



Universidad
Latina

UNIVERSIDAD LATINA

CAMPUS CUERNAVACA

LICENCIATURA EN PSICOLOGÍA

INCORPORADA A LA UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE
MÉXICO CON CLAVE DE REGISTRO NO. 8344-25

CARACTERÍSTICAS PSÍQUICAS DEL ADOLESCENTE Y SU
RELACIÓN CON LA IDENTIDAD DE LA TRIBU URBANA: OTAKU

T E S I S

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:

LICENCIADO EN PSICOLOGÍA

PRESENTA:

ALEXEEVA PAVLOVA RAMÓN PÉREZ

ASESOR DE TESIS: PSIC. DAVID VARGAS GONZÁLEZ

CUERNAVACA, MORELOS

FEBRERO 2018



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.

DEDICATORIA

Una parte muy esencial que tiene lugar para la realización de mi tesis y sin esta parte no habría podido llegar hasta aquí, es mi familia, este trabajo y mi formación es por el arduo esfuerzo de mi mamá que siempre ha sido aquella persona que me ha inculcado lo importante que es estudiar para poder tener una vida con calidad, a mi papá siempre ha estado presente en toda mi formación académica, mi hermana Paola juntas hemos disfrutado del anime y manga, siempre expresando nuestras opiniones de las historias que vemos y leemos, eres de mis mejores amigas hermana.

Otra dedicatoria es mí a tía Aurora que siempre ha cuidado de mí, toda mi vida y me ha apoyado incondicionalmente en los proyectos que realmente quiero realizar, muchas gracias tía, sin ti no hubiera podido llegar hasta donde estoy.

A mis amigos, por los siguen presentes en mi vida y por los que fueron pero siempre queridos, hemos vivido muchas cosas juntos, gracias por las experiencias.

Esta tesis también va para aquellos fieles seguidores de la animación japonesa que aunque pasen los años siempre llega a trascender culturas, a aquellas personas que aunque ya han crecido siguen teniendo un lugar muy especial para aquellos animes que tuvieron su lugar en su infancia y para las nuevas generaciones, que cada vez hay más jóvenes que se suman a disfrutar de esta rica cultura que ha sido adoptada aquí en mi país, México.

AGRADECIMIENTOS

Quiero agradecer a mis maestros, a todos lo que formaron parte de mi formación, a la maestra Olga por sus esfuerzos para que nosotros, alumnos nos titulemos, a la maestra Carmen, aprendí mucho de su clase, nunca olvidaré lo desafiantes que fueron sus trabajos y duro que tuve trabajar para conseguir una calificación, agradezco al maestro David por su apoyo y atención durante y después de la carrera.

Muchas gracias a todos.

“He creado una heroína (Chihiro) que es una chica corriente, alguien con quien el público puede simpatizar. No es una historia en la que los personajes crecen, sino una historia en la que pueden sacar lo que llevan dentro, debido a las circunstancias particulares. Quiero que mis jóvenes amigos vivan así y creo que ellos, al igual que yo, tienen ese deseo”

[Sobre la creación del argumento base de El viaje de Chihiro.]

Hayao Miyazaki

ÍNDICE

Dedicatoria.....	I
Agradecimientos.....	II
Resumen.....	VII

CAPÍTULO I

1.1	Introducción.....	1
1.2	Planteamiento del problema.....	5
1.3	Preguntas de investigación.....	5
1.4	Objetivos.....	5
1.4.1	Objetivo general.....	5
1.4.2	Objetivo específico.....	5
1.5	Justificación.....	6
1.6	Limitaciones de estudio.....	7
1.7	Definiciones operacionales.....	7

CAPÍTULO II: TRIBU URBANA: OTAKU

2.1	Definición de tribu urbana.....	9
2.1.1	Antecedentes de las tribus urbanas.....	9
2.2	Diferencia entre tribus urbanas y subcultura.....	10
2.3	Tipos de tribus urbanas.....	11
2.4	La tribu urbana: Otaku.....	13
2.5	Anime, manga y su relación con la tribu urbana: Otaku.....	15
2.5.1	Géneros de anime y manga.....	15
2.6	Características y vestimenta de la tribu urbana: Otaku.....	17
2.6.1	Diferencia del cosplay y “otakus”.....	18

CAPÍTULO III: LA IDENTIDAD ADOLESCENTE

3.1	Qué es adolescencia.....	21
3.2	Características de la adolescencia.....	22
3.2.1	Características psicológicas.....	23
3.2.2	Características biológicas.....	24
3.2.3	Características sociales.....	24
3.3	La identidad.....	25
3.4	La formación de la identidad en el adolescente.....	27
3.5	Grupos de pertenencia e identidad.....	28
3.6	Imagen e identificación con el grupo.....	29
3.7	Los grupos sociales y de referencia.....	30
3.8	Las ocho edades del hombre (Erik Erickson).....	30
3.9	Proceso de separación e individuación (Margaret Mahler).....	33
3.10	Los duelos del adolescente (Arminda Aberastury).....	35
3.11	Yo ideal, ideal del yo (Sigmund Freud).....	36

CAPÍTULO IV: METODOLOGÍA

4.1	Tipo de investigación: Cualitativo.....	37
4.2	Diseño de investigación: Fenomenológico.....	37
4.3	Alcance de la investigación: Descriptivo.....	37
4.4	Muestra.....	37
4.5	Instrumento.....	38

CAPÍTULO V: RESULTADOS

5.1	Resultados.....	42
-----	-----------------	----

CAPÍTULO VI: DISCUSIONES, CONCLUSIÓN Y RECOMENDACIONES

6.1	Discusiones.....	57
6.2	Conclusión.....	60
6.3	Recomendaciones.....	63

	Referencias Bibliográficas.....	69
--	---------------------------------	----

	Anexo.....	72
--	------------	----

RESUMEN

La identidad en el ser humano es uno de los conceptos más esenciales que se necesita definir, el principal estadio en que se define es la adolescencia, esta etapa es una de las más complejas a entender ya que el cuerpo cambia y la forma de pensar también y con ello la definición de quien son y que los conforman.

Existen características psíquicas por las cuales el adolescente decide conformar grupos sociales como lo es la tribu urbana otaku,

Un otaku es aquella persona fanática a algún objeto en este caso a la animación japonesa y la cultura de Japón, el instrumento a usar, es la entrevista ya que por medio del discurso permite el conocimiento de los participantes y con ello, el cumplimiento de los objetivos.

Dentro de los resultados obtenidos que más hincapié tuvo fue que los adolescentes se sienten atraídos a este grupo por buscan aceptación en un espacio designado y entre sus círculos sociales.

Palabras clave: adolescente, tribu urbana, otaku, identidad.

CAPÍTULO I

1.1 INTRODUCCIÓN

La cultura de México es diversa, tiene su propia cultura prehispánica y al mismo tiempo adopta otras culturas, da la bienvenida a otras costumbres, modas y estilos de vida. Es por eso que lo hace tan rico en diversidad cultural. En el país se encuentran culturas de otros países como España o Estados Unidos, y en este caso: Japón.

En esta investigación se analiza la cultura japonesa de la que muchos jóvenes de México son parte. Este grupo de personas se les define como una tribu urbana, a sus integrantes se les llama *otaku*. El origen de la palabra es japonés y su significado hace referencia a una persona fanática a algún objeto. En el caso de México esta palabra hace referencia a un grupo específico de personas que son fans de la animación japonesa, los videojuegos y la cultura asiática en especial la tradicional japonesa.

Cada día los adolescentes que se suman a este grupo encuentran características con las que se sienten identificados como: el anime o manga, comida, videojuegos, vestimenta, lenguaje, etc. En este trabajo se describen los factores por los cuales los jóvenes sienten atracción y adoptan esta cultura extranjera como estilo de vida. Se parte de algunas preguntas acerca de cómo se crean los grupos de referencia, pues dentro de estos aparecen las tribus urbanas. ¿Cuáles son los factores psíquicos que forman la identidad de un joven? Aunado a estas preguntas se intenta responder si existe una definición concreta de lo que es un *otaku* y cuáles son sus características.

Así el objetivo principal es describir las características generales de un *otaku*, tanto físicas como psicológicas. En los primeros rasgos entrarían la vestimenta, maquillaje, formas de hablar, entre otras. En cuanto a la segunda se describe el por qué estos jóvenes decidieron entrar en esta cultura a partir de ciertos sucesos

tanto alegres como tristes. Esto con el fin de encontrar las características que definen a un otaku, saber cómo llegaron a esto y porqué les atrae.

En el segundo capítulo se define lo que es una tribu urbana y cuáles son sus orígenes, así como la razón de que se considere a los otakus como parte de una tribu. Se presentan las diferencias de estos con otras formas de cultura y se describe someramente los tipos de otaku que se encontraron. Cabe recalcar la diferencia entre tribu urbana y subcultura, ya que existen ciertos parámetros que las subculturas fueron creando a medida que la sociedad exigía un cambio, nuevas ideologías, etc., por lo tanto, se buscaba revolucionar, naciendo así nuevas subculturas como forma de protesta (como el punk, lo gótico o los hippies), a diferencia de las tribus urbanas que son grupos sociales que se caracterizan por tener espacios de recreación, unión entre individuos para interactuar de lo más nuevo o compartir alguna situación que los emociona.

En este mismo capítulo se estudia el anime (vídeo) y el manga (impreso). Ya que este mundo cuenta con diferentes géneros para todo tipo de público y todo tipo de edades. Se hace un breve recorrido acerca de la historia del manga, que tuvo sus orígenes en la segunda guerra mundial por Osamu Tezuka y que dio pie a la animación o anime.

El anime tuvo su auge en México en los años '90 cuando se transmitía en televisión abierta, sin embargo, aún no se tenía conocimiento de qué eran o de dónde venían a pesar de que ya se habían transmitido otros animes en épocas anteriores. Fue a partir de estas caricaturas que la infancia de muchos individuos fue marcada por diferentes animes.

También en el segundo capítulo se define a los otakus como fenómeno social en México y se hace referencia al tipo de eventos sociales a los que asisten; al fenómeno del *cosplay* que es cuando se disfrazan de sus personajes favoritos y que cada vez toma más fuerza ya que es una forma en la que personifican lo que desean ser. Asimismo se hace una comparación entre el otaku mexicano y el

otaku japonés, lo que los adolescentes han adoptado del país nipón y su motivación por la cual siguen dentro de este grupo.

En el capítulo III se da una revisión a una de las etapas más complejas del ser humano: la adolescencia, y el proceso de identidad por el cual cada adolescente atraviesa para poder tener una definición de ellos mismos.

Se describe con base en algunos teóricos reconocidos en el tema. Así se responde a las preguntas ¿Qué es la adolescencia y cuáles son sus características biológicas, sociales y psicológicas? Esto a partir del teórico Erikson que describe las ocho edades del hombre. Seguido de esto se utiliza la teoría de Mahler para hablar sobre el proceso de separación e individuación en el adolescente. Después se aborda el tema de los duelos en el adolescente a partir de Aberastury. Por último se habla acerca de del yo ideal y del ideal del yo de Freud. Con esto se obtiene un panorama completo de lo que es un adolescente y las etapas por las que atraviesa.

A lo largo de esta investigación se plantea la historia del anime, específicamente en México. Se recaba información de algunos adolescentes de la Ciudad de México que se reunieron en una convención de anime realizada en Exporeforma.

El instrumento de estudio es la entrevista. A partir de las respuestas se hace un análisis sobre el discurso de los participantes. Se considera que es un trabajo de corte cualitativo, descriptivo y fenomenológico pues se centra en la descripción de la experiencia de los participantes, tanto personal como en grupo.

La entrevista consta de 16 preguntas abiertas a un total de 10 adolescentes de entre 12 y 18 años que se encontraban en la convención llamada “TNT” que se realizó los días 4 y 5 de marzo de 2016.

En el capítulo quinto se presentan los resultados de las encuestas. En cada pregunta se hace un compilado de lo más relevante de las respuestas y al final de cada compilado se da una conclusión particular.

En el último capítulo se da una discusión sobre el trabajo y los resultados. Además se confrontan a algunos autores pues parece que cada autor propone su propia definición que no embona con los parámetros de los demás.

Como conclusión se da cuenta que la tribu urbana otaku es muy cerrada en cuanto a que tienden a no relacionarse con otros círculos sociales, sin embargo aún no tiene una definición concreta y hace falta más investigación pues no tiene los pilares bien definidos, aunque el proceso de identificación está bastante claro y tiene mucha relación con la etapa adolescente, el tema es relativamente nuevo, pues lleva desde su auge unos 20 años.

Para finalizar se dan unas recomendaciones sobre los otakus, pues al ser una tribu urbana que adoptan los adolescentes debe ser una etapa transitoria para que el joven no se vuelva disfuncional en la sociedad.

Por último se hace una planeación para unas pláticas tanto a los jóvenes como a los padres de familia para que conozcan sobre el tema de la adolescencia e identidad y se les facilite transitar por esta etapa tan compleja.

1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

El adolescente siempre está en busca de su identidad, un espacio donde sea aceptado, cuyas ideas, valores y costumbres tengan similitudes con otros individuos a un grupo. En México hay una gran diversidad de grupos urbanos, cada uno con una filosofía que llega a ser forma de vida la tribu urbana Otaku se ha expandido a través de los años y cada vez toma más fuerza, los adolescentes encuentran ciertas características en su búsqueda, que los hace adoptar esta cultura y hacerlo forma de vida.

¿Cuáles son los factores de identificación en la tribu urbana otaku en los adolescentes?

1.3 PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN

¿Cómo se da el proceso de identificación en una tribu urbana?

¿Cuáles son los factores psíquicos que forman la identidad?

¿Existe una definición concreta de lo que es un otaku?

¿Qué características tiene un otaku?

1.4 OBJETIVOS

1.4.1 OBJETIVO GENERAL

Analizar las características psíquicas por las cuales el adolescente se identifica con la tribu urbana otaku.

1.4.2 OBJETIVO ESPECÍFICO

1. Describir las características de la tribu urbana: otaku.
2. Comprender el proceso de identificación del adolescente con la tribu urbana: otaku.
3. Explicar los factores psíquicos que forman la identidad.

1.5 JUSTIFICACIÓN

Esta investigación es un tema que suele llamar la atención, es probable que en algún momento haya encontrado algún joven vestido con ropas extrañas con pelucas de colores, actuando de forma extraña o haber escuchado a alguien hablar de “Dragon Ball”, “Sailor Moon”, “Naruto”, “Ranma ½” con tal pasión, que quizá lleva a despertar prejuicios como que son personas que no tienen vida social o son muy raros y unos desadaptados.

En la experiencia de quien escribe ha tomado intensa pasión por la animación japonesa, hasta la fecha así ha sido, pues los autores que realizan estas historias han hecho vivir una gran gama de emociones como reír, llorar, reflexionar, como también el transportar a un mundo de fantasía y se disfruta de estas cualidades, llamados los otakus.

A lo largo de la carrera se enfatiza la importancia de estudiar la personalidad, para la problemática que llega a consulta y el psicólogo sea capaz de dar las herramientas adecuadas a la personalidad del paciente por ello, es importante y también es el deber de los psicólogos mantenerse actualizados, con apertura a recibir información nueva.

Dentro de las cualidades del perfil del psicólogo esta la capacidad para informar a la población, a las familias, a quienes lleguen a consulta, en salón de clases, en la calle, etcétera teniendo información mejor capacidad de derrumbar prejuicios y generar tolerancia, respeto, con ello una sociedad armónica y libre.

Hago esta investigación se realizó para que los psicólogos de las próximas generaciones y los que estamos en esta época de nuevas y tantas tendencias, tenga información a la mano y sea su apoyo en la orientación psicológica.

Otra razón es porque México le falta información acerca de este tema, Venezuela, Colombia, Chile han desarrollado estudios similares como “Otakus en Chile” de Luis Perrillan, “La cultura juvenil otaku: expresión de la posmodernidad” de Dominique Menkes autor de Colombia, o “La elaboración del ser otaku desde sus

prácticas culturales, la interacción con el otro y su entorno” de Lucía Gatelú Balderrama de Venezuela.

Sin embargo aunque se habita en el mismo continente la cultura de cada país tiene sus diferencias y sus variantes como costumbres, ideologías, tradiciones propias, México es rico en diversidad cultural de grupos por ello es importante tener información acerca de toda esta colectividad para una mejor comprensión de contexto actual el cual se vive.

1.6 LIMITACIONES DE ESTUDIO

- Falta de información con validez.
- Información escasa.
- Falta de cooperación por parte de los participantes.
- Los resultados que se arrojen sean muy variados.
- Impedimentos durante grabación.
- Tiempo de entrevista.
- El lugar para realizar la entrevista.
- Los participantes dieran la autorización para ser fotografiados.

1.7 DEFINICIONES OPERACIONALES

ADOLESCENCIA: El periodo del crecimiento y desarrollo humano que transcurre entre la pubertad y la edad juvenil.

SUBCULTURA: Se usa en sociología, antropología y estudios culturales para definir a un grupo de personas con un conjunto distintivo de comportamientos y creencias que les diferencia de la cultura dominante de la que forman parte.

TRIBU URBANA: Es un grupo de gente que se comporta de acuerdo a las ideologías de una subcultura, que se origina y se desarrolla en el ambiente de una urbe o ciudad.

IDENTIFICACIÓN: Proceso por el cual un individuo se vuelve semejante a otro, en su totalidad o en parte.

CONTRACULTURA: Se denomina a los valores, tendencias y formas sociales que chocan con los establecidos dentro de una sociedad.

CULTURA: Es el conjunto de todas las formas y expresiones de una sociedad determinada. Como tal incluye costumbres, prácticas, códigos, normas y reglas de la manera de ser, vestimenta, religión, rituales, normas de comportamiento y sistemas de creencias.

CAPÍTULO II TRIBU URBANA: OTAKU

2.1 DEFINICIÓN DE TRIBU URBANA

Tropea (citado en Rosero, 2011) menciona la definición sobre tribus urbanas dice, “Las tribus urbanas son agrupaciones de jóvenes y adolescentes, que se visten de modo parecido y llamativo, siguen hábitos comunes y se hacen visibles, sobre todo en las grandes ciudades. Las tribus urbanas están conformadas mayoritariamente de jóvenes y adolescentes, ésa es una de las características centrales de dicho fenómeno.” Dentro del marco social, un grupo adquiere la forma de comportamiento, lenguaje, vestimenta, sobretodo uniformidad entre los integrantes para que esto llegue a ser una colectividad específica.

En el ámbito de las tribus urbanas es de suma importancia tener un lugar que permita a los integrantes de cierta comunidad desarrollar las actividades propias del grupo, “un espacio donde las experiencias sociales de los jóvenes son expresadas colectivamente mediante la construcción de estilos de vida distintos, localizados fundamentalmente en el tiempo libre o en espacios intersticiales de la vida institucional.” (Phamela, 2011)

Cuando el grupo de adolescentes tiene este espacio libre para la expresión de su identidad es cuando sucede la dinámica que cada grupo ejerce sobre su contexto social.

2.1.1 ANTECEDENTES DE LAS TRIBUS URBANAS

Dentro de las décadas de los cuarentas, cincuentas y principios de los sesentas se hizo notar que cierta parte de la población se independizaba de lo que, la estructura social dominante solía ser, aún no se concretaba un nombre a estos grupos en formación que empezaban a crear un sistema de comunicación en común.

“El término comenzó a ser utilizado durante los años ochenta en España para referirse a lo que se dio llamar la gente guapa, gente amante de la música y de la vida nocturna. Con el tiempo el término se comenzó a utilizar para designar a

núcleos de jóvenes agrupados en torno a las distintas tendencias musicales, modas y hábitos de consumo” (Navarro, 2013)

El término tribu urbana aún no tenía la connotación que actualmente tiene, se podría decir que estaba en proceso de maduración, otro punto a mencionar es que ya se tenía la presencia de dos grupos de fuerte presencia que eran los “hippies” y los “rock n rollers” que crecieron paralelamente entre los años cuarenta y cincuenta.

El sociólogo francés Michelle Maffesoli citado por Carrera (2008), en el año de 1990 Maffesoli usa por primera vez el término tribus urbanas, definiéndolas como “Grupos de individuos jóvenes que se emocionan con las cosas, que rechazan la televisión, que socializan entre ellos usando los mismos códigos, los mismos símbolos, las mismas costumbres y frecuentan los mismo lugares”

A partir de los años noventa formalmente se designa un significado a lo que son las tribus urbanas, algo que recalcar, en esta década se empezaba a desarrollar una diversidad cultural muy marcada en México.

2.2 DIFERENCIA ENTRE TRIBU URBANA Y SUBCULTURA

“En distintas investigaciones etnográficas realizadas sobre culturas lideradas por jóvenes (y no tan jóvenes), siempre se han entrecruzado dos preguntas que tienen por objetivo conocer e indagar el lugar desde el cual se definen, se ubican y perciben a los otros: cómo se definen a ellos mismos y qué nombre le dan al grupo que pertenecen.” (Cortés, 2008) Distintas disciplinas como la antropología, sociología, psicología, se han prestado al estudio de lo que sucede en la sociedad, el surgimiento de grupos con ideologías opuestas a lo que establece el sistema dominante, reglas y estilos de vida diferente.

Pearson y Roberts, (citados por Cortés, 2008) comentan que la subcultura se han utilizado de tres maneras, “la primera para describir un aspecto visual y un comportamiento que va a distinguir a los diferentes grupos. La segunda manera es cuando la sociología americana, la Escuela de Chicago, la utilizó para hacer referencia a una teoría de desviaciones que involucraba a los integrantes con

personalidad criminal. La tercera se localiza en Inglaterra a mediados de los '70, cuando surge Birmingham Centre for Contemporary Cultural Studies (CCCS).”

Históricamente la palabra subcultura tiene diferentes puntos de vista que han ido evolucionando a través de los años.

Haciendo énfasis en la tercera postura de los setentas, el concepto de subcultura más acertado a lo que es ahora, comenta Cortés, 2008 que el sociólogo Dick Hedbige y el teórico cultural inglés Stuart Hall proponen un nuevo modelo para estudiar a los jóvenes a través del término subcultura, entendida como una operación de resistencia de los jóvenes de las clase trabajadora, heredera de la posguerra.

La segunda guerra mundial fue precursora de la creación de nuevos grupos de jóvenes, con distintas formas de pensar y de vivir, en su mayoría haciendo hincapié en mostrar el descontento al sistema social establecido.

(Cortés, 2008) concluye con estos autores Dick Hedbige y Stuart Hall en la subcultura, sus integrantes rechazan la cultura dominante, con gestos, movimientos, poses, vestidos y palabras, expresiones que manifiestan sus contradicciones y negaciones hacia la sociedad inglesa de la posguerra.

Años más tarde los teóricos retoman estos estudios sobre el concepto de subcultura, al ser una nueva década se realiza un concepto de la poscultura.

2.3 TIPOS DE TRIBUS URBANAS

Tomando el estudio que realizó el comité de estudios y estadística en la Ciudad de México se identificó las existencias de las siguientes tribus urbanas:

Punk, happy punk, emo, dark, gótico, grunge, rock'rolleros, ska, skaters, skinheads, rudeboys, rastas o rastafaris, pachucos, cholos, indies, hardcoreros, raperos, reggaetoneros, hip hoperos, fresas, scramos, psycos, hippies, powers, anarkicos, visuals, urbanos, raztecas, hooligans, marineros, yuppies, pijos o cool, otakus, kumbayas, technos, surfers, motards, grafiteros, taggers, gruperos.

Las tribus urbanas más representativas de México con mayor número de integrantes son tomando de acuerdo al comité de estudios en el año 2008:

HIPPIES

El periodista Michael Pabellón acuñó el término hippie en 1965 quien comenta que fue la primera tribu urbana reconocida mundialmente.

Retomando a Carrera (2008) dice “Se oponían a los valores burgueses y por lo mismo predicaban la promiscuidad, los cabellos largos, la falta de aseo, el uso de drogas, el nudismo y las vestimentas coloridas y bucólicas, que algo tenían de los atuendo usados por los primeros cristianos.”

Encontraron una forma de oposición pacifista, a las guerras, la violencia, el corporativismo así también el desagrado al consumismo, crearon el lema de “amor y paz.”

PUNKS

Tuvo su inicio en Inglaterra entre 1976 y 1977, otra forma de oposición a la cultural predominante.

Carrera lo describe como, “Fue el primer movimiento verdaderamente contracultural debemos entender lo underground, lo que existe por debajo de lo que en apariencia es normal.”

Un canal de expresión por parte del sector juvenil, una forma de burla, desdén, desagrado a la sociedad establecida, algo característico de esta tribu es su ropa, música e ideología contra lo establecido.

DARKS

Tienen su origen a finales de los años setentas, volviendo a Carrera comenta, “Si bien sus raíces y elementos que la componen tienen su origen desde el siglo XIX, en 1860, Francia, un grupo de obreros estudiantes se vistieron de negro y se

pintaron el rostro de blanco para simbolizar la opresión social y económica de que eran objeto y que los hacía ser unos verdaderos muertos en vida.”

Esto fue retomado y llevado como forma de expresión, característica importante es su forma de vestir corte victoriano como si fueran vampiros, entre otros aditamentos como collar de púas, cortes con terciopelo, maquillaje pesado y fascinación por la lectura del tipo gótico.

EMOS

En sus investigaciones Carrera lo define como “La palabra emo, que se usa para designar a esta tribu urbana, proviene de “emoción” y en un principio designaba un tipo de especial de música. El Screamo es una variante muy significativa de la música emo. El término quiere decir “grito”. Screamo es el grito de los emo.”

El autor hace énfasis en la expresión de desesperación, de dolor de la sociedad que los ha excluido.

2.4 TRIBU URBANA: OTAKU

A partir de la segunda guerra mundial, Osamu Tesuka pionero del manga fue tomado como inspiración para la creación de más autores que desarrollarían lo que actualmente se conoce acerca del anime y del manga.

Menkes en el año 2012 comenta que fue en los años 80's en Japón donde se empezó a reconocer a los otakus como una subcultura y se reitera de nuevo que básicamente son personas consideradas con fuertes aficiones en este caso al manga, anime y videojuegos así también una fuente de consumo de productos culturales y sus derivados.

“No obstante, estos adolescentes siempre han sido considerados, por el resto de la sociedad japonesa, como desadaptados y autistas, jóvenes que se evaden y rechazan el contacto con un mundo de control y que a la vez refutan la contestación. A menudo son juzgados como los causantes de los disturbios y crímenes perpetuados en el país” (Menkes, 2012).

Japón es un país que se caracteriza por un sistema rígido social, en el cual el niño es introducido al mundo lleno deberes a responder de manera excelsa en la educación para poder entrar a una buena universidad y ser reclutados por compañías grandes, sucede que si llegan a fallar algún individuo traería deshonra y vergüenza a la familia una de las razones por las cuales la tasa de suicidios es tan alta.

En sus estudios (Menkes, 2012) menciona que una de las razones por las que los japoneses se refugian en asumir una posición otaku es por el bullying o "ijime", el maltrato o acoso estudiantil en cual dice Menkes que los maestros no interfieren ya que piensan que es un sistema de iniciación entre estudiantes; otra razón que predomina es el "hensashi" un sistema de competencias en cual los alumnos se escalan en diferentes posiciones acorde al puntaje de los exámenes que hayan obtenido, los que están en posiciones más bajas sufren de bullying las víctimas afectadas pueden llegar al suicidio o dejan de asistir a la escuela.

En la búsqueda de consuelo y aceptación encuentran el envolvente mundo de ser un otaku, donde comparten información, ideas e intereses en común ya que la animación japonesa ofrece libertad de expresión lo cual no ocurre en un sistema rígido predominante que dificulta poder expresar la personalidad de cada individuo.

La adquisición de productos ha hecho que las empresas japonesas consideren crear más mercancía ya que de alguna forma contribuye a la economía nipona, aunado al hecho de que hay un gran número de población que vive bajo estas circunstancias, (al suceder esta situación mayor fue el número de otakus que surgió.)

Cabe mencionar que en Japón, los otakus son considerados como una subcultura que busca de alguna forma ir en contra de la sociedad tan estricta, las personas buscan comodidad y libertad por medio de lo que envuelve el ser otaku, mientras que en América latina el grupo otaku se puede considerar como una tribu urbana ya que una de las características principales es siempre un espacio de ocio donde

jóvenes se reúnen para disfrutar de actividades, compartir ideas y pasar el tiempo entre amigos.

“La llegada del anime a América Latina se ubica en la década de los 70's con la transmisión en televisión de la primeras series dobladas al español, en países como México, Perú, Chile y Argentina” (Cobos, 2010)

Tuvo su auge en la década de los 90 cuando la televisión abierta comenzó a transmitir mayor cantidad de series anime y cautivó a muchos espectadores, los primeros otakus en América latina, posteriormente con la llegada del internet mayor fue el reconocimiento y expansión, fue tanto que se empezó a crear lugares designados para el desarrollo de actividades de un otaku.

2.5 DEFINICIÓN DE OTAKUS

Retomando a (Menkes 2012): otaku deriva de un término japonés utilizado para nombrar una casa o familia, también es usado como pronombre honorífico de segunda persona. Apareció en el registro coloquial moderno en los años ochenta. En la jerga moderna del Japón, el término otaku refiere a un fan de cualquier tema en particular. Los otakus fuera de Japón centran sus intereses en el manga y anime pero también se expanden a otros gustos como los videojuegos.

La palabra otaku solía ser parte de un lenguaje que envolvía el vocabulario de la vida diaria, sin embargo a medida que la sociedad creció nuevos grupos se fueron desarrollando se volvió parte del lenguaje informal como concepto de alguien que siente una afición a cierta tema o actividad, (este concepto es empleado de esta forma en Japón), en occidente como un individuo amante del manga y anime así como los videojuegos.

2.5.1 GÉNEROS MANGA Y ANIME

- **MANGA**

Menkes en el año (2012) comenta que el manga es la palabra japonesa para designar a la historieta en general. Fuera de Japón se utiliza exclusivamente para referirse a las historietas niponas. Tuvo gran impacto después de la segunda

guerra mundial, su pionero fue Osamu Tezuka conocido como “El dios del manga” apodado así por muchos autores que dibujan manga Goldstein en el año 2011 dice, “podríamos definirlo como un cómic, al estilo estadounidense, sin embargo, aunque su división y características a simple vista nos hace demostrar su similitud, rápidamente podemos encontrar que no es así.”

- **EL ANIME**

El anime se podría decir que es donde el manga toma lugar para ser animación, Moreales (2012) lo define como “El manga, que es la historieta japonesa, y el anime que son los dibujos animados creados en Japón”, cabe mencionar que también dentro de la tribu urbana otaku llega a ver mucha afición al videojuego expedidos de Japón.

2.5.1 GÉNEROS DEL ANIME Y DEL MANGA

Dentro del manga y anime, se encuentran una gran variedad los más representativos son los subgéneros como el shonen, shojo, seinen, yaoi y yuri.

El seinen se define como un género dirigido a personas de mayor edad, es decir los temas que abarca son de gran complejidad para entender y envuelve temática bélica, violenta, sexual o el uso de drogas al igual que conflictos a mayor escala.

El yaoi se trata de la homosexualidad entre hombres, es decir temas de relaciones sentimentales donde los personajes masculinos se encuentran de un contexto romántico y sexual.

El yuri es todo lo contrario al género yaoi, relaciones entre mujeres, las relaciones entre mujeres son de índole romántica y sexual

El género shonen se define como género dirigido a hombres jóvenes son temas de amistad, relaciones cómicas y acción; el shonen su traducción del japonés al español significa niño, es uno de géneros más leídos alrededor del mundo y más populares.

El género shojo se define el género de temática dedicada a mujeres jóvenes y se centra en temas sobre la amistad, la magia y el romance. shojo en su traducción

del japonés al español significa niña, al igual que el shonen es uno de los géneros más vistos y leídos y va dirigido para público infantil ya que su contexto predomina la fantasía.

Para que el otaku esté inmerso en esta diversidad de géneros es importante mencionar los puntos más importantes del anime y manga, el autor Torres (2011) menciona “Las principales características que hereda el anime del manga son tres: la temporalidad en el relato; el predominio de la imagen sobre el texto; el lenguaje icónico.” Esto es de suma importancia para mantener motivado al otaku, dentro de la historia debe haber el seguimiento que vaya acorde al concepto, así también el dibujo de los personajes, las expresiones y sentimientos que vayan manifestando a lo largo del relato.

2.6 CARACTERÍSTICAS Y VESTIMENTA DE LA TRIBU URBANA: OTAKU

México se caracteriza por la capacidad de adoptar culturas tanto occidentales como orientales y una gran cantidad de jóvenes han centrado su atención en no solo el anime y el manga si no que en la cultura popular japonesa en general, la vestimenta, los accesorios y estilos de moda han sido adoptados y apropiados por jóvenes mexicanos.

El maestro Alejandro Gutierrez Lizarde (2016) experto en temas como el manga, el cosplay, el comic y los videojuegos, actualmente es manager de una empresa de nombre Teen noise que hace doblaje de videojuegos y es editor de Tanoshi radio, fue quien dio una introducción del desarrollo de la cultura contemporánea japonesa en México en un ciclo de conferencias que se realizó el 26 de octubre del año 2016 por parte de la Secretaria de relaciones Exteriores y que más adelante se verá más acerca de este ciclo de conferencias.

Gutierrez Lizarde (2016) comenta que a partir del cosplay en México, se empieza a traer algo más de Japón y son las subculturas que se desarrollan en Japón, los estilos de moda y música son adoptados por los jóvenes, existe una convención

de nombre J'fest que se centra principalmente en todo esto de la moda asiática y música.

El origen del J'fest fue en el año 2011 donde los jóvenes hicieron que la demanda por mercancía japonesa fuera alta, por la facilidad que tiene el internet de acceder sitios web y comprar, se empezó a organizar este evento para poder reunir a los jóvenes consumidores y pudieran mostrar y expresar su estilo de moda

En México predomina el estilo “Gyaru” mujeres que se visten con cierto estilo y código de ropa que las hace ver “kawaii” o “lindas”, se interesan por mantener sus redes sociales muy activas y la convivencia con personas de su mismo círculo. El “wamomo” que es la combinación de ropa occidental con ropa tradicional japonesa, algo así como una geisha o samurái del siglo XXI, también está el “decora” que es una especie de barroquismo technicolor, los visual kei se caracteriza por el abundante maquillaje, peinado pintorescos y un estilo de moda punk/gótico y las “lolitas” que cuando la mujeres tratan de aparentar que son niñas o muñecas con vestidos de moda victoriana.

2.6.1 DIFERENCIA DEL COSPLAY Y OTAKU

Cosplay

El día 26 de octubre de 2016 la Secretaria de Relaciones Exteriores Asia-Pacífico del senado de la República la embajada de Japón y el círculo de Estadios sobre subcultura japonesa en México y América Latam realizo un ciclo de conferencias con el tema de “Cultura japonesa contemporánea”

Dentro de este ciclo de conferencias tocaron puntos de cómo se desarrolla el otaku en México, hacen la comparación de lo que era antes de que existieran las facilidades que hay ahora, dentro del marco de la cultura japonesa en México se dio un análisis de lo que es el cosplay y su historia a través del tiempo.

La investigadora Laura Ivonne Quiroz Castillo quien dio la introducción de lo que es cosplay y lo define “como representación corporal de personajes no solo de anime o comic y juegos también de ciencia ficción y fantasía, involucra apropiarse

del personaje.” Si se divide la palabra “Cos” de “Costume” que significa disfraz en inglés y “Play” que significa juego en inglés nos da como resultado juego de disfraces”. Comenta también que dentro de sus investigaciones sobre porqué a los fanáticos les gusta tanto el cosplay, descubrió que principalmente les atrae poder convertir en otra persona diferente a lo que es diariamente.

Esta práctica no es exclusivamente del manga y anime pero tiene una fuerte relación ya que el cosplay puede ser empleado en otro tipo de encuentro de diferente temática, el disfraz que se usa es el medio que da al fanático la posibilidad de traer la fantasía a la realidad, es el medio de hacer lo imposible a lo posible y anima a la audiencia a disfrutar de sus personajes favoritos en la realidad.

Stacy Lee Feldman citada por la investigadora Quiroz Castillo en su escrito “La historia del cosplay” (The history of cosplay) comenta que el disfraz de convención tiene una historia de 50 años antes de ser llamado cosplay. El primer disfraz que se usa fue en la primera convención de ciencia ficción, la Worldcon que se realizó en Estados Unidos en 1939, cuando un par de editores deciden vestirse de una película de ciencia ficción, fueron los únicos en asistir a esta convención y se volvió muy popular esta práctica, en aquel entonces los disfraces eran diseñados de manera original ya que los disfraces eran creados a la imaginación de las personas, en aquel tiempo aún no existía tanta ilustración como ahora, todo era basado en la literatura así que permitía el uso de la creatividad de manera libre para los fanáticos.

En 1950, la Worldcon establece su primer concurso de disfraces y fue hasta 1984 que esta práctica fue llevada a Japón por Nobuyuki Takahashi en una de las convenciones más antiguas de Japón llamada Comiket y es adoptado por la comunidad fanática del anime y del manga y es ahí donde es bautizado bajo el nombre de Cosplay.

Los primeros cosplays en México fueron a partir de las primeras convenciones de comic y anime que todavía se realizan en la Ciudad de México que son “La mole”

en 1999 y la “Expo-TNT” en 2001, el cosplay se fue dando a la par de estas convenciones.

Como se mencionado antes, el cosplay es una práctica fuertemente ligada al manga y anime, sin embargo cabe resaltar que sus orígenes fueron en Estados Unidos y no en Japón como se suele creer, con el objetivo de poder traer los personajes favoritos de cada fanático a una realidad, el otaku puede optar si llevar esta práctica a un evento o solo disfrutar de los espacios recreativos que se proveen.

CAPÍTULO III LA IDENTIDAD ADOLESCENTE

3.1 QUE ES ADOLESCENCIA

Horrocks (2008) define la adolescencia como “Una época en que el individuo se hace cada vez más consciente de sí mismo, intenta poner a prueba sus conceptos ramificados del yo, en comparación con la realidad y trabaja gradualmente hacia la autoestabilización que caracterizará su vida adulta. Durante este periodo, el joven aprende el rol personal y social que con más probabilidad se ajustará a su concepto de sí mismo, así como a su concepto de los demás.”

La adolescencia es un periodo crítico donde se dan los cimientos de la vida adulta, las herramientas que el joven pueda obtener son esenciales para el desenvolverse en la vida personal y profesional adulta.

“Se refiere al período de crecimiento físico rápido y maduración sexual que pone fin a la niñez y produce por último una persona con el tamaño, las proporciones y la potencia sexual de un adulto.” (Berger, 2011)

Berger (2011) hace hincapié que al llegar a esta edad el cuerpo biológicamente se está preparando para la reproducción y al presentarse los cambios de forma muy marcada es señal de que el cuerpo está madurando.

En este periodo el adolescente emprende una travesía, es decir, que comienza a cuestionarse sobre lo que siente, quién es, qué es lo quiere hacer, los valores que lo definen; retomando a Horrocks (2008) dice “La adolescencia tiende a ser una etapa de desarrollo y evaluación de valores. La búsqueda de valores de control, en torno a los cuales la persona pueda integrar su vida, va acompañada del desarrollo de los ideales propios y la aceptación de su persona en concordancia con dichos ideales. Es un tiempo de conflicto entre el idealismo juvenil y la realidad.”

Es una búsqueda de la personalidad del adolescente y sobretodo que sea aceptada por él mismo y por el grupo o sociedad a la que se vaya a integrar.

3.2 CARACTERÍSTICAS DE LA ADOLESCENCIA

A medida que el adolescente va creciendo los cambios físicos, sociales y emocionales se van haciendo notar.

Desde un punto de vista de la biología, Horrocks (2008) dice que “La persona se convierte en adolescente cuando es capaz de reproducirse. Por lo general a esto se le conoce como el inicio de la pubertad, pero en realidad este periodo principia con la acción de las hormonas sexuales que producen la aparición de las características sexuales secundarias.”

Otro punto en cual enfatiza el autor es la forma en cómo el adolescente comienza crear perspectivas de sus situaciones que le rodea, Horrocks (2008) comenta “Se produce una gran expansión e intensificación de la vida emocional cuando el adolescente amplía sus actividades en busca de nuevas experiencias y conocimientos, pero al mismo tiempo, adopta una actitud defensiva contra las posibles consecuencias.”

Los adolescentes emprenden un camino por el cual, a base de la experiencia crean sus propios criterios y de alguna manera enfatizan su impulsividad por el deseo en el aquí y el ahora, así también cambios muy marcados en sus emociones que corresponde a la maduración de estas.

En el aspecto social siguiendo a Horrocks (2008) dice que “La clave de toda esta etapa es la relación del propio adolescente con otros, porque tal relación implica que se tiene un yo capaz de relacionarse.” A través de las relaciones, de familia, pareja y amigos el adolescente va creando conceptos de sí mismo, para llegar un autoconcepto.

3.2.1 CARACTERÍSTICAS PSICOLÓGICAS

Un adolescente destaca su crecimiento y la etapa que está viviendo en por la forma en que procesa la información, un lenguaje más desarrollado y la expresión de sus emociones y sentimientos, aunque aún siguen siendo inmaduros, pero contienen cierta complejidad ya que pueden acceder al pensamiento abstracto e incluso ahondarse en juicios morales complejos.

“Ya no están restringidos al aquí y ahora, sino que pueden entender el tiempo histórico y el espacio extraterrestre. Pueden utilizar símbolos para representar otros símbolos y por consiguiente pueden aprender álgebra y cálculo. Pueden apreciar mejor las metáforas y alegorías y por ende encuentran más significados en la literatura” (Papalia, 2010)

El abanico de posibilidades a un contexto se expande, infinitas posibilidades llegan a surgir para la realización de sus objetivos, empiezan pensar lo que ellos desean hacer para su futuro.

Siguiendo con Papalia (2010) hay modificaciones estructurales a nivel corteza cerebral en el incremento continuo de la velocidad del procesamiento, un mayor desarrollo de la función educativa, la cual incluye habilidades como la atención selectiva, toma de decisiones, control inhibitorio de respuestas impulsivas y control de memoria de trabajo.

Aunque es importante recalcar que el razonamiento es anulado por las emociones intensas que viven los adolescentes ya que están en el proceso de encontrar sus parámetros y definiciones a conceptos abstractos como amor, amistad, violencia, relaciones, etcétera.

3.2.2 CARACTERÍSTICAS BIOLÓGICAS

Una característica definitivamente notoria, son los cambios físicos que se sufren en la adolescencia, como el crecimiento del vello púbico tanto en hombre como en la mujer así también los cambios de voz.

En las mujeres hay ensanchamiento de cadera, crecimiento de mamas, acumulación de grasa en zonas específicas, así también la aparición de la menarquia o periodo; en hombres los hombros se ensanchan, aparece el bello facial, desarrollo de músculos, el pene se agranda y ya empieza a ver producción de semen o esperma.

3.2.3 CARACTERÍSTICAS SOCIALES

La adolescencia es la etapa de la vinculación hacia el mundo, hacia otras personas fuera de la familia, Papalia comenta que los adolescentes empiezan a pasar más tiempo con sus pares que con su familia, aunque teniendo que cuenta que sus padres los tienen como una base segura para recurrir en busca de ayuda.

Continuando con Papalia comenta que la adolescencia puede ser una etapa difícil para algunos jóvenes y sus padres. El conflicto familiar, la depresión y las conductas de riesgo son más comunes que en otros momentos del ciclo de vida. Las emociones negativas y las oscilaciones del estado de ánimo son más intensas, todo esto como parte de la maduración.

Los jóvenes están en busca de una identidad y de formalizar relaciones concretas, crean sus propios esquemas para desarrollarse con sus pares, sus espacios de recreación, la personalidad va tomando forma en esta fase.

3.5 LA IDENTIDAD

La identidad es conceptualizada por algunos autores como un sistema internalizado que representa una organizada e integrada estructura física que requiere la distinción y el desarrollo mental entre el mismo interior y el si mismo exterior-social.

La identidad de los individuos se desarrolla desde la niñez con el cúmulo de todas aquellas experiencias tanto positivas como negativas durante el desarrollo, las cuales el individuo se va apropiando de nuevas formas culturales, sociales, normas de valores, creencias y costumbres.

La identidad es determinada por las características interpersonales e intrapersonales, el contexto ecológico y las interacciones de los componentes significativos del mundo único del individuo, por ejemplo, la familia.

El desarrollo de la identidad tiene su momento crucial en la adolescencia. Esta etapa es importante desde la perspectiva del desarrollo y configuración de la personalidad pues en ella se definen aspectos de gran importancia para la vida futura.

En esta etapa del desarrollo puede llegar a experimentar una crisis en la cual puede presentar un cierto grado de desorganización y confusión ya que debe establecer un logro de identidad, en donde quedan definidos aspectos claves de si mismo y de su relación con el ambiente y su entorno cultural.

Antes de la adolescencia, el adolescente se ve a sí mismo en función de diversos roles lo cual consiste a la conducta que se espera de las personas ocupan en determinadas posiciones y la forma en que desempeñan sus responsabilidades como por ejemplo estudiante, amigo, hijo, entre otros, así como en relación a los grupos a los que pertenece.

Es por ello que los grupos de referencia toman un papel importante dentro de la consolidación de la identidad del adolescente ya que estos están compuestos por individuos con quien interactúan a menudo y con los que mantienen relaciones estrechas, o bien pueden ser grupos sociales más generales con los que comparten actitudes e ideales tales como los grupos religiosos, étnicos, entre otros.

Erikson (citado en Craig, 2009) indica que el proceso de identidad es un continuo entre el pasado, el presente y el futuro del individuo, la cual crea una estructura que le permite integrar y organizar las conductas de diversas áreas de su vida y concilia entre lo que desea y los roles dados por los padres en la infancia.

Por otra parte Marcia en 1980 citado en Craig (2009) modifica la teoría de Erikson y consolida cuatro estados o modos de la formación de la identidad que a continuación se detallan:

- Estado de exclusión: en la que el adolescente realiza compromisos sin dedicarle mucho tiempo a la toma de decisiones, esto quiere decir que eligen una doctrina religiosa o una ideología pero en referencia a los que padres o maestros les indican por la cual esta decisión de pertenecer a un grupo es realizada de manera prematura
- Estado de difusión: esta consiste básicamente en el que el adolescente carece de la orientación, por lo cual no tiene una motivación lo cual conlleva a que no se presente una toma de decisión sobre que rol profesional o ideología debe de elegir, ya que buscan la gratificación inmediata o en su defecto experimentan de manera aleatoria actitudes y conductas de varios grupos.
- Estado de moratoria: en esta etapa también se le puede llamar como de crisis ya que el adolescente o joven adulto debe tomar una decisión sobre a qué principios éticos, morales e incluso

profesionales se quiere afiliar, esto concibe la idea de “encontrarse a sí mismo”

- Consecución de la identidad

3.4 LA FORMACIÓN DE LA IDENTIDAD EN EL ADOLESCENTE

En el ciclo de vida del ser humano, existen etapas de crecimiento y cada una con sus características especiales y únicas, al igual que las necesidades de cada individuo, la psicología al igual que otras ciencias han centrado su atención en cada etapa y estudiado, hoy en día existe una gran cantidad de información acerca del ciclo vida de los seres humanos.

Una de las etapas más complejas e interesantes ha sido la adolescencia, ya que es una transición delicada en la cual se debe prestar especial atención, sobre todo en la crianza ya que es donde comienza la formación de la personalidad hacia la adultez y con ello la madurez para el desarrollo de la vida, así también la independencia.

“Se puede afirmar que el hito o meta más importante de la adolescencia es el desarrollo o construcción de la identidad. Todo adolescente necesita saber quién es. El niño prepúber se identifica a través de sus padre o los adultos de su entorno, pero el adolescente necesita desarrollar su propia identidad y ser ellos mismos.” (Ives, 2014)

Erik Erikson (citado por Ives) comenta que el adolescente pasa ciertas fases importante para la consolidación de la identidad, se centra en 5 aspectos que son:

1. La dimensión comunitaria, se creará una unión entre lo que más o menos le viene dado (fenotipo, temperamento, talento, vulnerabilidad) y determinadas decisiones o elecciones que toma (opción de estudio, de trabajo, valores éticos, amistades, encuentros sexuales) y todo ello dentro de unas pautas culturales e históricas.

2. Dinámica de conflicto. El adolescente suele tener sentimientos contradictorios, pasando de sentimientos de vulnerabilidad exacerbado a tener grandes perspectivas individuales.
3. Período evolutivo personal. Cada individuo tiene sus propio período evolutivo dependerá tanto de factores biológicos, psicológicos, como sociales.
4. Modelos recibidos. Ningún yo se construye de forma aislada. Primero recibirá el apoyo de modelos parentales, y posteriormente de modelos comunitarios.
5. Aspectos psichistóricos. Toda biografía está inexorablemente entretrejida por la historia que a uno le toca vivir.
6. Historia personal. Diferente situaciones estresantes pueden tener una influencia negativa en la construcción de la identidad, como por ejemplo: a) tener que emigrar a otro país, sobre todo si ocurre en la adolescencia; b) pérdida de un ser querido en la vida adolescente; c) dificultades económicas; d) sufrir maltrato, abusos o abandono.

Yves comenta que la superación de estos estadios, ya sea favorable o desfavorable darán como resultado el establecimiento de una identidad

3.5 GRUPOS DE PERTENENCIA E IDENTIDAD

El primer grupo al que pertenece un adolescente es a la familia, pero en medida que va creciendo va relacionándose con otras personas y va formando parte de otros grupos: el grupo de amigos, el grupo de clase, o algún otro.

Para que un adolescente tome la decisión de unirse a algún grupo tiene que tener expectativas comunes, compartir gustos o preferencias, esto hace que sus integrantes se reconozcan como parte de él y a su vez son reconocidos como por otras personas como pertenecientes a ese grupo en específico, esto quiere decir que aquello por lo cual se unen a un grupo es lo que los hace distinguirse de los demás.

Pueden existir diversos grupos en los cuales los miembros de este ocupan diferentes posiciones o jerarquías como es en el caso de la familia, otros grupos pueden tener miembros que tengan el mismo nivel jerárquico o de posición a este se le conoce como “grupo de pares” el cual este último para el adolescente es de sumamente importante para la búsqueda de la identidad.

El adolescente al momento de pertenecer a un grupo obtiene seguridad, atención y dignidad y eso le ayuda a protegerse de un mundo que a menudo le resulta extraño, complejo, insensible y en algunos momentos debilitantes, es por ello el que se sienta pertenecido y aceptado por un grupo es importante ya que así define su comportamiento.

Al sentirse inmerso en un mundo en donde ya no puede asumir una postura infantil y que en su mayoría tampoco adjudicarse una independencia totalmente adulta, el adolescente delega en el grupo gran parte de sus atributos y en la figura de los padres la mayoría de sus responsabilidades, mediante este suceso el adolescente puede llegar a sentir que no le tiene nada que ver con nada y que son los otros los que deberían hacerse cargo.

3.6 IMAGEN E IDENTIFICACIÓN CON EL GRUPO

Primeramente se debe hacer necesario enfatizar que el adolescente crea ciertos discursos en donde proyecta la identidad del grupo, estos discursos proyectados hacen sentirse y reconocerse como miembro del grupo, por lo tanto se elaboran esos discursos tanto dentro como a fuera del mismo y por lo tanto hacen que se interioricen se sientan pertenecido a él.

La imagen que se crean y que se autoidentifican estos adolescentes se construye en relación a la imagen de su grupo que se proyecta a la sociedad en la que están insertados, esta imagen estará condicionada por la que ellos muestran al exterior, así como por la que los demás miembros de la sociedad les otorguen. Estas imágenes que se les asignan forman parte de los referentes de

identificación que toda comunidad o grupo crea para tu pertenencia y mantener su existencia. (Gutiérrez, 2002).

3.7 GRUPOS SOCIALES Y DE REFERENCIA

Retomando a Kelley define que los grupos de referencia son grupos de importancia psicológica para las actitudes y el comportamiento de las personas, ya sea en el sentido positivo de que buscamos comportarnos en concordancia con sus normas, o en el sentido negativo de que intentamos comportarnos en oposición a sus normas.

Los grupos sociales y de referencia, es el conglomerado de personas con gustos similares, donde realizan actividades, se expresan acorde a sus ideologías y buscan espacios de recreación para desarrollarse.

Hyman brinda otra definición que va acorde a Kelley, lo refiere como el grupo en el que la persona se identifica o al que quiere llegar a pertenecer.

Viéndolo desde la perspectiva de esta investigación sobre la tribu urbana otaku, existe una atracción a todo lo que se refiere al anime y manga, así también se ha dado la realización de enormes convenciones en donde pueden compartir ideas, comprar artículos y entretenerse dentro del contexto que envuelve ser otaku.

3.8 LAS OCHO EDADES DEL HOMBRE ERIK ERIKSON

DESARROLLO PSICOSOCIAL

(Cloninger, 2002) Dice “Cada persona se desarrolla dentro de una sociedad en particular, la cual, a través de sus patrones específicos culturales del cuidado del niño y de las instituciones sociales, influye profundamente en cómo la persona resuelve los conflictos. El yo está interesado no sólo en los temas biológicos (psicosexuales) sino también en los interpersonales, lo cual Erikson llamó psicosocial.” La autora retomo los estudios de Erikson para dar explicación a una de varias teorías en la formación de la personalidad en el individuo, una de las que tiene más peso es la explicación que Erikson da en su teoría de las ocho etapas

psicosociales, dando hincapié en que el individuo no todo se engloba en los aspectos psicológicos y biológicos, sino también la cultura y la educación en que está inmerso tiene gran importancia.

LAS OCHO ETAPAS PSICOSOCIALES

Siguiendo con Cloninger, comenta que Erikson reinterpretó las etapas de psicosexuales de Freud, poniendo énfasis en los aspectos sociales de cada una. Además extendió en concepto de etapa, dando un enfoque del desarrollo a lo largo de la vida.

ETAPA UNO CONFIANZA VS DESCONFIANZA

Se basa en la buena paternidad con una adecuada provisión de alimento cuidado y estimulación. Alguna desconfianza es inevitable puesto que la crianza de los padres no es tan confiable. El mundo que individuo enfrentará después de infancia no será confiable y la capacidad de la desconfianza será requerida para una adaptación realista sin embargo la confianza debe predominar, proporcionando fortaleza para un desarrollo continuo del yo.

ETAPA DOS AUTONOMÍA VS VERGÜENZA Y DUDA

El niño experimenta con el mundo a través de los modos de agrarrarse y dejar. Él o ella requieren del apoyo de los adultos para desarrollar, gradualmente, un sentido de autonomía.

ETAPA TRES INICIATIVA VS CULPA

El niño joven actúa de un modo intrusivo, entremetiéndose física y verbalmente en el espacio de los demás.

ETAPA CUATRO LABORIOSIDAD VS INFERIORIDAD

El niño, está dedicado a la tarea de escuela-edad de la etapa 4: el desarrollo de un sentido de laboriosidad. El polo negativo es inferioridad. El niño en esta etapa “aprende a ganar reconocimiento por producir cosas.

ETAPA CINCO IDENTIDAD VS DIFUSIÓN DE LA IDENTIDAD

Erikson citado por Cloninger sobre la definición de identidad “La captación del hecho de que existe una mismidad y continuidad en los métodos sintetizadores del yo, el estilo de la individualidad de uno, y éste es el estilo que coincide con la mismidad y a la continuidad del significado de uno para los otros significativos de la comunidad inmediata.”

La confusión de identidad ocurre si una identidad coherente no puede ser lograda.

ETAPA SEIS INTIMIDAD VS AISLAMIENTO

La intimidad psicológica con otra persona no puede ocurrir, de acuerdo con Erikson, hasta que se establezca la identidad del individuo. La intimidad involucra una capacidad de fusión psicológica con otra persona, ya sea un amigo o amante, asegurando que la identidad individual no será destruida por una unión.

ETAPA SIETE GENERATIVIDAD VS AUTOABSORCIÓN

Generatividad, el interés en establecer y guiar a la siguiente generación, el sentido de estancamiento, autoabsorción no siendo capaz de estar involucrada en el cuidado de los demás de una manera que nutra.

ETAPA OCHO INTEGRIDAD VS DESESPERANZA

Integridad significa ser capaz de mirar atrás sobre la vida de uno y decidir que ha sido significativa como se ha vivido, sin desear que las cosas hubieran sido diferentes. En ausencia de integridad, la desesperanza ocurre en su lugar, como también la negación de aceptar la muerte.

3.9 PROCESO DE SEPARACIÓN E INDIVIDUACIÓN MARGARET MAHLER

Margaret Mahler Nació en Austria. En la época de la Segunda Guerra Mundial se trasladó a los Estados Unidos, donde realizó prácticamente la totalidad de sus trabajos psicoanalíticos.

Médica pediatra en su origen, siguió el camino de otros distinguidos analistas contemporáneos, como es el caso de Donald Winnicott. Poco a poco y a partir de estudios sobre enfermedades neurológicas en la infancia, fue volcándose hacia la consideración de los problemas psicológicos.

El autor (Bleichmar, 2008) “A partir de estas observaciones puede resumirse de esta manera: Fue la separación emocional de la simbiosis con la madre lo que actuó como disparo inmediato para desconectarse psicóticamente de la realidad.” retoma a Mahler como uno de los exponentes principales para el ámbito para la explicación de la psicosis infantil, a partir de ello, Mahler desarrolla una serie de etapas:

Primera fase. Autismo normal

En esta etapa de la vida, que como ya indicamos transcurre entre el momento del nacimiento y la cuarta semana, los fenómenos biológicos predominan en gran medida sobre lo psicológicos. El niño puede estar sumido en un estado de somnolencia del que emerge sólo al realizar las actividades necesarias para mantener su equilibrio fisiológico.

Segunda fase. Simbiosis normal

El neonato en su fase autista normal es, poco a poco, capaz de percibir los estímulos provenientes del mundo exterior y, en particular, los que producen los cuidados maternos. Como resultado de esta maduración neurofisiológica y de su dotación innata, el niño puede romper la coraza que lo mantenía como monádico y autosuficiente.

Tercera fase. Separación- individuación

La autora distingue el proceso de separación del de individuación, aunque plantea que generalmente ambos ocurren al unísono y coordinadamente Margaret Mahler citada en (Bleichmar, 2008) “Uno es el carril de la individuación, la evolución de la autonomía intrapsíquica, la percepción, la memoria, la cognición, la prueba de realidad; el otro carril evolutivo intrapsíquico de la separación, que sigue la trayectoria de la diferenciación, el distanciamiento, la formación de límites y la desvinculación de la madre”

Primera subfase: diferenciación

El inicio de la de esta subfase, deben coincidir con dos hecho evolutivos: el primer lugar el niño debe estar suficientemente familiarizado con la mitad materna de la matriz simbiótica. En segundo lugar, es necesario que se haya alcanzado un desarrollo neurofisiológico que permita períodos mayores de vigilia y que el niño haya adquirido ciertas habilidades motrices que expandan el sensorio más allá de la órbita simbiótica.

Segunda subfase: Ejercitación locomotriz

Esta subfase transcurre entre los ochos o nueve y quince meses de edad. Es la época en que los niños comienzan a gatear y adquieren progresivamente las habilidades necesarias para separarse físicamente de su madre.

Tercera subfase: Acercamiento

El niño llega a esta etapa como ser humano separado provisto no sólo de la capacidad para la locomoción sino también de las habilidades para el juego simbólico y el lenguaje.

Cuarta subfase: Logro de la constancia objetal emocional

En presencia de una dotación innata adecuada es necesaria la confluencia de los siguientes elementos para que el niño logre la constancia e integración de los objetos libidinales:

-Confianza de que la madre simbiótica proporcionará un alivio a las tensiones y necesidades vitales.

-Adquisición de la facultad cognitiva que permite al niño “saber” que el objeto existe, aunque no lo perciba.

3.10 LOS DUELOS DEL ADOLESCENTE ARMINDA ABERASTURY

Nació en el seno de una familia de intelectuales, hija del escritor Francisco Aberastury y sobrina del médico Maximiliano Aberastury. Se recibió de maestra y profesora en Ciencias de la Educación, egresada de Facultad de Filosofía y Letras de Buenos Aires, donde fue docente de la Cátedra de Psicología de la Niñez y de la Adolescencia.

Siguiendo las ideas de Aberastury podemos decir que el adolescente realiza tres duelos fundamentales:

- a) El duelo por el cuerpo infantil perdido, base biológica de la adolescencia, que se impone al individuo que no pocas veces tiene que sentir sus cambios como algo externo frente a lo cual se encuentra como espectador impotente de lo que ocurre en su propio organismo.
- b) El duelo por el rol y la identidad infantiles, que lo obliga a una renuncia de la dependencia y a una aceptación de responsabilidades que muchas veces desconoce.
- c) El duelo por los padres de la infancia a los que persistentemente trata de retener en su personalidad buscando refugio y la protección que ellos significan, situación que se ve complicada por la propia actitud de los padres, que también tienen que aceptar su envejecimiento y el hecho de que sus hijos ya no son niños, y sí son adultos o están en vías de serlo.

3.11 YO IDEAL, IDEAL DEL YO

Sigmund Freud nace el 6 de mayo de 1856 en Freiberg, Moravia posteriormente se muda a Leipzig donde ahí se sitúa para el resto de su vida, se gradúa como médico y estudia en París junto a Charcot quien lo introduce al conocimiento de la histeria y la hipnosis, Freud siguió desarrollando sus trabajos y escribiendo obras, fue el fundador del psicoanálisis y un máximo representante en la psicoterapia hasta la actualidad.

IDEAL DEL YO

Se desarrolla a partir de los patrones y normas culturales, al igual que la educación por parte de los padres, es lo que conforma en parte al Yo y le permite desarrollarse en la sociedad, el infante al ver figuras representan autoridad o respeto incluso miedo a medida que va creciendo, este va tomando aquellas imágenes.(Freud, 1923-1925) “El ideal del yo es, por lo tanto, la herencia del complejo de Edipo y, así, expresión de la más potentes mociones y los más importante destino libidinales del ello”

El ideal del yo se compone de las normas sociales y es la parte que reprime la libido. Retomando a Freud comenta que “El ideal del yo tiene, a consecuencia de su historia de formación (de cultura), el más vasto enlace con la adquisición filogenética, esa herencia arcaica, del individuo.”

YO IDEAL

Término introducido por Freud en (1923) donde dice que “es la formación psíquica perteneciente registro de lo imaginario, representativa del primer esbozo del yo investido libidinalmente.”

Está íntimamente ligado al inconsciente Freud comenta que también contiene una gran energía libidinal, la represión de los deseos sexual, traumas, instintos y deseos, otro pilar importante por el cual es regido es por el principio del placer.

CAPÍTULO IV: METODOLOGÍA

4.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN

Cualitativa

El tipo de investigación para este proyecto se encuentra dentro de los márgenes que establece Sampieri (2010), ya que pretende analizar por medio de la entrevista con preguntas abiertas las experiencias de la tribu urbana otaku, es decir a través a de sus discursos, da pauta a contestar las preguntas de investigación y la posibilidad de cumplir con los objetivos establecidos dentro del marco de la investigación.

4.2 DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

Fenomenológica

Retomando a Sampieri menciona que “Se enfocan en las experiencias individuales subjetivas de los participantes.”

Tal como se menciona en la definición, dentro de las entrevistas que se le aplicarán a los participantes, ellos expresaran sus experiencias, con sus puntos de vista, la manera en como interpreten sus vivencias dentro de la tribu urbana.

4.3 ALCANCE DE LA INVESTIGACIÓN

Descriptivo

Sampieri (2010) dice que “Busca especificar propiedades, características y rasgos importantes de cualquier fenómeno que se analice. Describe tendencias de un grupo o población.”

Tal como lo dice, el tipo de alcance que se pretende llegar es ver en conjunto la dinámica del grupo y observar las características más importantes del mismo.

4.4 MUESTRA

La muestra la componen diez otakus, escogidos aleatoriamente a quienes se les hizo una entrevista en una convención de nombre TNT que se realizó en la Ciudad de México el día 4 de marzo del año 2016, cabe mencionar que los diez otakus elegidos fueron dentro del rango de edad establecido.

4.5 INSTRUMENTO

Como medio de instrumento análisis para cumplir con los objetivos establecidos de esta investigación fue la entrevista ya que es una de las herramientas más efectivas en el campo de la investigación cualitativa en psicología y lo más adecuado para conseguir los resultados que se requieren.

Se diseñó una entrevista que consta de 16 preguntas, cada una orientada a un objetivo.

Pregunta 1

¿Qué edad tienes?

Esta pregunta se hace con el objetivo de saber la edad y mantener el rango establecido en la investigación

Pregunta 2

¿Qué es un otaku? Para ti

El objetivo es ver el concepto que se tiene sobre la tribu urbana

Pregunta 3

¿Te consideras otaku? ¿Por qué?

Esto con el objeto de saber en qué concepto se encuentra y si en el encajan en el mismo.

Pregunta 4

¿Qué piensas acerca de ti como otaku?

Cuestiona el concepto de sí mismo, incluso cuan aceptable es para ellos el estar dentro del grupo.

Pregunta 5

¿Cómo fue tu primer contacto dentro del anime y manga?

Con el objetivo de saber cómo fue su introducción al mundo del anime y manga

Pregunta 6

¿Te has identificado con algún personaje o personajes? ¿Por qué?

La identificación con el personaje o personajes puede dar una breve visión de las características psíquicas que el adolescente.

Pregunta 7

¿Qué es lo que más te gusta acerca de pertenecer a este grupo?

Esta pregunta es con el objeto de abarcar el área social de cada otaku

Pregunta 8

¿Qué características debe tener un otaku?

Otra vez toca el concepto de otaku específicamente para saber si existe algún tipo de regulación o código que se necesite para entrar al grupo.

Pregunta 9

¿Qué piensan tu familia acerca de ser otaku?

En esta pregunta se indaga el factor familiar, las relaciones entre padres e hijos, si existe algún apoyo o no al estar integrados a este grupo.

Pregunta 10

¿Qué piensan tus amigos de ser otaku?

Aquí se ve las relaciones que se han formado los adolescentes con sus padres

Pregunta 11

¿A qué edad comenzaste a hacer cosplay? (para cosplayers) ¿A qué personaje elegiste? ¿Por qué?

Se retoma el tema de la identificación por medio del personaje que se interprete, se podrá observar los valores, las cuestiones que el otaku desea tener, aparte de que le permite transportar la fantasía a la realidad.

Pregunta 12

¿Te gustaría hacer cosplay? ¿Por qué? (para quienes no han hecho cosplay)
¿Qué personaje serías? ¿Por qué?

Esta pregunta va dirigida para quienes nunca han hecho cosplay, igual permite ver el factor de la identificación con los personajes y las cuestiones psíquicas que desearían tener.

Pregunta 13

¿Desde cuándo asistes a este tipo de eventos?

Permite ver el tiempo en el cual se ha introducido y adaptado el otaku

Pregunta 14

A parte de ti ¿Quién más de tu familia le gusta se considera otaku o tiene algún gusto por anime o manga?

Se retoma el factor familiar, se observa las relaciones de familia y si hay alguna situación que entrelace

Pregunta 15

¿Qué géneros te gustan dentro del mundo del anime y manga? ¿Por qué?

Saber el género permite una breve idea de los gustos que tiene el adolescente, ya que cada género tiene su característica única que los inspira.

Pregunta 16

¿Qué te motiva a seguir en el mundo del anime y manga?

Toca el factor de la motivación, por qué los adolescentes continúan viviendo en el grupo y estableciendo relaciones.

CAPÍTULO V: RESULTADOS.

Con base a los objetivos establecidos y el instrumento de investigación que consistió en la entrevista, se realizó a 10 participantes y cuyo contenido consta de 16 preguntas, arrojaron los siguientes resultados de los cuales haremos el siguiente análisis.

- Pregunta 1 ¿Qué edad tienes?

No. de personas	Edad
5	18 años
1	17 años
2	16 años
1	15 años
1	12 años

La muestra que se tomó de la población a estudiar constó de diez individuos dentro del rango de edad establecido en el tema de la investigación presente, de los cuales 5 adolescentes fueron de edad de 18 años, 1 de 17 años, 2 de 16 años, 1 de 15 años y 1 de 12 años

- Pregunta 2 ¿Qué es un otaku? Para ti

Otaku 1	Una persona que tiene fascinación al anime, manga y hacia la cultura asiática más que nada la japonesa.
Otaku 2	Es alguien que le fascina el anime que le encanta Japón.
Otaku 3	La persona que le gusta mucho la cultura japonesa y le gusta mucho el anime, el cosplay y el manga, todo lo relacionado a Japón.
Otaku 4	No es solo alguien que le guste el anime sino que se sienta identificado con el anime que ve.

Otaku 5	Es aquella persona que tiene mucha pasión por algo, que le encanta y no puede dejar de hacerlo.
Otaku 6	Es un aficionado, loco, gamer también a los dibujos japoneses.
Otaku 7	Un amante de anime que globaliza la expresión del arte que sería del dibujo, la música y la representación de personajes.
Otaku 8	Designa a las personas con gustos por todo lo que es animación japonesa o coreana, es aquel que conoce un poco de todo ese mundo, de todos los géneros y nos discrimina a nadie, ni nada por género o raza.
Otaku 9	Es aquella persona que le llega a gustar la cultura japonesa, todo lo que tenga que ver con mundo asiático
Otaku 10	Para unos, un medio para desestresarse y para otros un estilo de vida.

El ocho de los diez participantes concuerdan que un otaku es una persona con una fuerte fascinación por el anime y todo lo envuelve la cultura japonesa, el otaku 5 difiere en una definición más cercana a lo que la palabra otaku significa en Japón que se traduciría como una persona con una fuerte afición a cualquier evento que le parezca representativo. El otaku 10 solo comenta que ser otaku es un medio de ocio o estilo de vida.

- Pregunta 3 ¿Te consideras otaku? ¿Por qué?

Otaku 1	Sí, porque me encanta todo ese mundo, me encanta ver anime, me encanta leer manga, me encanta la cultura del país del sol naciente.
Otaku 2	Sí, porque más que nada a mí me gusta mucho el anime y fascina todo lo que es de Japón, me gusta mucho todo esto del anime.
Otaku 3	Sí, porque yo tengo las características como para que me guste Japón, me gusta el anime y todo lo relacionado.
Otaku 4	Sí, porque para mí es como una forma de escapar de las cosas que no me gustan como esta sociedad, es lo que más me gusta

	del anime y manga.
Otaku 5	Sí, porque desde pequeño me han inculcado todas esas cosas, mi familia y me gusta mucho, gracias a esto conozco a todos mis amigos.
Otaku 6	Sí, porque me gusta como dibujan y las acciones que hacen, son más realistas que las caricaturas estadounidenses por eso me gustan.
Otaku 7	Sí, porque a mí me gusta el anime y me encanta el manga, encanta leerlo y todo lo que sería la cultura de Japón
Otaku 8	Sí, porque para mí el anime transmite esa psicología de no discriminar a alguien por que seas diferente o sea todos somos iguales.
Otaku 9	Sí, porque me gusta saber sobre todo esto.
Otaku 10	No, para mí es un hobby

El ocho de los diez de los participantes sí se consideran otakus y coinciden que les gusta por el anime y la cultura japonesa, de los cuales el otaku 4 declara que sí se considera pero lo ve como un medio de escape de la sociedad y situaciones sociales, el otaku 10 no se considera otaku solo lo ve como un hobby.

- Pregunta 4 ¿Qué piensas acerca de ti como otaku?

Otaku 1	Está bien, soy feliz con mi estilo de vida.
Otaku 2	Me considero como cualquier otra persona, solo que con un gusto al anime, no me cambia mucho a las demás personas.
Otaku 3	Es bueno por un lado porque aceptas lo que te gusta, sin daño a otros
Otaku 4	Es algo muy bueno porque hay otro tipo de chicos que se meten a la droga y otras cosas y yo no soy el tipo de chica que anda loqueando.
Otaku 5	Me siento como una persona rara o especial en esta sociedad por los estereotipos.

Otaku 6	Pienso que estoy loca y para mí es lo normal.
Otaku 7	A mí me gusta ser otaku, cada quien sus gustos y mientras no afecten mis gustos a ellos no les diré nada.
Otaku 8	Yo me considero que todavía me falta mucho por ver, recorrer, me gusta ser lo que soy no me avergüenza.
Otaku 9	Me gusta mucho, soy yo, es como soy y si a las personas no les gusta pues ni modo es mi vida.
Otaku 10	Lo tomo como medio de distracción muchas veces te sientes identificado con algún personaje o alguna historia son cosas que pasan en la vida diaria

Seis de los diez participantes piensan acerca de ellos siendo otakus que es beneficioso y tienen aceptación entre ellos y con ellos mismos, los otakus 5 y 6 se consideran personas fuera de la norma y encuentran la idea que son especiales, el otaku 2 se considera como cualquier individuo solo que un gusto por el anime y el otaku 10 solo lo ve como medio de distracción.

- Pregunta 5 ¿Cómo fue tu primer contacto dentro del anime y manga?

Otaku 1	Fue durante una crisis emocional, estaba deprimido, me recomendaron una serie y de ahí me empezó a gustar.
Otaku 2	Fue cuando recordé una serie que veía de niño y decidí buscarla, cuando la acabe quise buscar otra y así seguí.
Otaku 3	Una compañera me mostró una serie y así empecé.
Otaku 4	Tenía una compañera, me empezó a contar sobre un anime y lo decidí ver y desde entonces me gustó mucho.
Otaku 5	Estaba en el kínder y pasaban en la televisión muchos animes, desde entonces.
Otaku 6	Fue viendo primero el anime de “Inuyasha”
Otaku 7	Fue cuando estaba muy pequeño, cuando transmitían en la televisión

	animes.
Otaku 8	Fue cuando lo transmitían en la televisión y lo empecé a querer ver más.
Otaku 9	Veía la televisión cuando pasaban las caricaturas japonesas y mi amiga me enseñó más anime ahí me empecé más a interesar por la cultura asiática.
Otaku 10	Hace unos 6 años empecé viendo “Inuyasha”.

Seis de los 10 de los participantes muestra que su primer influencia sobre la animación japonesa fue a través de la televisión abierta, cabe mencionar que anteriormente en la investigación se habla de los primeros pasos de la introducción del anime en México fueron justamente por la televisión abierta, el otaku 2 su primer contacto fue al recordar su infancia, los otakus 3 y 4 menciona fue por recomendación de sus compañeros y el otaku 1 fue porque atravesaba una etapa de depresión.

- Pregunta 6 ¿Te has identificado con algún personaje o personajes? ¿Por qué?

Otaku 1	Sí, porque demuestran sus emociones dentro de la obra.
Otaku 2	Sí, con varios porque más que nada por los valores que te enseñan, no solo son historias, enseñan valores.
Otaku 3	Sí, porque sienten lo mismo que yo o actúan igual que yo.
Otaku 4	Sí, porque puedo ser dos personalidades, con ciertas personas me muestro de una forma y con otras depende de cómo me lleve.
Otaku 5	Sí con Madoka del anime “Madoka Magical” porque ella todo lo ve hermoso y lo entiende, ella se sacrifica para poder salvar a sus amigas y eso me gusta.
Otaku 6	Sí con algún videojuego porque es mi personalidad.
Otaku 7	Sí, porque luego hay personajes que veo y me recuerdan a mí o algún

	suceso donde yo digo “eso me ha pasado”
Otaku 8	Sí, por las situaciones tan cotidianas que les pasa a los personajes.
Otaku 9	Sí, con algunos personajes, dependiendo de las situaciones que pasen.
Otaku 10	Sí, porque no soy muy expresivo, ni cariñoso y me identifico con personajes así.

Diez de los entrevistados afirmaron haberse identificado con uno o varios personajes, cada uno hace mención su razón del porqué, haciendo un englobado de las situaciones por la cuales llegaron a la identificación fue por la búsqueda de valores como altruismo, amistad, confianza, responsabilidad, amor, emociones que el personaje posee, que ellos mismos también, la sensación de sentirse bien con ellos mismo y situaciones cotidianas que se les presentan día a día y que les ha sucedido

- Pregunta 7 ¿Qué es lo más te gusta acerca de pertenecer a este grupo?

Otaku 1	Lo que más me gusta es pasarlo bien porque todo esto es para mí muy divertido.
Otaku 2	Me gusta reunirme con personas que igual les gusta el anime, salir en eventos y divertirme con mis amigos.
Otaku 3	Puedes ser como eres sin necesidad de actuar.
Otaku 4	Conocer gente que tenga mis mismos gustos y que realmente nos podamos llevar muy bien.
Otaku 5	Me gusta mucho conocer gente nueva.
Otaku 6	Me gusta, puedo conversar con la gente que es igual.
Otaku 7	Lo que más me gusta de los otakus, es que la mayoría son muy amables o te aceptan como eres.
Otaku 8	Lo que más me gusta es el cosplay porque puedes ser quien quieras, como tú quieras sin que nadie te diga que este mal.

Otaku 9	Me puedo expresar libremente sin que nadie me critique y que compartamos todos algo en común
Otaku 10	Que te apegas tanto a un anime que llega el momento que te sientes como si fueras parte.

Diez de los entrevistados afirma un gusto por pertenecer a este grupo principalmente porque hay aceptación, les permite conocer gente nueva que tiene los mismos gustos que ellos, les permite la expresión libre, el espacio libre designado para ellos, sus actividades de ocio y especialmente para reafirmar su necesidad de pertenencia.

- Pregunta 8 ¿Qué características debe tener un otaku?

Otaku 1	Fascinación por anime, manga y la cultura asiática.
Otaku 2	Fascinación por el anime, no necesariamente tenga que estar metido, solamente que le guste.
Otaku 3	Ninguna, cualquiera puede integrarse a nuestra familia.
Otaku 4	Debe sentirse identificado con alguien que realmente le guste lo que ve, principalmente que realmente sea lo que le guste.
Otaku 5	Solo que debe tener fascinación por el anime
Otaku 6	Primero que le guste el anime, que se aprenda su primer opening de un anime en japonés y que tenga muchas cosas sobre eso.
Otaku 7	Cualquiera puede ser otaku, solamente sé tú mismo y si te gusta el anime y quedas como otaku.
Otaku 8	Quien sea puede ser otaku.
Otaku 9	Para ser te debería interesar el mundo asiático, el anime y el manga
Otaku 10	No creo que exista un estereotipo para otaku, puede ser cualquier persona.

Cinco de los entrevistados afirma que una persona se pueda caracterizar como otaku debe tener fascinación, identificación, adquisición de productos, interés por

el anime y la cultura japonesa y los otros cinco restantes comenta que cualquier persona puede serlo, no es necesario tener ciertas normas para regular a un individuo como otaku.

- Pregunta 9 ¿Qué piensa tu familia acerca de ser otaku?

Otaku 1	Mi hermano mayor dice que soy un “Emo”, mi padre lo respeta, sea lo que sea él me va a querer como soy.
Otaku 2	Lo consideran como algo normal.
Otaku 3	No sé, eso sí no sé
Otaku 4	Les gusta mucho, incluso mi madre llega a ver anime conmigo.
Otaku 5	Mi familia no piensa mucho, me ven muy raro, soy como el raro de la familia.
Otaku 6	Casi no les agrada.
Otaku 7	Mi familia lo tomó muy bien, son mis gustos y no hay problema.
Otaku 8	Me apoyan en todo lo que puedan.
Otaku 9	No está muy de acuerdo porque creen que son tontería y no me apoyan pero a mí, sí me gusta.
Otaku 10	Mi familia me apoya mucho en todo.

El 60% de los participantes comentan que cuentan con el apoyo o respeto por parte de sus familias, un 30% dice que no hay una aceptación de parte de sus familiares y critica a ellos por sus gustos y el otaku 3 desconoce la opinión de su que tienen acerca de él.

- Pregunta 10 ¿Qué piensan tus amigos acerca de ser otaku?

Otaku 1	Mis amigos aceptan lo que soy.
Otaku 2	Amigos otakus o no, lo toman como cualquier persona
Otaku 3	La mayoría somos otakus y nos comprendemos entre todos.
Otaku 4	Piensan que soy rara.
Otaku 5	Que soy raro

Otaku 6	Que es bueno, con ellos puedo compartir mis cosas entonces es bueno.
Otaku 7	Que está bien, cada quien sus gustos
Otaku 8	Me aceptan totalmente
Otaku 9	Me apoya, estamos disfrutando, convivimos muchos y nos divertimos demasiado.
Otaku 10	Me apoyan mucho más.

Ocho de los sujetos muestra un énfasis en que hay mucha más aceptación y apoyo por sus amigos, así también mucha más facilidad y apertura a la expresión de su personalidad y con ello aceptación, dos de los diez comenta que sus círculos sociales los ven fuera de la norma.

- Pregunta11 ¿A qué edad comenzaste hacer cosplay? ¿A qué personaje elegiste? ¿Por qué?

La pregunta 11 fue diseñada especialmente para aquellos que en el evento en que se realizó la investigación, estuvieran haciendo cosplay, por lo tanto todos ellos están presentes como disfrazados.

Otaku 4	Es mi primera vez, elegí a Yukiko de “Eleven eyes” porque siento que son dos personalidades en una con ella siento que puedo ser de una forma con ciertas personas y con otras de otra forma entonces con ella me identifico.
Otaku 8	Desde los 14 años, he hecho cosplay de “Alicia” y el “Sombrero loco” del Alicia y el país de las maravillas, de Frankenstein y actualmente de “Yuki” de “Vampire Knight” los elegí porque se son los personajes que más me agradan y los más representativos.
Otaku 9	Es la primera vez, elegí a “Yuki” de Vampire knight” porque fue el primer anime que vi, me gustó mucho la trama, las emociones que podía vivir en este anime y me gustó mucho.

Otaku 10	Es la primera vez, elegí a “Kirito” de “Sword art online” porque me agrado este personaje, es frío, seco y con ese toque niño tierno como yo.
----------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Como se puede observar, de la muestra tomada de 10 personas, cuatro participantes estuvieron disfrazados, de ellos tres comentan que es su primera vez haciendo cosplay eligiendo cada uno su respectivo personaje, tomando principalmente sus características de personalidad del personaje ajustándolo a ellos mismo, ya sea por la búsqueda de libre expresión y la demostración de sentimientos por los cuales se identificaron, un entrevistado comentó que lleva aproximadamente 5 años practicando el cosplay por gusto a los personajes.

- Pregunta 12 ¿Te gustaría hacer cosplay? ¿Por qué? ¿Qué personaje serías? ¿Por qué?

Esta pregunta fue especialmente hecha para los participantes que no han hecho cosplay aún, 6 de los 10 entrevistados asistieron sin haber hecho cosplay.

Otaku 1	Sí, me gustaría mucho, elegiría a “Edward Elric” de “Full Metal Alchemist” me identifico con él por el hecho de que no tiene a su madre, yo tampoco, se preocupa por las personas a su alrededor y yo todas las personas que se encuentran dentro de mi núcleo social, trato de ayudarlas.
Otaku 2	Sí, me gustaría, sería “Ichigo” o “Natsu” me gustan más que nada sus personalidades, “Natsu” es muy alegre le gusta mucho estar con sus amigos e “Ichigo” me gusta que es muy valiente como siempre mantiene su pose de rudo.
Otaku 3	Sí, sería “Kykio” o “Omura Keni” porque son con los que más me identifico.
Otaku 5	Sí, me gustaría ser “Soul” de “Soul Eater” porque me gusta mucho su actitud y su forma de ser.

Otaku 6	Sí, sería “Sesshomaru” o “Inuyasha” porque se ve muy omnipotente.
Otaku 7	Sí, me gustaría me dicen que me disfrace de “Luffy” o “Lee” porque por ejemplo “Luffy” siempre ha demostrado como es, no ha cambiado su personalidad es así como el anime, siempre hace locuras tonterías y hace reír a los demás y eso me lo reconocen a mí.

Todos concuerdan en que les gustaría hacer cosplay, teniendo en mente que personaje elegirían, haciendo un síntesis acerca de los personajes que mencionaron todos muestran ciertas características específicas con los cuales los otakus se identifican, incluso la moral, los valores que ellos eligen para vivir, los apropian para sí mismos, así también volviendo a la identificación de las situaciones a su alrededor y cotidianidad.

- Pregunta 13 ¿Desde cuándo asistes a este tipo de eventos?

Otaku 1	Llevo desde el 2013
Otaku 2	Desde hace como 3 o 4 años
Otaku 3	Esta es mi primera vez
Otaku 4	Desde 2012
Otaku 5	Desde 2013
Otaku 6	Esta es la segunda vez
Otaku 7	Desde hace como 6 años
Otaku 8	Desde 2009 cuando fue la contingencia de la influenza H1N1
Otaku 9	Esta es la segunda vez
Otaku 10	Es la tercera vez

El seis de los entrevistados afirma que ha asistido continuamente, en un promedio de tres a ocho años a este tipo de eventos y mantienen su regularidad, los cuatro restantes comentó que han llevan la primera a la tercera asistencia al evento,

tomando en cuenta que se realiza de 2 veces al años, actualmente está realizando de forma continua.

- Pregunta 14 A parte de ti ¿Quién más de tu familia le gusta o se considera otaku o tiene algún gusto por anime o manga?

Otaku 1	Soy el único
Otaku 2	Nadie
Otaku 3	Soy la única
Otaku 4	Uno de mis primos
Otaku 5	De mi familia, nadie pero si tienen gusto por el anime
Otaku 6	El hermano de mi tío materno y mi hermana también
Otaku 7	Sí, mi tía y una prima
Otaku 8	Mi papá, mis tíos y primos
Otaku 9	Mis hermanos
Otaku 10	Un primo

El seis de los entrevistados cuentan con familiares que se consideran otakus, cabe resaltar que son círculos cercanos, relaciones familiares directas, el tres comentan que son los únicos y uno menciona que no hay otakus pero sí hay quienes tienen un gusto por el anime.

- Pregunta 15 ¿Qué géneros te gustan dentro del mundo del anime y manga? ¿Por qué?

Otaku 1	Géneros shonen por la acción y shojo por el romance
Otaku 2	Géneros shonen porque normalmente cuentan historias muy divertidad y tienen valores, shojo por el romance y gore porque muestra sangre.
Otaku 3	Géneros shojo, shonen y gore, me gusta combinar el romance con las peleas.
Otaku 4	Yaoi se me hace muy lindo que dos personas del mismo sexo, vivan y luchan por su amor.

Otaku 5	Shonen y shojo me gusta por las temáticas a las que me transportan.
Otaku 6	Yaoi por las relaciones entre hombres, gore porque me gusta mucho la sangre, de deportes porque los cuerpos de los atletas son atractivos y por el de aventura que sacan cosas buenas y malas.
Otaku 7	Principalmente de comedia
Otaku 8	Veo de temática sobrenatural, yaoi, ecchi, shonen, shojo y gore, primero veo el anime luego investigo que género es y en base eso sigo viendo.
Otaku 9	Shojo que es romance y el yaoi que es romance entre chicos, son los que más me gustan.
Otaku 10	Shonen y shojo me gustan las aventuras y también lo sádico.

El seis de los entrevistados comentan que sus géneros favoritos son el shojo y el shonen por la temática que se maneja ya que el shojo cuenta con romanticismo y relaciones ya sea entre parejas o amigos, el shonen los personajes siempre se muestran valientes, alegres y fuertes con una gran moral bien marcada, la cual el personaje usa para guiarse a través de su historia. Los cuatro restante comentó que su género favorito es el yaoi que trata de historias románticas entre hombres, dentro de los gustos por los géneros hubo variaciones dependiendo del participante, cuatro de los candidatos agregó que también muestra gusto por el género gore el cual se enfoca en la violencia extrema con escenas explícitas de sangre y con temáticas usualmente bélicas, uno afirmó que tiene más inclinación por la comedia y otro por el deporte ya que promueve el trabajo en equipo y con ello valores.

- Pregunta 16 ¿Qué te motiva a seguir en el mundo del anime y manga?

Otaku 1	Para mí es solo algo que me gusta.
Otaku 2	Andar con mis amigos y compartir del anime es algo que me gusta mucho.
Otaku 3	Me divierto y la paso bien.

Otaku 4	Es realmente muy entretenido, tiene cosas que me llegan a gustar y me han dado algunas enseñanzas.
Otaku 5	Desde niño estoy en esto, es un estilo de vida.
Otaku 6	Me gusta mucho, es muy entretenido pasar tiempo con mis amigos y compartir.
Otaku 7	Me siento reconocido, que tengo la capacidad para realizar esto o aquello.
Otaku 8	Es más fácil acceder al manga y anime y me gusta estar más al día.
Otaku 9	Ver que cada vez, se están interesando en el mundo del anime y que si sacan productos de alguno de mis animes favoritos lo pueda adquirir.
Otaku 10	Las buenas historias y los buenos recuerdos.

La variabilidad en cada participante en cuestión de la motivación por la cual siguen estando presentes es principalmente por entretenimiento, el poder pasar tiempo con sus amigos y expresarse libremente, por las enseñanzas que para ellos el anime les ha dejado, cada vez hay más personas que se suman a participar y la fácil accesibilidad a conseguir productos.

En resumen la mayoría de los sujetos que ingresan al mundo otaku se debe a un reflejo de rasgos de la personalidad que ellos observan en el grupo, apropiándose de ellos y creando así su identidad.

A continuación se muestra un listado de las características observadas a través del instrumento de análisis.

- Búsqueda de aceptación y libre expresión, dentro de la entrevista se observó que todos los jóvenes entrevistados expresaban la necesidad de la aceptación en un grupo.
- Conocimiento de anime y manga, usando los resultados proporcionados por los candidatos es para acceder al grupo es necesario conocimiento sobre el anime manga.

- Aceptación o rechazo dentro de la familia, se encontró variabilidad en las relaciones familiares de los candidatos, cierto número expresó que cuentan con el apoyo familiar mientras que otros los rechazaban o los segregaban de su ambiente.
- Identificación de personajes, en la búsqueda por la definición de su personalidad muchos jóvenes se sienten identificados por aquellos valores que no poseen o que tienen un yo débil, haciendo una observación los personajes que ellos desean personificar son características de personalidad audaz, alegre, amistosa, valiente, solidaridad y temeraria
- Dificultad para integrarse a otros círculos sociales, los otakus son un grupo hermético a la interacción con otros tipos de personalidad diferente a ellos, no poseen las herramientas sociales para entablar otro tipo de relaciones sociales diferentes.
- Rasgos de personalidad depresivos, algunos jóvenes llegaron a experimentar fuertes pérdidas de seres queridos que no han llegado a superar y por lo tanto encuentran refugio en la animación japonesa que brinda ese escape de la realidad ante las amenazas sociales.
- Despersonalización durante la ejecución de su papel como personajes del anime, los jóvenes que hicieron cosplay no solo modificaban su apariencia física, también asumían la personalidad del personaje como propia.

La realización de estos eventos permite conocer más personas dentro del mismo círculo, la adquisición de objetos propios de la animación japonesa, la actualización de nuevas animaciones y el espacio de expresión.

CAPÍTULO VI: DISCUSIONES, CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1 DISCUSIONES

De acuerdo a los resultados de este estudio en la tribu urbana otaku, podemos darnos cuenta que los adolescentes buscan, la aceptación entre sus pares, la situación por lo cual pueden ser libremente sin miedo a críticas o prejuicios, existe el apoyo entre ellos.

La teoría de Erikson, en la etapa de identidad vs difusión de la identidad, una de las virtudes que salen a reducir es la lealtad. Erikson marca que la individualidad de cada persona, más la constancia y el objeto principal en el cual se relacionan con los otros es coincidir principalmente en la identidad; hace una fuerte referencia que para que esto suceda debe haber continuidad de hechos y lo observamos mediante las entrevistas, el asistir a eventos relacionados con la tribu urbana otaku, reunirse con sus círculos sociales, discutir sobre la animación japonesa y temas acerca de la cultura oriental, poder encontrar la fantasía en plena realidad como lo es con el cosplay, la gran aceptación que hay en estos espacios designados permite el reforzamiento del otaku a la identificación y al convencerse a sí mismos que pertenecer a este grupo es algo bueno.

Mahler citada por Bleichmar (2008), en la etapa del proceso de individuación-separación en relación con la tribu urbana otaku, se observó que un 30% de los adolescentes expresaba conflicto y rechazo de parte del círculo familiar.

Haciendo una interpretación de la teoría de Mahler los padres minimizan las creencias del adolescente y el estadio que los jóvenes atraviesan que es la adolescencia dificulta que los padres prevalezcan en las creencias de los adolescentes, haciendo sus conductas más impulsivas y rebeldes.

Podría decirse que el proceso de individuación-separación aún no está bien establecido ya que no hay de parte de la madre un proceso por el cual ayude a su hijo a madurar y a concluir bien esta etapa, en cambio, la parte de los entrevistados que sí contaban con la aceptación de su familia mostraban que

pueden coexistir entre sus gustos y lo de los demás, que pueden estar cerca de madre con los límites establecidos y no sentirse amenazados por que los quieran reprimir la relación de dependencia-independencia está establecida de forma más coherente.

Por otro lado en los tres principales duelos que comenta Aberastury, el tercer duelo, la dificultad por parte de los padres a la resistencia de aceptar la renuncia de la infancia de sus hijos podría apoyar a Mahler en la cuestión de que los padres aún no aceptan que sus hijos han crecido, que han desarrollado gustos diferentes y al sentir la amenaza de que ya no son lo niños que solían conocer, se hace evidente una hostilidad por eso, probablemente el desagrado y la minimización de los gustos de sus hijos sin embargo como es duelo y es un proceso cuyo objetivo es llegar a la aceptación entra la diferencia de opiniones entre Mahler y Aberastury en que en un duelo se busca llegar a un cierre y en una etapa puede quedar el proceso barado y de por vida en sus hijos o bien esta la parte del duelo de los adolescentes de no aceptación, de la pérdida del rol infantil y por tanto, ellos a través de ser otaku buscan la regresión.

Freud dice acerca ideal del yo que compone las normas sociales, la herencia de la cultura, las figuras de autoridad son tomadas para apropiarlas al yo, en los otakus este proceso sucede en cuestión de adquirir normas de la cultura de de otro país como lo es Japón ya que todos los otakus muestran una fascinación hacia la cultura oriental, las hacen propias para poder así coexistir entre todos sus compañeros y sus alrededores, las expectativas del otro buscan la manera de hacerlas suyas, al tener esta ventana que es el anime les permite investigar y adentrarse a las normas sociales del país origen, Freud comentó en su teoría el yo ideal que es esta parte de la formación psíquica, la energía libidinal contenida de deseos reprimido, traumas, instintos o deseos. En los participantes entrevistados algunos pasaron por depresiones, pérdidas importantes o rechazo constante al expresar los géneros favoritos de cada uno permitía expresar, esta energía libidinal en cuanto a la búsqueda de valores, amor, relaciones con los pares y violencia contenida, el uso del cosplay el poder conocer a sus personajes

favoritos, cabe mencionar que los adolescentes escogían personajes fuertes y valientes cualidades que ellos carecen y darle principio realidad, también cabe mencionar que hay una despersonalización como forma de mecanismo de defensa, a través de personificar a sus personajes favoritos.

Cada teórico tiene su estudio lo cual brinda varias perspectivas de interpretación para la comprensión de este grupo. Desde el punto de vista del seno materno, los fenómenos sociales, adquisición de cultura y la conformación del yo para así tener mejor comprensión del grupo.

6.2 CONCLUSIÓN

En la actualidad el adolescente se ve fuertemente influenciado por múltiples factores socioculturales, agregando que México es un país que está fuertemente globalizado.

Debido a la gran diversidad que tenemos, las diferentes culturas y tribus urbanas que adopto hacen que tomemos ciertas raíces y de estas sale lo que es la tribu urbana otaku.

La tribu urbana otaku en México no tiene un origen exactamente definido a través de las experiencias de los entrevistados e incluso durante la revisión de la bibliografía, tuvo su auge en la década de los 90`s por medio de la televisión abierta al transmitir lo que ahora denominamos anime, en ese momento aún no se tenía conocimiento acerca de lo que estaba viendo, por ejemplo que el país de origen era Japón y que a esa animación la denominaban como anime con la llegada del internet esta pequeña ventana hacia otra cultura fue en aumento así también cada vez más personas se fueron sumando.

La palabra otaku no tiene fecha de cuando se empezó a emplear, al empezar a reunirse las personas en espacios para compartir sus gustos por el anime, posiblemente de ahí fueron encontrado su definición, en base a la investigación que se hizo con la muestra que se tomó, una de mis preguntas de investigación que es sobre saber una definición concreta de lo que es un otaku, no se respondió en su totalidad esperaba encontrar dentro de cada adolescente a los que entreviste una definición concreta en ellos, me encontré con mucha variabilidad en sus respuestas y eso hizo que me diera cuenta aún no un existe una definición para la palabra otaku en México.

Se ahondó en saber sobre las características que debe tener un otaku, se encontraron con dos direcciones las cuales eran que para ser una persona otaku debe tener gran fascinación por el anime y a cultura japonesa y esta otra parte donde decía que cualquier persona puede ser otaku, es decir, aún las características no están bien establecidas como en otro grupos. Entonces en esta

parte se concluye que aún la tribu urbana es nueva en constante crecimiento por lo tanto los lineamientos no están claros, ni bien establecidos, tal vez con el paso del tiempo empiece a ver más forma.

Con respecto a los adolescentes que se entrevistó, los factores por cuales ellos se identificaron se dieron a conocer de forma clara e inmediata. La mayoría de los jóvenes están dentro porque buscan aceptación, si es forma de vestir o la práctica del cosplay, ellos buscan validar su personalidad a través de formar parte de su personaje favorito sabiendo que ellos no serán criticados, ni juzgados.

A través de la presente investigación, el proceso de identificación es algo esencial para el ser humano, tiene como objetivo brindar una definición del yo en el adolescente, la transición en esta etapa permite un mejor desarrollo en la vida del adulto.

Dentro de esta búsqueda de la aceptación, se encontró puntos fuertes como son que a través de los personajes con los cuales ellos se identifican buscan valores, rasgos de personalidad que ellos perciben que tienen y que refuerza su identificación hacia su persona. Otro punto a recalcar es que cada vez hay más espacios designados para las actividades que la tribu urbana otaku hace, eso quiere decir que la gran demanda hace que haya más aceptación en la población.

Los círculos sociales de los entrevistados en su gran mayoría contaban con el apoyo para realizar estas actividades aunque se notaron algunos rasgos depresivos debido a pérdidas que experimentaron durante su vida.

Algunos otakus sólo se centran en relacionarse con otros otakus dejando así la posibilidad de conocer más personas con otro tipo de ideología. La falta de herramientas sociales genera inseguridad de no sentirse aceptados en nuevos círculos sociales.

Durante la investigación, se habló en términos generales sobre la expansión que tiene el anime y el manga, en cuanto géneros, temáticas, es vasto ya que existe para público de todas las edades y de historias variadas, finalmente el anime

ofrece esa facilidad de transportar a quien lo ve, al tiempo a la época a una temática diferente. La personalidad e interacción entre personajes son una clave importante, ya que el adolescente al darse cuenta de que no es el único que pasa por esa situación, también probablemente refuerce la identificación con sus personajes favoritos.

En conclusión la tribu urbana otaku aún es reciente, cuando nace una nueva tribu urbana o subcultura los pilares de dicho grupo aún no se definen, con el pasar del tiempo. Especialmente con la tribu urbana otaku no se encontraron las definiciones que se buscaban; en cuanto al proceso de identificación es evidente que existe y la fuerte relación que tiene con el periodo de la adolescencia, que es una búsqueda, una conformación de la personalidad. Se observó que existe cierta unidad entre este grupo, de acuerdo a lo que arrojaron los entrevistados, sienten aceptación y eso genera más armonía entre ellos, existe un disfrute de entretenimiento y una gran curiosidad acerca de la cultura japonesa.

6.3 RECOMENDACIONES

Es importante señalar que los otakus llegan a caer en juicios erróneos, ya que como todo grupo, no concretamente encaja en la norma, como consecuencia provoca una incertidumbre y desconocimiento del grupo en cuestión.

A la comunidad científica que está sumergida en la salud mental y está en constante búsqueda de herramientas para la comprensión de la conducta del ser humano, es importante dar esta información para tener conocimiento y por lo tanto más comprensión de lo que un adolescente de esta tribu está pasando, dar pláticas de lo que trata la tribu urbana otaku, el proceso de identificación del adolescente con sus personajes favoritos, los rasgos depresivos que muestra y sobre todo mantener al adolescente en la realidad, ya que al estar tan sumergidos a este grupo llegan a presentar fuga de la realidad.

Dar las herramientas necesarias para que un sujeto sea funcional y por lo tanto tener una calidad de vida, a un adolescente le puede gustar ser otaku es parte de su identidad y en esta etapa es muy importante apropiarse de un grupo que le proporcione identidad por que le da definición a su personalidad.

A los padres de familia, existen familias que los rechazan por mostrar rasgos de conductas diferentes, recomendaría dar una plática de lo importante que es para los adolescente la identificación, el proceso de identificación, sobre grupos de pertenencia, orientación acerca de la formación de la personalidad.

Lo importante que es mostrar acercamiento y validación a sus hijos, de tal manera que esta etapa al igual que la adolescencia sea transitoria y haya maduración de la personalidad sana, así evitar que el adolescente caiga en el deseo de vivir a través de un personaje, pierda contacto con la realidad y su crecimiento no concluya.

A continuación se mostrara una planeación de las pláticas-taller de autoestima, identidad, relación entre pares, adolescencia. Dirigida a padres de familia y alumnos en escuelas ya que es un ambiente que se presta a la enseñanza y capacitación, esto con el objetivo de impactar estas poblaciones y posean el conocimiento.

PLANEACIÓN DE LA PLATICA-TALLER (OTAKUS)

Objetivo	Tema	Actividad	Recursos materiales	Tiempo
Conocer cuáles son las características de la autoestima.	1. Autoestima. 1.1 Concepto. 1.2 Características de la autoestima. 1.3 Como tener una buena autoestima.	-Dinámica “preséntame a tu compañero”. -Exposición de los conceptos de la autoestima. -Lluvia de ideas sobre las características de la autoestima. -De la lluvia realizar un collage de las características y su exposición ante el grupo.	Plumones. Pizarron. Rotafolio. Papel craft. Colores. Pegamento blanco. Revistas. Tijeras.	1hr.
Dar a conocer el concepto de identidad y su proceso.	2. Identidad y proceso de identificación.	-Lluvia de ideas sobre concepto de identidad. -Conocer definición de identidad. -Explicar el proceso de identificación. -Dinámica “Mis características”	Pizarrón. Plumones. Hojas blancas. Proyector. Computadora. Presentación de Power point. Bolígrafo. Sala de proyección.	1 hr.
Estimular una mejor convivencia entre compañeros.	3. Relación entre pares.	-Lluvia de ideas sobre características de relaciones entre compañeros. - Formar un concepto globalizado. -Dialogo sobre la tolerancia entre grupos sociales.	Pizarrón. Plumones.	1 hr
Conocer el concepto de	4. Tribu urbana: otaku.	-Conocer definición de tribu	-Proyector.	1 hr.

tribu urbana y otaku.		urbana. -Explicar definición de otaku. -Explicar la dinámica del grupo. -Aclarar duda que surjan.	-Presentación de Power Point. -Sala de proyección.	
-----------------------	--	------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------	--

PLANEACIÓN DE LA PLATICA-TALLER (PADRES DE FAMILIA

Objetivo	Tema	Actividad	Recursos materiales	Tiempo
Conocer cuáles son las características de la autoestima.	1. Autoestima 1.1 Concepto 1.2 Características de la autoestima 1.3 Como tener una buena autoestima	-Dinámica “preséntame a tu compañero” -Exposición de los conceptos de la autoestima -Lluvia de ideas sobre las características de la autoestima -De la lluvia realizar un collage de las características y su exposición ante el grupo	Plumones Pizarrón Rotafolio Papel craft Colores Pegamento blanco Revistas Tijeras	1hr.
Conocer la definición de identidad y el proceso por el cual los jóvenes lo atraviesan.	2. Identidad y proceso de identificación	- Lluvia de ideas sobre la definición de identidad. - Dar la definición globalizada de lo que significa identidad - Explicar el proceso de identificación	Plumones. Pizarrón. Proyector. Computadora. Presentación Power Point. Sala de proyección.	1 hr.
Comprender lo que son los grupos sociales.	.3. Grupos de pertenencia y referencia	-Conocer definición de grupo pertenencia. -Conocer definición de grupo de referencia. -Mostrar ejemplos	Proyector. Computadora. Presentación de Power Point. Sala de proyección.	1hr.

<p>Informar sobre lo que es una tribu urbana, lo que consiste y el concepto de otaku.</p>	<p>4. Tribu urbana: otaku</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Conocer definición de tribu urbana. -Dar definición de otaku. -Enlazar conceptos y explicar dinámica de dicho grupo. 	<p>Proyector. Computadora. Presentación Power Point. Sala de proyección</p>	<p>1 hr</p>
-------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------	-------------

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aberastury, A. (2014). *La adolescencia normal*. México: Paidós.
- Ángel, B. A. (1994). *Psicología de la adolescencia*. Madrid: Boixareu universitaria.
- Berger, K. S. (2011). *Psicología del desarrollo*. México: Editorial Médica Panamericana.
- Bleichmar, N. M. (2008). *Psicoanálisis después de Freud*. México : Paidós.
- Bordignon, N. A. (Diciembre de 2005). *Redalyc.org*. Recuperado el 3 de Marzo de 2016, de Redalyc.org: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=69520210>
- Cloninger, S. (2002). *Teorías de la personalidad*. México: Pearson.
- Cobos, T. L. (2010). Animación japonesa y globalización: La latinización y subcultura otaku en América latina. *Razón y palabra*, 28.
- Cortés, T. A. (2008). Subcultura, contracultura, tribus urbanas y culturas juveniles: ¿homogenización o diferenciación? *Revista Argentina de Sociología*, 16.
- David, M. P. (Enero-junio de 2012). *Dialnet*. Recuperado el 15 de Enero de 2016, de file:///C:/Users/SALAS%20DE%20COMPUTO/Downloads/Dialnet-MangaAnime-4112180.pdf
- David, M. P. (enero-junio de 2012). *dialnet*. Recuperado el 15 de enero de 2016, de file:///C:/Users/SALAS%20DE%20COMPUTO/Downloads/Dialnet-MangaAnime-4112180.pdf
- Dominique, M. (Enero-junio de 2012). *Redalyc*. Recuperado el 05 de 02 de 2016, de Redalyc: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=77323982001>
- Douglas, E. (s.f.). *Fundamentos de Administración Financiera*. Prentice Hall.
- Egido, B. D. (2012). *Psicología del desarrollo*. Madrid: Mc Grow Hill.
- Federico, A. G. (2015). *Redalyc.org*. Recuperado el 25 de Febrero de 2016, de Redalyc.org: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=323936839003>
- Freud, S. (1923-1925). *Obras completas Vol.XIX*. Buenos Aires: Amorrortu editores.

- García, C. A. (2011). *Otakus: Jóvenes con identidad distinta mediante el anime japonés y medios de comunicación*. México D.F.: UNAM.
- Goldstein, B. A. (24 de Abril de 2011). Construcción del mito en la animación japonesa. Su relación con la tecnología, los mass media y la naturaleza. Recuperado el 23 de Febrero de 2016, de Construcción del mito en la animación japonesa. Su relación con la tecnología, los mass media y la naturaleza.:
<http://newpagecomunicacion.sociales.uba.ar/files/2013/02/Goldstein-y-Meo.pdf>
- Idalberto, C. (2004). *Introducción a la Teoría de la Administración*. McGraw Hill.
- Ives, E. (2014). La identidad del adolescente. Como se construye . Mesa redonda de salud mental, 1-5.
- León, I. H. (2007). *Paradigmas y métodos de investigación en tiempos de cambios* . Caracas: Los libros de la nacional.
- Menkes, D. (Junio de 2012). Redalyc.org. Recuperado el 23 de Febrero de 2016, de Redalyc.org: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=77323982001>
- Miravalles, J. (Junio de 2014). Gabinete de psicología. Recuperado el 25 de Febrero de 2016, de Gabinete de psicología:
<http://www.javiermiravalles.es/Hikikomori/Otaku%20Manga%20y%20Anime.html>
- Morales, D. P. (Junio de 2012). Redalyc.org. Recuperado el 25 de Febrero de 2016, de Redalyc.org: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=139025258007>
- Navarro, R. V. (2013). *Las Tribus Urbanas en México*. Ciudad de México.
- Nicolás, J. J. (s.f.). *Investigación Integral de Mercados-Un enfoque para el siglo XXI*, 2da Ed. McGraw Hill.
- Núñez, J. d. (2001). *Psicopatología de la adolescencia*. México: Manual Moderno.
- Papalia, D. E. (2010). *Desarrollo humano*. México : Mc Grow Hill.
- Papalia, D. E. (2012). *Desarrollo Humano*. México: Mc Graw Hill.
- Pardinas, F. (2005). *Metodología y técnicas de investigación en ciencias sociales*. Buenos Aires: Siglo veintiuno editores.
- Pere Oriol Costa, e.-a. (1996). *Tribus urbanas*. Barcelona: Paidós.

- Phamela, M. C. (Junio de 2011). Dialnet.unirioja. Recuperado el 2 de Marzo de 2016, de Dialnet.unirioja: file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Dialnet-LosPunks-5012868.pdf
- Piraquive, A. C. (10 de Febrero de 2014). Redalyc.org. Recuperado el 25 de Febrero de 2016, de Redalyc.org: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=79132009010>
- Quintana, M. J. (Junio de 2011). Redalyc.org. Recuperado el 25 de Febrero de 2016, de Redalyc.org: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=69418365004>
- Reinaldo, S. C. (s.f.). Preparación y Evaluación de Proyectos 4ta Ed. McGraw Hill.
- Richard, H. (1994). Administración de Producción y Operaciones. Compañía editorial Continental.
- Rosero, L. C. (Diciembre de 2011). Dialnet.unirioja. Recuperado el 2 de Marzo de 2016, de Dialnet.unirioja: file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Dialnet-JuventudEldentidadUnAcercamientoALasTribusUrbanas-3810232.pdf
- Sampieri, R. H. (2010). Metodología de la investigación. Perú : Mc Graw Hill.
- Torres, L. P. (2011). Dialnet. Recuperado el 25 de Febrero de 2016, de Dialnet: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5242883>
- Uribe, F. G. (2004). Diccionario de metodología de la investigación científica . México: Limusa.
- Fernández, M. (1981) El trabajo de duelo durante la adolescencia en Adolescencia de la metapsicología a la clínica. Amorroutu Ed. Buenos Aires.
- Craig J. Grace (2009) Desarrollo psicológico. México ed. Pearson.

Videos:

- Secretaría de Relaciones Exteriores (2016). Cultura contemporánea japonesa en México. Disponible en: <https://www.facebook.com/JapanEmb.Mexico/videos/1543266369047361/>
<https://www.facebook.com/JapanEmb.Mexico/videos/1543202709053727/>

ANEXOS

Otaku 1

Como referencia,

Entrevistador- E y Entrevistado-C

E- Bueno, ¿Qué edad tienes?

C- 18 años

E- ¿Qué es un otaku para ti?

C- Pues, un otaku para mi, pues, yo lo considero una persona que tienes fascinación hacia el anime, manga y hacia la cultural asiática más que nada la japonesa.

E- Bien, ¿tú te consideras un otaku?

C- la verdad sí

E- ¿Por qué?

C- pues, porque me encanta todo ese mundo, me encanta ver anime, me encanta leer manga, me encanta la cultura del país del sol naciente.

E- Muy bien, y ¿Qué piensas acerca de ti siendo otaku?

C- Pues, que está bien, yooooo (sic) soy feliz con mi estilo de vida.

E- ¿Cómo fue tu primer contacto dentro del anime y del manga?

C- Bueno dentro del anime fue durante una crisis emocional, es que estaba deprimido porque había terminado con mi primer novia y un amigo me recomendó ver una serie llamado "School days" y ya de ahí me gusto mucho y enseguida vi más y más y más.

E- Esta bueno "School days" me gusta, ¿te has identificado con algún personaje o personajes del anime?

C- Más o menos, bueno yo diría que si

E-¿Sí?

C- Si

E-¿Por qué?

C- Pues porque tienen digamos, bueno, independientemente de que sean

Historias ficticias y demás, siento que demuestran sus emociones dentro de la obra.

E- muy bien y ¿Qué es lo que más te gusta acerca de pertenecer al grupo otaku?

C- Lo que más me gusta, lo que más me gusta es divertirme mucho porque todo esto es para mí muy divertido sino me divertiera pues no lo estaría haciendo.

E-¿Qué características debe de tener un otaku?

C- Pues un otaku, puessssss (sic) pues, como dije fascinación por el anime, manga y la cultura asiática además de ser bullyeado en la escuela jajaja(sic), si más que nada tener los conocimientos bueno que le fascine, le guste porque si no, es algo contraproducente.

E- y ¿Qué piensa tu familia de que seas otaku?

C- Pues dentro de mi familia, es extraño porque mis hermanos me consideran, bueno mi hermano mayor dice que soy un “Emo” porque veo muchas...bueno me gusta el anime “Gore”, veo así y demás, mi padre, mi padre lo respeta, el me importa de todos modos, sea lo que sea el me va a querer como soy.

E- ¿Tus amigos que piensan?

C- pues de hecho mis amigos son también, él es mi mejor amigo y pues él acepta, también mis demás amigos aceptan lo que soy.

E- ¿te gustaría hacer cosplay?

C- la verdad si me gustaría mucho

E- y ¿Qué personajes te gustarían?

C- “Edward Elric” de “Full metal alquemist” sobre todo porque estoy chaparro y si me queda.

E- jajaja(sic) por eso ¿te gustaría interpretarlo?

C- más que nada por el hecho de que el personaje pues también me identifico con él, por el hecho de que no tiene a su madre, yo tampoco, yo perdí a mi madre a una edad muy temprana además de que el tambien se preocupa por las personas a su alrededor, yo todas las personas que se encuentran dentro de mi nucleo social, yo trato de ayudarlas, sean mis amigos, familiares o incluso en mi trabajo.

E- Claro y ¿desde cuándo asistes a este tipo de eventos?

C- desde cuando...llevo.....desde el 2013 masomenos

E- y aaaam(sic) y además aparte de ti, de tu familia ¿Quién se considera un otaku?

C- Soy el único

E- ¿Eres el único?

C- Soy el único

E- ¿Qué géneros son tus favoritos dentro del anime y manga?

C- pues, mis géneros favoritos son...más que nada el género "shonen" o de acción y también me gusta el género "shojo" de romance.

E- también a mí ¿Por qué?

C- el shonen me gusta por el hecho de que demuestran historias de valentía que te dan aspiraciones que puedes....si te esfuerzas las cosas que hagas se te van hacer realidad y en cuanto al shojo me gusta por el hecho de que la temática que dan que...siempre bueno...en cuanto al amor más que nada porque es lo que yo considero, todos necesitamos amor y obviamente gracias a esas historias, está presente el hecho de que el amor existe y el amor lo puedes encontrar.

E- ¿Qué te motiva a seguir viendo anime y leyendo manga?

C- pues lo que me.....no motiva como...nada, para mí es solo, algo que me gusta, es solo eso, me gusta así y como mencione antes si no me gustara pues dejaría de hacerlo pero es algo que yo de verdad amo con el corazón.

E- como tu estilo de vida

C- Estilo de vida

E- Terminamos.

Como referencia,

Entrevistador- E y Entrevistado- C

E- ¿Qué edad tienes?

C- 18

E-¿Qué es para ti un otaku?

C- aaam(sic) para mi un otaku es alguien a quien le fascina el anime...que le gusta el anime oooo(sic) algo que sea, que le encante de Japón más que nada, mmmmm(sic) siiii, más que nada es eso.

E- ¿te consideras otaku?

C- Claro

E- ¿Por qué?

C- pueees(sic) más que nada porque a mí me gusta mucho el anime y me fascina todo lo que es de allá de Japón o cerca de por ahí, meeee(sic) gusta mucho todo esto del anime.

E- y ¿tú qué piensas acerca de ti siendo otaku?

C- ¿acerca de mí?

E- si

C- pues nada, me considero como cualquier otra persona, solo que pues con un gusto al anime pero en sí no me cambia mucho a las demás personas.

E- y ¿Qué piensas? Aaah(sic) ¿Cómo fue tu primer contacto dentro del anime y del manga?

C- mi primer contacto...fue cuando recordé una serie que veía de niño y entonces pues la decidí buscar y estuve buscando hasta que la encontré y cuando acabe esa serie, pues quise buscar otra y así me fui.... más que nada introduciendo al mundo del anime.

E- Te hasss(sic) ¿Te has identificado con algún personaje o personajes?

C- si, con varios

E- y ¿Por qué?

C- aam(sic) porque más que nada por los valores que te enseña, como son...mmm porque el anime no solamente es algo así como...no solamente solo son historias, son....enseñan valores

E-¿Qué es lo que más te gusta de pertenecer al grupo otaku?

C-mmm...lo que más me gusta son reunirme así con personas que igual les gusta el anime...aam(sic) salir en eventos igual y divertirme con mis amigos.

E- y ¿Qué características piensas que deba tener un otaku?

C- mmm(sic) para mí un otaku solo es alguien a quien le fascine el anime oooo(sic) algo que tenga que ver pero.... pues no necesariamente tenga que estar metido en....solamente que le guste.

E- ¿Qué piensa tu familia acerca de que seas otaku?

C- pues...lo consideran así como algo normal, al principio decían “aay que le pasa a él” pero ya después como que lo tomaron como algo normal.

E- ¿Tus amigos?

C- ¿mis amigos? Pues sí, lo toman normal...tengo igual amigos otakus o igual amigos que no les gusta para nada pero pues lo toman como cualquier otra persona.

E- y a qué edad...aaam(sic) perdón, ¿te gustaría hacer cosplay?

C- siiii, me gustaría

E- ¿Qué personajes?

C- mmm me gustaría ser “Ichigo” mmmm...yo creo que Natsu, igual

E- ¿Por qué?

C- pues me gusta más que nada sus personalidades “Natsu” es muy alegre le gusta mucho estar con sus amigos mmm... y Ichigo pues me gusta como es, este muy valiente como siempre mantiene su pose de rudo

E-sí, es muy valiente ¿desde cuándo asistes a este tipo de eventos?

C- como de hace...3 años o 4

E- Bueno y de tu familia ¿alguien más se considera un otaku?

C- no

E- ¿Qué géneros te gustan dentro del anime y del manga?

C- me gusta más que nada...los "shonen", "shojo", "gore"

E-¿Por qué?

C- aam el "shonen" pues porque normalmente cuentan muchas historias divertidas y son muy esteeeeee(sic)...los personajes son muy...eeeh ¿Cómo se llama? Tiene muchos valores geniales.

E- y ¿el "gore"?

C- el "gore" me gusta porque muestran sangre y por eso.

E- ¿Qué te motiva a seguir en el mundo del manga y del anime?

C- pues...más que nada, andar con mis amigos, me gusta mucho el anime y andar con mis amigos que les gusta esto y me motiva porque es algo que me gusta.

Otaku 3

Como referencia

Entrevistador- E y entrevistado- C

E- ¿Qué edad tienes?

C- 12 años

E- ¿Qué es un otaku para ti?

C- Pues es la persona que le gusta mucho la cultura japonesa y le gusta mucho el anime y los cosplays y el manga, todo lo relacionado con Japón.

E- eeh (sic) ¿Te consideras Otaku?

C-Sí

E-¿Por qué?

C- Porque pueees (sic) yo tengo las características como para que me gusta Japón, me gusta el anime, me gusta todo lo relacionado.

E- ¿Qué piensas acerca de ti siendo otaku?

C- Nose, que mmm(sic) que es pues es bueno por un lado porque aceptas lo que te gusta, este sin dañar a otros

E- ¿Cómo fue tu primer contacto dentro del anime y manga?

C- Pues...una compañera me...ahora si se puede decir que me enseñó mi primer anime que fue "Inuyasha"

E- Te has identificado con algún personaje o personajes?

C- Sí

E- ¿Por qué?

C-Porque pues a lo mejor sienten lo mismo que yo o actúan igual que yo

E- ¿Qué es lo que más te gusta acerca de pertenecer a este grupo?

C- Pues que puedes ser como eres sin necesidad de actuar como realmente no eres

E- ¿Qué características debe tener un otaku?

C- Pues ninguna, cualquiera puede integrarse a nuestra familia

E-¿Qué piensa tu familia acerca de ser otaku?

C- aaam (sic) pues....nose, eso sí nose

E- y ¿tus amigos?

C- pues la mayoría somos otaku y nos comprendemos entre todos

E- ¿Te gustaría hacer cosplay?

C- Sí

E- ¿Qué personajes?

C- eeeh me gustaría ser “Kykio” o “Omura Keni”

E- ¿Por qué?

C- Porque son con las que más me identifico

E- ¿Desde cuando asistes a este tipo de eventos?

C- Pues, esta es mi primera vez

E- y aam (sic) Aparte de ti ¿Quién más de tu familia se considera otaku?

C- Pues...nadie

E- Eres la única

C- Soy la única

E- ¿qué géneros te gustan dentro del anime y manga?

C- Pues sería “shojo” , “shonen” y el “gore” que es romances, como pelea con ficción y la pelea

E- ¿Por qué?

C- Porque son los que....son las combinaciones que más me gustan y cómo actúan

E-¿Qué te motivo a seguir viendo el anime y el manga?

C- Que me divierto y me la paso bien.

Otaku 4

Como referencia

Entrevistador- E y entrevistado- C

E- ¿Qué edad tienes?

C- 15 años

E- ¿Qué es para ti un Otaku?

C- Para mí, un otaku no es solo alguien que le guste el anime sino que se sienta identificado con anime que ve

E- ¿Tú te consideras un otaku?

C- Sí

E- ¿Por qué?

C- porque...bueno aam (sic) para mi es como una forma, realmente de escapar de cosas que no me gustan de esta sociedad por eso...es lo que más me gusta del anime e incluso de los libros, también, el manga

E- Te transporta a otros mundos

C- Siiii, siii

E- ¿Qué piensas acerca de ti, siendo otaku?

C- mmmm (sic) pienso que realmente fue mmm(sic) es algo muy bueno que mmmm(sic) hay otros chicos que a esta edad les interesa más otro tipo de cosas que esto, por ejemplo ellos se van más a cosas de drogar entonces siento que mis padres realmente como les agrada también mis gustos porque yo no soy de ese tipo de chicas anda loqueando

E- ¿Cómo fue tu primer contacto con el anime y el manga?

C- aaaah (sic) estaba en la secundaria y me acuerdo que tenía una compañera es también es muy otaku y a mi no me gustaba realmente ese tipo de cosas y ella me empezó a contar sobre un anime y me recomendó que lo viera entonces yo como que tenía un tiempo libre entonces dije "pues voy a ver este anime" y me empezó a gustar realmente incluso le llegue a pedir más, que me recomendara más y más y así

E- ¿Te has identificado con algún personaje o personajes?

C- eeeem (sic) con alguien

E- Que hayas sentido mucho inspiración, un personaje que tu digas ah me gustaría ser este

C- con algún personaje, realmente creo que sí

E- ¿Si? ¿Por qué?

C- Si, porque ammm (sic) con....bueno de personaje que he hecho cosplay con "Yuhiko" porque siento que son dos personalidades en una, entonces realmente con ella siento que....con ciertas personas me muestro de una forma y con otras depende de cómo me lleve, es otra forma...entonces con ella me identifico

E-¿Qué es lo que más te gusta de pertenecer al grupo otaku?

C- Conocer gente que tenga mis mismos gustos y que realmente nos podamos llevar muy bien

E-¿Qué características crees que debe tener un otaku?

C- mmm (sic) primera creo que debe sentirse identificado con alguien aam (sic) que realmente le guste lo que ve y no ser tan realmente fan como algunos que si llegan a ser fan obsesivos pero principalmente que realmente sea lo que le guste

E- ¿Qué piensa tu familia? Ya me habías comentado algo de esto

C- aah sii, les gusta mucho, incluso mi madre llega a ver anime conmigo o otras cosas

E- Lo aceptan...y ¿tus amigos que piensan de que seas otaku?

C- Que soy rara jajajajaja (sic)

E- y ¿A qué edad comenzaste hacer cosplay?

C- Cosplay, esta es mi primera vez

E- Y este es el personaje que elegiste

C- ¿Qué anime? Y ¿Qué personaje es?

E- "Eleven eyes" "Yukiko"

C- ¿Por qué lo escogiste? Aaah (sic) ya me ha habías comentado

E- si

C- ¿Desde cuándo asistes a este tipo de eventos?

E- Desde el 2012

C- y ¿aparte de ti quien más de tu familia consideras que es otaku?

E- uno de mis primos

C- ¿Qué géneros te gustan dentro del anime y manga?

E- “yaoi” jajajaja (sic)

C- ¿Por qué?

E- porque...bueno esque se me hace realmente como que muy lindo que dos personas del mismo sexo, luchen contra la sociedad por los estereotipos que hay realmente, entonces para mi cuando veo una relación homosexual no me gusta mucho que uno asuma como tal el papel de la mujer porque no reconocer que son dos hombres, entonces me gusta que no finjan que uno es mujer y el otro es el hombre, no si no que realmente los dos son hombres entonces eso es lo que más me gusta de esa relación, que luchen contra los demás, por su amor

C- ¿Qué te motiva a seguir dentro del mundo del anime y manga?

E- El hecho de que es muy entretenido realmente aunque ahorita ya no tengo mucho tiempo para verlo pero en mis tiempos libres, si , es muy entretenido, realmente tiene cosas que me llega a gustar y me han dado como que algunas enseñanzas

E- Muchas gracias.

Como referencia

Entrevistador- E y entrevistado- C

E- ¿Qué edad tienes?

C- 16 años

E- ¿Qué es para ti un otaku?

C- Un otaku en sí, no es una persona que le gusta el anime para mi un otaku es aquella persona que tiene mucha pasión por algo, que le encante y no puede dejar de hacerlo

E- y ¿tu te consideras un otaku?

C- Claro

E- ¿Por qué?

C- porque, nose desde pequeño me han inculcado todas esas cosas mi familia y pues me gusta mucho, gracias a esto conozco a todos mis amigos

E- ¿Qué piensas acerca de ti, como otaku?

C- Acerca de mí, puss (sic) yo me siento como una persona rara o especial en esta sociedad por los estereotipos que hay por ejemplo, mi familia se le hace muy raro que tenga posters gigantes en mi casa

E-¿Cómo fue tu primer contacto dentro del anime y manga?

C- mi primer contacto con el anime...de hecho estaba en el kínder y pasaban en el 5 muchas caricaturas pero yo veía mucho "pokemón" y "digimon"

E - ¿Te has identificado con algún personaje o personajes?

C- esteeee (sic) rayos ...aah...siii un personajes de hecho es femenino, se llama "Madoka" del anime "Madoka Magical" me gusta mucho su forma de pensar porque ella piensa que todo es hermoso y lo entiende, tiene el derecho a vivir y ella se sacrifica para poder salvar a sus amigas, esas ideas me gustan mucho

E- Dicen que está muy bonito ese anime ¿qué lo que más te gusta acerca de pertenecer a este grupo?

C- Pues me gusta mucho conocer gente nueva y gente que no tengas los mismos gustos que tú pero que comparta algo de lo suyo

E- y ¿tu familia que piensa acerca de que sea otaku?

C- de hecho mi familia no piensa mucho porque me ven como un raro, soy como el raro de la familia en pocas palabras pero en sí mi familia me inculco hacer todo esto

E- Y ¿tus amigos que piensan?

C- Mis amigos pues que soy raro

E- raro como que....¿no estás en la norma?

C- En los estereotipos

E- ¿te gustaría hacer cosplay?

C- Si, me gustaría hacer un cosplay

E- ¿Qué personaje?

C- Me gustaría hacer el cosplay de "Soul" de "soul eater"

E- ¿Por qué te gustaría ser como Soul?

C- me gusta mucho su actitud y su forma de ser

E- Te inspira ¿desde cuándo asistes a este tipo de eventos?

C- desde el 2013

E- y ¿ Aparte de ti, quien más se considera otaku?

C- De mi familia...nadie se considera otaku pero si animes

E- Tienen un gusto por el anime

C- un gusto por el anime

E-¿qué géneros te gustan dentro del mundo del anime y manga?

C- el "shonen" y el "shojo"

E- ¿Por qué?

C- no sé, me gustan mucho, no sé cómo explicarlo

E- por las temáticas que manejan, las historias.....

C- así es...el shonen me gusta porque te transportan a un mundo totalmente diferente y pues me gustan mucho los personajes que tratan siempre porque nunca no son los mismo, siempre te los cambian desde el personaje principal, hasta el último

E- ¿Qué te motiva a seguir dentro del mundo del anime y del manga?

C- Pues, en sí...no sé es algo que desde chiquito estoy en ello

E-¿Cómo estilo de vida?

C- exacto... Estilo de vida para

E- Muchas gracias

Como referencia

Entrevistador- E y entrevistado- C

E- ¿Qué edad tienes?

C- Tengo 16 años

E- ¿Qué es un otaku para ti?

C- Un otaku es un aficionado, loco, gamer también aaah(sic) a los dibujos japoneses bueno según por mi niñez

E-¿Tú te consideras otaku?

C- Si

E-¿por qué?

C- porque....Porque me gusta como dibujan y las acciones que hacen, son más realistas que las caricaturas estadounidenses por eso me gustan

E- ¿Qué piensas acerca de ti como otaku?

C- pienso que estoy loca

E- ¿Pero para ti es algo bueno?

C- Siiiiiiiiii (sic) para mi es lo normal

E- ¿Cómo fue tu primer contacto en el anime y el manga?

C- aaaah (sic) ¿en el manga? Eehh (sic) me quedé boquiabierta porque son más explícitos que en un anime que en un anime, o sea en un anime te muestran ya como son los personajes pero como los dibujan y todo eso me gusta mucho

E- pero ¿tu primer contacto fue viendo anime o....?

C-Viendo anime, Sí

E-¿Cuál fue tu primer anime?

C- Fue "Inuyasha"

E- ¿Te identificas con algún personaje o personajes?

C- ¿Con alguno? Creo que sí, con alguno en especial con uno que es de gamers...de juegos no me acuerdo muy bien el nombre porque está bien raro pero

si es....me gustan mucho los juegos entonces con eso me caracteriza un poco, por eso.

E-¿por tu personalidad o porque?

C- Si por mi personalidad

E- ¿Qué es lo que más te gusta de pertenecer al grupo otaku?

C- Me gusta, que puedo conversar con la gente que es igual

E-¿Qué características crees que deba tener un otaku?

C- Primero que le guste el anime, segundo que se...bueno ya no me he disfrazado de ningún cosplay pero.....si es una cosa que se aprenda su primer opening de un anime y nose que tenga muchas cosas sobre eso

E- ¿Tu familia que piensa acerca de que seas otaku?

C- Casi...Casi no le agrada porque como ahorita...es mi segunda convención, entonces vivimos lejos, entonces cada vez que pienso en venir a una no les gusta entonces eso es lo malo

E-¿y tus amigos que piensan?

C- Que es bueno, o sea siendo también igual de otaku pues digo...a pues con ellos puedo compartir mis cosas entonces es bueno tener un acompañante

E- ¿Te gustaría hacer cosplay?

C- Si

E- ¿De qué personaje?

C- Sería del amo "Sesshomaru" o "Inuyasha"

E-¿Por qué?

C- porque...nose se ve muy omnipotente y más por su complice enano, se ve muy bonito

E- Estas es tu segunda convención que vienes, me comentas

C- Sí

E- aparte de tu familia ¿Quién se considera otaku o le gusta el anime y el manga?

C- Eeeeeeees (sic) en el hermano de mi tío materno, a él le gusta mucho los caballeros de zodiaco y mi hermana también, a ella también le gusta el anime

E-¿Qué te motiva a seguir en mundo del anime y del manga?

C- Me caracteriza uno que otro anime, entonces pues por eso me gusta mucho

E- Se me olvido preguntarte ¿Qué géneros te gustan?

C- género....me gusta el “gore”, el “shonen”, el deportivo, el de aventura, alguno que otro “yaoi”

E- ¿Por qué?

C- “Yaoi”...mi primer yaoi fue “Dramatical murders” el juego, fue el juego entonces pues como que ahí me empezó a llamar la atención luego mis amigas otaku, también soy “fujoshis” entonces pues ellas me contagiaron más.

E- ¿Por qué te gusta los demás géneros?

C- El gore me gusta porque...nose hay mucha sangre y aveces....pienso en cosas raras de eso entonces por eso me gusta, el de deportes me gusta por el de “Free” porque les ponen unos cuerpos bien sexys entonces por eso y el de aventura por lo que siempre sacan, cosas bonitas cosas malas

E- Si, ¿Cómo unas enseñanzas de vida?

C- Sí exactamente

E-Muchas gracias.

Otaku 7

Como referencia

Entrevistador- E y entrevistado- C

E-¿Qué edad tienes?

C- 17 años

E- ¿Qué es un otaku para ti?

C- Un otaku para mí, sería un amante de anime y no solamente del anime sino que globaliza la expresión del arte que sería del dibujo, la música y la representación de personajes

E- ¿Te consideras un otaku?

C- Sí

E- ¿Por qué?

C- porque a mí no solamente no me gusta el anime sino que también me gusta el manga, me encanta leerlo, me encanta todo lo que sería también la cultura de Japón también un otaku es también que globalice el gusto de otras culturas.

E- ¿Qué piensas acerca de ti siendo un otaku?

C- pussss (sic) la verdad a mí me gusta ser otaku, algunas personas no les va así no les va parecer eso y el típico “Deja de ver los dibujos chinos” pero a mí....para mí no hay ningún problema, cada quien sus gustos y mientras no afecten mis gustos a ellos no les diré nada

E-¿Cómo fue tu primer contacto con el anime y el manga?

C- El primer contacto...de hecho fue muy pequeño, desde muuuuuy (sic) pequeño de hecho de cuando estaba...deee (sic) cuando la televisión transmitió lo que sería “Pokemón” o nose “One Piece” o “Ranma 1/2” que fueron los primeros animés que salieron en la televisión para mí

E-¿Te has identificado con algún personaje o personajes?

C- Sí, de hecho sí

E-¿Por qué?

C- porque luego hay personajes que luego ves y dices “¡Oye! siii (sic) es igual que yo” por ejemplo la forma o las cosas que luego le pasa y dices “¡Rayos! Eso me ha pasado a mí”

E- ¿Qué es lo que más te gusta acerca de ser otaku?

C- Lo que más me gusta es que los otakus, la mayoría son de lo muy amables o sea te aceptan como eres y hay...luego hay grupos que se meten en personaje y actúan como ellos y ahora sí que nos sacan una sonrisa a nosotros, a los demás

E- ¿Qué características crees debe tener un otaku?

C- puss (sic) cualquier persona puede ser un otaku...no puedes así de que aaah (sic) obligatorio, solamente se tu mismo y si te gusta el anime y eso pues quédate como otaku

E- ¿Qué piensa tu familia acerca de seas otaku?

C- eeh (sic) mi familia lo tomo muy bien, dicen que también son mis gustos, no hay problemas y que también le eche ganas y que no gaste tanto el dinero porque ahora sí que no lo desperdicie tanto en eso porque de hecho eso está muy mal pero también sé que hay familias que no aceptan y digo que están mal porque cada persona tiene sus gustos y tienen que respetarlos pero eso ya eso sería problema de ellos pero mi familia no hay problema

E- ¿y tus amigos?

C- mis amigos pues hay algunos amigos que también les gusta el anime y puss (sic) hay otros que dicen “no es que no me llama la atención” y está bien, no les estoy insistiendo “no que ve esto...no que ve lo otro” y ahora sí, cada quien sus gustos

E- ¿Te gustaría hacer cosplay?

C- Si, me gustaría el cosplay pero el problema es que sería por el dinero y eso pero sí me encantaría hacer cosplay

E- ¿y qué personaje serías?

C- uuuh (sic) nose...es que luego me dicen que me disfrace de “Luffy” o de “Lee” técnicamente por los rasgos que yo tengo

E- aah (sic) es cierto tus ojitos y ¿por qué te gustaría ser esos personajes?

C- Porque no sé “Luffy” y “Lee” y lo demás tiene cada uno sus personajes, por ejemplo “Luffy” siempre ha desmotrado como es, no ha cambiado su personalidad

es así como el anime, es como es y “Luffy siempre hace locuras, tonterías y hace reír a los demás y es lo que también a mí me reconocen a mí como “Luffy”

E- ¿Desde cuándo asistes a este tipo de eventos?

C- Desde que tengo...ahora sí desde que me enteré de estos eventos, que fue hace como 6 años he estado en estos eventos y la verdad me encanta

E- Aparte de ti ¿Quién más de tu familia es otaku o le gusta el anime o el manga?

C- Bueno yo de hecho fui el primero en entrar en esto del mundo del anime y todos los demás...por ejemplo mi tía me pregunta acerca de este anime y es muy fan de “Naruto” y de otros animes también está mi prima que también me preguntaba y eso y apenas se volvió totalmente una adicta a algunos animes

E-¿Qué géneros te gustan dentro del anime y del manga?

C- Sería por ejemplo del anime sería “One Piece” que es de aventura y gusta un poco de todo, comedia, romance de todo.

E- ¿Por qué te llega a gustar estos géneros?

C- A mí principalmente me encanta mucho la comedia y hacer reír a los demás por ejemplo este de “One Piece” que es uno de mis animes favoritos pues me encanta porque tiene un poco de todo y se identifica con la vida real

E- ¿Qué es lo que te motiva a seguir en el mundo del anime y el manga?

C- Me motiva cada...no se cada vez que ves un anime y luego te sientes reconocido ahí, el “si puede hacer esto porque yo no lo puedo hacer” y te motiva y te dan ganas, luego en la escuela “Si puedo hacer esto acá también puedo hacer esto”

E- Terminamos, muchas gracias.

Otaku 8

Como referencia

Entrevistador- E y entrevistado- C

E-¿Qué edad tienes?

C- 18 años

E- ¿Qué es para ti un otaku?

C- Para mí, un otaku bueno yo conocí el término ya mucho después que empecé a ver anime y todo y el término más bien fue así como que para designar a las personas que tenían esos gustos por todo lo que es la animación japonesa o cosas como que coreanas y entonces para mí un otaku es aquel que conoce un poco de todo ese mundo, de todos los géneros y no discrimina a nadie, ni nada por género o raza

E- ¿Te consideras un otaku?

C- Sí

E- ¿Por qué?

C- Bueno, yo para mí a todo el mundo no le hago el feo a nadie o sea todo para mí lo veía como que muy diferente a como es nuestra sociedad entonces aaamm (sic) para mí todo lo que es el anime me transmite a veces en algunos esa como que psicología de no ser como que discriminar a alguien por que sea diferente o sea todo somos iguales finalmente entonces de eso como que aquí, todos...o sea hasta el cosplay más raro es el más chido a veces entonces sería eso

E- ¿Qué piensas acerca de ti como otaku?

C- aaah(sic), ¿de mí? bueno pues yo me considero que todavía me falta mucho por ver, por recorrer y pues me gusta ser lo que soy no me avergüenza decirlo y pues también me gusta bastante como soy en algunos aspectos

E- ¿Cómo fue tu primer contacto con el anime y el manga?

C- Bueno con el anime así como que fue hace...cuando lo pasaban en el canal 5 hace uuuuffff (sic) de años que era de...lo veías en español y toda la cosa pero después yo empecé a ver más de anime a partir de "Naruto" y este unos familiares míos que también les gusta bastante dijeron "Ve la TNT y conoce" entonces a partir de ahí ya voy cada año y arrastre incluso a mi familia y todo y pues sí me apoyan en ese aspecto al principio como que no...un poco en desacuerdo más

que nada mi papá pero mi mamá siempre me apoyó “Pues si te gusta ve, adelante” entonces desde entonces ahí más o menos fue donde...cuando me empecé más a meterme a todo esto

E-¿Te has identificado con algún personaje o personajes?

C- Un poquito, no totalmente pero a veces sí

E-¿Por qué?

C- Por las situaciones a veces que les pasa como a veces son situaciones demasiado cotidianas que a veces son con las que más te identificas

E- ¿Qué es lo más te gusta de pertenecer al mundo otaku?

C- aah (sic) bueno una de las cosas que más me gusta es el cosplay porque puedes ser quien quieras cuando tú quieras sin que nadie te diga este como que una mala, una ofensa por decirlo así porque aquí no se trata de a veces si eres guapo o eres bonito lo que más que nada...es como tú portes el traje y como tú te sientas

E-¿Qué características crees que deba tener un otaku?

C- aam (sic) pues características como que tal yo creo que es ninguna porque o sea cualquier persona que empiece bueno...es como que cualquier persona que como que empiece a ver...a meterse mucho en lo que es animación japonesa y aprende del manga tal, del autor tal o sea sabe esas cosas bien raras que tú no sabes de donde las saca es así de “Ok, estás más dañado que yo” jajajaja (sic)

E- Entonces quien sea puede ser otaku

C- Sí, quien sea puede ser otaku

E- ¿Qué piensa tu familia?

C- Bueno mi familia me apoya en todo lo que puedan propiamente si me dicen nose “Está muy lejos o así” si pueden, me llevan..si no es de están al pendiente de mí o les pregunto “¿Cómo le podré hacer a tal traje o tal modificación?” y ya me ayudan ellos y así, o sea si me apoyan bastante

E- ¿y tus amigos?

C- También, estar con mi mejor amiga es como de...ella me acepta totalmente como soy, incluso la estoy enviando con el anime le digo “ve tal...ve esto” y sí ella me dice “eres mi perdición, tu, siempre me dices que ver” pues si es como que bien

E- ¿A qué edad comenzaste hacer cosplay?

C- a qué edad...aah(sic) más o menos no me acuerdo, que edad tenía pero yo creo como que a los 14 años más o menos

E- ¿Qué personajes has sido?

C- Este.... Tengo cosplay de Alicia, el típico de gato, tengo el de Frankenstein versión chica este que traigo de "Yuki" y el sombrero

E-¿Por qué has elegido a estos personajes?

C- aah (sic) bueno este más que nada es porque son de los personajes que más me agradan a mí, más representativos entonces me siento...pues sí me identifico por un lado porque Alicia es así como de...me encanta Lewis Carroll y más como cuando se puso de moda y toda la cosa entonces fue así de "ahora es el momento" a partir de ahí

E- Desde cuando asistes a este tipo de eventos?

C- No recuerdo el año pero si me acuerdo muy bien la fecha porque fue lo del la contingencia de la influenza la H1N1 fue mi primera TNT la neta la experiencia no fue muy agradable porque el lugar no me acuerdo mucho pero todo estaba tapado por bolsas y pues hacía un calor horrible y yo iba con mi hermanita...una niñita de no sé cómo 7 años y mi mamá y acabamos muriendo de calor pero aún así yo quedé fascinada

E- ¿De tu familia, quién más se considera otaku o tiene algún gusto por anime y el manga?

C- Gusto por anime pues mi papá y mis tíos que son dos tías y un tío de...ellos veían "Caballeros del Zodiaco" desde la saga de Hades más o menos entonces desde ahí...ese de hecho fue el primer opening que me aprendí en japonés el de la Saga de Hades, ellos y otros familiares que son primos y tíos ellos sí veían completamente todo lo que es la animación japonesa y también son de "vamos a la TNT" y cositas así

E- Tienes familia

C- Sí, traigo en la sangre de hecho algo que mi mamá me hacía era que cuando yo estaba bebé, ellos veían "Dragon Ball Z" yo ya estaba parando la oreja entonces mi mamá supo que desde ahí

E- ¿Qué géneros son los que más te gustan dentro del anime y del manga?

C- aaam (sic) pues veo un poco de todo, veo sobrenatural, veo...incluso "yaoi" he visto "ecchi" y he visto "shonen" he visto "shojo" soy como que a veces de todo incluso unos que hasta ni sé que son pero los veo incluso también "gore"

E-¿Por qué"

C- Bueno a mí más que nada cuando empiezo a ver una serie es así como de "a ver esta se ve buena" ya este de pronto te enteras que era shojo o era de comedia e incluso me entero del género hasta el final pero por el primero o segundo capítulo decido sí, sí me gusta o no

E- ¿Qué te motiva a seguir en este mundo del anime y el manga?

C- eeem (sic) pues más que nada ahorita ya es más fácil tener acceso a todo lo que es manga y anime por lo cual no tienes que comprar a fuerzas y con esto puedes estar más al día y ya ves que personaje te gustaría ser cosplay o algo así que sería más que nada me mantengo actualizada

E- Muchas gracias

Otaku 9

Como referencia

Entrevistador- E y entrevistado- C

E- ¿Qué edad tienes?

C- Tengo 18 años

E- Para ti ¿Qué es ser un otaku?

C- un otaku es aquel, bueno yo considero que es aquella persona que le llega a gustar la cultura japonesa o la cultura asiática que le encanta tanto lo cultural, no sé digamos el entretenimiento...todo aquello que tenga que ver con el mundo asiático

E- ¿Tú te consideras un otaku?

C- Sí

E- ¿Por qué?

C- Porque me gusta saber sobre todo esto...

E- ¿Qué piensas acerca de ti como otaku?

C- Bueno me siento siendo otaku la verdad en algunas veces pues si llego a pensar, que con ser otaku pero luego recuerdo porque me gusta, me gusta mucho y digo bueno soy yo, es como soy y si a las personas no les gusta pues ni modo es mi vida

E- ¿Cómo fue tu primer contacto con el anime y el manga?

C- De hecho pues este...bueno yo desde pequeña veía igual la tele cuando pasaban las caricaturas japonesas las extraño demasiado fue en ese momento en que a mí me empezó a gustar porque a mis hermanos también les gustaba pero yo seguí más adelante viendo más anime, me empecé a interesar más por la cultura asiática fue cuando mi amiga me envió al mundo del anime, y fue cuando, digamos fue un empujón

E- ¿Te has identificado con algún personaje?

C- eeh (sic) con algunos personajes digamos ya dependiendo de las situaciones en las que se encuentre es en la que yo a veces me llego a identificar

E- ¿Qué es lo que más te gusta de pertenecer al mundo otaku?

C- que me puedo expresar libremente puedo decir, pensar y digamos sobre el anime, el manga y nadie me critica por eso, puedo expresarme como soy y me gusta que todos compartamos algo en común

E- ¿Qué características crees deba tener un otaku?

C- mmmmm (sic) bueno para mí no me gusta juzgar a las personas, eeeh (sic) yo creo que para ser otaku pues si te debería interesar el mundo asiático el anime, el manga pero por ejemplo...bueno algunas personas les gusta el "k-pop" y mi casi no, no tanto pero me gustaría discriminar a los demás por ello

E- ¿Cualquiera podría ser otaku?

C- Podría ser, si le gusta el mundo asiático

E- ¿Qué piensa tu familia acerca de ser otaku?

C- De hecho como que familia no está muy de acuerdo en eso, porque creen que son tonterías que son cosas como de niños, si, la verdad como que no me apoyan así como tal bueno ya pues es lo que a mí me gusta, si me llego a enojar y todo eso pero es mi vida y a mí me gusta, yo se los he dicho, si a mí me gusta, yo lo voy hacer y yo voy a ver esto

E- ¿Qué piensan tus amigos?

C- eeeh (sic) pues jajajaja (sic) estoy con mi mejor amiga, estamos aquí, estamos disfrutando y siempre como que convivir mucho, nos divertimos demasiado, si me apoya.

E- ¿A qué edad comenzaste hacer cosplay?

C- eeeh (sic) en realidad es la primera vez que hago cosplay y si me siento feliz jajajaja (sic) me siento muy feliz

E- ¿Por qué elegiste a este personaje?

C- Porque bueno fue el primer anime, que me recomendó mi amiga y entonces me empezó a gustar demasiado el anime, me gusto mucho la trama, las emociones que podía vivir en el anime y pues si me gusto mucho, es "Yuki" de "Vampire Knight"

E- ¿Desde cuándo asistes a este tipo de eventos?

C- Eeeh (sic) la verdad no recuerdo bien es la segunda vez que vengo a una TNT, no recuerdo que edad tenía, 16 o 17 años pero si es la segunda vez que vengo a una convención de TNT

E- Aparte de tu familia ¿Quién más se considera otaku o algún gusto por el anime?

C- Pues en realidad en sí que se consideren como tal otakus o que les guste el anime, pues no pero yo considero que mis hermanos de alguna forma pues si se podría decir que son otakus porque desde pequeños han visto “Dragon ball” “Ranma” “Los caballeros de zodiaco” yo crecí con ellos, o sea todo ese anime que pasaba antes que todavía se transmitía en televisión bueno tal vez ellos no lo quieran admitir pero yo sé que si

E- ¿Qué géneros dentro del mundo y del anime te gusta?

C- me gusta mucho lo que es el “shojo”, el “yaoi” si me gusta ver igual diferentes tipos de anime pero creo que esos son los que más me gustan

E- ¿Por qué?

C- Porque cuando veo anime “shojo” o “Yaoi” no se siento que hay muchas emociones sobre nose el amor, la amistad o algo así mucho suspenso, drama a veces risa, dependiendo me gusta esa explosión de emociones

E- ¿Qué te motiva a seguir en el mundo del anime y del manga?

C- Ver que cada vez más, se están interesando en el mundo del anime porque yo recuerdo que antes no era como que visto que las personas les gustara el anime o el manga y que por ejemplo no se digamos de los animes que me hayan gustado o de los personajes que saquen productos y digo “¡ooh dios mio quiero eso!” o “quiero verlo” y así

E- Muchas gracias

Otaku 10

Como referencia

Entrevistador- E y entrevistado- C

E- ¿Qué edad tienes?

C- 18 años

E- ¿Qué es un otaku para ti?

C- Para mí un otaku para unos es como una forma de distraernos, es como un medio para desestresarnos y para otros ya es un estilo de vida es como por ejemplo los que vienen a los eventos de cosplay que ya vienen preparados ya es forma de de vida, una forma de estar viajando, una forma de estar conviviendo

E- ¿Tú te consideras un otaku?

C- eeeh (sic) como digo, no de lleno pero si como hobby

E- ¿Qué piensas acerca de ti, no siendo un otaku totalmente pero dentro del mundo del anime y del manga?

C- Dentro del mundo del anime y del manga...

E- ¿Qué piensas acerca de eso?

C- En lo personal muchas veces lo como medio de distracción muchas veces te sientes identificado con algún personaje con algunas historias son cosas que pasan en tu vida diaria

E- ¿Cómo fue tu primer contacto con el anime?

C- Hace unos 6 años cuando empecé viendo "Inuyasha"

E- ¿Te has identificado con algún personaje?

C- Sí

E- ¿Por qué?

C- Porque no soy muy expresivo, ni soy muy cariñoso y pues me identifico con los personajes así

E- ¿Qué es lo que más te gusta acerca de este grupo?

C- El anime pues más que nada como que te enfocas mucho como que te apegas tanto por ejemplo a un anime y llega un momento en el que te sientes como si fueras parte

E- ¿Qué características crees deba tener un otaku?

C- Depende

E- Una persona que le debe gustar algo en especial o...

C- Pues no creo que haya tal cual un estereotipo para un otaku, no es como un metalero te dice tienes que tener el cabello largo o vestir eso un otaku puede ser una persona como cualquier otra que va caminando en la calle y tiene una vida normal, no tiene que tener un gusto muy preciso

E- ¿Qué piensa tu familia que este en el mundo del anime y del manga?

C- Pues de hecho mi familia me apoya mucho en todo

E- ¿y tus amigos?

C- Mucho más

E- ¿A qué edad comenzaste hacer cosplay?

C- Es la primera vez

E- ¿Por qué elegiste a este personaje? ¿Es el de "Sword art online"?

C- Sí, porque me agrado este personaje, la historia la empecé a ver por una de mis amigas

E- pero te guste atrapo el personaje

C- Sí, el personaje como te digo como que frío como que seco y como que ese toque de niño bobo tierno

E- ¿Desde cuándo asistes a este tipo de eventos?

C- Es la tercera vez que vengo

E- ¿aparte de ti en tu familia hay alguien más con el gusto del anime y del manga o sea un otaku completamente?

C- Sí, un primo

E- ¿Qué géneros son los que más te gustan dentro del anime y del manga?

C- Es el "shonen", el "gore" y ya

E- ¿Por qué?

C- me gusta mucho las aventuras, como que bien sádico la sangre, si me gusta mucho

E- ¿Qué te motiva a seguir en este mundo del anime y del manga?

C- Pues en sí las buenas historias, los buenos recuerdos que te quedan como este evento, todo esto

E- Muchas gracias.