textos multidimensionales que están en diálogo constante con otros dentro del mundo *otaku*,<sup>3</sup> y que construyen significación en este espacio conformado por fans latinoamericanos del manga y el anime.

Teniendo en cuenta este panorama abordamos el análisis, desde una perspectiva semiótica, de un corpus de creaciones y narrativas transmedia, elaboradas por prosumidores de manga y animé. Nuestro objetivo es, por un lado, estudiar el diálogo que entablan con los textos primarios; y por otro, el modo en que los medios digitales han posibilitado y potenciado estas realizaciones (Vaidhyanathan, 2018). Dicho corpus ha sido conformado a partir de la recolección de *posts* publicados en dos redes sociales que gozan de la mayor popularidad y relevancia desde el 2013 hasta el 2023 según la Encuesta Nacional de Consumos Culturales: Instagram y TikTok (ENCC 2023), y también por producciones publicadas en dos plataformas diseñadas para la creación y difusión de escritura digital, Fanfiction.net y Wattpad. El proceso de recolección del corpus tomó en cuenta, además, el acceso a las publicaciones relacionadas con el tema de investigación, es decir, que se seleccionaron elementos pertenecientes a cuentas de acceso público. Luego, se establecieron criterios de búsqueda específicos para identificar las publicaciones más relevantes y significativas para el estudio. De esta manera, deberán cumplir con las siguientes condiciones: (1) ser producciones originales hechas por fanáticos latinoamericanos que (2) compartan públicamente sus creaciones en las redes y plataformas seleccionadas, que éstas (3) gocen de popularidad suficiente al estar bien consideradas por el algoritmo interno y por otros usuarios (cantidad de comentarios y/o “likes”, posiciones en *rankings* internos, etc.) y que (4) los animes o mangas con los que se establezcan relaciones de intertextualidad hayan sido vistos o leídos previamente. Por último, se organizaron según sus similitudes genéricas. Buscamos, entonces, estudiar qué procedimientos y significados se construyen en esos textos, y qué aspectos de las culturas latinoamericanas se ponen en juego a la hora de esa elaboración.

En las prácticas que hemos analizado fuimos advirtiendo la tracción y actualización de los universos narrativos japoneses: los prosumidores hacen dialogar con ellos su propia realidad. Las historias del manga y el animé son dispositivos de pensamiento que les permiten a los fanáticos crear sentidos plurales desde los diferentes lugares de enunciación. Podemos pensar, entonces, estos textos a partir de un uso lúdico y menor que se distancia de cualquier clausura del sentido ya que en ellos, los espectadores-creadores socavan la interpretación unilateral y canónica del autor

---

<sup>3</sup> *Otaku*, オタク, término japonés que se utiliza para designar en occidente a los fanáticos de las producciones audiovisuales, literarias y videojuegos asiáticos.

para darle un nuevo significado. Éste es tanto latinoamericano como digital y político, pues las redes sociales se transforman en espacios creativos de encuentro e intercambio con otros *fans*. Los procedimientos son variados y graduales y no siguen un patrón específico, sino que se realizan según el tipo de texto que se crea; es decir, no tiene que ver con la historia japonesa que se traccione, sino con el género discursivo que el prosumidor esté utilizando (y, por qué no, construyendo). De cualquier modo, dada la naturaleza del medio democratizador que es internet, cada uno de estos textos nuevos legitima los sentidos particulares que los prosumidores tienen y comparten (muchas veces contrarios o que polemizan con los presentados por el autor). Estas miradas se retroalimentan con otras de la comunidad, por lo que se nutre el mecanismo propio de las narrativas transmedia.

La globalización ha contribuido a que formas artísticas de una cultura particular migren de su lugar de origen y lleguen a otras latitudes y longitudes. Al menos en un primer momento, resultaría ilógico pensar que personajes e historias escritas y producidas a casi dieciséis mil kilómetros de distancia puedan tener alguna relación con las culturas latinoamericanas del siglo XXI. Sin embargo, hemos observado que la llegada de estos relatos estableció un diálogo cultural perdurable que se extiende hasta nuestros días, y evidenciamos que esta comunidad de fanáticos generada alrededor de ellas revisitan historias y autores para pensar y pensarse a sí mismos. Los *otakus* funcionan como bordes permeables por los que estas narrativas son traducidas e interpretadas, y sus lecturas se plasman, muchas veces, en textos innovadores, múltiples y polifacéticos. Si bien el corpus que analizamos es solo una muestra de todo aquello que producen y comparten cotidianamente los usuarios de redes sociales, creemos que resulta significativo por su diversidad y complejidad. Dado su carácter ultramoderno y artístico, muchas veces escapan a las clasificaciones tradicionales, pues están hechos para ser leídos en un entorno digital.

Esta cultura de la conectividad y la convivencia en la era digital permite la conexión entre fanáticos del manga y el anime de diversos puntos geográficos, pues el establecimiento de vínculos de comunidad se realiza en ausencia, es decir, no requiere de la copresencia en el espacio, pero sí del encuentro en la dimensión virtual. Esta frontera porosa que genera la red conecta a los *fans* y les permite dar a conocer sus lecturas y sus objetos artísticos todo esto dentro de una semiósfera *otaku* en la que se comparten códigos comunes -verbales, gráficos y gestuales-, que dan lugar al reconocimiento de sus miembros. Además, este fenómeno se ve potenciado por la actividad de los prosumidores y la ampliación de las narrativas transmedia en el ecosistema de medios y pantallas. Allí, los fanáticos generan sentidos que ponen en relación su cultura de origen con la japonesa, a través de la traducción y el trasplante,

funcionando ellos mismos como fronteras semióticas. Desde una posición única, que combina su mirada latinoamericana con su manejo cultural y literario de las narraciones japonesas, los prosumidores *otakus* crean algo nuevo y negocian, intervienen y recolocan sentidos en esta nueva forma de leer conectiva, colectiva y relacionante.

## **Bibliografía**

Castells, Manuel (2014). "El impacto de internet en la sociedad: una perspectiva global" (pp. 132-147) en *C@mbio: 19 ensayos clave acerca de cómo Internet está cambiando nuestras vidas*. Open mind BBVA. Disponible en <https://www.bbvaopenmind.com/libros/cambio-19-ensayos-fundamentales-sobre-como-internet-esta-cambiando-nuestras-vidas/>

Ministerio de Cultura de la Nación (2023). *Encuesta Nacional de Consumos Culturales*. Disponible en <https://www.cultura.gob.ar/encuesta-nacional-de-consumos-culturales-2023-13287/>

Scolari, Carlos (2013). *Narrativas transmedia. Cuando todos los medios cuentan*. Barcelona: Deusto.

Vaidhyathan, Siva (2018). *Copyrights y Copywrongs. El ascenso de la propiedad intelectual y su amenaza a la creatividad*. México: UNAM.