



Universidad Nacional Autónoma de México
Facultad de Estudios Superiores Iztacala

**Propuesta de taller vivencial basado en el Enfoque Centrado
en la Persona para jóvenes que pertenecen a la cultura
juvenil Otaku**

T E S I S

QUE PARA OBTENER EL TITULO DE

LICENCIADA EN PSICOLOGÍA

P R E S E N T A (N)

Natalia Isabel Mota González

Directora: Mtra. María Esther Rodríguez De La Rosa

Lic. Angélica Enedina Montiel Rosales

Lic. Bernardo Ángel Delabra Ríos



Los Reyes Iztacala, Edo de México a 13 de junio de 2017.



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

AGRADECIMIENTOS

Agradezco a mi madre, **Juana**, quien siempre estuvo apoyándome y escuchándome en los altibajos de este trabajo, trabajo duro para darme algo mejor, la persona que nunca se quejó si reprobaba materias y quien más me apoyo para esta tesis; a mi padre **José Luis** que siempre me alentaba a no dejar de escribir y mi hermano **Uriel** quien siempre creyó en mí y jamás me presiono.

A mi pareja **José Morelos** que siempre se sentaba conmigo y me acompañaba por bibliografía al fin del mundo, quien me dio su hombro siempre para llorar cuando más lo necesitaba y que siempre creyó en mí para este tema de tesis.

Muchas gracias a **Israel Abelleira** y **Manuel Castro** quienes fueron el apoyo emocional y estructural del trabajo, siempre dándome ideas y ayuda con el manejo de programas computacionales para la realización de esta tesis.

A mis amigos: **David Elizalde, Héctor Martínez, Jennifer Arroyo, Andrés Guzmán, Eliezer Caseres, Marisol Bravo, Itzel Cova, Quetzalcóatl Aquino y Salvador Medina**, jamás dudaron de mí, me acompañaron, fueron mi apoyo en el trabajo para poder faltas y escribir, mi apoyo moral y emocional cuando no sabía si iba por buen camino.

Y un especial agradecimiento a mis asesores: a **Esther Rodríguez** quien nunca dudo de mi tema, me dedico el tiempo necesario y estuvo siempre para mí en todos los tropiezos. A **Bernardo Delabra** y **Angélica Montiel**, quienes pusieron toda su atención en mi tema y facilitaron la realización y término de este gran proyecto.

INDICE

INTRODUCCION	4
1. ANTECEDENTES Y JUSTIFICACIÓN	8
2. EL ENFOQUE EXISTENCIAL HUMANISTA	12
2.1. Carl Rogers, la terapia centrada en la persona	13
2.2. Grupos de encuentro	16
2.3. La identidad desde el enfoque existencial humanista	18
2.4. La cultura y el enfoque existencial humanista	19
3. LAS CULTURAS JUVENILES EN MÉXICO	22
3.1. Investigaciones latinoamericanas sobre la cultura juvenil otaku	24
4. CULTURA JAPONESA COMO PARTE DEL ENTENDIMIENTO OTAKU	27
4.1. La llegada de Japón a México.....	28
5. CULTURA JUVENIL OTAKU Y SUS VARIEDADES	30
5.1. Visual kei	30
5.2. Gals.....	31
5.3. Ganguro.....	32
5.4. Ulzzang	32
5.5. Otaku.....	33
5.5.1. El otaku, su identidad y su comportamiento	37
6. TALLERES VIVENCIALES CON ENFOQUE CENTRADO EN LA PERSONA	40
7. MÉTODO	44
7.1. CARTA DESCRIPTIVA	47

8. CONCLUSIONES.....	64
REFERENCIAS.....	66
ANEXOS	
Anexo A.....	71
Anexo B.....	74

INTRODUCCION

Actualmente, la globalización y los adelantos en la ciencia y la tecnología han generado un sinnúmero de cambios en todos los niveles a escala internacional y nuestro país se ve inmerso. Hoy en día, es más fácil comunicarse con otras personas cuyo origen y destino se encuentran a miles de kilómetros, deleitarnos con la maravilla de la naturaleza de lugares que ni siquiera imaginamos que existieran, así como disfrutar de variadas historias y relatos; todo esto nos adentra a otras culturas y estilos de vida, donde la juventud es quien se ha visto más influenciada, volviéndola cada vez más heterogénea a nivel cultural y generando subgrupos llamados culturas juveniles que han impactado a jóvenes y adultos.

Dentro de estos grupos, existe una cultura juvenil que en los últimos años ha crecido considerable, pero que lleva más de tres décadas en nuestro país. Se trata de la cultura japonesa *otaku*, término que se utiliza en Japón desde los años ochenta y que describe a una persona con aficiones obsesivas hacia un determinado tema; en México sólo se les denomina a personas obsesivas hacia el anime y manga provenientes de este país oriental.

Jamás se habría imaginado que los juegos de video compitieran con las guitarras eléctricas, que la música Asiática como el *K-pop* o *J-pop* compitieran contra el pop y el rock de Estados Unidos o Inglaterra, y que los jóvenes ya no adoptaran un estilo Gótico o Punk, sino que, ahora se disfrazan de personajes de animación japonesa o con modas de tendencia oriental; lo que queda claro, es que se está dando una transformación a nivel urbano y está generando cambios en distintos sectores de la sociedad, lo cual permite identificar un nuevo tema para investigación dentro de la psicología y analizar si es una moda pasajera o llegó para quedarse, transformarse, adaptarse y vivir dentro de la cultura mexicana.

Las culturas juveniles han sido uno de los temas más recurrentes en la caracterización social de la juventud en los últimos años, al respecto Fexia (2004)

comenta que en los últimos 25 años se han diversificado, difundido, masificado y decaído diversos estilos juveniles, en su mayoría de carácter transnacional; a pesar de que se han hecho estudios empíricos y teóricos sobre las culturas urbanas, no siempre tienen el impacto y difusión que se merecen. Para Zarzuri y Ganter (2000) los jóvenes inmiscuidos en estas culturas juveniles construyen una cristalización de tensiones, encrucijadas y ansiedades que atraviesan a la juventud(es) contemporánea(s).

Los jóvenes, aunque con el objetivo en común de hablar sobre un tema importante, poseen distintos estilos y significados en sus ideas, por lo que se hace una distinción en los estilos de cada uno, buscando así una subcultura donde puedan participar activamente con su estilo minoritario, con una ideología fija y que continúen con ella a lo largo del tiempo (Rubio y San Martín, 2012).

En México, la cultura *juvenil otaku* no es un simple gusto o moda, esta cultura es parte de la interacción con otros que el joven tiene en su día a día, la cual construye parte de su identidad, transformando sus sentimientos, ideales, valores y comportamientos aprendidos en casa o la escuela. Se han hecho distintos trabajos sobre esta cultura, el artículo *Animación japonesa y globalización: la latinización y la subcultura otaku en América latina*, de Cobos en el año 2012; también se encuentra el artículo *La cultura juvenil otaku: expresión de la posmodernidad*, de Menkes en el año 2012, que hablan sobre las ganancias, el marketing, el consumismo y a grandes rasgos la historia sobre la cultura *otaku*, sin embargo, no hablan del trasfondo personal, formación de identidad o la importancia que esta cultura ha tenido en vida de los jóvenes.

Existen trabajos realizados en otros países donde se interrelaciona la identidad, el ser del joven y la cultura juvenil *Otaku*; considerando la relevancia de este tema en la población de México, se plantea un acercamiento de su impacto desde la concepción del enfoque humanista. Desde el punto de vista existencialista los seres humanos son arquitectos de su destino, libres y consientes para continuar o comenzar el dominio de la propia vida con responsabilidad, partiendo del

autoconocimiento, el contacto con sus percepciones, sentimientos y vivencias (Corchado, 2012).

Carl Rogers uno de los máximo exponentes del enfoque humanista existencial, expresa que todos los seres humanos están motivados por la concepción del crecimiento y la tendencia a la realización y planteó la “Psicoterapia centrada en el cliente”, la cual permite llevar al individuo a autocomprenderse, dirigir él mismo sus conductas y virar en la dirección que él elija y lo lleve a un cambio (Rogers, 1980).

Rogers (1978) no solo hablaba de una terapia uno a uno, también realizó trabajos con grupos que llamó grupos de encuentro; los cuales más tarde se retomaron como punto de partida para llevar a cabo procesos direccionados al desarrollo personal del participante con un alcance terapéutico. El trabajo realizado pretende la autoexploración de la persona desde un ambiente de seguridad psicológica fundamentado en la actitud empática, de aceptación positiva incondicional y congruencia del coordinador.

El enfoque humanista y los grupos de encuentro se presentan como una forma de atender las condiciones histórico-sociales que rodean al hombre contemporáneo, en este caso, a la cultura juvenil *otaku*; proponiendo un taller vivencial centrado en la persona dirigido a jóvenes que se reconozcan inmersos en la cultura juvenil *otaku*, el cual permita identificar su capacidad de autoconocimiento y desarrollo personal.

Por lo anterior, el objetivo del presente trabajo fue realizar una propuesta de taller vivencial centrado en la persona dirigido a jóvenes que se reconozcan inmersos en la cultura juvenil *otaku* en donde ellos reconozcan quienes son, que sienten y como se desenvuelven en su vida cotidiana (escuela, casa y trabajo) y que estas a su vez favorezcan su desarrollo personal y social.

La estructura de este proyecto inicia con la introducción al enfoque Existencial-Humanista, hablando de sus características y objetivos; además se habla del máximo exponente del enfoque, Carl Rogers, quien a su vez expuso los

grupos de encuentro como parte del reconocimiento propio del ser y que lleva al individuo a conocerse y aprender de los demás. Se describe sobre la identidad y éste enfoque, el cual es importante pues el individuo se apropia de características de la cultura juvenil y a partir de allí busca una tendencia a la realización.

Posteriormente se explica qué es una cultura juvenil y las culturas en las que los jóvenes mexicanos están adentrados; al hablar de la cultura juvenil *otaku*, es importante hablar de la cultura japonesa y su llegada a México, ya que con base en ella es que se conoce al *otaku* y a los subgéneros pertenecientes a ella.

Ya expuesto el enfoque y la cultura, se presenta la propuesta de taller vivencial, junto a su metodología y la carta descriptiva que permite desplegar los temas como identidad, autoconcepto vida social y escolar, respeto, entre otras, que permitirán al individuo su desarrollo personal.

1. ANTECEDENTES Y JUSTIFICACIÓN

El individuo no puede escapar de las responsabilidades del día a día, siempre está en busca de libertad para la toma de decisiones que lo comprometen consigo mismo, comprendiendo así que no forzosamente debe hacer lo que otros desean que haga, sino que puede elegir lo que él desee, dentro de las condiciones impuestas, convirtiéndose no sólo en participante dentro de las mismas, sino en mediador para él y para otros.

Al ser partícipes de la sociedad y buscarse a sí mismo, los jóvenes persiguen su libertad de expresión y elección individual, para González (1998) *“El ser humano existe dentro de un contexto y su conciencia de existencia y desarrollo es resultado de sus relaciones con los objetos y congéneres del mundo”* (p.38), contexto y conciencia que permiten adentrarse e identificarse en una cultura juvenil, caracterizada por sus múltiples y móviles sentimientos, que incorporan, mezclan, desechan e inventan símbolos y emblemas, y asimismo construyen experiencias y estilos a partir de lo pre-establecido.

El trabajo con jóvenes que se reconocen como *“otaku”* surge de un interés personal por la interacción y observación de esta cultura, en espacios públicos en los que se reúnen los jóvenes para socializar y comercializar diversos accesorios; un ejemplo es la plaza comercial llamada Frikiplaza, donde los jóvenes conviven, trabajan y compran.

Dichas observaciones hicieron notorio el rechazo y discriminación de la población mexicana hacia éste grupo de jóvenes por sus gustos y aficiones; la falta de información que se tiene de ésta cultura juvenil ha hecho que los *otaku* sean agredidos dentro de sectores laborales y escolares. Es el caso de aquellos jóvenes que impregnan lo *otaku* en toda su esfera personal y social, sin diferencia del espacio o tiempo escolar, familiar o laboral. Aspecto que dificulta su involucramiento con otras personas, al interactuar todo el tiempo desde la presentación del personaje o animación japonesa, limitando su desarrollo a la fantasía.

A partir de un Taller vivencial basado en el enfoque centrado en la persona se pretende que el joven *otaku* identifique; su personaje o representación japonesa y su identidad real para discernir entre ambos y autocomprenderse. El fundamento de la psicología existencial humanista permite plantear el tema de la cultura *otaku* como una manifestación existencial de los jóvenes en el proceso de construcción de su identidad y no como un punto de referencia dual entre lo correcto o incorrecto del ser.

Ahora bien, la Cultura Juvenil *Otaku* es una cultura con la que los jóvenes se están identificando en esta década, esta cultura surge a partir del siglo XX con las primeras ilustraciones irónicas de la sociedad aristócrata de aquella época. Estilo que fue evolucionando, adoptando en su estética los aspectos que hoy en día conocemos, entre los que destacan ojos grandes y expresivos. El conocimiento del manga y el anime, comenzó a volverse un *hobbie*, que más adelante daría entrada a una agrupación y un estilo de vida conocido como *Otaku*. Este término, está compuesto por los *kanjis* letras japonesas con significados) donde “O” es un sufijo que presta un carácter de respeto y “Taku” significa casa, a lo cual podemos decir que *Otaku* significa “De su Casa” (Balderrama y Pérez, 2009).

Los *Otaku* configuran una Cultura juvenil, de la cual se encuentran pocos artículos que hablan sobre el tema, los cuales, vienen en su mayoría de E.U., España y algunos países de América Latina. Hablando sobre todo de la economía que trae consigo, de la historia de la animación y el manga, y de la llegada de esta cultura a América Latina, pero son pocos los artículos que hablan sobre la cultura *otaku* como pilar en la formación de la identidad.

Por otro lado, los adolescentes son el sector de la población que está más inmerso en las culturas juveniles, sin embargo, podemos encontrarnos casos de *adultos* que han formado su identidad desde jóvenes en conjunto a esta cultura. Por ello, bajo la psicología Humanista-Existencial, el interés de esta investigación es proponer un taller vivencial centrado en la persona, dirigido a jóvenes que se reconozcan inmersos en la cultura juvenil *otaku*, dado que este enfoque enfatiza en la actitud, los intereses, preocupaciones personales y filosóficas de lo que significa ser humano; además enfatiza en el estudio de sentimientos, deseos, y tendencia a

la realización, que otros enfoques consideran son poco objetivos e importantes. Este enfoque identifica en la persona la posibilidad de crecimiento y desarrollo pleno, donde ella se quite los obstáculos que le impiden avanzar, a lo cual López (2009) señala que el hombre es quien decide su destino de vida y por lo tanto *“tomar las riendas de su propia existencia”* (p.2), así se hace responsable de sus decisiones.

Un taller vivencial facilita la comunicación personal y con otros desde el aprendizaje continuo. Por lo que el proceso de acompañamiento en un taller vivencial es importante para que la persona aprenda a dirigir su vida, y el enfoque Existencial-Humanista, permite comprender algunas de sus características principales que provienen del compromiso con el crecimiento personal. Coloinger (2003) menciona que la perspectiva humanista se centra en aspectos superiores, avanzados y sanos de la experiencia humana, así como valora las experiencias subjetivas del individuo, las cuales debe aplicar para mejorar su condición humana y desarrollar una dirección deseable y aceptable. El trabajo realizado por Rogers habla sobre la apertura a los sentimientos y las elecciones presentes; la aproximación centrada en la persona tiene alcances para el mejoramiento de la sociedad, en educación, trabajo, matrimonio y conflicto entre grupos (Rogers, 1980).

Los talleres vivenciales con enfoque centrado en la persona plantean un cambio en los individuos, da experiencia para el mejoramiento y crecimiento del ser, entre varios participantes que comparten ideas y experiencias desde las que permiten que los demás se nutran y aprendan de ellas. El antecedente de estos talleres son los grupos de encuentro que de acuerdo con Monroy y Sánchez (1997) permitían que los asistentes compartieran vivencias, creencias y aspiraciones en un clima de seguridad psicológica, confianza, respeto y libertad; generado desde las actitudes básicas de congruencia, aceptación positiva incondicional y empatía del facilitador.

Gómez del Campo, Salazar y Rodríguez (2014) abordan el taller vivencial como un espacio en el cual los participantes se reúnen en grupo para trabajar a partir de sus experiencias personales, sobre algún tema específico. Tiene una estructura y planeación previa que contempla contenidos teóricos, ejercicios

facilitadores de la experiencia personal y de aprendizaje. Permite crear espacios dialógicos, donde se ponen en común conocimientos afectos y experiencias cotidianas y significativas de cada uno, para ser resignificados.

Los talleres vivenciales promueven aprendizaje significativo ya que permiten la asimilación e integración de los conceptos en la persona que aprende, al tener un significado en su existencia presente. Promueve la toma de conciencia y la reflexión sobre la propia realidad, desde un aprendizaje significativo al involucrar a la persona en su totalidad y desde ahí posibilitar un cambio.

2. EL ENFOQUE EXISTENCIAL HUMANISTA

El enfoque Humanista se interesa por los dilemas del hombre del siglo XX, es una corriente psicológica que apareció como una reacción al psicoanálisis y al conductismo. Es una visión positiva del ser humano donde se reconoce la libertad para decidir en torno a su existencia. González (1998) comenta que el enfoque humanista es vislumbrado como puente que divide las teorías psicológicas y psiquiátricas científicas de los intereses de la humanidad. Está interesada en la conciencia, conciencia de sí mismo, la existencia del ser y la autodirectividad orientada y siempre tendiente a su ser y existir de individuo.

Para González (1998) este enfoque se relaciona y emparenta con el existencialismo; básicamente en sus credos filosóficos y antropológicos, en su visión del ser humano y en los cuestionamientos que ambas corrientes plantean, ya que enfatiza los intereses y las preocupaciones filosóficas de lo que significa ser humano, es parte de una psicología que engloba experiencias subjetivas del individuo.

Carl Rogers, es el vocero mejor conocido de la psicología humanista y desde su planteamiento señala que todos los seres humanos están motivados por el proceso de crecimiento y la tendencia a la realización (Shulzt & Schultz, 2009). Rogers (1980) en su libro *“el camino del ser”*, habla sobre el enfoque personalizado, el cual expresa en conjunto sus investigaciones, hablando de la orientación directiva, el enfoque centrado al cliente, dirección centrada al grupo, etc., que conduzca al individuo a autocomprenderse y dirigir sus conductas.

Para Martínez (1990) el ser humano es un ser viviente cuyo comportamiento es constante y en continuo cambio, que tiene una capacidad de ser consciente de sí mismo, de las situaciones y condiciones que ejercen influencia sobre él, así como el influjo que él ejerce sobre éstas, que le permiten tomar decisiones y le da poder de elección, creando así su propio mundo y responsabilidad de su existencia, lo cual es parte de la teoría de Rogers sobre el cliente, y su tendencia al cambio.

La conciencia forma parte del cambio de una persona, es un punto crucial, pues entre mayor sea la conciencia que tenga el individuo de los hechos y experiencias vividos, mayor será la seguridad y la dirección que los lleve a un cambio evolutivo, participando así, en una tendencia formativa amplia y creativa (Rogers, 1980).

2.1. Carl Rogers, la terapia centrada en la persona

Carl Rogers creó el método de la psicoterapia centrada al cliente, a raíz de investigaciones y la teoría de la personalidad, y utilizando como herramienta fundamental la psicología humanista. La psicoterapia que creó sugiere que el individuo tiene la capacidad de cambiar y de mejorar; es decir, la persona guía su propio cambio y el terapeuta los acompaña en él. Comentan Shulzt & Schultz (2009), que estamos motivados por la tendencia a realizar cambios y mejorar para sí mismos y a esto se le llama "*tendencia a la realización*" que engloba las necesidades físicas y psicológicas.

Existen características de las personas que funcionan plenamente, Shulzt & Schultz, las enlistan de esta manera:

- *"Conciencia de experiencias*
- *Conocimiento de sentimientos positivos y negativos*
- *Confianza en los sentimientos y la conducta propios*
- *Libre albedrío, sin inhibiciones*
- *Creatividad y espontaneidad*
- *Necesidad de crecer y esforzarse al máximo".*

(Shulzt y Schultz, p. 333).

La teoría de Rogers, no solo se aplica en la terapia centrada al cliente, también se utiliza en los grupos, en la educación, en el matrimonio y relaciones, pues el cambio que propone esta terapia es gradual y al ser la persona quien busca su crecimiento, la teoría rogeriana se puede implementar en diferentes ámbitos.

Se han mencionado las características de las personas con plenitud en sus vidas y que son parte importante para su desarrollo, sin embargo, también es importante conocer los rasgos que el facilitador debe dominar para facilitar el desarrollo del cliente.

Existen tres actitudes que debe cumplir el facilitador para que el desarrollo del individuo sea favorecedor y estimulador. La primera es la autenticidad o congruencia, de la experiencia personal del facilitador hacia el mismo y de él hacia el usuario. La segunda es la aceptación incondicional o como Rogers lo llama "*visión incondicionalmente positiva*" (Rogers, 1980, p.61) hacia la experiencia manifestada por el usuario en su momento. Y el tercer aspecto es la empatía, que es la comprensión de lo que para el cliente significa lo que experimenta y que el facilitador hace parte de la experiencia presente. Estos tres puntos son realmente importantes de comunicar, debido al efecto de confianza, seguridad, aceptación, escucha y comprensión de sí mismo capaz de generar en la persona (Rogers, 1980).

Rogers (1980) habla de los aspectos fundamentales del "*centro de aprendizaje personalizado*", en otras palabras, nos menciona algunas de las características que debe conocer y entender el facilitador:

1. *"Condición previa. El líder o facilitador, debe ser seguro de sí mismo.*
2. *El facilitador comparte el proceso y responsabilidad de la experiencia de aprendizaje. El grupo en cuestión es parte de la clase o taller.*
3. *El facilitador contribuye con recursos para el aprendizaje. Estimula a los estudiantes con libros, informes, recursos didácticos, entre otros.*
4. *El estudiante desarrolla su plan de aprendizaje individual y colectivo.*
5. *El facilitador provee un lugar para el aprendizaje. Un lugar seguro, ventilado, alumbrado y con el mobiliario necesario.*
6. *Mantener nutrido el aprendizaje.*

7. *Disciplina y autoridad necesaria para no perder los objetivos.*

8. *Evaluación del tema y el significado de cada individuo en su aprendizaje.*

9. *Ambiente promotor de crecimiento”.*

(Rogers, 1980, p. 140-141).

Es importante que el facilitador sea capaz de escuchar con atención, de mostrar un genuino aprecio por el cliente, de clarificar y ordenar la información sin distorsionarla; al mismo tiempo que facilita la expresión de las experiencias de su cliente, tiene congruencia con la comunicación, no ser agresivo, y así favorecer las actitudes correctas para que el cliente aprenda y así tenga elementos básicos en su procesos de reconstrucción (Lafarga & Gómez, 1978).

El enfoque existencial humanista se planteó en un inicio como psicoterapia no directiva y posteriormente como centrada en la persona, este cambio se fue dando desde el avance en la investigación y planteamiento teórico realizado por Rogers, pero consolidó la relevancia que las actitudes básicas tienen en el proceso de acompañamiento.

2.2. Grupos de encuentro

Los grupos de encuentro se basan en el aumento y mejoramiento del desarrollo personal del individuo y de su comunicación con otros, por medio de experiencias en una constante red de relaciones interpersonales, donde el aprendizaje es continuo.

El cambio terapéutico puede facilitarse en grupos e individualmente. Estar en un grupo terapéutico da la experiencia para mejorar el crecimiento de personas sanas, Rogers los denominó “grupos de encuentro” (Schulz & Schulz, 2009, p.336), estos grupos tienen un facilitador, quien acompaña a los participantes.

En el grupo se busca un ambiente saludable y cómodo, donde las personas comiencen a sentirse e inspirarse entre ellos mismos y sus relaciones. Siempre que el proceso terapéutico adquiere mayor profundidad, puede causar angustia y sentimientos de tristeza y confusión, así que el estar más unificado al grupo, le pueden ayudar a salir adelante y sentirse comprendidos, pues los demás participantes pueden estar pasando por lo mismo, además las personas buscan satisfacer sus necesidades personales y el ambiente del grupo es donde pueden forjar una situación que les permita satisfacer esas necesidades buscadas, y así vivir nuevas experiencias que les permitan el desarrollo y superar las dificultades de su día a día (Rogers, 1980).

En estos grupos, el facilitador del grupo se reúne de forma intensiva para desarrollar un clima psicológico de seguridad, donde se genere la libertad de expresión y se disminuyan las actitudes defensivas de los participantes, un espacio donde se cree la confianza de expresarse positiva y negativamente y nazca un clima de confianza recíproca.

Montes de Oca (2005) cita las características del grupo de encuentro de la siguiente forma:

- *“El facilitador y participantes se reúnen en una habitación silenciosa y cómoda.*
- *En círculo de preferencia.*

- *Cada sesión de una a dos horas.*
- *Un promedio de 20 sesiones.*
- *Cada uno es responsable de su crecimiento personal.*
- *No hay ejercicios estructurados.*
- *Se puede incluir alguna actividad cognitiva.*
- *No se entregan calificaciones.*
- *Se escuchan mutuamente y aprenden unos de otros.*
- *Se retroalimentan entre todos.*
- *Se emplea una autoevaluación individual y en grupo”.*

(Montes de oca, 2005, p. 31).

El facilitador tiene tres características básicas:

1) *“Ser autentico, lo cual lo lleva a ser congruente con los participantes.*

2) *Tener aceptación: ser cálido y respetuoso hacia los demás*

3) *Ser empático: comprender los sentimientos, pensamientos y expresiones del individuo. Que cree un clima de libertad”.*

(Montes de Oca, 2005, p. 33).

Las características del facilitador y los grupos de encuentro, en conjunto y puestas en práctica, acompañan al individuo durante las sesiones en grupo donde conocen diferentes pensamientos y experiencias de otros, que lo llevan a ser más capaz y eficiente en la toma de decisiones para su vida.

En un planteamiento posterior a los grupos de encuentro, el trabajo con grupos se fue desarrollando bajo el nombre de grupos de crecimiento o de desarrollo humano, según la traducción empleada. La variación del nombre sin embargo no hizo cambiar el señalamiento de las actitudes básicas como condiciones básicas y necesarias para promover el crecimiento o aprendizaje significativo de la persona; pero si ponía énfasis en un cambio de procedimiento y en el número de asistentes.

Monroy y Sánchez (1997) mencionan que los talleres de desarrollo humano son grupos conformados por un rango de 15 a 20 personas, con un tema eje

referente al desarrollo humano para las experiencias de aprendizaje, propuestas por el o los facilitadores, sin implicar una limitación estricta. En los talleres se establecen límites -propuestos por los mismos participantes- para marcar el ritmo de trabajo a regular por integrantes y facilitador. Dentro del grupo existe un compromiso temporal previamente acordado. Para Cohen (2000) este tipo de trabajo está enfocado especialmente a las relaciones interpersonales, así como al cambio a partir del impulso del desarrollo del potencial humano.

Durante la última década se ha planteado el trabajo con grupos como talleres vivenciales con enfoque centrado en la persona, sin embargo, antes de entrar en detalles sobre este, se detalla sobre identidad y cultura en el enfoque humanista.

2.3. La identidad desde el enfoque existencial humanista

Para Bernal (2002) la identidad se construye desde la complejidad, asumiendo el carácter relacional y autonomía del individuo, relacionándolo con su individualidad y sus diversos vínculos con el entorno. Esta identidad, es la que ayuda a construir el “yo”, y lo hace mediante una combinación de relaciones personales que le ofrece el entorno y lo que ha vivido desde su nacimiento. Dentro de la identidad hay un fragmento del ser que conlleva la autorrealización, pues la persona considera que debe estar dirigida a sus valores y metas, reclama una lucha y superación, de la cual estas vivencias sean positivas o negativas, ayudaran a la conformación de su identidad.

Por lo cual, la identidad se construye en lo que se describe como en una permanente interacción con el otro.

El modelo de la personalidad sana propuesto por Rogers (1980) inicia a considerarse un punto de partida adecuado para el desarrollo de una sociedad sana. Por otro lado, la comunidad es parte de la formación de identidad del individuo, de ella el individuo aprende de los errores de otros y conociendo diferentes puntos de vista, además de hacer observaciones que lo guíen a reformularse la idea de autorrealización que conocen. Notándose que el contexto influye significativamente

en su existencia y en su relación con los objetos y sus congéneres, permitiendo observar como el contexto es parte importante de su Identidad, y le permite conocer el “*lo que yo soy*” y “*lo que tú eres*”, por medio de la convivencia mutua y el conocimiento recíproco de lo que nosotros somos.

El *self* es la palabra mayormente usada para referirse a la identidad personal, Rogers (1980) refiere que el *self* es un proceso, pues cambia constantemente. Esto es, que los individuos cambian de manera positiva de forma natural e invariable, con base en sus experiencias, vivencias y expectativas a futuro.

El *self* de la persona va en dos categorías, la primera en el *ideal*, lo que el individuo desea ser, y que se encuentra insatisfecha e inconforme con su vida; y la segunda es el *real*, el cual debe aceptar para poder llegar a su desarrollo deseado y tener una mejor calidad de vida.

2.4. La cultura y el enfoque existencial humanista

Al estudiar el tema de la identidad, se sabe que implica tratar aspectos que conciernen a la memoria histórica, el no usar la historia o bloquearla es una forma de abandonar los valores de cualquier cultura. Además de entender que las condiciones histórico-sociales que rodean al hombre contemporáneo tales como rescatar, estudiar, promocionar sus valores culturales de la localidad, fomentan el respeto para las nuevas generaciones, preservando la memoria histórica, fomentando un sentido de pertenencia a la comunidad y el arraigo nacional.

El término cultura puede tener varios significados, y hacer alusión a diferentes hechos, como un proceso, el patrimonio, los conocimientos, etc. se trata de una categoría central de las ciencias sociales, que interpreta los significados de realidades concretas, en las colectividades, los grupos o las organizaciones. La cultura engloba y define la vida en sociedad y es parte específica de un sistema social. La cultura se ve en el lenguaje, las herramientas, los símbolos, artefactos, bienes, procesos técnicos, hábitos y valores heredados. (Rubio y San Martín, 2012).

La cultura forma parte de nuestras posibilidades de saber qué hacer con ella, no solo de pasarla de generación en generación, para Jordi Busquet (2006) la cultura y el humanismo tienen las siguientes características:

- *“La cultura debe ser selectiva, pues las actividades culturales forman parte de las cualidades más nobles de la condición humana.*
- *La cultura es canónica, “la cultura Humanista” tiene su fundamento en la tradición y se caracteriza por su alto grado de exigencia a la hora de juzgar la creación cultural.*
- *La cultura es carismática: se expresa por las cualidades del artista que es el original de la obra.*
- *La cultura es un proceso difícil.*
- *La cultura genera jerarquías sociales.*
- *Es frágil y vulnerable”. (p. 99-100).*

La naturaleza de la cultura es difícil, pues es sensible, se debe fomentar sin renunciar a la persona y personas. La cultura y el desarrollo, a pesar de que no avanzan juntas, no pueden verse en términos contrapuestos. Enfoquemos de manera humanista al desarrollo y la cultura tal como lo citan Infante y Hernández (2011) de un informe presentado por la Comisión Mundial de Cultura y Desarrollo en 1995:

“[...] es inútil hablar de cultura y desarrollo como si fueran dos cosas separadas, cuando en realidad el desarrollo y la economía son elementos, o aspectos de la cultura de un pueblo. La cultura no es pues un instrumento del progreso material: es el fin y el objetivo del desarrollo, entendido en el sentido de realización de la existencia humana en todas sus formas y en toda su plenitud”. (p. 2)

Dejándonos notar que nosotros como humanos debemos tratar de armonizar la cultura y el desarrollo de la economía, tal como pasa con la Cultura Juvenil *Otaku* llegada a nuestro país, por medio de la Cultura japonesa, que nos permite

conocerla, vivir con ella y adentrarnos a la parte de ser consumidores de esta cultura, a la par de incluirla en nuestra cultura mexicana y apropiándonos de ella, dándole distintos matices y reflejando dinámicas distintas de un pueblo a otro.

3. LAS CULTURAS JUVENILES EN MÉXICO

Abordar a las culturas juveniles en general, favorece a la comprensión de su llegada y el porque los jóvenes las adoptan; a su vez nos permite conocer que son variadas y que los jóvenes participan en algunas de éstas de acuerdo a sus ideales; los *otaku* son una de las muchas culturas juveniles existentes y son la cultura central del presente trabajo.

La revista Injuve (2004) comenta que las culturas juveniles es el término más utilizado en la literatura internacional y está más vinculada con los estudios culturales, en parte este término ayuda a mirar de manera distinta a la identidad, a la vida cotidiana, al ocio, etc. en un sentido amplio:

“...las culturas juveniles se refieren a la manera en que las experiencias sociales de los jóvenes son expresadas colectivamente mediante la construcción de estilos de vida distintivos, localizados fundamentalmente en el tiempo libre, o en espacios intersticiales de la vida institucional...definen la aparición de Microsociedades Juveniles, con grados significativos de autonomía respecto de las Instituciones Adultas...” (p. 9).

Los estudios sobre juventud han predominado en el interés por diferentes dimensiones estructurales, tales como la escuela, el trabajo y la familia, y por temas clásicos, como la participación, la política, etc. Y estos temas han sido comúnmente abordados desde una metodología cuantitativa, dejando de lado lo cualitativo y etnográfico. Sin embargo, en esta última década, se han abordado numerosos temas desde lo empírico y teórico, con una metodología cualitativa que han permitido recuperar las voces de los actores que producen y reproducen las culturas juveniles.

Los jóvenes inmiscuidos en estas culturas juveniles son la expresión de una crisis de sentido e identificación a la cual arroja la modernidad y también constituyen la manifestación de una disidencia cultural o una “resistencia” ante una sociedad

desencantada, donde al voltear la mirada a otras culturas ya sean nuevas, o pertenecientes a otros contextos, son la respuesta y el cobijo de muchos jóvenes (Zarzuri y Ganter, 2000).

En la ciudad de México el movimiento de culturas juveniles comenzó en los años 60' a raíz de un concierto de rock, donde las autoridades reprimieron a los jóvenes que asistieron, de allí surgieron pequeños grupos que se reunían en distintos lugares a hablar sobre lo sucedido (Gómez, 2012).

Para Rubio y San Martín (2012) cuanto mayor es el cosmopolitismo de una urbe, mayores son las necesidades de arraigo y cercanía física que ofrecen las subculturas y el apego a sus ídolos. De allí se desprende la importancia de las reuniones de jóvenes, todos ellos bajo el signo de lo inmediato y lo lúdico. En el capitalismo avanzado los ritos de paso que marcan el tránsito a la vida adulta han ido multiplicándose, disolviéndose, siendo cada vez más inespecíficos y marcados por el grupo de iguales, en vez de por el grupo adulto. Las etapas de transición se convierten en "etapas intransitivas" en el sentido de que parecen no tener fin, de modo que las culturas juveniles terminan siendo intergeneracionales.

Los adultos y los medios de comunicación son quienes favorecen al estereotipo construido por la sociedad del ideal de joven. Constructo ayudado por los padres y la familia, quienes vivieron en otra época y su juventud fue diferente a la de ellos; por lo cual, se crean una visión de cómo deben ser los jóvenes de ahora y no logran asimilar ni ser flexibles con los jóvenes que atraviesan una nueva etapa de cambios políticos, económicos, sociales y culturales. Por consecuencia de los cambios político-sociales se está dando una falta de oportunidades y un desinterés por parte del Estado hacia los jóvenes, ya que no se les permite alcanzar un bienestar económico ni social, y a esto, se añade que los familiares tienen altas expectativas en las vidas escolar y laboral, provocando incertidumbre en los jóvenes y en su futuro (Castillo, 2011).

Estos jóvenes, aunque con el objetivo en común de hablar sobre un tema importante, tienen distintos estilos y significados en sus ideas, por lo que se hace una distinción en sus estilos, buscando así una cultura juvenil donde puedan

participar activamente, con una ideología fija y que continúen con ella a lo largo del tiempo (Rubio y San Martín, 2012). Las culturas juveniles han aumentado y se han diversificado, lo cual puede comprenderse cuando se consideran como formas de expresión de prácticas sociales y culturales, las cuales dan cuenta de un constante proceso de mutación cultural e intercambio colectivo (Zarzuri y Ganter, 2000).

En las culturas juveniles sus miembros pueden apoyarse, autoafirmarse, encontrar un lugar y sentido a su existencia; asimismo, confianza y pautas más claras de conducta. A través de ellas se encuentra una salida a lo cotidiano, como respuestas a las interrogantes, por el déficit emocional que le depara en las grandes ciudades y sus conflictos familiares, amorosos y laborales. Y que permiten al joven adentrarse e identificarse, dejando que sus múltiples y cambiantes sentimientos, se incorporen, mezclen, desechen e inventen símbolos, que los ayudarán a construir experiencias y estilos, lo cual les permitirá reafirmar su imagen personal, contribuir a la construcción de su ser y marcar su propia dirección de cambio.

Al abarcar tantos aspectos sociales y culturales, entendemos que los jóvenes cruzan por diferentes etapas hasta llegar a la edad adulta y en este lapso se forma su identidad, se conocen a sí mismos, se van formando en ellos diferentes significados de la vida, y las experiencias que van teniendo a lo largo de la vida los llevan a tener acercamientos con más jóvenes y adultos con otra perspectiva de la vida, que los llevan a conocer diferentes culturas juveniles.

3.1. Investigaciones latinoamericanas sobre la cultura juvenil otaku

Las investigaciones que se están a punto de abordar son de diferentes países de Latinoamérica, es de importancia hablar de ellas, pues tienen similitudes a nuestra cultura mexicana y compartimos el idioma, lo cual nos permite tener una mejor comprensión de la cultura *otaku* en diferentes países, desde cómo se comprende esta cultura juvenil, cual es la concepción de las personas sobre esta, el derrame económico que deja esta cultura, y de manera muy importante la identidad que se va formando al vivir y conocer la cultura, así que a continuación se

describirán brevemente algunas investigaciones que abordan la cultura juvenil *otaku*.

Bravo, Ángeles y Charco (2010), en su Tesina *“Identidad juvenil y la práctica del cosplay”*, se sumergieron en el mundo *Otaku* mostrando el comportamiento y las actividades más realizadas por los jóvenes inmersos en esta cultura juvenil. Primeramente, nos refieren que el *cosplay* viene etimológicamente del inglés *“costume”* (disfraz) y *“player”* (jugador) y al unirlos se entiende de forma literal: *“el que juega a disfrazarse”* (p.28), el *cosplay* es un pasatiempo del aficionado a vestirse y caracterizar como su personaje de anime o videojuego favorito. Bravo, Ángeles y Charco realizaron entrevistas a *“Cosplayers”* de las que llegan a la conclusión de que sea del agrado de la familia o no; forma parte de una identidad que los lleva a entenderse a sí mismos y a otros, además de integrar en sus vidas la cultura japonesa en sus costumbres y formas de pensar, llevando esto a la práctica en su vida cotidiana y para su país.

Bogarin (2008) cuenta con dos artículos que hablan sobre el *otaku*, el primero titulado *“Otaku y el imaginario manga/anime”* habla de los códigos estéticos y su aplicación cotidiana en el comic y animación japonesa, y formando parte de la imaginación del consumidor, debido a que el producto y creaciones niponas adquieren un atractivo que reside en la percepción global que actúa como referencia cada vez que se presenta un estímulo en torno al anime y manga. Y el segundo artículo se titula *“El sustrato teórico del fenómeno otaku”*, donde se propone un estudio introductorio al origen de la noción de imaginario como generador de conductas de los coleccionistas del anime y manga, en relación con la estética por la industria japonesa al consumidor de dichas manifestaciones.

Franjzylber (2007) nos inserta en el contexto de una investigación multidisciplinaria orientada a la mayor comprensión de las relaciones humanas entre los medios audiovisuales, medios de comunicación y construcción de nuevas identidades, a partir de la cultura juvenil *Otaku*, lo anterior explicado en su artículo *“Videoanimación en Chile: audiovisual, relativismos y construcción de nuevas identidades”*, el autor llega a la conclusión de que la empresa de la videoanimación

otaku se enfrenta a un hecho preciso: la existencia de grupos aficionados a la cultura japonesa, cuyas funciones de intercambio de objetos y saberes sobre la japoanimación se entrelazan hipotéticamente como mecanismos de construcción de identidad

También se encuentra el abordaje del chileno, Luis Perillan (2009), quien en sus Tesis "*Otakus en Chile*", donde distingue a esta cultura juvenil como un fenómeno, en el cual, trató de profundizar sobre las particularidades del grupo, sus formas de relacionarse, de comprender su situación, su visión del mundo adulto y principalmente entender como ellos configuran su identidad y como esta les permite entender el mundo que les rodea.

Se podría continuar hablando de trabajos que han abordado el tema de la Cultura Juvenil *Otaku*, sin embargo, estos cuatro trabajos nos permiten ver que, en distintos países esta cultura juvenil ha llegado y se está haciendo parte de la vida cotidiana de los jóvenes y adultos, *como expresión de su ser*, además de parte del consumo para el país.

4. CULTURA JAPONESA COMO PARTE DEL ENTENDIMIENTO OTAKU

Antes de adentrarnos a la cultura juvenil *otaku*, se considera necesario hablar sobre la cultura japonesa y su país, lugar de donde viene la cultura juvenil en cuestión. Los datos importantes para entender su cultura son: la historia del porque Japon inicio como nación, su cultura del respeto y el honor, la *Era* en la que los nipones llegan a México y consolidaron su amistad con él.

Comenzemos a hablar de Japon con la siguiente cita: *“La cultura de Japón es el resultado de un proceso histórico que comienza con las olas migratorias originarias del continente asiático e islas del Pacífico”* (Karam, s.f., p. 1); la cultura China fue la influencia más fuerte para este país. Japón entró a un periodo de aislamiento con el resto del mundo durante la era Shogunato Tokugawa (1192-1333) y hasta el comienzo de la era Meiji (1868-1912), el emperador Komei durante la era Meiji hizo cambios políticos, comerciales y sociales, dentro de los cuales se dejó entrar a los extranjeros a su país y por ellos, llega influencia cultural de otros países.

En Japón, las interrelaciones personales (tanto como para residentes y extranjeros del país) están influenciadas por las ideas de “honor”, “obligación” y “deber”, las cuales representan una costumbre extremadamente diferente a la cultura individualista y liberal de los países occidentales. Estas ideas son practicadas generalmente frente a superiores o gente desconocida.

Esta cultura también se distingue por la práctica del *Nemawashi* que se refiere a la preparación cuidadosa y seria en un proyecto, lo cual refleja la armonía aceptada y respetada dentro de la cultura japonesa (Karam, s.f). El idioma japonés es una lengua aglutinante que posee un sistema de escritura complejo con tres tipos de glifos: *kanji*, *hiragana* y *katakana*. También se utiliza el alfabeto latino, pero en pocas ocasiones.

4.1. La llegada de Japón a México

La existencia de problemáticas políticas en Japón y México a mediados del siglo XIX dieron paso a transitar por senderos parecidos, dado que Japón estuvo en aislamiento durante más de dos siglos, desde principios del siglo XIX existía una presión para que este abriera sus puertas al comercio internacional, por su lado, México tenía poco más de seis lustros de haberse constituido como una nación independiente y con dificultades para levantar el nuevo Estado (Palacios, 2012).

Un hecho que sirvió como antecedente para el primer lazo oficial amistoso entre México y Japón, fue el viaje de la Comisión Astronómica Mexicana de 1874, cuyo objetivo fue observar el tránsito de Venus frente al disco solar en Yokohama. Viaje en el cual Francisco Díaz Covarrubias y Francisco Bulnes, expresaron su punto de vista sobre entablar relaciones diplomáticas y comerciales con Japón, así como facilitar la inmigración japonesa hacia nuestro territorio.

Tales opiniones hicieron eco en la población japonesa, y para 1888 el Tratado bilateral simbolizó el encuentro entre dos naciones, el cual establecía un vínculo entre los gobiernos y la inmigración de japoneses en México, comenzando por la colonia establecida en Chiapas en 1897 y continuando en el arribo de miles de nipones que viajaban a México para posteriormente arribar a Estados Unidos (Palacios, 2012).

El migrante japonés en México entre 1887 y 1911 era del tipo masculino, jóvenes solteros en su mayoría y proveniente de áreas rurales de Japón. La mayoría de los inmigrantes nipones fueron enganchados por compañías contratistas, las cuales los llevaron para la construcción de ferrocarriles en México (Palacios, 2012) llegando así, la primera parte de la población japonesa a México como parte de la fuerza de trabajo e iniciando la llegada de su cultura.

La unión Japón-México a grandes rasgos fue como se explicó anteriormente, ahora bien, a partir de esta unión político-comercial, en México la cultura nipona ha seducido y atraído a los mexicanos por su arte, literatura y tradiciones. Para Almazán (2012), se denomina "*Japonismo al movimiento cultural occidental que*

encontró en Japón una inspiración, Katsushika Hokusai (1760-1849) se consideraba el mejor artista japonés de todos los tiempos, toda persona culta conocía las obras de este hombre y sobre todo inspiraban al Manga” (p. 166), durante la época de Hokusai el manga era un conjunto de bocetos de varios artistas, en esta época actual el interés por el manga, videojuegos y moda por lo japonés está muy relacionada con la visión de lo japonés creada desde el Japonismo.

Habiendo hablado sobre la historia de cómo Japón llegó a México, y el *Japonisimo* como base importante de la cultura juvenil Otaku, nótese que esta cultura tiene características significativamente diferentes a la nuestra, desde que las interrelaciones personales son influenciadas por el honor, obligación y respeto por todos en su país, y la individualidad y pensar en uno mismo de nuestro país, formas de ser que crean un choque entre el pensamiento mexicano y el vivir dentro de la cultura *otaku*.

5. CULTURA JUVENIL OTAKU Y SUS VARIEDADES

A partir de la unión político-comercial con Japón, las tendencias sobre sus culturas juveniles han llegado hacia el país, aunque no llegaron de manera rápida desde que hicieron unión comercial, entre las décadas de los ochentas y noventas; con la entrada del Internet al país, se tuvo un gran contacto con Japón para gran parte de los jóvenes de México.

Sin duda alguna, son variadas las culturas juveniles que existen en el país Nipón actualmente. Al hablar de ellas en México, se encuentran englobadas en la cultura *otaku*, son pocos quienes conocen estas diferentes culturas, pero quienes las conocen las han adoptado como parte de la cultura juvenil *Otaku* en el país y forman parte de las características y la identificación del joven como perteneciente a esta cultura. Antes de hablar de la cultura juvenil *otaku*, hablaremos de algunas de las tribus urbanas de Japón que se han integrado en esta cultura juvenil en nuestro país y que siguen formando parte de ambas culturas:

5.1. Visual kei

Esta cultura mejor conocida como estilo visual, es un movimiento estético y musical, los géneros más tocados son el Metal japonés, el rock japonés, el *glam rock* y *heavy metal*, *pop* japonés, música electrónica, si bien tienen una gran variedad de géneros que pueden tocar, sin embargo, está más caracterizada y guiada por el uso variado de maquillaje, peinados elaborados y trajes extravagantes, algunas personas tienden a dar un aspecto andrógino. En la imagen 1 se muestra un ejemplo de la vestimenta de los *visual kei*.



Imagen 1. *Blood*, grupo musical del género *visual kei*.

5.2. Gals

Cultura juvenil de chicas adolescentes y mujeres jóvenes urbanas japonesas que se preocupan principalmente por la belleza y cuidado de ropa, maquillaje, cabello, uñas, etc. Su nombre viene de una abreviación a la palabra “*girl*” que significa “chica” en inglés. Existe otra etimología sobre el por qué se denomina *gal* a esta cultura juvenil, viene de la palabra “*kogal*” o “*Kogyaru*” que proviene de la palabra japonesa “*Instituto*”. En la imagen 2 se muestra un ejemplo de *Gal*.



Imagen 2. Vestimenta e imagen *Gal*, revista *Gal Side*.

5.3. Ganguro

Pasaron a ser una cultura juvenil al tener más población dentro de Japón. Ellas comenzaron como subdivisión de las *gals*, al igual que ellas usan ropa de moda occidental, plataformas en zapatos, lo que la diferencia de las *Gals* (ver imagen 3), es que su cabello está muy teñido de rubio y se broncean hasta quedar morenas o hacen uso de maquillaje que las hace verse totalmente morenas y maquillaje completamente cargado.



Imagen 3. Aspecto físico de las ganguro.

5.4. Ulzzang

Ésta moda es muy popular en Corea del Sur, China y Hong Kong, no ha sido de gran auge en Japón, sin embargo, el estilo es utilizado por jóvenes mexicanas que también tienen gustos hacia la cultura japonesa. La palabra *ulzzang* (ver imagen 4) significa “mejor rostro o rostro perfecto”, se utiliza en la vida real u online para describir a las personas que son atractivas físicamente y que han ganado popularidad, un ejemplo sería los *Idol* o *Idolos* de los grupos pop de Corea del sur o China.



Imagen 4. Estilo de los *Ulzzang*.

5.5. Otaku

Ahora examinaremos de forma más profunda la cultura juvenil en la que se centra esta investigación. En el país Nipón quienes pertenecen a la cultura *Otaku* se les ve de manera despectiva, puesto que son personas que dejan familia, ciertos trabajos, vida social y a veces pueden encerrarse en casa, saliendo exclusivamente al trabajo y a eventos con esta cultura juvenil.

El término *Otaku*, está compuesto por los *kanjis* (letras japonesas con significados) “O” que es un sufijo que presta un carácter de respeto y “Taku” que significa casa, a lo cual podemos decir que significa “De su Casa”(Balderrama y Pérez, 2009).

Esta cultura juvenil es formada en su mayoría por jóvenes aficionados al anime, manga y/o videojuegos, conviven entre ellos y consumen productos de este tipo y relacionados con la cultura japonesa de donde viene el *anime* y *manga* (Menkes, 2012). Puntualicemos el significado del anime y manga; el anime esta viene de la palabra en ingles "*animation*" y se aplica para definir a la animación que viene de Japón. El manga es una historieta japonesa que se lee de derecha a izquierda, la cual puede tener historia dirigida a niños, jóvenes o adultos, y se publican semanalmente o mensualmente (Bravo, Ángeles y Charco, 2010).

Para poder entender más sobre Japón y la cultura juvenil *Otaku*, debemos hablar sobre la vida que llevan en su país. Se valora mucho la educación escolarizada por lo que el niño comienza a temprana edad la educación. La madre toma un rol importante en la educación, enfocándose en la vigilancia de que sus hijos asistan a las mejores escuelas y estén en una universidad de prestigio. La alta exigencia en casa y en la escuela, no permite que los jóvenes tengan diversión, por lo que, se refugian en lo que les gusta, se convierten en *otakus* que se refugian en una burbuja para evitar el acoso y buscar libertad.

Los *otakus* han contribuido a la creación de nuevos productos y, además se nota la fuerte demanda que está haciendo el mundo hacia esta cultura que ya no solo se queda con el gusto por caricaturas o mangas, sino que ya está siendo parte importante del mundo tanto en el consumo del mercado, del marketing y está formando parte de la identidad de muchas personas (Menkes, 2012).

El crecimiento del fenómeno *Otaku* (al mundo) se dio en 1980, a la fecha es un mercado que se extendió por el mundo. A Latinoamérica llegó con la trasmisión de distintas series dobladas al español (Menkes, 2012). El éxito de esta cultura se vuelve impresionante con el diseño, la narrativa, historias y personajes. En Latinoamérica los *Otaku* son personas fans o seguidores del anime, manga o videojuegos, a últimas fechas los *otakus* se dividen en distintos tipos como los aficionados a las computadoras, a disfrazarse, entre otros (Cobos, 2012).

El *otaku* tanto en Japón como en Latinoamérica, el manga y anime, constituyen su identidad, y comparten su afición con quienes pueden constituirse e

identificarse como *otaku*. Existen distintas páginas web donde se publican eventos, información de nuevos animes, convenciones, concursos, imágenes cosplay, etc., en América Latina, y los países que actualmente figuran dentro son Argentina, México, Brasil y Venezuela. Se podría decir que los *otakus* componen un subgrupo del colectivo llamado “*friki*”, esta palabra viene del inglés “*freak*” que significa *raro* y comparte el interés del *otaku* por el anime o manga, pero también se interesa en los videojuegos, juegos de estrategia o rol, ciencia ficción, entre otras (Gómez, 2012).

En Latinoamérica se habla de tres generaciones diferentes que han consolidado la cultura otaku:

1. *“La primera no suscitó movimientos de asociacionismo ni críticas sociales, debido a que se trataban de series con un carácter más infantil y con temática fuertemente occidentalizadas.*

2. *La segunda comienza en los años 90’s generando un “boom” de dibujo japonés en España, cuyo exponente principal es “Dragon Ball”... Las temáticas incluyen mayor carga cultural, comenzando un interés por estos temas y formándose el colectivo “Otaku”.*

3. *La tercera generación ya está anexada a la cultura “Otaku” y se considera con las series japonesas de Doraemon y Naruto”.*

(Gómez, 2012; p. 62-63).

Estos jóvenes *otaku* utilizan el *cosplay* (juego de disfraces) que les permite conocer y reunirse con personas que tienen sus mismos gustos (ver imagen 5 para notar la vestimenta cosplay). Esta palabra se compone etimológicamente del inglés “*costume*” (disfraz) y “*player*” (jugador), que al unirlos se les da el significado de: “*el que juega a disfrazarse*” o “*el que interpreta un disfraz*” (Bravo, Ángeles y Charco, 2010). Este pasatiempo como lo dice su significado, es donde el aficionado se viste y caracteriza a su personaje favorito sea real o ficticio, por lo que compra o realiza el disfraz. Bravo, Ángeles y Charco (2010) señalan que esta afición nació en los años setentas en Japón, en lugares conocidos como ferias de la Comic Market (similar a un tianguis en México).

El *Otaku* en México comienza a cobrar impacto mayor en fechas actuales, y se ve cómo su población va creciendo, debido al aumento de plazas y locales existentes en toda la República Mexicana y la Ciudad de México; *los visual kei, gal*, etc. (ver imagen 6), que se mencionaron son culturas juveniles que se añadieron a lo *otaku* dentro del país y que han atraído a los jóvenes a ser parte de los *otakus*.



Imagen 5. Los jóvenes Juan Carlos Tolento y José María “Shema”, mexicanos y ganadores un evento mundial de Cosplay, este es un ejemplo de muchos disfraces.



Imagen 6. Vestimenta típica de los otakus en su vida diaria, esta es una imagen de personas japonesas pero los otaku en México se visten de forma igual.

5.5.1. El *otaku*, su identidad y su comportamiento

Las culturas juveniles pueden definirse como un conjunto de pautas específicas (subculturales) en las que el joven reafirma su imagen, este proceso involucra un nivel significativo de compromiso personal. Vivir dentro de una cultura juvenil supone toda una apropiación de símbolos y máscaras irreverentes que reafirman la pertenencia grupal pero que desde un principio hay una identificación por tener cosas en común que los lleva a la adopción de todo lo incluyente a ella por ese primer contacto agradable.

La adolescencia es una etapa donde muchos quieren formar parte de un grupo social, con quienes reunirse y ser semejantes en ideas y formas de ser. Siendo las culturas juveniles, donde los jóvenes se resguardan, conocen estilos y valores específicos que van influyendo en ellos y construyendo iconos culturales que los hacen pertenecientes al grupo (Rubio y San Martín, 2012).

La identidad es parte significativa del sentido de pertenencia de una cultura juvenil, y entendemos que los jóvenes se unen a una cultura para encontrarse a sí mismos y ser diferentes del resto, por lo que el ser parte de un grupo que los identifica, también los convierte en referente clave para la interacción con otras personas del mundo social, personas que sean jóvenes o adultos, les enseñan sobre la cultura a la que están entrando. Una cultura juvenil que los lleva a construir redes de amistad, los hace partícipes de múltiples interacciones sociales y su autonomía.

Las culturas juveniles constituyen una posibilidad de crear una nueva "sociedad" que reedita el orden simbólico a partir del tejido social cotidiano, donde los medios juegan un papel importante, ya sea para desencantar o interesar a los jóvenes. Zarzuri y Ganter (2000) comentan que las culturas juveniles y la identidad se entrelazan cuando los jóvenes tienen una necesidad de identificación y de la formación de una identidad que, en conjunto a ídolos mediáticos, modas y el mercado de consumo juegan un rol importante en la búsqueda de identificación y pertenencia a un grupo.

El joven que inicia en la cultura juvenil, va convirtiendo la esencia de la cultura en parte de él, de sus creencias, costumbres y en su forma de vivir cuando van llegando a la adultez y se quedan con ellos. Castillo (2011) comenta que “*los jóvenes han tenido que truncar su identidad individual*” (pp.35) ya que el proceso de formación de identidad gira en base a otras preferencias, espacios y prácticas, transitando a lo colectivo; lo que significa que los jóvenes resignifican sus ideales y pensamientos y lo co-construyen junto a los pensamientos de los demás, para tener un sentimiento de pertenencia a un grupo que comparte con ellos intereses y necesidades en común.

Conversando sobre Japón y sus costumbres, los jóvenes atraídos por el anime y manga, son excluidos de la sociedad, vistos algunas veces como desadaptados, rechazan el contacto con el mundo y prefieren estar en mundos paralelos creados por el anime y manga, y algunos videojuegos, sin embargo al madurar y ser adultos, siguen teniendo simpatía por esta cultura y siguen inmiscuidos en esta. En Latinoamérica el *Otaku* es alguien que está solo y únicamente se reúne con personas de su círculo; donde el anime y manga constituyen un medio de satisfacción a necesidades psicológicas y emocionales (Menkes, 2012). Y en el comportamiento *otaku* en México, los jóvenes por lo general, son extrovertidos y tienden a llevarse con personas con sus mismos gustos (Bravo, Ángeles y Charco, 2010).

Con base en lo anteriormente descrito, simplifiquemos la identidad y comportamiento *otaku*, la cual está determinada desde su forma de vestirse, expresarse, divertirse, e incluso abordar una problemática. Ya que no podemos encapsular a los *otakus* como personas que escapan de la realidad y sólo se encasillan en un mundo animado; a través de su identidad son partícipes de la sociedad y sus cambios, donde una gran interrogante sería lo que se esconde detrás de lo que deciden seguir, sus ídolos que toman, el disfrazarse y participar en reuniones con sus pares, etc., lo que los lleva a ser participantes activos de la sociedad que analizan las problemáticas cotidianas y buscan una solución personal, llevándolos a construir una identidad a través de esta filosofía que nos regala la

cultura del anime y del manga ya que el anime nos pone en contacto con otra mirada sobre el mundo, una mirada bastante distinta (Rodríguez, 2009).

Al hablar sobre comportamiento de los *otaku*, podemos encontrar que resulta relevante conocer su comportamiento llevándolo a la vida diaria, y que estos jóvenes pueden o no, reconocerse como seres partícipes de la sociedad, y por lo general, se agrupan con personas de gustos similares, razón por la cual, es relevante realizar un taller vivencial, con los jóvenes inmersos en esta cultura, el cual pretende sensibilizar acerca de la sociedad en la que están viviendo, diferenciar su vida personal y vida escolar/laboral, y fortalecer sus habilidades de comunicación en la vida diaria.

6. TALLERES VIVENCIALES CON ENFOQUE CENTRADO EN LA PERSONA

Hasta aquí se han descrito; la psicología humanista existencial, al principal exponente del enfoque centrado en la persona y su propuesta de trabajo con grupos, conocidos como grupos de encuentro. Así mismo se han expuesto referentes básicos acerca de Japón y lo *otaku* en México, aspectos propios del objetivo de este trabajo; la realización de un taller vivencial, como actualmente se denomina al trabajo con grupos; por lo que a continuación se exponen las características de los talleres vivenciales.

Monroy y Sánchez (1997) mencionan que los talleres de desarrollo humano (talleres vivenciales) son grupos conformados por un rango de 15 a 20 personas, con un tema eje referente al Desarrollo Humano para las experiencias de aprendizaje, propuestas por el o los facilitadores, sin implicar una limitación estricta. En los talleres se establecen límites -propuestos por los mismos participantes- para marcar el ritmo de trabajo a regular por integrantes y facilitador. Dentro del grupo existe un compromiso temporal previamente acordado. Para Cohen (2000) este tipo de trabajo está enfocado principalmente a las relaciones interpersonales, así como al cambio a partir del impulso del desarrollo del potencial humano.

Cuando se habla del crecimiento humano, se hace desde que nace hasta su etapa adulta; el medio ambiente donde nace el niño, desarrolla y determina todo tipo de sentimientos que este asocia con su propia imagen (Lafarga y Gómez, 1978), las experiencias, aprendizaje y conducta se van ampliando durante el crecimiento, así como la propia imagen y su relación con las personas cercanas, relaciones que conllevan que la persona se sienta aceptada, querida, valiosa y capaz, lo cual satisface sus necesidades de la imagen del *self*; caso contrario, si la persona no es valorada o querida, los sentimientos que tendrá de sí misma serán de rechazo.

Para Lafarga y Gómez (1978) el crecimiento y bienestar de un organismo es posible si tiene una imagen positiva de sí mismo, acepta las experiencias y el

aprendizaje. Por lo que no es de extrañar que las personas satisfechas consigo mismas sean capaces de hacer una integración propia de todas sus experiencias y de encontrar significados personales propios.

El enfoque centrado en la persona (ECP), busca aislar las consideraciones puramente teóricas y propone su enfoque como un cambio favorable en las personas que buscaban una resignificación en sus vidas. Las investigaciones existentes del proceso psicoterapéutico del ECP se basan en la sensación de bienestar interno de la persona y garantizar un crecimiento favorable a través de prolongados periodos, caso contrario a los paradigmas que se centran en la modificación de la conducta. Este modelo terapéutico se basa en la teoría y aprendizaje, proporcionando un método nuevo para hacer un cambio en el humano en su conducta y en su *self*, mostrándose así una alternativa de cambio de otros enfoques (Paramo, 2008).

Las actitudes de un terapeuta ECP son la actitud empática, positiva incondicional y autenticidad o congruencia (Lafarga y Gómez, 1978), las cuales se manifiestan en el intento de comprender a fondo y transmitir verbalmente la comprensión.

Lafarga y Gómez (1978) comentan que *la actitud empática* supone que toda persona es capaz, en las condiciones favorables de explorar su propia existencia y debido al impulso natural de crecer, efectuar cambios que considere apropiados para sí mismo. El entrenamiento clínico del ECP se enfoca en captar los matices del sentimiento y significados de las experiencias de la persona; implica una comprensión profunda de la experiencia de la persona.

La *actitud positiva incondicional*, la cual puede ser puntualizada como una “*actitud de interés y aprecio por todo lo que la persona es, por todas sus conductas y por su comunicación*” (Lafarga y Gómez, 1978, p32), esto significa que existe un interés por la realidad interior y exterior de la persona y que sus actitudes y comportamiento positivo o negativo, lo pueden llevar hacia el crecimiento o a detener este.

Acerca de la actitud de autenticidad o congruencia, el facilitador permanece auténtico frente al individuo, donde vive abiertamente sensaciones y emociones que siente en el instante (López, 2009). Estas actitudes básicas facilitan en el individuo, el aprendizaje de experiencias, el reforzamiento de actitudes de aceptación, aprecio y afecto hacia sí mismo.

El ECP no sólo puede ser utilizado en una psicoterapia del cliente y facilitador, también se puede utilizar en talleres vivenciales. Para Gómez, Salazar y Rodríguez (2014) los talleres vivenciales son *“un espacio en el cual los participantes de reúnen en grupo para trabajar a partir de experiencias personales sobre algún tema en específico”* (p.179), puesto que tienen una estructura de planeación previa, con contenido teórico, ejercicios para facilitar el aprendizaje y el desarrollo personal de los participantes. Talleres donde se crean espacios de diálogo, se muestran experiencias significativas y cotidianas, las cuales se resignifican mediante estrategias de reaprendizaje, y así puedan los participantes ver de formas diferentes y desde posturas diferentes sus experiencias y obtener formas distintas de ser y de relacionarse con los otros.

Los talleres vivenciales tienen una duración que va de las 10 a las 40 horas, con sesiones estructuradas que combinan conceptos teóricos breves, ejercicios, reflexión personal y retroalimentación, con la finalidad de que los participantes desarrollen habilidades sociales como asertividad, empatía, comunicación, entre otras. El número de participantes va desde 8 hasta 35 personas. Los objetivos de un taller vivencial con enfoque centrado en la persona, son *“promover cambios afectivos y actitudinales, para desarrollar la cohesión del grupo fomentar el auto concepto y promover la independencia”* (Gómez, Salazar y Rodríguez, 2014, p.180).

Gómez, Salazar y Rodríguez (2014) en su publicación *“Los talleres vivenciales con enfoque centrado en la persona, un espacio para el aprendizaje de competencias sociales”*, presentan los resultados obtenidos de la aplicación del taller vivencial con ECP como una forma de evaluar las competencias sociales en estudiantes universitarios. Los autores hablan sobre *“aprender a convivir”*, el cual implica el desarrollo del otro, respetando los valores del *“pluralismo y la paz”*;

buscando establecer relaciones interpersonales, las cuales abarcan la comunicación verbal, no verbal, regular emociones, empatía, conocimiento de normas y valores, pensamiento reflexivo y apropiado, así como la resolución de conflictos en la convivencia cotidiana. Dicho taller, pretendía que los estudiantes universitarios desarrollaran competencias sociales, dando énfasis en el análisis del auto concepto, las relaciones interpersonales que promueven el crecimiento y todo mediante la instrumentación de espacios para el diálogo personal que favorezcan la empatía. Utilizando ejercicios grupales de escucha, diálogo, toma de decisiones y resolución de problemas en equipo, cuidando ante todo la actitud facilitadora de crecimiento, donde el estudiante descubra la importancia y el significado que tiene para ellos en ese momento en específico de su vida reflexionar su auto concepto y mejorar sus relaciones interpersonales.

En el taller de Gómez, Salazar y Rodríguez (2014), se realizó un pre-test y el taller consistió en 12 sesiones de 2 horas de duración cada una, con el objetivo de que los participantes desarrollaran habilidades para mejorar sus relaciones interpersonales y reflexionaran sobre su auto concepto. Se habló en cada sesión de manera breve sobre dichos temas seguridad de dinámicas vivenciales, se realizó un pos-test y entrevistas individuales. Los participantes presentaron cambios, además mostraron discursos de que no solo aprendieron de ellos mismos, sino de la importancia del autoconocimiento y ventajas que tuvo para ellos reflexionar sobre quiénes son y como son.

A razón de lo antes descrito, los talleres vivenciales promueven el aprendizaje significativo, así como la asimilación e integración de los conceptos en la persona, modelan las relaciones interpersonales asertivas o respetuosas y proporcionan al participante una oportunidad inmediata para descubrir nuevas formas de interacción con el otro, incrementando así, sus conocimientos interacción con otros y estilos de responder a los demás y a sí mismo; talleres que por ende representan una estrategia de trabajo capaz de promover en los jóvenes que se identifican con la cultura japonesa un espacio seguro que facilita la reflexión y la auto observación de lo que ser *otaku* implica en sus vidas.

7. MÉTODO

Esta nueva cultura juvenil se ha expandido bastante dentro de la población mexicana, son jóvenes que buscan hablar sobre temas en común del país Nipón, adultos jóvenes que buscan un trabajo que les permita salir adelante y donde no descuiden su amor por esta cultura, pues ésta es más que un simple gusto o moda ya que forma parte de un proceso de construcción de su ser.

Considerando la relevancia de este tema en la población mexicana, se plantea una propuesta de taller vivencial que pretende explorar en el joven el dominio de su propia vida con responsabilidad, partiendo del autoconocimiento de sus sentimientos y vivencias, así como promover un aprendizaje integral en grupo aprendiendo a escuchar y convivir con otros, dando como resultado un enriquecedor desarrollo personal.

Título del taller: “Propuesta de taller vivencial enfocado centrado en la persona en jóvenes inmersos en la cultura *otaku*”.

Objetivo general del taller:

Los jóvenes identificarán el impacto personal y social que tiene asumirse como parte de la cultura juvenil *otaku*.

Objetivos específicos:

Que los y las participantes logren:

1. Reconocer la importancia personal que tiene para el participante la cultura juvenil *otaku* en su desarrollo individual.
2. Analizar la experiencia como joven inmerso en una cultura juvenil y reconocer las implicaciones que en su desarrollo interpersonal tiene.
3. Fomentar habilidades de comunicación que faciliten el discernimiento entre identidad *otaku* y mundo cotidiano.

4. Fortalecer sus habilidades y comunicación para que puedan utilizarlas en la vida diaria.

El taller estará estructurado en los siguientes temas:

1. Identidad
2. Autoconcepto
3. Vida social personal y escolar/trabajo
4. Habilidades de comunicación
5. Respeto
6. Reflexión y autoreflexión

Las sesiones están planeadas para permitir que los jóvenes reconozcan la importancia personal, analizar sus experiencias, fomentar habilidades de comunicación y discernimiento del mundo cotidiano y el mundo *otaku* al que pertenecen. Cada tema tiene su objetivo, materiales y tiempo destinado que se requiere para cada actividad a seguir (Díaz, 2011).

Describiremos brevemente la infraestructura que es necesaria para implementar el taller:

❖ Lugar: Las características que debe tener es que sea un lugar ventilado, con iluminación natural y artificial, contar con sillas necesarias que sean cómodas, y que sea en un lugar accesible para la mayoría de las personas.

❖ La edad de los participantes será de 15 a 23 años, los cuales son tomados debido a que es una edad en la que aún están estudiando; no se toma la edad que arroja INEGI (Instituto Nacional de Estadística y Geografía) en su encuesta del año 2016 sobre el día internacional de la juventud, ya que es un rango amplio de edad, el cual va de 15 a 29 años.

❖ Número de participantes: Siempre es necesario contemplar el número de participantes para tener el material suficiente y que las técnicas que se utilizaran sean las adecuadas para ese número de participantes. Se

propone un número de 20 participantes como óptimo para permitir la participación de cada persona y el manejo del grupo de técnicas.

❖ Sesiones: El número de sesiones óptimas para el taller depende de la planeación según el tema, para la propuesta mencionada para el presente trabajo se harán 4 sesiones de 4 horas cada una, en total serán 16 horas de duración para el taller.

❖ Convocatoria: Se ha señalado que el éxito de muchos talleres depende de la invitación a las personas. Por lo que es necesario programar las fechas del taller con un mínimo de 30 días para que las personas puedan agendar sus actividades y asistir, así como darles a conocer el lugar, horario, duración del taller, número de sesiones y teléfonos donde puedan confirmar su asistencia; así como la necesidad de que sean puntuales y asistan a todas las sesiones.

Se busca invitar a los participantes por medios impresos mediante carteles y folletos que se repartirán en la calle y también por redes sociales como sería *facebook* y *twitter*.

❖ Facilitadores: Se recomienda sean por lo menos 2 personas los facilitadores, se pueden dividir las tareas, se tiene un mejor manejo de los participantes y se pueden apoyar en las instrucciones, dudas y preparar las dinámicas en conjunto.

7.1. CARTA DESCRIPTIVA

A continuación, se presentará una tabla con las sesiones para la propuesta de taller, cada una con sus objetivos e infraestructura.

PRIMERA SESION				
Objetivo de sesión: Los jóvenes explorarán, analizarán y aprenderán en conjunto sobre el autocontrol y la identidad dentro de una cultura juvenil; así como debatir y retroalimentarse de los distintos puntos de vista y aprendizajes que han tenido a lo largo de su trayectoria de vida.				
TEMA	OBJETIVO	PROCEDIMIENTO	MATERIAL	TIEMPO
Pre-test	Los facilitadores identificarán las habilidades y conocimientos con los que llegan los participantes en función del objetivo del taller.	Los facilitadores les darán un cuestionario a cada participante (ver anexo A) y se enfatizará que la finalidad es la evaluación del taller y no de ellos.	Hojas de papel, lápices y gomas.	30 minutos
Presentación y <i>rapport</i>	Los participantes se conocerán y se	Los facilitadores pedirán a los participantes: presentarse en voz alta con su nombre, edad,	Una pelota de plástico suave.	15 minutos

	romperá el hielo entre ellos.	serie japonesa favorita y mencionar a un personaje con el que se identifiquen y describir de forma breve las características con qué se identifican más. Todo se realizará mediante el juego de la papa caliente.		
Expresión de ideas	Mediante la descripción en primera persona los participantes describirán cómo han formado su identidad en la cultura japonesa.	Los facilitadores escucharán y facilitarán a los participantes, para que ellos mismos puedan llegar a una conclusión sobre su identidad y formación de identidad dentro de una cultura juvenil.	Pizarrón y marcadores.	60 minutos
Presentación del taller y objetivos a trabajar	Los participantes conocerán el objetivo del taller.	Mediante una presentación en power point, los facilitadores expondrán el objetivo y temáticas del taller, así como	Computadora y presentación power point.	20 minutos

		resolverá dudas sobre el mismo.		
Receso		Se les permitirá salir al baño y un pequeño refrigerio.		15 minutos
Autoconcepto	Los participantes analizarán el autoconcepto (en la vida real y con personajes de animación) por medio de un juego.	Los facilitadores les colocarán una etiqueta con una palabra positiva o negativa en sus frentes; habrá una segunda ronda donde se colocaran etiquetas con nombres de personajes de <i>anime</i> (que sean villanos y héroes), y harán que sus compañeros los traten conforme al nombre en la etiqueta; el objetivo es que los participantes reconozcan al personaje.	Etiquetas con conceptos.	45 minutos

Teoría sobre el autoconcepto	Explorar junto con los participantes aspectos básicos del autoconcepto.	Los facilitadores darán una breve reseña sobre el autoconcepto y sus características, atendiendo a relacionar esto con lo expresado y vivenciado en el taller.	Computadora y presentación power point.	6 minutos
Breve plática sobre el juego de autoconcepto	Se buscará que los participantes jueguen, debatan sobre el autoconcepto y formulen su propia concepción de éste.	Los facilitadores abrirán una pequeña plática sobre el juego, todos los participantes deberán hablar sobre sus emociones, pensamientos y puntos de vista, identificando su persona del personaje de animación expuesto en el juego. Además de comentar si esas palabras y personajes establecen el autoconcepto.	Pizarrón y marcadores	20 minutos

Identidad y cultura juvenil	Hablarán sobre la identidad y el sentido de pertenencia a una cultura juvenil.	Los facilitadores realizarán una breve introducción sobre identidad.	Computadora y presentación power point.	6 minutos
Vivencia y opinión	Conocer las opiniones de los participantes	Los facilitadores pedirán a cada uno de los participantes describir sus emociones y opinión sobre identidad y autoconcepto vividos en la sesión.		25 minutos

SEGUNDA SESION				
Objetivo de sesión: Los jóvenes identificarán, reconocerán y diferenciarán las formas socialmente correctas e incorrectas de comportamiento dentro y fuera de la cultura juvenil <i>otaku</i>.				
TEMA	OBJETIVO	PROCEDIMIENTO	MATERIAL	TIEMPO
Autoreconocimiento	Identificar en sí mismos características generales de quienes son.	Los participantes escribirán y dibujarán un retrato de ellos mismos (pueden utilizar fantasía), sin nombre para que los demás adivinen quien es la persona del retrato; al ser adivinado, esa persona explicará por que se ve de esa manera y qué es lo que quiere lograr en su vida.	Hojas de papel, lápices, colores, gomas.	30 minutos
Vida personal y escuela/trabajo	Los participantes identificarán desde su experiencia lo "moralmente	Los facilitadores pedirán ayuda a los participantes, quienes actuarán una escena en la vida personal y otra en la vida escolar/laboral, donde	Disfraces, pelucas, cinta, hojas.	60 minutos

	correcto” e “incorrecto” de la situación.	coloquen elementos y actitudes de la cultura juvenil otaku que sean señalados como correctos e incorrectos en la vida cotidiana; los jóvenes serán quienes creen los escenarios para actuar.		
Cultura juvenil otaku	Conocer los significados de dicha cultura en los participantes.	Los participantes hablarán sobre esta cultura y los significados y emociones que tienen sobre ella. Los facilitadores estarán al pendiente para que no se tergiverse la información y aclarar algunos temas que desconozcan los participantes acerca de la cultura <i>otaku</i> .		30 minutos

<p>Roles ¿japoñoles? (contracción que hace referencia a la mezcla del lenguaje japonés y español)</p>	<p>Identificar si diferencian entre la vida social/familiar fuera de lo <i>otaku</i> y dentro de la cultura <i>otaku</i>.</p>	<p>Se formaran equipos y representarán como se desempeñan en las actividades cotidianas siendo su personaje de <i>anime</i> (en casa, escuela, trabajo y amigos) y como se desempeñarían siendo ellos mismos (en los escenarios anteriores). Al finalizar deben comentar entre todos, lo que son como persona y lo que son como personaje de anime y visualizar lo positivo y negativo de la situación.</p>	<p>Disfraces, pelucas, cinta, hojas.</p>	<p>80 minutos</p>
<p>Receso</p>		<p>Se les permita salir para ir al baño y un pequeño refrigerio.</p>		<p>15 minutos</p>

Autoreflexión	Integrar los conceptos trabajados en la sesión.	Los facilitadores invitarán a la realización de un resumen de los temas vistos y pedirán a los participantes que comenten su experiencia.	Pizarrón y marcadores	25 minutos
---------------	---	---	-----------------------	------------

TERCERA SESION

Objetivo de sesión: Los jóvenes conocerán, reconocerán y fomentaran el uso de la comunicación, respeto y asertividad para diferenciar la vida privada, laboral y social teniendo en cuenta la cultura juvenil *otaku*.

TEMA	OBJETIVO	PROCEDIMIENTO	MATERIAL	TIEMPO
Comunicación	Conocer los obstáculos de la comunicación en la vida diaria, escuela o trabajo.	<p>Los participantes escribirán 3 situaciones, junto a sus necesidades, lo que piense o situación de la persona con quien hablan, y el obstáculo de la situación.</p> <p>Ya terminadas las situaciones se les pedirá a los participantes exponer una de las situaciones y comentar sobre ellas entre todos, buscando soluciones asertivas.</p>	Hojas de papel y bolígrafos	40 minutos

Respeto	Reconocer valores y creencias, así como la importancia del respeto por los demás.	El facilitador coloca letreros en el suelo que digan: si para mí, no para mí, si para los demás, no para los demás. Se exponen diferentes situaciones y temas; cada participante toma una postura dirigiéndose a la cartulina con el enunciado que mejor le parezca. Al final se reflexiona sobre las decisiones, creencias ajenas y propias, mientras se aprende a respetar a los demás.	Cartulinas y plumones	40 minutos
Habilidades de cooperación, convivencia, reconocimiento mutuo y aprendizaje.	Fomentar la interacción positiva entre los participantes para que se vayan	Se leerán las siguientes frases: "La mejor manera de aprender a amar es entrenándote. Hay muchos	Carteles y fichas con conceptos	35 minutos

	<p>generando relaciones de reconocimiento mutuo, aprendizaje e intercambio, cooperación y convivencia.</p>	<p>que necesitan tu ayuda y amor”.</p> <p>“es imposible la salud psicológica a no ser que lo fundamental de la persona sea aceptado, amado y respetado por otro y ella misma”</p> <p>En el cartel deben crear un banco de propuestas para ayudar a los demás a encontrar estrategias que los lleven a resolver conflictos.</p> <p>A partir de las dos frases puestas.</p> <p>Los participantes podrán proponer frases y problemáticas nuevas para resolver.</p>		
--	--	---	--	--

Receso		Se les permita salir para ir al baño y un pequeño refrigerio.		15 minutos
Japon con guacamole (contracción que hace referencia a la mezcla cultural japonesa mexicana)	Contrastar la percepción de las dos culturas en los jóvenes y que debatan en los puntos positivos y negativos de las situaciones y se reflexionen en las implicaciones que cada uno	Desde un juego de rol, los participantes actuarán una situación cotidiana. Se formaran equipos y representarán la siguiente situación: "Reprobar una materia" y "pedir trabajo" misma que actuarán tomando el pensamiento mexicano y pensamiento japones. Al final se fomentará el debate sobre esas situaciones.	Disfraces, pelucas, cinta, hojas.	80 minutos
Presentación de los temas.	Los facilitadores expondrán brevemente los puntos teóricos de los temas vistos.	Los facilitadores darán una breve reseña sobre la comunicación, habilidades y respeto, así como las características de cada tema.	Computadora y presentación en power point	35 minutos

Reflexión	Hacer uso de las habilidades aprendidas durante la tercera sesión.	Una discusión sobre el uso de la comunicación, respeto y las habilidades que son usadas para diferenciar la vida privada, laboral y social tomando en cuenta la identidad cultural juvenil.		40 minutos
-----------	--	---	--	------------

CUARTA SESION

Objetivo de sesión: Visualizar y reconocer los avances hechos por los jóvenes durante el taller, mediante ejercicios que los llevarán a discernir entre diferentes posturas y ejemplos.

TEMA	OBJETIVO	PROCEDIMIENTO	MATERIALES	TIEMPO
Ejercicio: Como nos ven	Indagar la visión que los demás tienen de cada uno y valorar si coincide o no con la nuestra.	Se entregan hojas estando de pie o sentados en un círculo, cada uno escribirá su nombre en el costado superior derecho de la hoja, para posteriormente pasarla de compañero a compañero; cada uno anotará las cualidades de su compañero que les gusta; al terminar el círculo y llegar al último compañero las leerán y en plenaria se discutirán las coincidencias o diferencias de lo que se ve con lo que puede no reconocerse desde el otro.	Hojas de papel y bolígrafos	50 minutos

Lo que he aprendido en la vida	Reflexionar sobre las lecciones del taller y de su vida	Cada participante lee en voz alta una frase (de animación o autores fuera del anime) que más le gusta, le llama la atención o desearía apropiarse como suya y utilizarla para su vida diaria. Ligando esta frase con su vida y lo aprendido en el taller. Se termina compartiendo a los demás.	Una hoja de papel y un bolígrafo	45 minutos
Receso		Se les permita salir para ir al baño y un pequeño refrigerio.		15 minutos
Identidad y cultura juvenil otaku en mi vida social personal y escolar/laboral	Conocer como es su percepción de la cultura otaku y si cambió durante el taller.	Se les permitirá a los jóvenes disfrazarse o colocarse un nombre del personaje con el que se identifiquen; en un círculo los facilitadores harán preguntas al aire para indagar	Disfraces, pelucas, cinta, hojas.	70 minutos

		sobre la identidad y la cultura juvenil, buscando que los jóvenes hablen sobre lo aprendido en el taller.		
Pos-test	Conocer e identificar las habilidades y conocimientos posteriores al taller.	Los facilitadores les darán un cuestionario a cada participante (Ver anexo B). Se les comentará de nuevo que es para la evaluación del taller y no para evaluarlos a ellos.	Hojas de papel, lápices y gomas.	30 minutos
Cierre	Los participantes expresarán lo vivido en el taller y si consideran posible ponerlo en práctica en su vida cotidiana.	En una charla todos en círculo, expresarán la experiencia y aprendizaje obtenido, los facilitadores están allí para dar soporte en la charla, así como las conclusiones del taller.		30 minutos

8. CONCLUSIONES

La propuesta de un taller vivencial en una cultura juvenil puede parecer un poco complicada en un principio, pues los *Otaku* son un grupo nuevo dentro del país y claramente son un tema nuevo dentro del campo de la psicología, podría parecer un tema de estudio solo para la sociología o la antropología. Sin embargo, se habla de un campo *Otaku* como horizonte de estudio, mostrando alcances sobre una muestra importante de jóvenes y adultos en el occidente que ha venido a revalorar el concepto *otaku* partiendo de sus propios códigos y particularidades culturales y formación del ser.

La cultura *otaku*, es una amplia población alrededor del mundo, cultura que creció rápidamente de manera exponencial. A partir de las observaciones que se tuvieron para la elección del tema, los jóvenes dentro de esta cultura son mal vistos por la sociedad, catalogados hasta como desadaptados. No obstante, los jóvenes han revalorado el concepto de *Otaku* partiendo de sus propios códigos y particularidades culturales, generando así, nuevas formas de expresión generacional, que va cambiando constantemente, creando nuevas subculturas, formando identidades, y creando nuevos mercados en el mundo.

El enfoque humanista existencial facilita la exploración vivencial de la persona, al construir un espacio dialógico en el que es posible hablar de experiencias subjetivas además de profundizar en el proceso de identidad y del ser. Este enfoque se focaliza en que todos los seres humanos están motivados por la tendencia a la realización. La conciencia del individuo forma gran parte del cambio en su conducta, entre mayor sea la conciencia del individuo de su entorno y experiencias vividas, mayor será la seguridad y dirección que la lleve a un cambio.

Los grupos de encuentro como denomina Rogers (1980) se basan en el aumento y mejoramiento del desarrollo personal y comunicación con otros, por medio de las experiencias de otros y las constantes relaciones interpersonales, donde el aprendizaje es continuo. A partir de los grupos de encuentro, se hace la

propuesta de un taller vivencial para jóvenes que se autodenominan *otaku*, el cual les permitirá a los jóvenes identificar su tendencia autoactualizante, permitiendo su autoconocimiento y el de diferentes puntos de vista e identificar la diferencia entre la realidad y el mundo de la animación.

Por medio de las diferentes actividades del taller, se busca que los jóvenes se den cuenta de su autoconcepto e identidad *otaku* formada desde la cultura japonesa, diferenciando las formas de vestir en el trabajo y vida cotidiana, que sean respetuosos y auto-reflexivos con ellos y los demás, pues para que la sociedad entienda sobre su cultura, ellos también deben comprender ciertas normas que existen en México y que no son parte de la cultura japonesa.

Un taller vivencial centrado en la persona, si bien es un espacio en el cual los participantes se reúnen y trabajan a partir de experiencias personales sobre algún tema en específico y como propuesta para los jóvenes centrados en la cultura juvenil *otaku* facilitará la comprensión y la reflexión desde los conceptos del enfoque centrado en la persona, que suponen que toda persona es capaz de explorar su propia existencia debido al impulso natural de crecer y crear cambios que considere apropiados para sí mismo (Lafarga y Gómez, 1978). Lo cual, nos muestra que el conocer los rasgos de la cultura juvenil *otaku* y las relaciones interpersonales que se crean, permiten la entrada a experiencias nuevas en la vida y al desarrollo personal.

Este taller se puede ejecutar para obtener una nueva línea de conocimiento que permitirá indagar sobre los jóvenes y las nuevas culturas juveniles que están emergiendo, y permitan a la psicología seguir creciendo y conociendo la manifestación del ser humano.

REFERENCIAS

- Almazán, T. V. D. (2012). Hacia la literatura japonesa por el camino del manga (y viceversa): La época de Botchan, de Jiro Taniguchi y Natsuo Sekikawa. *Puertas de la lectura*. 24(0), 166-179. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4029653>
- Balderrama, G. L. & Pérez, H. C. C. (2009). *La elaboración del ser otaku desde sus prácticas culturales, la interacción con el otro y su entorno*. (Tesis de Licenciatura) Universidad Católica Andrés Bello. Recuperado de <http://biblioteca2.ucab.edu.ve/anexos/biblioteca/marc/texto/AAR5086.pdf>
- Bernal, G. A. (2002). El concepto de “Autorrealización” como identidad personal, una revisión crítica. *Cuestiones pedagógicas: Revista de ciencias de la educación*. 16 (0), 11-24. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=847499>
- Bogarin, Q. M. J. (2008). El sustrato teórico del fenómeno Otaku. *Observaciones Filosóficas*. 6 (0). Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2662904>
- Bogarin, Q. M. J. (2008). La estética Otaku y el Imaginario manga /anime. *Psikeba: Revista de Psicoanálisis y Estudios Culturales*. 7(0). Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2597385>
- Busquet, D. J. (2006). Reflexiones en torno a la concepción humanista y antropológica de la cultura. *Cuestiones publicitarias*. 11 (1). Recuperado de http://www.maecei.es/pdf/n11/articulos/reflexiones_en_torno_a_la_concepcion_humanista_y_antropologica_de_la_cultura.pdf
- Bravo, G. M., Ángeles, N. S. & Charco, C. V. L. (2010). *Identidad juvenil y la práctica el cosplay*. (Tesis inédita de Licenciatura). División de ciencias sociales y humanidades. Universidad Autónoma Metropolitana, unidad Xochimilco.
- Castillo, O. O. (2011). Prologo. Ramos, G. A., *Pandillas juveniles: Identidad y acción colectiva en el siglo XXI*. México: Imjuve.
- Castillo, O. O. (2011). Identidad juvenil y acción colectiva. Castillo, O., *Pandillas juveniles: Identidad y acción colectiva en el siglo XXI*. México: Imjuve.
- Cobos, T. L. (2012). Animación japonesa y globalización: la latinización y la subcultura otaku en América Latina. *Revista razón y palabra*. 6 (12), 1-57. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=199514906046>

- Cohen, C. J. (2000). *Grupos de consideraciones sobre la formación de facilitadores grupales. Tesis de maestría en orientación y desarrollo humano*. Universidad Iberoamericana.
- Coloninger, S. C. (2003). La perspectiva humanista, parte VI. *Teorías de la personalidad*. México: Pearson Educación.
- Corchado, (2012). *La psicología humanista: Una aproximación teórica y experiencial*. México: Caballero Borja.
- Díaz, S. L. (2011). *Indagación*. (pp. 11-30). México: Facultad de Psicología, U.N.A.M. Recuperado de http://www.psicologia.unam.mx/documentos/pdf/publicaciones/Indagacion_Lidia_Diaz_Sanjuan_Texto_Apoyo_Didactico_Metodo_Clinico_3_Sem.pdf
- Fexia, C., & Porzio, L. (2004). Los estudios sobre culturas juveniles en España (1960-2003). *Revista de estudios de juventud*. 64 (0), 9-24. Recuperado de <http://www.injuve.es/observatorio/valores-actitudes-y-participacion/n%C2%BA-64-de-las-tribus-urbanas-a-las-culturas-juveniles>
- Franzjylber, V. T. (2007). Videoanimación en Chile: audiovisual, relativismos y construcción de nuevas identidades. *Revista Comunicación y Medios*. 0, 75-87. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5242750>
- Gal. (2015). *En Wikipedia*. Recuperado el 04 de noviembre de 2015 de [https://es.wikipedia.org/wiki/Gal_\(Jap%C3%B3n\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Gal_(Jap%C3%B3n))
- Ganguro. (2015). *En Wikipedia*. Recuperado el 04 de noviembre de 2015 de <https://es.wikipedia.org/wiki/Ganguro>
- Gómez, A. A. (2012). Otakus y cosplayers, el reconocimiento social del universo manga en España. *Puertas de la lectura*. 24 (0), 58-70. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4026648>
- Gómez Del Campo, M. I., Salazar, G. M. L & Rodríguez, M. E. I. (2014). Los talleres vivenciales con enfoque centrado en la persona, un espacio para el aprendizaje de competencias sociales. *Revista intercontinental de psicología y educación*. 16 (1). Pp. 175-190.
- González, G. A. M. (1998). *Concepto de la naturaleza del ser humano. El enfoque centrado en la persona, aplicaciones a la educación*. (33-40). México: Trillas.
- Infante, M. M. E. & Hernández, I. R. C. (2011). Preservar la identidad cultural, una necesidad en la actualidad. *ASRI: Arte y sociedad. Revista de investigación*. (0), 1-6. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3792143>

- Instituto Nacional de Estadística y Geografía (2016). *Estadísticas a propósito del... Día internacional de la juventud (15 a 29 años) 12 de agosto*. Recuperado de http://www.inegi.org.mx/saladeprensa/aproposito/2016/juventud2016_0.pdf
- INJUVE (2004). De las Tribus urbanas a las culturas juveniles. *Revista de Estudios de la Juventud*.64 (0). 6-137. Recuperado de <http://www.injuve.es/observatorio/valores-actitudes-y-participacion/n%C2%BA-64-de-las-tribus-urbanas-a-las-culturas-juveniles>
- Karam, V. (s.f.). *Scribd* [Cultura de Japón] Recuperado de <https://es.scribd.com/doc/304477297/11cultura-de-Japon-Veronica-Karam>
- Lafarga, J. & Gómez del Campo, J. (1978). El crecimiento humano. Lafarga, J., *Desarrollo del potencial humano: Aportaciones de una psicología humanista, volumen 1*. México: Trillas.
- Lafarga, J. & Gómez del Campo, J. (1978). Más allá de la psicoterapia tradicional. Lafarga, J., *Desarrollo del potencial humano: Aportaciones de una psicología humanista, volumen 1*. México: Trillas.
- Lafarga, J. & Gómez del Campo, J. (1978). La relación interpersonal: el núcleo de la orientación. Rogers, C, *Desarrollo del potencial humano: Aportaciones de una psicología humanista, volumen 2*. México: Trillas.
- Lafarga, J. & Gómez del Campo, J. (1986). Características del facilitador de grupo. Freidberg, A, *Desarrollo del potencial humano: Aportaciones de una psicología humanista, volumen 3*. México: Trillas.
- López, O. M. A. (2009). La psicoterapia humanista. *Revista Psicología.com*. 13 (1). 1-8. Recuperado de <http://www.psiquiatria.com/revistas/index.php/psicologiacom/article/viewFile/713/688/>
- Martínez, M. M. (1990). El “dialogo” como método, en: La psicología humanista, un nuevo paradigma psicológico. (pp. 143-149). México: trillas.
- Menkes, D. (2012). La cultura juvenil otaku: expresión de la posmodernidad. *Revista Latinoamericana de ciencias sociales*. 10 (1), 51-62. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=77323982001>
- Monroy, M. F. y Sánchez, V. S. (1997). *El enfoque centrado en la persona: una aproximación histórica sobre investigaciones empíricas en Estados Unidos de 1991 a 1994*. Tesis de Licenciatura. ENEP Iztacala.
- Montes de Oca, M. F. (2005). *Tutoría a través del grupo de encuentro: un estudio de caso*. (Tesis inédita de Maestría). Universidad de Colima. Facultad de Trabajo Social.

- Colima, México. Extraído de:
http://digeset.ucol.mx/tesis_posgrado/Pdf/Francisco_Montes_de_Oca_M.pdf
- Páramo, P. (2008). La construcción psicosocial de la identidad el self. *Revista Latinoamericana de psicología*. 40 (3). Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=80511493010>
- Palacios, H. (2012). Japón y México: el inicio de sus relaciones y la migración japonesa durante el Porfiriato. *Análisis*. 0, 105-120. Recuperado de <http://www.mexicoylacuencadelpacifico.cucsh.udg.mx/sites/default/files/Jap%C3%B3n%20y%20M%C3%A9xico%20-%20El%20inicio%20de%20sus%20relaciones%20y%20la%20inmigraci%C3%B3n%20japonesa%20durante%20el%20Porfiriato.pdf>
- Perillan, L. (2009). *Otakus en Chile*. (Tesis para optar a título de Antropología, Universidad de Chile). Recuperado de http://repositorio.uchile.cl/tesis/uchile/2009/cs-perillan_1/pdfAmont/cs-perillan_1.pdf
- Reguillo, C. R. (2000). Emergencia de las culturas juveniles. Estrategias del desencanto. [Versión de Grupo Editorial Norma]. Recuperado de <http://www.iberopuebla.mx/microSitios/catedraTouraine/articulos/Rossana%20Reguillo%20EMERGENCIA%20DE%20CULTURAS%20JUVENILES%20estrategias%20del%20desencanto.pdf>
- Rodríguez, P. (2009). Tribus urbanas: jóvenes, consumismo y construcción de identidad. *Medios de la comunicación e industrias culturales (JUMIC)*. (0), 1-7. Recuperado de <http://www.perio.unlp.edu.ar/observatoriodejovenes/sites/perio.unlp.edu.ar/observatoriodejovenes/files/rodriguez.pdf>
- Rogers, C. (1978). Fundamentos de un enfoque centrado en la persona. Conferencia pronunciada por Carl Rogers en la Universidad Autónoma de Madrid (3 de abril de 1978). Rogers, C, *Orientación psicológica y psicoterapia: Fundamentos de un enfoque centrado en la persona* Madrid: Narcea.
- Rogers. C. (1980). Aspectos fundamentales de un centro de aprendizaje especializado. Rogers, C. *El camino del ser* (pp. 140-186). Barcelona: Editorial kairós.
- Rubio, G. A. & San Martín, P. A. (2012). Subculturas juveniles: identidad, idolatrías y nuevas tendencias. *Revista de estudios de juventud, INJUVE*. 12 (96). Recuperado de http://www.injuve.es/sites/default/files/2012/45/publicaciones/Revista96_11.pdf
- Schultz D. & Schultz, S. (2009). Carl Rogers: teoría de la autorrealización. Soto E. J. A (traducción), *Teorías de la personalidad*. Latino América: Cengage Learning.
- Ulzzang. (2013). En Wiki-drama. Extraído el 31 de agosto de 2015 de: <http://es.drama.wikia.com/wiki/Ulzzang>

Visual kei. (2015). *En Wikipedia*. Recuperado el 04 de noviembre de 2015 de https://es.wikipedia.org/wiki/Visual_kei

Zarzuri, R., & Ganter. S. (2000). Tribus urbanas: por el devenir cultural de nuevas sociabilidades juveniles. *Scielo*. 0, 1-10. Recuperado de <https://agrupamiento8.files.wordpress.com/2010/05/03-tribus-urbanas-por-el-devenir-cultural-de-nuevas-sociabilidades-juveniles.pdf>

Imágenes

Atomix (2015). Equipo mexicano, campeón del World Cosplay Summit 2015. Recuperado de <http://atomix.vg/equipo-mexicano-campeon-del-world-cosplay-summit-2015/>

Bambu, revista electrónica. (2010). Ganguro. Recuperado de <https://revistabamboo.wordpress.com/tag/ganguro/>

Gal-side. (2012). Tendencias vigentes, pero no de moda. Recuperado de <http://gal-side.blogspot.mx/2012/10/tendencias-vigentes-pero-no-de-moda.html#>

Komiyama, Y. (2009). *Blood*. Recuperado de <https://processdesign.wordpress.com/2009/05/01/despairs-ray-forbidden/#jp-carousel-163>

Pinterest. (2017). K.A.R.D. DongA.com. Recuperado de <https://es.pinterest.com/pin/470274386076594198/>

Anexo A

Taller vivencial para jóvenes *otakus*

Contesta de forma sincera y respetuosa las preguntas que a continuación se describen; la información aquí recabada es anónima y con fines de investigación. Este cuestionario no pretende calificarte y es importante responderlo en su totalidad.

Apodo: _____

Sexo: M / F

Escolaridad: _____

Trabajas: _____

1. ¿Qué es un *otaku* para ti?

2. ¿Por qué te consideras *Otaku*?

3. Describe brevemente qué es la *identidad otaku* para ti

4. Menciona tres características que te definan

5. ¿Crees que tus compañeros te ven como tú quieres que te vean? Describe los motivos

6. ¿Qué te ha dejado la cultura *otaku* en tu vida?

7. Explica brevemente si ser *otaku* influye tu desempeño escolar o laboral

8. Relata la forma en la que te comportas en lugares de cultura japonesa y en la escuela o trabajo

9. Relata la forma en la que te comportas con tus compañeros de escuela o trabajo y con tus amigos que pertenecen a la cultura *otaku*

10. Imagina que vas a una entrevista de trabajo, ¿Cuál sería la vestimenta que usarías?

11. ¿Mencionarías en una entrevista de trabajo o escuela la cultura juvenil *otaku*? ¿Por qué?

12. El respeto comienza desde uno mismo ¿crees que los *otaku* respetan la elección de pertenecer a otra cultura juvenil? Describe por qué.

13. ¿Crees que los integrantes de otras culturas juveniles respetan a la cultura juvenil *otaku*? Describe por qué.

¡GRACIAS POR TU COLABORACIÓN!

Anexo B

Taller vivencial para jóvenes *otakus*

Contesta de forma sincera y respetuosa las preguntas que a continuación se describen; la información aquí recabada es anónima y con fines de investigación. Este cuestionario no pretende calificarte y es importante responderlo en su totalidad.

Apodo: _____

Sexo: M / F

Escolaridad: _____

Trabajas: _____

1. ¿Qué es un *otaku* para ti?

2. ¿Por qué te consideras *Otaku*?

3. Describe brevemente qué es la *identidad otaku* para ti

4. Menciona tres características que te definan

5. ¿Crees que tus compañeros te ven como tú quieres que te vean? Describe los motivos

6. ¿Qué te ha dejado la cultura *otaku* en tu vida?

7. Explica brevemente si ser *otaku* influye tu desempeño escolar o laboral

8. Relata la forma en la que te comportas en lugares de cultura japonesa y en la escuela o trabajo

9. Relata la forma en la que te comportas con tus compañeros de escuela o trabajo y con tus amigos que pertenecen a la cultura *otaku*

10. Imagina que vas a una entrevista de trabajo, ¿Cuál sería la vestimenta que usarías?

11. ¿Mencionarías en una entrevista de trabajo o escuela la cultura juvenil *otaku*? ¿Por qué?

12. El respeto comienza desde uno mismo ¿crees que los *otaku* respetan la elección de pertenecer a otra cultura juvenil? Describe por qué.

13. ¿Crees que los integrantes de otras culturas juveniles respetan a la cultura juvenil *otaku*? Describe por qué.

14. Describe un problema que hayas tenido por ser *otaku* ¿Cómo lo enfrentaste?

15. Atendiendo a la situación que describiste en la anterior pregunta ¿Cómo te hacía sentir ese problema?

16. ¿A partir del taller consideras la solución a ese problema igual o modificarías algo?

17. ¿Consideras que se modificó el como te percibes?

18. Describe las experiencias que consideras obtuviste a partir del taller?

¡GRACIAS POR TU COLABORACIÓN!