

UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN AGUSTÍN

FACULTAD DE PSICOLOGÍA, RELACIONES

INDUSTRIALES Y CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA



**REPRESENTACIONES SOCIALES EN RELACIÓN AL FENÓMENO MANGA-
ANIME EN JÓVENES AREQUIPEÑOS QUE MANIFIESTAN HABER
CONSTRUIDO UNA IDENTIDAD COMO OTAKUS**

**TESIS PRESENTADA POR LAS
BACHILLERES:**

- **FLORES BANDA, NOELIA**
- **MOROCCOIRE PACOMPIA, LIVIA
SANDRA**

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE
PSICÓLOGAS.**

AREQUIPA - PERÚ

2018

“Las cosas no valen por el tiempo que duran, sino por las huellas que dejan”.

Proverbio árabe.

PRESENTACIÓN

SEÑOR RECTOR DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN AGUSTÍN

SEÑOR DECANO DE LA FACULTAD DE PSICOLOGIA, RELACIONES

INDUSTRIALES Y CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

SEÑOR DIRECTOR DE LA ESCUELA PROFESIONAL DE PSICOLOGIA

SEÑOR PRESIDENTE DEL JURADO DICTAMINADOR

SEÑORES CATEDRATICOS MIEMBROS DEL JURADO DICTAMINADOR

Tenemos el honor de dirigirnos a ustedes con el propósito de poner a su consideración el presente trabajo de tesis titulado: **“REPRESENTACIONES SOCIALES EN RELACIÓN AL FENÓMENO MANGA-ANIME EN JÓVENES AREQUIPEÑOS QUE MANIFIESTAN HABER CONSTRUIDO UNA IDENTIDAD COMO OTAKUS”** el mismo que tras su evaluación y dictamen nos permitirá optar el título profesional de Psicólogas. Cumpliendo con los requerimientos del reglamento vigente, esperamos que la presente investigación pueda contribuir al conocimiento de este fenómeno social en surgimiento para que los padres, educadores, psicólogos y cuantos nos veamos implicados conozcamos más acerca de este tema, ya que en los últimos años se han incrementado personas aficionadas al anime-manga, repercutiendo en la construcción de su identidad y sus representaciones sociales. Esperamos que el siguiente trabajo responda a sus expectativas y sirva de base para las futuras investigaciones en esta área.

Arequipa, 21 de noviembre del 2018

Bachilleres:

Noelia Flores Banda

Livia Sandra Moroccoire Pacompa

DEDICATORIA

Este trabajo es dedicado a mis padres, por su apoyo constante a pesar de las dificultades.

A mi hermana por su ayuda, así como por su preocupación.

A mi amiga por los ánimos brindados.

A un gran amigo que ya no se encuentra con nosotros y quien estaría feliz de que se realice una investigación en psicología acerca del Anime.

Livia Sandra Moroccoire Pacompa

A mis padres, por siempre haber sido el mejor ejemplo e impulso en mi vida.

A mis hermanos, a mi tía y mi prima, porque forman parte importante en mi vida.

A Luz y Juan Carlos, por el apoyo brindado.

Noelia Flores Banda

AGRADECIMIENTOS

Agradecemos a Dios por guiarnos, protegernos y ser nuestra fortaleza para superar las dificultades que surgieron en nuestro camino.

Nuestro agradecimiento a la Universidad Nacional de San Agustín, institución la cual nos permitió formarnos académicamente.

A todos los profesores de la Universidad Nacional de San Agustín, de la Escuela Profesional de Psicología que compartieron sus conocimientos y experiencias durante nuestra formación profesional.

A nuestro asesor, por su constante apoyo, tiempo, motivación, paciencia y valiosos consejos brindados para alcanzar este logro.

Finalmente, a todas aquellas personas que brindaron su apoyo, tiempo e información para la culminación de esta investigación.

RESUMEN

El presente trabajo de investigación lleva por título “Representaciones sociales en relación al fenómeno manga-anime en jóvenes Arequipeños que manifiestan haber construido una identidad como Otakus”, el cual tiene como principal objetivo conocer la representación social en jóvenes arequipeños que se autodenominan como “Otaku” en relación con su identidad. Con un enfoque cualitativo y un método constructivo-interpretativo, se indagó y analizó el contenido del discurso brindado por una muestra de 7 jóvenes autodenominados “Otaku”, contrastándolos con fuentes bibliográficas y trabajo de campo; a la muestra se le aplicó un cuestionario de tipo abierto, registro de campo, la conversación y la observación. Los resultados mostraron en detalle el mundo subjetivo del “ser” “Otaku” en donde a partir del objeto social (el anime- manga) se consolida el campo de la representación social la cual ligada a la identidad de la persona que se autodenomina “Otaku” arequipeño se diferencia del “Otaku” japonés; es así que el “Otaku” arequipeño se siente capturado por la naturaleza de las historias con las que entra en contacto donde se identifica con algunas de estas series por lo que optan por llamarse entre sí por sobrenombres que en la mayoría de los casos se trata de personajes de series animes, se muestra también la relación constante de la representación social “Otaku” con la identidad “Otaku” de la cual surge algo para el “Otaku” arequipeño denominado como una forma de vida enmarcada en el anime y el manga, constituyendo con ello el encuentro entre dos culturas Japón y Arequipa, llevándolos a representarse socialmente como Otakus en donde el “Otaku” arequipeño produce cultura creando prácticas de manera colectiva y busca convertirse activamente en difusor de una parte de la cultura japonesa.

Palabras clave: Representación social, Otaku, identidad, Japón, Arequipa, manga y anime

ABSTRACT

The present research is entitled "Social representations in relation to the manga-anime phenomenon in Arequipan young people who claim to have built an identity as Otakus", which has as its main objective to know the social representation in Arequipan young people who call themselves "Otaku" in relation to your identity. With a qualitative approach and a constructive-interpretative method, the content of the discourse offered by a sample of 7 young people calling themselves "Otaku" was investigated and analyzed, contrasting them with bibliographical sources and field work; the sample was given an open type questionnaire, field registration, conversation and observation. The results showed in detail the subjective world of "being" "Otaku" where from the social object (the anime-manga) the field of social representation is consolidated, which is linked to the identity of the person who calls himself Arequipan "Otaku" differs from the Japanese "Otaku"; it is so that the Arequipan "Otaku" feels captured by the nature of the stories with which he comes in contact where he identifies with some of these series so they choose to call each other by nicknames that in most cases is about of characters from anime series, it also shows the constant relationship of the social representation "Otaku" with the identity "Otaku" from which something arises for the "Otaku" from Arequipa named as a way of life framed in anime and manga, constituting with it the encounter between two cultures Japan and Arequipa, leading them to represent themselves socially as Otakus where the Arequipan "Otaku" produces culture creating practices collectively and seeks to actively become a diffuser of a part of Japanese culture.

Keywords: Social representation, Otaku, identity, Japan, Arequipa, manga and anime.

ÍNDICE

PRESENTACIÓN	iii
DEDICATORIA.....	iv
AGRADECIMIENTOS.....	v
RESUMEN	vi
ABSTRACT	vii
ÍNDICE.....	viii
ÍNDICE DE FIGURAS	xii
ÍNDICE DE TABLAS.....	xiii
INTRODUCCIÓN.....	1

CAPITULO I **CONSIDERACIONES INICIALES**

1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	4
1.2 OBJETIVOS	5
1.2.1 Objetivo General	5
1.2.2 Objetivos Específicos	5
1.3 HIPOTESIS:	5
1.4 JUSTIFICACIÓN:	6
1.5 ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN.....	8
1.6 LIMITACIONES DEL ESTUDIO	10
1.7 DEFINICIÓN DE TÉRMINOS.....	10
1.7.1 Definición de Representaciones sociales	10
1.7.2 Definición de Identidad	10
1.7.3 Definición de Otaku.....	10
1.8 INDICADORES	10

CAPITULO II **MARCO TEORICO**

2.1 LAS REPRESENTACIONES SOCIALES	11
2.1.1 Definición de la Representación Social	11
2.1.2 Elementos de la Representación Social	12

2.1.2.1 Objeto social	12
2.1.2.2 La imagen	13
2.1.2.3 La información.....	14
2.1.2.4 La actitud	15
2.1.2.5 Campo de la representación social	15
2.1.3 Proceso de formación de una Representación Social	15
2.1.3.1 La objetivación	16
2.1.3.2 El anclaje	16
2.2 LA IDENTIDAD	17
2.2.1 Lo social y la subjetividad	17
2.2.2 Sobre el concepto de identidad	18
2.2.3 Componentes de la identidad.....	19
2.2.3.1 Cultural (Categorías colectivas).....	19
2.2.3.2 Social (Los “Otros”)	19
2.2.3.3 Material (Posesiones)	19
2.3 EL OTAKU DENTRO DE LAS TRIBUS URBANAS	21
2.3.1 Tribus Urbanas:.....	21
2.3.1.1 Los emos	23
2.3.1.2 Los góticos.....	24
2.3.1.3 Los metaleros.....	25
2.3.1.4 Los rockeros	25
2.3.1.5 Los punks.....	26
2.3.1.6 Los hippies.....	26
2.3.1.7 Los kpopers.....	27
2.3.1.8 Los otakus.....	28
 CAPITULO III	
CATEGORIAS DE ANÁLISIS	
3.1 EL OTAKU.....	29
3.1.1 Definición de Otaku	29
3.1.2 La cultura Otaku en el Perú	31
3.1.3 El anime y el manga.....	31
3.1.4 Géneros	36

3.1.4.1 Géneros demográficos	37
3.1.4.2 Géneros temáticos.....	40
3.1.4.3 Géneros por el estilo de dibujo	46
3.1.5 Expresiones Otaku	46
3.1.5.1 El cosplay.....	46
3.1.5.2 Eventos anime.....	47
3.1.5.3 Fant Art (arte Otaku)	49
3.1.5.4 Karaoke.....	49
3.1.5.5 Juegos	50
3.1.5.6 Videojuegos	51
3.1.5.7 El consumo de alimentos japoneses	52
3.1.6 Los grupos.....	52
3.1.6.1 Definición	52
3.1.6.2 Grupos Otakus en Arequipa	53
3.1.6.3 Grupos que derivan de entre los Otakus	54
3.1.7 Internet y la Participación en el Espacio Virtual	57
3.2 EL OTAKU COMO REPRESENTACIÓN SOCIAL	60
3.2.1 Representación social del Otaku.....	60
3.2.1.1 Un objeto social llamado Manga- Anime.....	60
3.2.1.2 Una imagen expresada en el cosplay	61
3.2.1.3 El campo de la representación social.....	62
3.2.2 Proceso de la representación social “Otaku”	62
3.2.2.1 La objetivación	62
3.2.2.2 Anclaje	63
3.3 EL OTAKU COMO IDENTIDAD.....	64
3.3.1 El proceso de una identidad Otaku	64
3.3 .1.1 El entorno social del Otaku	64
3.3.1.2 “Ser” Otaku.....	65
3.3.1.3 Componentes de la identidad Otaku.....	65
3.3.2 Efectos de la identidad Otaku	66
3.3.2.1 Efectos sociales.....	67
3.3.2.2 Efectos psicológicos	69

3.3.3 “Terminología Otaku” y su relación con la identidad	73
---	----

CAPITULO IV METODOLOGÍA

4.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN	76
4.2 SUJETOS.....	77
4.3 INSTRUMENTOS Y TÉCNICAS	77
4.4 PROCEDIMIENTO.....	80
4.4.1 Recolección de la información:	80
4.4.2 Análisis de contenido.....	84

CAPÍTULO V RESULTADOS

5.1 JAPÓN EN AREQUIPA: EL DILEMA OTAKU	91
5.1.1 Anime y manga: un estilo de vida para el Otaku arequipeño	97
5.1.1.1 Amor por el objeto social	97
5.1.1.2 Certezas e incertidumbres para el Otaku como representación social.....	101
5.1.2 Otaku arequipeño: encuentro entre Japón y Perú.....	103
5.1.2.1 Otaku arequipeño a través del objeto social	104
5.1.2.2 Otaku arequipeño frente a la representación social	106
5.1.2.3 El Otaku arequipeño a través de la identidad	109
5.2 DISCUSIÓN	112
 CONCLUSIONES	115
RECOMENDACIONES.....	119
BIBLIOGRAFÍA	121
ANEXOS	127
 CASOS CLÍNICOS	155
CASO N° 1	156
CASO N° 2	203

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Esquema tríadico de Moscovici	12
Figura 2: Esquema figurativo de Moscovici	14
Figura 3: Imágenes del género kodomo: Doraemon y Pokemon.....	37
Figura 4: Imágenes del genero Shonen: One piece, Naruto y Dragon Ball	38
Figura 5: Imágenes del género Shojo: Sailor Moon ,Kimi ni Todoxe, Lovely complex.....	38
Figura 6: Imágenes del género Seinen: Btooom y Elfen Lied	39
Figura 7: Imagen del género Josei: Nana.....	40
Figura 8: Imágenes del género comedia: Sket Dance y Watashi ga motete Dousunda.....	40
Figura 9: Imágenes del género Cyberpunk: Psycho pass y Battle Angel Alita	41
Figura 10: Imágenes del género Echi: High school DXD y Rosario +Vampiro	41
Figura 11: Imagen del género Gore: Gantz.....	42
Figura 12: Imagen del género Harem: Nisekoi.....	42
Figura 13: Imagen del género Harem inverso: Amnesia	42
Figura 14: Imagen del género Hentai: Bible Black	43
Figura 15: Imagen del género Lolicon: Quadra Aria.....	43
Figura 16: Imagen del género Yuri: Sasameki Koto	44
Figura 17: Imagen del género Yaoi: Junjou Romance.....	45
Figura 18: Fotografía de una Otaku entrevistada, representando al personaje Bonta del anime Full metal panic fumoffu.....	47
Figura 19: Fotografía de un Otaku entrevistado	50
Figura 20: Fotografía de un grupo de Otakus recreándose con juegos de mesa.....	51
Figura 21: Fotografía de un grupo de Otakus utilizando videojuegos.....	51
Figura 22: Esquema encuentro Cultural entre Japón y Arequipa	94
Figura 23: Arequipa en Japón: Dilema	104
Figura 24: Triada relacional.....	105

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Otakus de referencia y sus pseudónimos	84
Tabla 2: Tratamiento de la información.....	85
Tabla 3: Obtención de resultados.....	87
Tabla 4: Resultados de cuestionario	88
Tabla 5: Valores atribuidos al manga y al anime.....	95

INTRODUCCIÓN

La presente investigación se refiere al tema de representaciones sociales en relación al fenómeno manga-anime en jóvenes arequipeños que manifiestan haber construido una identidad como “Otakus”, fenómeno el cual tiene como principales características el manga, el anime y el “Otaku.”

Siendo que: el manga es la palabra japonesa con que se conoce en el contexto occidental a las tiras cómicas, historietas o cómics hechos en este país, traduce literalmente “dibujos caprichosos” o “garabatos” y quienes lo dibujan reciben el nombre de mangaka, el anime es el término occidental con que se conoce a la producción de dibujos (Cobos, 2010) y “Otaku” término japonés de índole despectivo ya que se refiere a las personas que viven encerradas en sus casas, mientras que en occidente el término se ha reservado a cualquier aficionado o consumidor de estos productos. Esto lleva a que la sociedad occidental considere “Otaku” a cualquier persona que consuma estos productos (Rodríguez, 2014).

Hace algunos años por la década de los 80s llegó a nuestras televisoras una novedad y esta fue: “Astroboy” el cual se convirtió en el primer anime que cautivaría a las audiencias latinas por tener una línea argumental bien definida y una estética innovadora, estas dos características llamaron significativamente la atención, no solo de los televidentes, sino de las demás cadenas televisivas, que averiguaron la procedencia de este éxito y su género. Siendo la nación de origen el país de oriente Japón y su género el anime. El cual comenzó a ser importado, trayendo más animes como lo son Match Go Go Go (Meteoro), Heidi, Candy Candy y otros, pero si había un anime que volvería vehemente a América Latina hasta la actualidad sería el denominado Dragon Ball, el cual alegraría las tardes de muchos niños, pues se convertiría en la serie más vista de los últimos tiempos, conquistando a muchos televidentes, pues la buena respuesta no se hizo esperar, toda una generación de personas quedaron marcadas por estas series, pues hicieron parte de su infancia. La transición de la audiencia televisiva al internet generó la migración inmediata de los contenidos animes a los formatos digitales, que poco a poco se fueron expandiendo por el mundo virtual hasta hacerse alcanzables para casi toda América Latina. Tanto así que en la actualidad se pueden encontrar grupos de fans, blogs, convenciones anuales y páginas web. Por lo que en consecuencia el fenómeno manga-anime en Arequipa ha ido expandiéndose e implantándose en nuestra sociedad dando como resultado que este fenómeno tenga lugar en personas de todas las edades y condiciones sociales que, como podemos ver hoy en día se dan a conocer con la difusión de eventos con los cuales expresan su

admiración por el anime-manga y la cultura japonesa como lo fue la transmisión de episodio final de “Dragon ball super”, el cual se convirtió en una noticia a nivel nacional por su gran cantidad de seguidores.

La investigación de esta problemática social se realizó por el interés de conocer este fenómeno que sucede desde hace algún tiempo; sin embargo, no se cuenta con investigaciones en nuestro medio. Así mismo, buscamos dar a conocer y profundizar sobre este tema desde la perspectiva de la psicología social, aportando datos sobre este fenómeno social por el interés académico como investigadoras para generar nueva información que establezca la base para futuras investigaciones. En el ámbito profesional como psicólogas surgió el interés en este tema debido a que en nuestra práctica encontramos a muchos niños y adolescentes que muestran interés e identificación con los animes o dibujos japoneses, lo cual hizo que surgiría en nosotras la motivación para investigar el fenómeno anime-manga en los jóvenes.

Para investigar dicha temática inicialmente hemos optado por una mirada más conceptual y teórica, para así sumergirnos en este tema desde un enfoque cualitativo pues examinaremos un tema poco estudiado acercándonos más a este fenómeno e interpretando el estudio de la muestra a partir de lo que dicen y hacen las personas en su escenario social y cultural obteniendo información para investigaciones futuras o sugerir afirmaciones o postulados. Abordaremos el tema haciendo uso del método Constructivo-Interpretativo debido a que se construirá, comprenderá e interpretará la realidad, los significados, percepciones y acciones de las personas, puesto que el propósito de la investigación es describir y analizar lo que las personas de un contexto determinado hacen usualmente, así como los significados que le dan a ese comportamiento (González, 2006).

Para comprender el fenómeno “Otaku” y su relación con el manga y el anime dentro de una representación social y una identidad se adopta una propuesta metodológica en la que se tiene en cuenta tres aspectos: el uso de fuentes bibliográficas, el trabajo de campo realizado por los investigadores y el discurso de los “Otakus” brindado por un cuestionario que elaboraron los investigadores. El tipo de diseño de investigación del cual haremos uso es el diseño narrativo en el cual el investigador recolecta datos sobre las historias de vida y experiencias de ciertas personas para describirlas y analizarlas.

La población investigada fueron jóvenes arequipeños que se autodenominan “Otakus”, los sujetos con los que se trabajó fueron 7 jóvenes de edades entre 15 y 25 años. La premisa que

se tomó en cuenta para su selección fue la siguiente: los jóvenes se deben autodenominar como “Otakus” y deben ser reconocidos como tal por los asistentes al evento anime. Para la recolección de la información se empleó la observación participativa, los registros, las conversaciones y el cuestionario abierto.

Los objetivos de la presente investigación son: conocer las representaciones sociales en personas que se autodenominan “Otaku” con relación a su propia identidad; explorar el proceso de identidad que construyen jóvenes que se autodenominan como “Otaku”; identificar las representaciones sociales que existen sobre el “Otaku”, partiendo de lo que hasta el momento se reconoce como “Otaku” e identificar la relación entre una posible “Identidad “Otaku” y una representación social asociado a una construcción cultural.

En el presente documento se plasma el proceso investigativo como los resultados obtenidos, el cual consta de cinco capítulos estructurados de la siguiente manera:

El primer capítulo presenta el aspecto empírico de la investigación, considerando el planteamiento del problema, los objetivos, las hipótesis, la importancia del estudio, los antecedentes de la investigación, limitaciones del estudio, la definición de términos y variables e indicadores.

El segundo capítulo desarrolla los aspectos conceptuales con respecto a las representaciones sociales, la identidad y el ser “Otaku”.

El capítulo tercero describe y explica las categorías de análisis a utilizar.

El capítulo cuarto detalla la estrategia metodológica de la investigación, incluyendo el enfoque conceptual desde el cual se aborda la problemática en estudio, el tipo y diseño de estudio basado en el método constructivo-interpretativo, la descripción de las características de la muestra, las técnicas de recolección de datos y los procedimientos llevados a cabo.

Y, finalmente, el capítulo quinto muestra el análisis de datos obtenidos.

De la misma manera, expone la discusión con otras investigaciones afines al presente estudio. Para finiquitar con las respectivas conclusiones y recomendaciones.

CAPITULO I

CONSIDERACIONES INICIALES

1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.

En la actualidad el desarrollo de la sociedad se muestra cada día de una forma más compleja. Aunque los seres humanos convivimos en espacios geográficos comunes como es el caso de las ciudades, en estos espacios urbanos y suburbanos se han desarrollado grupos. Dentro de estos grupos desarrollados en la sociedad encontramos tribus urbanas que se presentan con mayor frecuencia en grandes ciudades o metrópolis. Esto se debe a que estas grandes aglomeraciones crean en los sujetos una sensación de alienación y aislamiento. Es en estos contextos en los que parece necesario e idóneo crear pequeños subgrupos con una mayor cohesión, unidos por compartir una serie de ideologías, modas, intereses y pensamientos. Dentro de las tribus urbanas encontramos a los: Góticos, Heavies, Hippies, Punks, entre muchas otras como en la que nos enfocaremos, los “Otakus”.

El fenómeno denominado “Otaku” encuentra sus primeros antecedentes en la relación que establecen ciertos sujetos con las manifestaciones artísticas denominadas manga y anime que inicialmente tiene lugar en Japón, pero que después se difundió mundialmente y con ello la aparición de fanáticos de este tipo de animación a los que se terminó clasificando como “Otaku” (Azuma, 2005).

El Perú es un país donde se puede apreciar una gran aceptación hacia los productos culturales japoneses; es decir, un país que no está alejado de lo que viene sucediendo con otros países. Aunado a eso, en Arequipa actualmente se puede apreciar un gran aumento de interés hacia la cultura japonesa y sus productos como el anime-manga que ha ido creciendo en popularidad con el pasar de los años, reflejándose en los eventos que organizan mensualmente, así como el incremento del público que asiste y la apertura de tiendas dedicadas a la venta de productos japoneses.

Sobre la base de las consideraciones anteriores las animaciones japonesas no se suscriben solo a niños, pues existen subgéneros para cada tipo de público, siendo este uno de los causales para su masificación y su difusión en los medios de comunicación que permitieron el fácil acceso a este tipo de series animadas a los adolescentes y jóvenes. Su éxito tal vez se deba a que los personajes hacen cosas extraordinarias, los temas son reales y que en ellas los protagonistas tengan problemas, sufren y hasta puedan ser inseguros

de sí mismos, pasando por situaciones similares a los espectadores, por ello podrían querer buscar ver más series como estas, dando como resultado que algunos se conviertan en fanáticos del anime-manga u Otakus. “Se diría que algunos (Otakus) tienen una pinta normal, pero los Otakus más firmes en su filosofía buscan parecerse a las muñequitas y a los personajes femeninos del manga, el anime o del hentai (anime o manga pornográfico)” (García, 2008).

Este fenómeno social se hace cada vez más visible en nuestra ciudad y con referencia a lo anterior mencionado abre además la pregunta sobre aquello que representa lo que atañe a lo particular de la historia de cada “Otaku” y a lo que construye en el grupo. Según lo expuesto y ante la ausencia de estudios a nivel de Arequipa es preciso realizar una investigación cualitativa para construir información con respecto a este fenómeno, de tal manera que esta llegue a ser un alcance inicial para futuros estudios. Es por esto que nos hacemos la siguiente interrogante:

¿Existe alguna representación social en personas que se autodenominan “Otaku” con relación a su propia identidad?

1.2 OBJETIVOS.

1.2.1 Objetivo General

- Conocer las representaciones sociales en personas que se autodenominan “Otaku” con relación a su propia identidad.

1.2.2 Objetivos Específicos

- Explorar el proceso de identidad que construyen jóvenes que se autodenominan como “Otaku”.
- Identificar las representaciones sociales que existen sobre el “Otaku”, partiendo de lo que hasta el momento se reconoce como “Otaku”.
- Identificar la relación entre una posible “Identidad “Otaku” y una representación social asociada a una construcción cultural.

1.3 HIPOTESIS:

H₁: Existe una construcción de identidad “Otaku”, que toma elementos de la propia cultura e introduce elementos de otra.

H₂: Existe una representación social de “Otaku” Arequipeño.

H₃: Existe una importante relación entre la historia de vida de cada persona y la construcción de una identidad como “Otaku,” que radica en la influencia de grupo.

1.4 JUSTIFICACIÓN:

La aparición de personas autodenominadas como “Otaku” en la actualidad es un fenómeno cada vez más representativo a nivel social, por lo que la importancia de este trabajo en nuestra sociedad se ha visto que este movimiento crece constantemente, por lo que se ha convertido en una subcultura que abarca diferentes edades y que la mayoría de las personas los percibe como alienados, antisociales, inmaduros o de personalidad agresiva. En este sentido cabe a la psicología entre otras tareas, intentar entender el pensamiento y el comportamiento social de este grupo y lo que lleva a esa colectividad a ser parte de esté.

La globalización ha facilitado el acceso a otras culturas, trayendo hacia el occidente a la cultura oriental y viceversa. Esta mezcla de culturas trae para los jóvenes consumidores nuevos conceptos como, por ejemplo: alienación, vestimentas y comportamientos, llegando a tener un posicionamiento significativo en la sociedad debido a que es un movimiento claramente influenciado por la cultura japonesa, especialmente por el anime y el manga.

El manga – anime es un objeto cultural de consumo masivo, la afición en torno a este objeto se ha convertido en un mercado de gran envergadura no solo en Japón sino también en el resto del mundo (De la Peña, 2006).

Los animes son historias que derivan de los comics, del manga (término japonés). Su origen se dio en Japón alrededor de la década de 1960 con la aparición de Meteoro, que competía con las realizaciones que nos presentaban Disney y otras casas productoras occidentales. En Norteamérica y Latinoamérica no conocían más que aquellos dibujos, pero gracias a la entrada de Oriente se dieron a conocer los animes, que vendrían a ser más que simples dibujos animados. El gusto de la audiencia fue de tal grado, empezando por EEUU, que dio inició al “boom” del anime. Por tal motivo, se empezaron a doblar las series en diferentes idiomas y su comercialización giro por un sin fin de países alrededor del mundo.

Fue en la década de 1990 que en el Perú se tomó conciencia de ciertos animes que salían en canales nacionales; estos se constituyeron en éxitos de teleaudiencia y comercialización, generando espacios de encuentros tales como eventos, grupos y espacios virtuales que hasta hoy en día les permiten acercarse al fenómeno manga-anime. En Arequipa, el anime cuenta con muchas personas de distintas edades, fanáticas del anime que se autodenominan “Otakus”, término que se utiliza para nombrar a la persona que admira ciertos elementos de la cultura de Japón como las historietas conocidas como manga o los dibujos animados que reciben el nombre de anime. Al igual que la industria del anime-manga, el número de aficionados se ha incrementado. Aunque no se puede obtener cifras exactas al respecto, desde el 2001 se han creado al menos 6 grupos “Otakus” de diferentes dimensiones que reúnen a jóvenes aficionados, donde no sólo comparten el interés por el manga- anime, sino que realizan distintas actividades relacionadas con él mismo, tales como: el intercambio y la discusión de series de anime en su idioma original, el “cosplay” o la representación por medio de un disfraz de un personaje de una serie de anime, entre otras. Crean lazos inicialmente a partir del internet, que es su principal medio de difusión y que tiene un peso fundamental en la generación de esta afición.

Actualmente en la práctica de la psicología encontramos a personas de distintas edades que cuando se les da la indicación “dibuja a una persona”, estas hacen un dibujo propio del anime. Estos procesos de apropiación de un objeto cultural extranjero de creación de otra cultura, de compartir una cultura y finalmente difundirla, influyen en la construcción de la identidad de las personas que se han definido como parte de esta cultura “Otaku”. Por el carácter relativamente nuevo del fenómeno “Otaku”, las investigaciones aportadas en torno a este fenómeno vienen de profesiones que iniciaron dicha labor gracias a su afinidad con las expresiones artísticas propias al fenómeno anime-manga, tales como la comunicación social y el diseño gráfico. Por su parte la sociología y otras disciplinas de las ciencias sociales, hablan del “Otaku”, dirigiendo su mirada hacia la imagen y el comportamiento coleccionista que suele expresar. Por tal razón, aparece la necesidad de abordar las representaciones sociales en estos jóvenes que, dicho sea de paso, en su historia de vida suelen contar hechos significativos sobre: su relación con el manga y el anime, la búsqueda de un grupo del cual hacer parte y la construcción de una identidad y una representación social dentro de estos grupos que los lleva a asumirse como “Otakus”. A partir de estos planteamientos se posibilita la comprensión de un fenómeno que hasta hoy resulta desconocido para muchos, y así la viabilidad de abordarlo desde otras

perspectivas teóricas, en este caso desde la Psicología Social y particularmente desde la teoría de las representaciones sociales integrada a la Sociología, cuando considera que “no es posible contemplar al sujeto fuera del colectivo y este a su vez, imposible de comprender si se ignoran las representaciones individuales” (Durkheim, 2000)

El presente estudio de investigación cualitativa con un método constructivo-interpretativo, contará con recursos humanos que serán tanto los investigadores como los sujetos a evaluar, así como con recursos económicos y materiales. Dicha investigación resulta de interés para los investigadores por ser un tema reciente y poco explorado lo cual nos permitirá ahondar en la descripción de un “ser” “Otaku”.

1.5 ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN.

La presente investigación cuenta con pocos antecedentes en la rama de la psicología, sin embargo, tomamos como referencia las investigaciones tituladas: “Representaciones Sociales en Relación al fenómeno manga - anime en jóvenes Bogotanos que manifiestan haber construido una identidad como “Otaku” realizada en el 2010 en Bogotá. Este estudio surge desde el campo de la Psicología, en donde se encontró que este proceso se da bajo un esquema que empieza en el efecto que la representación social “Otaku” genera sobre la identidad planteándola como un dilema a resolver (Japón en Bogotá: el dilema “Otaku”), pues resulta difícil apasionarse de una cultura extranjera sin dejar de lado la propia. Este dilema se resuelve cuando la identidad logra interactuar con la representación social para darle una denominación que condense lo propio y lo extranjero, “Otaku” Bogotano; y, en este sentido, determinar que de la representación social surge algo para el “Otaku” Bogotano denominado como una filosofía de vida, enmarcada en el anime y el manga, constituyendo con ello la imagen de una intersección entre Japón y Bogotá que se entiende como identidad al identificarse con personajes anime y manga, llevándolos a representarse socialmente como “Otakus”.

Así también la tesis titulada “Otakus en Chile”, realizada en el 2009 en el campo de la Antropología, la cual concluyó que los ejes centrales en la configuración de la identidad de los “Otakus” serían: el gusto como aglutinador social, el grupo como fuente de la afirmación de la identidad como “Otaku”, el consumo como articulador de las actividades de los “Otakus”; el saber cómo condicionante del consumo; el espacio privado como escenario de la puesta en escena de la identidad de los “Otakus”, y finalmente, la clara

distinción entre los “Otakus” más jóvenes y los veteranos, en cuanto a sus actividades y formas de relacionarse con los pares.

La tesis “El Anime como elemento de Transculturación. Estudio de Caso: Naruto”, realizado en el 2010 en Lima- Perú del área de ciencias de la comunicación, concluyó que, si bien hay una adopción de patrones culturales japoneses por parte de los consumidores de series como *Naruto*, ese proceso de interculturalidad no se debe únicamente a un anime específico, sino al consumo reiterado de varios animes. Sabemos que la gran mayoría de “Otakus” de Lima han visto más de 20 series de anime en su vida, llegando a superar los 100 en muchos casos. En ese segmento es donde se da una mayor predisposición a captar patrones culturales foráneos y asimilarlos como propios. El análisis y la encuesta demostraron que tanto la música como la vestimenta, que están presentes en toda la serie, son los aspectos que mejor asimilan los consumidores, así como las señas y expresiones que se convierten en parte del acervo popular de la comunidad “Otaku”, sin embargo, otro gran factor que propicia la transculturación, presente en todos los episodios del anime y que suele no tomarse mucho en cuenta, es el idioma. El consumo de anime en idioma original (japonés) fomenta tanto el aprendizaje como el interés en otros elementos culturales. Podemos considerar al idioma como el primer eslabón de la cadena de manifestaciones culturales que nos lleva a un proceso de transculturación.

Por último la tesis del campo de la Sociología titulada: “La elaboración del ser Otaku desde sus prácticas culturales, la interacción con el otro y su entorno”, del año 2009, concluyó que cuando se habla del ser “Otaku” no se refiere al gusto por el manga o el anime, sino a una identidad que como tal es social e implica una cultura, que no se posee en solitario si no que es un proceso colectivo ya que el “ser” “Otaku” está inmerso en un proceso cultural, se vincula también con las respuestas o reacciones que tiene del otro sobre su identidad. El “Otaku” fija posición ante estas reacciones y se define a sí mismo ante ellas negándolas como parte de sí mismo o confirmándolas. Considerando esto se elabora una tipología del “ser” “Otaku” en Caracas, esta tipología tiene cuatro grandes descriptores que pueden o no estar presentes en todos los “Otakus” de Caracas en mayor o menor intensidad estas son: El “ser” “Otaku” es “ser” Joven y niño al mismo tiempo, el “ser” “Otaku” es “vivir” temporalmente en un mundo de fantasía, ser “Otaku” es socializarse con quien comparte su afición, o con quienes se interesan por ella y que el ser “Otaku” es poseer una cultura “Otaku”.

Todas estas investigaciones nos servirán para el desarrollo de la presente investigación.

1.6 LIMITACIONES DEL ESTUDIO.

Las limitaciones que encontramos en nuestra investigación fueron:

Que al ser un tema poco explorado en el campo de la psicología no se cuenta con una amplia bibliografía y que la muestra no es de fácil accesibilidad por la misma naturaleza del ser “Otaku”.

1.7 DEFINICIÓN DE TÉRMINOS.

1.7.1 Definición de Representaciones sociales.

Una representación social puede definirse como la expresión y el conocimiento que los sujetos tienen de su realidad a partir de una lógica no-formal, donde se permite actuar a partir de su sentido común (Fernández, 1994).

1.7.2 Definición de Identidad.

La identidad es la capacidad de considerarse a uno mismo como objeto, y en ese proceso ir construyendo una narrativa sobre sí mismo. Es un proyecto simbólico que el individuo va construyendo en la interacción con los otros (Larraín, 2003).

1.7.3 Definición de Otaku.

“El “Otaku” resulta ser aquel fanático o persona interesada particularmente en el manga, el anime y los videojuegos”. En la cultura occidental es reconocido como un término designado al aficionado de la cultura japonesa y el anime, pero en Japón resulta ser el fanático de algo, sin especificar a qué. Para algunos japoneses esta palabra resulta un insulto debido a la connotación que ha tenido para el país nipón el surgimiento de estas personas en la sociedad (Ryall, 2005).

1.8 INDICADORES.

- Representaciones sociales
- Identidad
- Otaku
- Manga – anime

CAPITULO II

MARCO TEORICO

2.1 LAS REPRESENTACIONES SOCIALES.

2.1.1 Definición de la Representación Social.

Este concepto es incluido por Moscovici (1973), a partir de su interés por estudiar al psicoanálisis desde aquí se permite un recorrido que parte de la pregunta por el individuo y su relación con lo social, dándole a esta categoría de individuo su máximo interés, ya que siente que muchas teorías han descuidado su papel en relación con lo colectivo, emprendiendo la tarea de comprender cómo los hombres hacen parte de sí su realidad social y la manera como cada quien la adecua en su relación con el otro. Retoma conceptos e ideas como la impresión de Brunner y el inconsciente de la teoría psicoanalítica que lo lleva a proponer una epistemología del sentido común, es decir una lógica de lo ilógico, donde aparece la representación social como su producto. Una representación social puede definirse como la expresión y el conocimiento que los sujetos tienen de su realidad a partir de una lógica no-formal, donde se permiten actuar a partir de su sentido común. Fernández (1994), dirá que “lo que Moscovici definió como representación social, es la forma como un pensamiento en lo social se hace representativo para la sociedad a través de creencias , ideologías, teorías y lo que tenga que ver con un saber aún no expresado”; pretendiendo con esto dar a entender que la representación social hace emergir algo que era desconocido para la sociedad y el pensamiento

contemporáneo, el Psicoanálisis es ejemplo de ello al lograr establecer una cura sin necesidad del conocimiento científico.

2.1.2 Elementos de la Representación Social.

Una representación social debe constituirse a partir de los elementos que lo social le ofrece al individuo, en este sentido el sujeto a través de su experiencia en la vida cotidiana va tener contacto con ciertos elementos de la representación social (objeto social, la imagen, el campo de la representación, la información, la actitud), con los que podrá acercarse y conocer una realidad social construida como representación.

2.1.2.1 Objeto social.

Concepto entendido en la dinámica sujeto-objeto, que pretende al incluir lo social en el objeto, hacer de lo que circunda en la realidad social un objeto social, es decir todos los símbolos, imágenes y hechos que involucran al sujeto en la cultura. Puede ser significativo para un grupo o para un sujeto, ya que también el objeto social suele ser particular, así explica Araya (2002), qué es un objeto social: “el agua de los ríos, el agua bendita y el agua para beber. La segunda por la implicación simbólica que tiene para los y las actores sociales, y la tercera por la relación vitalmente relevante que se establece con ella, pueden considerarse objeto social.” Dejando al agua para beber como un objeto no-social ya que no pertenece a un sistema de interpretación en el cual este objeto obtenido de la naturaleza tenga una relación subjetiva, simplemente está allí y depende del sujeto que ésta se convierta en una representación social o no.

Moscovici (1979), plantea el siguiente esquema para hablar del objeto social como parte de una dinámica que interviene para dar sentido a una representación social en tanto la relación sujeto –objeto social.

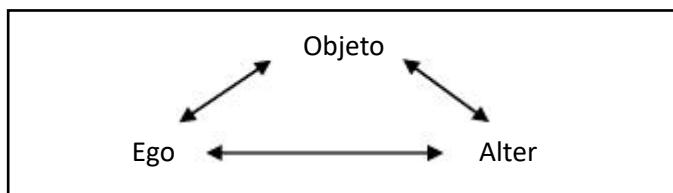


Figura 1: Esquema tríadico de Moscovici

Este esquema tríadico busca salir de la relación sujeto-objeto para incluir en ello a un tercero que determina a la representación social como una dinámica entre el sujeto (S), el objeto social (O) y el Alter(A), donde el objeto social no puede estar dentro de la Representación Social si no es concebido por el sujeto y el alter como mediador o puente de comunicación entre el sujeto que le da el valor al agua bendita, y el alter que reconoce esta interpretación como parte de un saber. Sin embargo, para llegar a conocer este objeto que se dinamiza en esta triada, se necesita de lo que la realidad social ofrece; tal realidad se encuentra preparada para que el sujeto haga de sí esa realidad (Moscovici, 1979).

La *dispersión de la información* comprende el primer plano de esa realidad social, allí la información se hace presente de manera aleatoria, desordenada y en este sentido es imposible hablar de un conocimiento total sobre un objeto social como por ejemplo el SIDA. Para lograr que este objeto se consolide como un objeto de conocimiento para el sujeto, además de la presencia del Alter, debe darse un proceso denominado *focalización*, en el cual el sujeto dirige sus intereses, juicios u opiniones por una determinada interacción social, de la cual excluirá lo que no puede considerar como parte de su sentido común; este acceso al conocimiento de un determinado objeto social, el VIH SIDA por ejemplo, llevará al sujeto al ingreso de un determinado grupo o comunidad, que tiene como precio la *presión a la inferencia*, proceso que instala la demanda por ese saber que se tiene; de tal forma que ese Alter pedirá al sujeto opiniones, inferencias y un discurso más o menos elaborado para lograr comunicarse con los representantes de un grupo que tienen en común determinado objeto social.

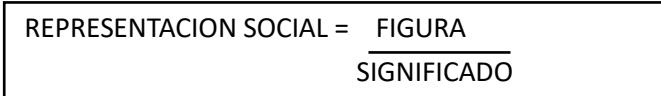
2.1.2.2 La imagen.

En este elemento de la representación, adquiere importancia la unidad del objeto como imagen para un sujeto, esta a su vez “*es el producto de todas las impresiones que la memoria guarda de sitios, eventos o información alrededor de un objeto social a conocer, sintetizando su representación social abstracta en una imagen tangible o materializada*” (Araya, 2002). Considerada como la reproducción de un exterior en un interior, “*la imagen va determinar lo que el sujeto considera como su realidad al filtrar del mundo de las imágenes, sus*

intereses o fines sobre esa realidad que aparece como exterior” (Moscovici, 1979).

La teoría de las Representaciones sociales propondrá un *esquema figurativo*, allí va organizarse esta imagen de manera condensada, remitiendo a un discurso o abstracción hecha sobre el objeto, es decir un conocimiento esencial sobre este objeto social que se va constituir como un *núcleo figurativo* (Araya, 2002), esto permite al sujeto acudir a través de la imagen al despliegue de la Representación social. El uso de lo figurativo lo expondrá Moscovici en un esquema que ubica a las Representaciones sociales en relación con la imagen a manera de un encuentro entre tres conceptos, a saber:

Figura 2: Esquema figurativo de Moscovici



Estableciendo una doble función de la Representación Social, se determina una imagen que tiene un significado o sentido y de manera inversa el significado siempre tendrá una imagen que lo haga evocar como parte de la Representación Social; de acuerdo con esto la imagen es una forma de acudir a la realidad social que el sujeto construye en relación a un objeto social del cual hace imagen, significado y finalmente representación.

2.1.2.3 *La información.*

Hace parte del campo de la representación y permite la relación con el objeto social a través del acercamiento a él y su existencia, que va traducirse en conocimiento para el sujeto, por medio de este elemento se consigue que la Representación social adquiera con el tiempo una estructura firme y consistente en el grupo y el individuo.

Mora (2002) agrega que “esta información es particular y hasta en ocasiones trivial”, sin embargo, constituyen parte esencial de las Representaciones sociales, por lo tanto, su campo de acción es la estructura de la Representación social, donde imprime el conocimiento necesario para que el individuo y el grupo reconozcan su posición frente a determinado objeto social.

2.1.2.4 *La actitud.*

Esta parte constituyente de la Representación Social, es el origen de la misma y remite a vínculo afectivo con el objeto social. Estas suelen ser la expresión del sujeto a través de acciones tales como su vestir, su hablar y su relación con los otros; a su vez pueden ser catalogadas como positivas o negativas desde un marco colectivo o cultural.

Según Araya (2002), “la actitud puede anteceder a la Representación Social, sin embargo, está dentro de la misma, no de manera inversa, de tal modo que la actitud frente a un objeto social será determinada por la representación que se tenga de él, dejando así al estímulo como el encuentro con algo ya representado, como objeto social en el campo de las representaciones sociales”. Por lo tanto, se habla de la Representación Social como el tercero en medio del encuentro estímulo-respuesta, lo individual- colectivo, apremiendo a lo que el sujeto elabora de ese encuentro que lo liga desde lo afectivo hacia un objeto que aparece en lo social.

2.1.2.5 *Campo de la representación social.*

Es el lugar donde convergen los elementos de la Representación Social, aquí se dinamizan todos para darle un sentido e imagen a la representación; de tal manera que “va permitir a un individuo organizar los elementos de la representación de manera jerarquizada dentro de la realidad social; en ocasiones compartida con un colectivo” (Mora, 2002). Aquí confluye la información y la actitud que el sujeto establece con la representación social para configurar el campo de la representación, es decir lo que interpreta el individuo de lo que le interesa, de sus creencias o el objeto social con el que se relaciona, es por ello que deben tenerse en cuenta los elementos y la forma como una representación social se produce para lograr establecer el campo que puede ocupar en lo social la representación social.

2.1.3 Proceso de formación de una Representación Social.

El surgimiento de una Representación Social se da bajo un proceso descrito por Moscovici mediante dos formas, la objetivación y el anclaje; la primera

buscando hacer propio el objeto social y la segunda dándole una significación a la Representación Social.

2.1.3.1 La objetivación.

Durante este proceso de la Representación social un concepto abstracto es objetivado, por lo tanto, categorías como el respeto y ciertos valores del ser humano son transformados en un concepto al cual acudir para darle imagen y significado.

La objetivación entendida por Araya (2002), “es lograda en tanto se dé una construcción selectiva que permite la retención de los elementos a incluir en la Representación social, esta inclusión la realiza el sujeto libremente de acuerdo a sus intereses por el objeto social a conocer, razón por la cual es selectiva”. Este objeto social va ser construido en un esquema figurativo en el cual la imagen se dibuja para dar significado al objeto social, facilitando un entendimiento entre el grupo interesado por determinado objeto social, este elemento transformado en un núcleo figurativo, es decir la imagen de un concepto, va permitir que dentro de la realidad social lo abstracto sea aceptado como tangible por el grupo y la sociedad, proceso denominado naturalización, constituyéndose por medio de la objetivación la realidad cotidiana de los sujetos. Este sistema de lo abstracto a lo objetivo va a cumplir cierta función en la dinámica de la Representación social y la ciencia (Mora, 2002); además de acercar al sujeto a través de su sentido común a lo que se constituye en teorías y conceptos abstractos desarrollados por la ciencia, dando paso a la constitución de la Representación social que desde el sentido común se ha creado. Entonces la Representación social adquiere un valor de pasaje entre el saber popular y el saber científico.

2.1.3.2 El anclaje.

En este plano convergen los elementos de la Representación social dirigiéndose al campo de lo social, como lo dirá Mora (2002), “es en el plano del hacer que se ubica el anclaje a diferencia de la objetivación que se ubica en el ser”.

Así se precisa entonces el valor de la Representación social para el grupo, colectivo o la sociedad, quienes determinan por su inclusión en los procesos de comunicación el valor de la Representación social, integrado a la realidad por

medio del objeto social. Sin embargo, para entender cómo se da este proceso de anclaje de una Representación social, Araya (2002) expone los siguientes momentos:

- Inserción del objeto de representación en un marco de referencia conocido y preexistente.
- Instrumentalización social del objeto representado o sea la inserción de las representaciones en la dinámica social, haciéndolas instrumentos útiles de comunicación y comprensión.

El primero encaminado a disponer de la Representación social como algo que se encontraba en la realidad social y que remite a un objeto social con el cual da significado y puede entenderse; esto hace que el sujeto se acerque con más precisión a la Representación social individual y colectiva, conociendo al objeto en su dimensión social. El segundo apartado que propone Araya, es la conclusión del proceso de anclaje, allí se hace posible el conocimiento de lo que se crea alrededor de un objeto social, opiniones, teorías, estilos de vida que harán de la Representación social un movimiento de lo abstracto en la sociedad. Queda por último la tarea de darle un sentido a la Representación social, esto dependerá de la posición tanto social como de pensamiento en el grupo; aparecerán interpretaciones que seguirán construyendo significados e incluso nuevas Representaciones sociales, determinando en gran medida la forma como los sujetos se comportan (Araya, 2002).

2.2 LA IDENTIDAD.

2.2.1 Lo social y la subjetividad.

González (2016), expresa una serie de planteamientos frente a lo que este denomina una psicología social “crítica”:

La psicología social, procurando penetrar, en el mejor de los casos, problemas complejos de la vida social, como la socialización, el sentido de las relaciones de poder, la ideología, la brutalidad, etc., ha prescindido de una teoría de la subjetividad, asumiendo esta como una variable de control en sus tendencias más positivistas, donde el sujeto aparece diseccionado en multiplicidad de categorías de orientación comportamental como actitudes, normas, valores, locus de control y otras, las que ofrecen excelentes posibilidades de

cuantificación, sin embargo, no poseen potencial explicativo sobre el sujeto psicológico. Con esta propuesta González presenta la subjetividad, desde la revisión del planteamiento Cartesiano, de modo que no está inscrita apenas en el nivel de la organización individual, sino, también, de la propia organización social. Con este señalamiento apunta a una cuestión aparentemente olvidada por la psicología social: el rescate del sujeto, que se integra en la masa, que hace parte de lo social pero que no se aliena del todo, sino que dispone de particularidades y de una subjetividad, que no es la de los otros sujetos. El concepto de subjetividad de este autor contempla algunas consideraciones de personajes como Descartes, Kant, Husserl, Vigotsky, Castoriadis o Gustav Jung y desemboca en la construcción de lo que Gonzales ha denominado “subjetividad social”, en donde se habla de un sujeto activo, productor de historia, más que objeto de la misma (González, 2016).

Al respecto González (2016), afirma que la teoría de la subjetividad como sistema complejo que hemos venido construyendo a lo largo de nuestros trabajos paralelamente a la tradición crea condiciones para superar tales dicotomías y reduccionismos. A este sujeto constituido subjetivamente, es la emergencia de la subjetividad la que le da recursos para enfrentarse y pensar los espacios simbólicos en que vive.

Esta nueva reflexión abre una mirada que considera al sujeto como parte de lo social, pero mucho más influyente que cualquier otra categoría.

2.2.2 Sobre el concepto de identidad.

La identidad es un tema que ha logrado cautivar la atención de autores como Iñiguez, Simmel, Honneth, Mead y Cooley por mencionar algunos; quienes plantean la existencia de un dilema que se abre al tratar de definir la identidad; hallándose el problema en la concepción de una identidad individual o personal y una colectiva o social. En el aparte anterior, sobre las Representaciones sociales, se planteaba ya un dilema parecido, entre la concepción de individuo y sociedad, cuestionando si deben ser considerados como instancias separadas que no se relacionan en modo alguno o, por el contrario, como instancias que sostienen una relación recíproca.

Crespo (2001) describe así el dilema, en torno a la identidad: la identidad es, por encima de todo, un dilema. Un dilema entre la singularidad de uno mismo y la similitud con nuestros congéneres, entre la especificidad de la propia persona y la semejanza con los/as otros, entre las peculiaridades de nuestra forma de ser o sentir y la homogeneidad del comportamiento, entre lo uno y lo múltiple. Hablar de identidad, supone entonces introducirse en la disyuntiva que presenta Crespo, para reconocer en la identidad una dimensión social y una individual, lo cual resulta muy coherente si se tiene en cuenta que todo sujeto al nacer es integrado en un grupo (familia, cuidadores), lo que garantiza su supervivencia en un primer momento, y posteriormente le asegura un reconocimiento como parte de una cultura que le aporta elementos para construirse.

2.2.3 Componentes de la identidad.

Este aparte, pretende considerar el planteamiento de Larraín (2003), quien habla de la construcción de identidad presentando para ello tres elementos, a los que denomina como componentes de toda identidad: categorías colectivas, los “Otros” y posesiones; que se corresponden a la vez, con tres cualidades de la construcción de identidad:

2.2.3.1 Cultural (Categorías colectivas).

Los individuos se definen a sí mismos en términos de categorías compartidas, cuyo significado está culturalmente definido, tales como religión, género, clase, profesión, etnia, que contribuyen especificar al sujeto y su sentido de identidad.

2.2.3.2 Social (Los “Otros”).

La identidad implica una referencia a los “otros” en dos sentidos, primero los otros son aquellos cuyas opiniones acerca de nosotros internalizamos, cuyas expectativas se transforman en nuestras propias auto expectativas y segundo son aquellos con respecto a los cuales queremos diferenciarnos.

2.2.3.3 Material (Posesiones).

Los seres humanos proyectan simbólicamente su sí mismo, sus propias cualidades en cosas materiales, partiendo de su propio cuerpo; se ven a sí

mismos en ellas y las ven de acuerdo a su propia imagen. Larraín concluye, afirmando que toda identidad requiere una referencia a un grupo más amplio con el que se comparten ciertas características; afirmación que señala claramente la relación entre la identidad personal y la identidad social, tal como se puede observar en la descripción que aporta sobre la construcción de identidad. Un concepto relevante frente al aporte de Larraín, es el concepto de Cultura, Noriega, Carvajal y Grubitz (2008), la definen: La cultura es un sistema de interrelaciones entre los procesos individuales ontogenéticos, los sociales e históricos del comportamiento colectivo en un corte de tiempo y los antropológicos e históricos que hacen posible los productos culturales, incluyendo las manifestaciones artísticas, cotidianas, científicas, tecnológicas y las de tipo folklórico.

La anterior definición vista desde el marco de la antropología logra evidenciar el carácter de la cultura como construcción colectiva y su relación con otros procesos de la vida humana; los autores aportan además, una noción de la utilidad que tiene el concepto de cultura desde la perspectiva psicológica que ofrece una relación de este carácter colectivo y la dimensión individual dentro de tal concepto, al respecto: En psicología, el concepto de cultura es útil para describir la manera en la cual la narrativa biográfica adquiere sentido a través de las relaciones con los colectivos e instituciones, las cuales cuentan con un sistema de reglas y normas de inclusión y exclusión que en diferentes épocas permiten, a través de diferentes valores, aumentar las posibilidades de supervivencia y bienestar.

La cultura como una construcción humana, pone de manifiesto el lugar de los sujetos que inmersos en una cultura entendida no solo como un sistema de interrelaciones, sino además como un sistema de valores y reglas que le preexisten, establecen una relación desde lo individual y colectivo que recae sobre la construcción de identidad, tal como se evidencia en la perspectiva antropológica y psicológica de la noción de cultura. Como lo señala la perspectiva antropológica, a cada época corresponde un proceso cultural que varía según los procesos históricos, sociales e individuales, por lo que cada época engendra una cultura diferente y por ende nuevas formas de relacionarse; hecho que plantea la necesidad de procesos de investigación

que consideren estos cambios y sus efectos en las Nociones de Cultura e identidad.

Paralela a la propuesta de Larraín, Velazco (2002), apunta tres cualidades, que señala como propias de la identidad y que concibe los planteamientos ya enunciados por otros autores, dando una perspectiva interesante en torno a la cuestión identitaria; Velazco afirma, la identidad es:

- Compuesta: Es la síntesis que cada uno hace de los valores y de los indicadores de comportamientos transmitidos por los diferentes medios a los que se pertenece.
- Dinámica: Los comportamientos, las ideas y los sentimientos cambian según las transformaciones del contexto familiar, institucional y social en el cual vivimos. Es constante a la vez que cambiante en el transcurso de la vida.
- Dialéctica: La construcción de identidad no es un trabajo solitario e individual. Se modifica en el encuentro con el otro, cuya mirada tiene un efecto sobre ella. Se sitúa en un constante movimiento de ida y vuelta, los otros me definen y yo me defino con relación a ellos. Para concluir, teniendo en cuenta los diferentes elementos ya enunciados, es posible decir que todos los sujetos tienen identidad, que esta se construye y para tal fin es necesaria la interacción con los otros, pues a través de esa construcción de identidad le es dable al sujeto o al grupo diferenciarse de los demás; por tanto, y considerando la relación recíproca entre sujeto y sociedad, no es posible estudiar la identidad y su construcción, sin tener en cuenta el contexto histórico, cultural y social en el que el sujeto o el grupo habitan.

2.3 EL OTAKU DENTRO DE LAS TRIBUS URBANAS.

2.3.1 Tribus Urbanas:

En su sentido original, la palabra tribu se refiere a lo primitivo, a la asimilación de pequeñas comunidades o clanes unidos por lazos de parentesco, económicos, religiosos y sociales. La Real Academia Española (2014), define la palabra tribu como: Grupo social primitivo de un mismo origen, real o supuesto, cuyos

miembros suelen tener en común usos y costumbres. Grupo grande de personas con alguna característica común, especialmente las pandillas juveniles violentas. La palabra tribu designa un grupo autónomo, social y políticamente, de extensión definida, de homogeneidad cultural y organización social unificada que habita en un territorio que le pertenece (Zarzuri, 2002). Asimila a pequeñas comunidades o clanes, que son grupos con fuertes lazos sociales, económicos, religiosos y de parentesco, establecidos con base en una clara necesidad de demarcación de fronteras entre el grupo y el mundo externo. Las actuales tribus urbanas forman pequeñas comunidades unidas por intereses, creencias, gustos o sentimientos comunes con una identidad propia.

Maffesoli (1988), empleo por primera vez el termino tribu en su libro el tiempo de las tribus, en el que las define como micro grupos, cuya función es contrarrestar la masificación y el aislamiento y satisfacer necesidades afectivas, de pertenencia y de seguridad. Para Maffesoli, la imagen del tribalismo simboliza el reagrupamiento de un grupo para luchar contra la adversidad que los rodea; adversidad que se encuentra en “las junglas de asfalto”, en la soledad de las grandes ciudades y que produce sentimientos de vulnerabilidad e inseguridad, mismos que logran ser contrarrestados a través de la agrupación tribal, que favorece el sentimiento de pertenencia y solidaridad y es expresión de la paradoja de las sociedades contemporáneas entre individuo y masa. El tribalismo nos recuerda, empíricamente, la importancia del sentimiento de pertenencia, a un lugar, a un grupo, como fundamento esencial de toda vida social.

Para Zarzuri (2002) las tribus urbanas se pueden considerar como la expresión de prácticas sociales y culturales, que expresan las tensiones y ansiedades de la juventud ante los cambios en una época vertiginosa y en constante proceso de mutación cultural ,también pueden entenderse como un recipiente que reúne a jóvenes que se identifican entre sí con base en la semejanza que logran gracias al esfuerzo por parecerse, ya que sus orígenes o sus procedencias pueden ser muy diferentes; es por eso que la apariencia, indumentaria, sus modales, peinado, accesorios, gustos musicales, manera de hablar, se vuelven muy significativos y necesarios para la identificación de sus miembros, al igual que sus lugares de encuentro, sus ídolos, sus expectativas, sus emociones compartidas, pues no coinciden en otro tipo de intereses intelectuales ni políticos

ni de otra índole. Lo que los reúne es una necesidad de pertenencia, identidad grupal y también como un entorno de diferenciación y segregación de quienes no forman parte del grupo. Las tribus no se reúnen periódicamente con el fin de discutir sus ideas o temas definidos, sino que solamente forman parte de una subcultura en la que se sienten representados, sin necesidad de comunicación directa, sino a través de la música principalmente. Como reacción al anonimato y despersonalización en las relaciones sociales, los jóvenes emplean mecanismos de identificación tribales, con base en territorios comunes, códigos propios contrapuestos a los de la cultura dominante, con afectividad, cercanía física y cierto grado de sexualización o agresivización.

Aguilar (2009), refiere que son muchas las formas en las que el joven crea tribus, ya sea por moda, por música o por la afinidad con personajes que aparecen en revistas manga o series de animación japonesa. Se enuncian las tribus urbanas más conocidas a nivel mundial incluyendo al Otaku dentro de ellas con el fin de contextualizar la diferencia del Otaku frente a otros grupos o tribus urbanas y a su vez ilustrar lo particular de la construcción de grupo que resulta en la representación social de una denominación que no solo les representa, sino que además asumen como identidad .En ocasiones los Otaku, son confundidos como representantes de otras tribus urbanas tales como los góticos o Emos, ya que su apariencia resulta similar, lo que habla de la construcción de una representación social totalmente diferente a la de otros grupos sociales. Al integrante de esta tribu urbana le caracteriza su gusto por la animación japonesa y el manga. Es conformada en Japón durante los años 80 y se ha venido internacionalizando desde esa época, llegando a países tan remotos para Japón como Colombia, México Perú y Argentina. Suelen ser catalogados tímidos y de poco contacto social. El Otaku en su gusto por el anime, destaca en muchas ocasiones la idea gótica, el anime de vampiros es un ejemplo: Vampire Hunter o Máster Mosquiton. Por ello en los Cosplay suele confundirse al Otaku con el gótico, que, aunque se relacionan se distancian en su estilo de vida y proceder. Por ello mencionaremos a las principales tribus urbanas.

2.3.1.1 *Los emos.*

Los emos se caracterizan por la exaltación de sus emociones, en especial las de sufrimiento y tristeza, este movimiento surgió en la década de los

ochentas en Estados Unidos, se caracterizan por contar con los miembros más jóvenes y que han despertado mucha agresión por parte de otros grupos como los punketos y los darketos, acusados de asumir una actitud falsa y de robarles espacios y estilos.

El estilo emo es inconfundible y es un elemento de identidad grupal, han establecido símbolos estrictos que deben respetar quienes se sientan parte del grupo. Lo más característico es el peinado, utilizan fleco largo, lacio sobre la cara, cubriendo un ojo, se maquillan los ojos con delineador negro y sombras rosas o fucsias. En cuanto a la forma de vestir, es indiferenciada entre sexos, usan pantalones de tubo ajustados, camisetas de rayas con personajes de comics o bandas de rock, tenis de las marcas Vans, Adidas o Converse de colores, cinturones de estoperoles y grandes hebillas metálicas. También usan elementos decorativos como mochilas, pins, muchas perforaciones, expansores en la oreja y tatuajes. Sus colores favoritos son el negro y el rosa.

Son personas que con su estética intentan parecer personas tristes y amargadas, basan todo su físico en “problemas emocionales”. El origen de la palabra “emo” viene de Emotional hardcore music., se muestran con mentes inconformistas y generalmente pesimistas. La ideología “emo” habla de los sentimientos, de ahí viene la palabra emo “Emocional”, tanto el hombre como la mujer llevan al extremo sus emociones que no siempre tienen que ser de depresión (Rizo, 2009).

2.3.1.2 Los góticos.

Los góticos se caracterizan por su estética siniestra, con ropa oscura, atracción por la noche, el género de terror / suspense, y sobre todo por sus preferencias musicales.

Lo “gótico” tiene sus inicios entre 1850 y 1860 en Francia como un movimiento antisocial encabezado por obreros y en su mayoría por estudiantes que vivían en constante opresión por parte del sistema que la sociedad en ese entonces tenía. Maquillando sus caras de blanco y vistiendo de negro daban a entender el hecho que la opresión la tenía muertos (Colcha, 2013).

Los góticos muestran una especial atracción a todo lo relacionado con la muerte y el ocultismo. Les gusta el género de terror y de misterio, tanto en películas como en literatura.

La forma de vestir de los góticos incluye ropa negra, preferentemente de cuero, botas, piercings y piel pálida. Complementos del tipo brazaletes con pinchos, muñequeras, cadenas o rejillas. También suelen llevar elementos religiosos como cruces, estrellas de cinco puntas, etc. La cultura gótica no tiene una ideología predefinida, y por lo general son apolíticos, aunque no hay ninguna regla fija (Rizo, 2009).

2.3.1.3 Los metaleros.

Se origina en Inglaterra, a principios de los setenta, como radicalización de la ideología hippie y conjunción entre su estética y la música rock dura. De aquí su nombre completo, Heavy metal, o sea, metal pesado, referencia a los intensos sonidos metálicos (eléctricos) producidos por los grupos musicales. Sus intereses y actividades se basan en salidas de fin de semana, música y conciertos. Visten ropa oscura, pelo largo, vaqueros ceñidos, botas (o zapatillas) y camisetas estampadas con ídolos musicales. A veces, tatuajes, pendientes y otros complementos como anillos y pulseras. Su ideología es antimilitarista y antiautoritaria, sobre todo como resistencia e insumisión. Se trata más de un horizonte ideal y estético que de una práctica cotidiana (Rizo, 2009).

2.3.1.4 Los rockeros.

En los años 60's, el rock and roll llega a Reino Unido con famosos músicos como The Beatles quienes inician una revolución en la influencia del rock. Estos jóvenes de Liverpool realizaron diversas giras por Escocia y Alemania los propagando aún más este género. Otro grupo de esta época es The Rolling Stones, el cual marcó el inicio de criterios negativos ante los rockeros, puesto que la banda que lideraba Mick Jagger era considerada como una amenaza para la sociedad, por su escandaloso estilo de vida en sus primeros años: violencia, drogas, juicios y muertes (Auquilla, 2013).

Suelen caracterizarse por tener un aire de rebeldía sobre los estándares sociales más comunes. Normalmente asisten a shows de rock que se realizan

en sus ciudades y algunos arman bandas de rock amateur con amigos. También suelen demostrar interés en tocar la guitarra, bajo eléctrico o batería como un hobby o interés profesional. La moto es el medio de transporte por excelencia y también el objeto fetiche del rocker. Su atuendo característico consiste en un tupé y patillas, cazadoras cortas y tejanos con grandes hebillas de metal e insignias dibujadas manualmente en la espalda; botas camperas con punteras muy extremadas. Mujeres con cabellos teñidos, vestidos con cancanes, vaqueros con dobladillo, o faldas de tubo. De ideología tradicionalista y rebelde, individualista y endogámico (Rizo, 2009).

2.3.1.5 *Los punks.*

Los punks son una subcultura cuya filosofía se centra en una actitud rebelde y desafiante ante un sistema que consideran opresor. Los punks se originan en Inglaterra entre 1976 y 1977, como oposición a la decadencia de la cultura del momento. Su atuendo es fácilmente distinguible, crestas de colores llamativos, campera de cuero, varios aros en sus orejas, tatuajes, pulseras de pinchos y botas militares. Suelen llevar camisetas y sudaderas negras, con gorra y se algún grupo de música o con algún lema social. Pueden llevar chaquetas o bombers, a las que pegan parches o pintan con rotulador lemas y símbolos (anarquía, okupa, estrella socialista, hoz y martillo). En su mayoría, tienen ideas contrarias a las reglas establecidas (Rizo, 2009). Muchos son anticapitalistas y anarquistas. Su ideología va en contra de todo lo que consideren mecanismo de control, por lo que también rechazan el consumismo, y están a favor del pensamiento crítico; buscan evitar la influencia de factores de poder en la sociedad. Los punks también promueven la igualdad de derechos, entre hombres y mujeres, y entre las personas en general, sin importar su condición social o raza (Rizo, 2009).

2.3.1.6 *Los hippies.*

El movimiento hippie trataba de mostrar rechazo a los valores establecidos en la sociedad. Su lema de "paz y amor" comprendía una filosofía que defendía el pacifismo, la supresión de las desigualdades, y el desacuerdo ante el sistema político y económico de esos años, apoyaban causas rebeldes

de todo el mundo. Sus rasgos estéticos eran: pelo largo, ropa totalmente informal, incluidas prendas rotas o usadas (Auquilla, 2013).

Los hippies surgen en los años 60 en Estados Unidos influidos por las injusticias de la guerra de Vietnam. Posteriormente, la cultura hippie se extendió por todo el mundo y supuso una gran influencia para toda una generación de jóvenes, además también sirvió de inspiración a muchas otras tribus urbanas. Quieren experimentar, vivir la vida intensamente y en armonía con la naturaleza. Buscan una vida natural lejos de la forma de vida impuesta por la sociedad consumista. Desgraciadamente, en algunas de las comunas originales de los años 60s, para poder vivir más intensamente muchos acabaron recurriendo a los placeres corporales y las drogas, aunque ese no sea el verdadero fin de la cultura hippie. La forma de vestir de los hippies es muy característica: Se dejan largas melenas y llevan ropa llamativa con colores intensos. Ponchos, cintas de pelo de colores, bolsos de tela, parches con eslóganes reivindicativos y complementos hechos a mano. Huyen de la violencia y proclaman la paz en el mundo y el amor entre las personas con el pensamiento de que todos somos iguales. No les gusta la política y se podría decir que tienen ideas anarquistas (Rizo, 2009).

2.3.1.7 *Los kpopers.*

Se llaman Kpopers a los jóvenes que escuchan K-pop. Estas personas se suelen identificar con la cultura coreana, que es de donde proviene esta tendencia que se ha extendido a nivel internacional, sobre todo en los países asiáticos. A pesar de que el nombre “K-pop” puede dar lugar a pensar que estamos hablando de Pop Coreano, esto no es así. El K-pop incluye varios estilos musicales como el rock, hip-hop, dance o música electrónica entre otras. La palabra K-pop significa Korean Popular music, y como su nombre indica, proviene de Corea del Sur. El principal interés que identifica a los K-poper es escuchar música de este tipo y seguir la cultura coreana, organizan eventos kpop. Los grupos de K-pop son muy famosos en Corea y en otros países de Asia, teniendo sus clubs de fans propios. Los grupos más populares tienen sus características propias que los identifican, como, por ejemplo: sus propios logos, colores y señas de identidad.

En algunos casos, existen kpopers fans de grupos concretos, mientras que otros son fans de estilos musicales (kpop dance, o kpop rap, etc). Por último, también hay kpopers que son simplemente seguidores de la cultura k-pop en general. En la vida diaria, no tienen ninguna peculiaridad a la hora de vestirse, sin embargo, algunos logran comprar ropa coreana para sentirse más cerca de la cultura que admiran. No tienen una ideología definida, pero se pueden señalar características como que no discriminan razas, no se rinden y son persistentes ante el idioma, así como las barreras culturales, son alegres y la mayoría de integrantes son del sexo femenino (Perea, 2003).

2.3.1.8 *Los otakus.*

Los Otakus son una de las tribus urbanas japonesas que más fama han adquirido entre los jóvenes de todo el mundo. El término “Otaku” proviene de Japón. En la cultura japonesa, esta palabra se refiere a las personas con una afición, un juego, un grupo de música, etc. Generalmente, los Otakus suelen ser fanáticos del anime, el manga, los videojuegos o la informática. La palabra “Otaku” surgió en los años 80, donde en una serie de anime se refería como “Otaku” a uno de los personajes.

Si extendemos la definición de “Otaku” fuera de la cultura japonesa, podemos incluir en esta categoría también los fans de videojuegos, series y películas "de culto" que conocen las escenas y el argumento de memoria y se sienten plenamente identificados con los personajes y con el mundo fantástico que se muestra. Sus intereses son preferentemente el anime, el manga, los videojuegos y la informática. Durante salones y eventos de manga o videojuegos suelen disfrazarse de sus personajes favoritos, a los que se llama "Cosplayers". En la vida diaria, sin embargo, no tienen ninguna peculiaridad a la hora de vestirse. Los Otaku no tienen una ideología específica a no ser que sean un grupo específico de Otakus. Cada Otaku, aparte de ser Otaku es muy distinto, por lo que no pueden seguir una ideología porque no son todos iguales (Perea, 2003).

CAPITULO III

CATEGORIAS DE ANÁLISIS

3.1 EL OTAKU.

3.1.1 Definición de Otaku.

El término “Otaku” se usa para designar a los fans (aficionados) del anime y/o la animación japonesa, no importando si su afición sea una afición (hobby) o una obsesión. No obstante, a diferencia de lo que ocurre en Japón (de donde surgen), los “Otakus” en el resto del mundo, incluyendo Latinoamérica, extienden su afición más allá del manga (historietas japonesas) y el anime (dibujos animados nipones), adentrándose en la cultura japonesa misma, lo que incluye la música, el idioma, la gastronomía, la historia y costumbres de este lejano país. Al igual que en Japón, en latinoamérica el término “Otaku” no está concretamente definido y cada persona puede tener una visión diferente de lo que es ser un “Otaku”, pero son, en general, dos las concepciones principales que se tienen de ellos. La primera, y la más común entre la gente, es la que menciona que un “Otaku” es alguien que ve y/o lee manga y anime, dicho de otra forma, la pura afición por los cómics o las series animadas japonesas es lo que convierte a alguien en “Otaku”. La segunda, y la más popular entre los fanáticos y aficionados del manga y anime, describe al “Otaku” como una persona a la que no sólo le gustan estas manifestaciones culturales japonesas, sino que también le gustan los videojuegos, la música nipona, compra mercancía relacionada con el manga y anime, le gusta hacer “cosplay” y se interesa por la cultura japonesa en general. Hay que aclarar que no todos los aficionados al manga y anime son o se consideran “Otakus”, muchas veces les desagrada que les digan así, debido, principalmente, a las connotaciones negativas que encierra el término. Hay personas, entre los mismos aficionados, que consideran que para ser un “Otaku” su fanatismo debe encontrarse a un mayor nivel, casi obsesivo, con un mayor conocimiento sobre la cultura japonesa y el manga y el anime. Para ser un verdadero “Otaku” se tiene que ser como cualquier otra persona que le interesa un hobby, dedicarle varias horas del día a la afición, adquirir artículos relacionados con él, buscar lugares en donde se puedan conseguir o

intercambiar cosas relacionadas y sobre todo manejar grandes cantidades de información pertinente y actual sobre el manga y el anime. Para otros, un “Otaku” es una persona rara o antisocial que pone sus necesidades después de lo que es el anime y consideran un insulto ser llamado como tal. Este tipo de aficionados no se definen como “Otakus” pero aun así comparten esa pasión. El manga es una palabra japonesa que tiene el significado de cómic o historieta y, en el Occidente, es usada para designar al cómic japonés y el anime es una palabra de origen japonés que tiene el significado de caricaturas o dibujos animados (en Occidente es el nombre que se le otorga a los dibujos animados japoneses). En ambos casos suelen clasificarse en géneros según al público que esté dirigido. Los hay para niños, adolescentes, jóvenes y adultos, habiendo también una distinción por género, e incluso por preferencia sexual.

El “Otaku” ve anime doblado por televisión, lo ve doblado o subtitulado por Internet, lo descarga para colecciónar, compra manga impreso, lee manga a través de Internet, compra todo tipo de mercadería, conoce la biografía de los estudios de producción, la de sus “mangakas” favoritos, conoce el trabajo de los “seiyuu” (actores de voz japoneses) y de los actores de doblaje, asiste a convenciones, hace karaoke, hace “cosplay”.

Cobos (2010), refiere que los “Otakus” pueden ser hombres o mujeres y con edades entre los 12 hasta más de 40 años. Señala que hay de diferentes tipos, pasando de los que son completamente asociales, hasta los que pueden pasar desapercibidos por su sociabilidad. El “Otaku” es también un público activo, comparte con otros aficionados en grupos físicos y virtuales, debate en foros sobre sus series favoritas y sobre el estado del arte y la censura en su país. Maneja blogs, construye sitios y portales web (de diferente naturaleza), participa en proyectos de fanzine y e-zine (revistas aficionadas impresas o digitales) y en proyectos de radio en línea (tanto el montaje de la emisora como programas radiales). Esta autora menciona que la afición del “Otaku” se extiende por todo aquello que venga del Japón, por lo que les gusta la música japonesa (J-Pop, J-Rock, música tradicional), cine, gastronomía, se interesa por el idioma y la caligrafía (kanji), a veces, usa palabras japonesas en sus conversaciones, asiste a eventos culturales relacionados con lo japonés y, en ocasiones, llega a viajar a ese país y conocer Akihabara.

En cuanto a su nivel de inmersión, Cobos (2010), refiere que existen una gran variedad de “Otakus”, desde los que manejan de manera aceptable su afición, hasta los que la llevan al extremo su fanatismo y obsesión. Finalmente agrega que suelen, la mayoría de las veces, caracterizarse por tener una posición más crítica ante el discurso hegemónico de consumo.

Quienes se asumen como “Otaku” en Perú se han dado a la tarea de formar redes de apoyo, inicialmente con el deseo de compartir una existencia enmarcada en el anime, que se extiende hacia un interés por la cultura japonesa.

3.1.2 La cultura Otaku en el Perú.

En el Perú el anime cobró notoriedad en los 90’s, a pesar que desde décadas atrás ya se habían visto animes en televisión de señal abierta como Astroboy, Mazinger Z, Candy Candy, entre otros. Fue con la llegada de Caballeros del Zodiaco (Saint Seiya) en 1994 y Los Súper Campeones (CapitanTsubasa) que el género se volvió masivo (Cajamarca, 2016).

En ese momento el género como tal se hizo conocido entre los jóvenes. En aquella época no había internet y la televisión por cable aún era exclusiva de las clases acomodadas, limitando la difusión del anime básicamente a Lima. Un par de años más tarde llegarían Dragón Ball y Sailor Moon. Todo se había consumado. El éxito inmediato impulsó la difusión de otras series de anime y nuevos fenómenos mediáticos como Pokemón, Digimon y otros controvertidos como Ranma ½.

En 1997, se creó en Lima la primera revista dedicada al anime: “Sugoi” con ella empezaron las reuniones y fiestas Otaku conocidas en el país. Luego de 10 años, el movimiento Otaku en Lima ha rebasado todas las expectativas, llamando la atención de los medios de comunicación más importantes, realizando convenciones multitudinarias y eliminando paulatinamente, el estigma que pesaba sobre los Otakus como chicos problemáticos, retraídos y antisociales (Vidal, 2009).

3.1.3 El anime y el manga.

El manga se inició con el “Chōjugiga” (dibujos satíricos de animales), atribuidos a Toba no Sōjō (siglos XI y XII). Durante el período Edo y Meiji, el libro “Ehon”

tuvo un gran desarrollo y produjo narraciones comparables a los géneros actuales del manga, que van de la historia a la comedia y a la crítica. El término manga fue acuñado por Katsushika Hokusai, en el siglo XIX, al combinar los kanji correspondientes a informal (漫 man) y a dibujo (画 ga), y popularizó el vocablo manga con una serie de libros de ilustraciones que fueron publicados en 15 volúmenes, entre 1814 y 1878. Estos Hokusai Manga contienen más de 4.000 ilustraciones. Este tipo de libros con colecciones de imágenes, con todo tipo de temas a veces inconexos, servían para la enseñanza del dibujo y eran habitualmente utilizados por los artistas de los periodos Edo y Meiji. Cuando comenzó la era Meiji, los artistas europeos se maravillaron del ukiyo-e (pinturas del mundo flotante o estampa japonesa, es un género de grabados realizados mediante xilografía o técnica de grabado en madera, producidos en Japón entre los siglos XVII y XX), por la exótica belleza que transmitía. El manga moderno se origina imitando el esteticismo de los libros “Ehon” y se elabora mezclando el estilo del “ukiyo-e” con el estilo de dibujo occidental. Desde la II Guerra Mundial evoluciona progresivamente hasta lo que hoy conocemos. Por ende, el manga es un dibujo informal, que tiene un mensaje o una historia que contar. Se lo considera informal, porque normalmente no trata asuntos serios, sino que rozan la ficción y la comedia. Además, de que el papel en el que se dibujan no es de gran calidad y, solo para ocasiones especiales, el manga está en color; esto se debe a que siempre se han realizado, y comprado, millones de variados mangas al año, por el bajo costo que tiene su producción y por la recepción masiva que puede abarcar. Por este tipo de cosas, no se considera al manga un producto exclusivamente infantil o juvenil, este es un fenómeno que llega a todos los ámbitos sociales, desde un estudiante pequeño hasta el profesional retirado. De ahí, es de donde se genera el tipo de segregación en subgéneros que tiene el manga, específicamente diseñados para un determinado tipo de lector. Una de las particularidades que presenta el manga, tanto tradicional como el actual, es su modo de lectura que difiere de la occidental, ya que, en el manga, la historia transcurre de derecha a izquierda. A comienzos del siglo XX, ya la influencia del comic estadounidense empezaba a presentar un desafío para los artistas japoneses que empezaban a desarrollarse en el mundo del manga. Los nuevos caricaturistas japoneses empezaron a crear diferentes mangas a un ritmo

acelerado dejando una diversidad de historias para que cualquier persona las pudiese leer. Este tipo de cómic alcanza un nivel internacional de popularidad cuando empieza a aparecer, pasando por los diarios, hasta las revistas infantiles y juveniles. Es entonces, cuando el manga comienza a adentrarse en el mundo de la fantasía. Entonces mientras las historias se modernizaban, el género del manga también lo hacía gracias a los nuevos sistemas de impresión, permitiendo que se pudiesen reproducir más aún todavía. Pero pronto, el manga iba tener una revolución más notoria inclusive. Con la llegada de la televisión las revistas y los diarios, pasaron de un entretenimiento cotidiano a algo un poco menos recurrente. Fue entonces cuando la animación empezó a dejar lugar a series como “Astro Boy” en 1952. Pero las características de la animación japonesa empezaron a presentarse más notoriamente hacia las últimas décadas del siglo XX. En donde los personajes mostraban rasgos occidentales en sus rostros y al mismo tiempo, peinados y vestimentas extravagantes, que luego generaría cierto tipo de moda en el mundo real. Todo este género de animación japonesa se le dio el nombre, precisamente de “Animación” pero en el idioma japonés, la palabra animación, es “Animé”, por ende, se tomó la traducción sonora literal y se acuñó, como categoría en el género de la animación. El manga entonces, pasó a ser considerado un boceto del animé. El pensamiento es sencillo: si un manga, se vende bien, se lo lleva a la televisión en forma de animé. El manga sigue saliendo, como todo comic, una vez por semana, y en su contraparte animada, pasa lo mismo. Los lectores del manga están, por razones obvias, más adelantados a los que conocieron la obra mediante el animé en sí mismo.

El “anime” es la palabra que se designa a la animación japonesa exclusivamente y proviene del inglés de la palabra “animation”. Son series animadas que abarcan diferentes géneros orientados a distintos públicos no solo el infantil; así por ejemplo en el anime el género orientado a los niños se denomina KODOMO, sin embargo, no es el único ni el más popular. A partir de estas primeras reseñas sobre el significado y origen de la palabra anime es posible cuestionar numerosos escritos sobre el anime y confirmar, con gran seguridad, que el primer anime conocido era el creado en 1963 por el dibujante japonés Osamu Tezuka: Astroboy. Es indudable que Tezuka dio origen al renacer, el despertar de una nueva era de la animación, cuya estética se heredaba del manga, y que Astroboy fue una serie de televisión de gran éxito que impulsó tremadamente

la industria de animación japonesa más allá de su país de origen. Pero no fue el comienzo, ni tampoco la primera serie animada, en todo caso la primera serie con episodios de 30 minutos de duración, ya que verdaderamente ese título, el de primera serie fílmica propiamente de anime, podría corresponderle a la producción Mittsu no Hannashi: The Third Blood, un especial compuesto por tres episodios dirigido por Keiko Kozonoe y que comenzó a emitirse justo tres años antes que Astroboy, en 1960:

- The Third Blood (por Kosuke Hamada)
- Oppel and The Elephant (por Kenji Miyazawa)
- Sleepy Town (por Mia Ogawa)

En Japón la animación alcanzó gran popularidad gracias a los medios de comunicación masivos y a su vez esa popularidad traspaso fronteras y fue conocido por niños, jóvenes y adultos alrededor del mundo ; en el contexto del anime se presentan aspectos de la cultura Japonesa a partir de una estética que le es propia y por la temática , historia y narrativa del anime la cual puede ir desde los aspectos más tradicionales de Japón como lo son la vestimenta (yukatas, kimonos) , la comida , la música y hasta expresiones del lenguaje . Se ha mencionado que el anime alcanzó su popularidad a partir de la televisión, el cine y más adelante gracias al internet; sin embargo, la mayor parte de las historias que se observan como series animadas provienen del “manga” que es equivalente al comic o novelas gráficas de origen japonés (Horno, 2013).

Cobos (2010), refiere que en latinoamérica ha sucedido lo que ella llama la “latinización del anime y el manga”, esto debido a una desterritorialización y relocalización de las industrias culturales japonesas fomentada, en gran medida por la globalización; menciona que los productos culturales japoneses son: Importados, adaptados y liberados en el contexto latinoamericano donde permean otras estructuras sociales y culturales, que pueden no recibirlas con agrado ya que son evaluados desde la visión de la cultura propia, sin tener en cuenta que estos fueron concebidos bajo otros parámetros con los cuales no se ha tenido contacto previo. Esto genera un choque cultural donde los medios de comunicación juegan un papel relevante.

Cobos (2010), señala que son tres los elementos principales que producen la latinización del anime y del manga. El primer elemento de esta latinización es

el doblaje así también los diálogos son traducidos del inglés y no del idioma original. Los actores de voz realizan su trabajo, muchas de las veces, sin tener una idea clara de la trama, del contexto o el carácter de los personajes. Una vez combinados dan origen a un singular resultado y el público escucha una nueva banda de diálogos que puede variar poco o mucho del original. Los nombres de los personajes pueden ser cambiados o pronunciados de otra manera, incluso el nombre de la serie puede ser modificado. Las líneas fuertes, palabras altisonantes e insultos pueden ser “bajados de tono” por el traductor. Algunos diálogos (sean conversaciones o bromas) pueden ser modificados, por lo general de forma espontánea por el actor, en búsqueda de referencias comunes para latinoamérica. Ocasionalmente se incluyen modismos o palabras propias de un país, o el acento pierde su neutralidad. Lo anterior genera las más diversas reacciones por parte de la audiencia, desde los que se acercan por primera vez al anime como aquellos que son veteranos seguidores del género. El segundo elemento de latinización que la citada autora refiere es la alteración del video; por un lado, entra la censura y así por ejemplo ciertas escenas con desnudos o semidesnudos y violencia son modificadas (las partes muy violentas son eliminadas o cuando aparecen desnudos o semidesnudos femeninos les es dibujada ropa). Por el otro lado, los videos y las canciones que suelen acompañar el inicio y el final de cada capítulo, que son conocidos como openings (secuencia de título o apertura) y endings (créditos finales) pueden ser sustituidos por otros nuevos o, la mayoría de las veces le es reducido su tiempo. El tercer elemento de latinización es el criterio de audiencia. En Japón existen numerosos géneros de anime, que van encaminados a diferentes públicos, niños, niñas, adolescentes, hombres jóvenes, mujeres jóvenes, adultos, etcétera. Generalmente, en América Latina, se tiene la idea que las caricaturas son para el público infantil, por lo que las series japonesas son programadas en estos horarios, cuando en realidad sería conveniente ubicarlas en otro.

Cobos (2010), menciona que la latinización del anime y el manga, la dinámica de desterritorialización y reterritorialización, desemboca en la identificación y apropiación local de estas industrias culturales niponas, y la generación, como producto de un proceso de hibridación, de la subcultura Otaku. Cuando habla de hibridación como un proceso surgido gracias a la globalización que repercute en dinámicas de desterritorialización y reterritorialización, ella entiende, siguiendo

a García (2000), por “hibridación”, los procesos socioculturales en los que objetos, estructuras y prácticas sociales que existían de forma separada, se combinan para crear nuevos objetos, estructuras y prácticas sociales. Para esta autora la llegada del anime y del manga a latinoamérica generó, como en muchos países de Occidente el nacimiento de la cultura Otaku.

El anime y el manga es también fuente de inspiración para el Otaku que se da la producción de sus propias creaciones. Hace dojinshi (manga hecho por aficionados), escribe fanfictions (historias basadas en su manga/anime favorito), dibuja fanarts (dibujos artísticos de su manga/anime favorito), hace AMV (anime music video, videos musicales de series de anime). Otros se hacen parte de la industria latinizada, es decir, participan en proyectos de fansub (subtitulación aficionada y DVDRip (tomar el video original sin censura y añadirle la banda oficial en español latino), fandub (doblaje aficionado), scantrads (traducción aficionada de manga-scans) y hasta se convierten en distribuidores y proveedores y suelen no cobrar por sus servicios.

En resumen, para Cobos (2010), es a través del anime y el manga que se transmiten valores, creencias y experiencias de vida del Japón que repercuten directamente en el Otaku latinoamericano y lo motivan a continuar con su consumo y, muchas veces, la difusión de la cultura japonesa en América Latina.

3.1.4 Géneros.

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

Existen muchas formas de clasificar los géneros del anime, e incluso aparecen más conforme se mezclan las temáticas y se tratan aquellas que no han sido tocadas. Sin embargo, las clasificaciones más utilizadas son aquellas que definen al anime por el segmento al que está dirigido y aquel que lo etiqueta por el tema que desarrolla, para este estudio elaboramos la siguiente clasificación utilizado en su mayoría por sitios web especializados (Rodríguez, 2014).

3.1.4.1 Géneros demográficos.

- *Kodomo:* (子供) Es una palabra del idioma japonés cuyo significado es Niño. Sin embargo, en el ámbito del manga y del anime se emplea para referirse a un género orientado al público infantil. El género Kodomo se distingue por la ausencia de fanservice u otros elementos destinados a audiencias más adultas. Las historias están caracterizadas por el uso de temas y conceptos para los niños y la familia. También es muy común que personas adultas se interesen por dichas series (un 70% de la población japonesa adulta, según recientes encuestas), probablemente por su desenfadado estilo, su corta duración y una simple trama, como Doraemon o Pokemon (Rodríguez, 2014).



Figura 3: Imágenes del género kodomo: Doraemon y Pokemon

- *Shonen:* (少年, muchacho) Es un término utilizado en Japón para la revista de manga dirigidas a los mangas de categoría shonen varones jóvenes de catorce a dieciocho años, también al anime derivados de estos o aquellos con características similares. Los mangas shonen típicamente se caracteriza por ser series con grandes dosis de acción, a menudo situaciones humorísticas con protagonistas masculinos. El compañerismo entre chicos u hombres de un equipo deportivo también suele subrayarse en un shonen. También suele haber personajes atractivos femeninos (como en el bishojo o fan service), cabe destacar que tampoco es obligación. El arte de estilo de shonen general es menos florido que el de shojo, aunque esto varía mucho entre los mangakas. Aquí tenemos a piezas clásicas como Dragon Ball y ahora Naruto (Rodríguez, 2014).



Figura 4: Imágenes del género Shonen: One piece, Naruto y Dragon Ball

- *Shojo:* (**少女** *chica joven*) Es un tipo de manga dirigido a una audiencia femenina de entre los diez y los dieciocho años, y suele publicarse en Japón en revistas manga dedicadas a ese sector demográfico. Abarca una gran cantidad de temas y estilos, desde el drama histórico a la ciencia ficción, centrando habitualmente el énfasis en las relaciones humanas y sentimentales. Estrictamente hablando, el shojo no se adscribe a ningún estilo o género particular y es más un indicador del público al que va destinado. Sailor Moon es uno de los animes más representativos de este género (Rodríguez, 2014).



Figura 5: Imágenes del género Shojo: Sailor Moon ,Kimi ni Todoke, Lovely complex

- *Seinen:* (**青年** *Hombre joven*) Es una demografía para describir el tipo anime, manga, novelas ligeras y manga con el objetivo principal de atraer a una audiencia masculina mayor de edad. Este género es más sofisticado en cuanto al anime y manga que el género shonen, por lo general sus temas más frecuentes contienen tramas relacionadas con el sexo, la violencia y la política. Una forma común de identificar a un manga seinen es observando si este contiene furigana (es una ayuda para

la lectura japonesa, que consiste en kana o caracteres silábicos, impreso al lado de un kanji u otro carácter para indicar su pronunciación) sobre el texto original kanji (son los símbolos utilizados en la escritura del idioma japonés). La carencia de furigana puede indicar que el texto está dirigido a una audiencia adulta. También al igual que el género shojo pueden encontrarse los géneros comedia, acción, romance, ecchi (estos 2 últimos en su mayoría) en su trama o historia, también raras veces llega a colocarse el género yuri (amor entre mujeres) o el yaoi (amor entre hombres). Algunos de los animes y/o mangas conocidos son Akuma no Riddle, Btooom!, Elfen Lied, Tokyo Ghoul, Kill la Kill, No Game No Life, entre otros. Por lo general se ha considerado erróneamente al género seinen como la combinación de los géneros shonen y shojo, debido a que tiene grandes similitudes con ambos géneros (Rodríguez, 2014).



Figura 6: Imágenes del género Seinen: Btooom y Elfen Lied

- *Josei:* (女性) Es un género de manga y anime creado principalmente por mujeres, para un público de mujeres jóvenes y adultas. El equivalente masculino de este género es el seinen (es una categoría enfocada en la audiencia mayor de 18 años). En japonés, la palabra josei significa solamente "femenino" y no presenta ninguna connotación sexual. Las historias suelen tratar las experiencias diarias de las mujeres que viven en Japón. Aunque algunas cubren temas de mujeres de preparatoria y universidad, la mayoría cubren las vidas de mujeres adultas. Este estilo tiende a ser una versión más restringida y realista del shojo, manteniendo los rasgos gráciles de los personajes, pero deshaciéndose de los ojos grandes y vidriosos que abundan en este último género. Sin embargo,

pueden encontrarse excepciones al estilo aquí descrito. Además, al contrario del shojo, el josei puede mostrar un romance realista (en oposición al conocido romance idealizado del shojo). Dentro del josei encontramos un subgénero de cómics dirigidos a mujeres que tratan relaciones femeninas homosexuales, bastante parecido al Yuri. En algunos animes o mangas el término josei es usado por personajes masculinos mayoritariamente, hace referencia a una preferencia sexual hacia las mujeres mayores, en contraste con el lolicon. Nana es una manga que retrata muy bien este concepto (Vidal, 2010).



Figura 7: Imagen del género Josei: Nana

3.1.4.2 Géneros temáticos.

- *Comedia con parodia:* Animación con un gran sentido de la comedia, en la que se representan escenas o situaciones similares a las de otras animaciones, se usan nombres comunes en los animes, hacen cosas similares a la vida habitual, etc. (Vidal, 2010).



Figura 8: Imágenes del género comedia: Sket Dance y Watashi ga motete Dousunda

- *Cyberpunk:* Son historias de ciencia ficción donde comulgan la alta tecnología y el bajo nivel de vida, con personajes socialmente

marginados en un mundo afectado por la rápida evolución de la tecnología (Vidal, 2010).



Figura 9: Imágenes del género Cyberpunk: Psycho pass y Battle Angel Alita

- *Ecchi*: Presenta situaciones pervertidas llevadas a la comedia. Si se sobreexplota el erotismo, usándolo en gran parte de las escenas, pasa a ser fan service. La diferencia entre éstos es que el Ecchi usa las escenas eróticas moderadamente. Generalmente se centra en personajes en edad de colegio y su despertar sexual. Kanokones un buen ejemplo (Vidal, 2010).



Figura 10: Imágenes del género Echi: High school DXD y Rosario +Vampiro

- *Gekiga*: Término usado para los anime dirigidos a un público adulto. El término, literalmente, significa "imágenes dramáticas". Ejemplos destacados son Ashita no Joe, Kyojin no Hoshi y Golgo (Vidal, 2010).
- *Gore*: Anime literalmente sangriento o con gran cantidad de terror. Extraído del género cinematográfico del mismo nombre, el Gore es el anime sangriento. Gantz combina grandes dosis de acción con escenas de alto contenido violento que suele terminar en derramamiento de sangre (Vidal, 2010).



Figura 11: Imagen del género Gore: Gantz

- *Harem*: Varias mujeres son atraídas por un mismo hombre en la serie del anime (Rodríguez, 2014).



Figura 12: Imagen del género Harem: Nisekoi

- *Harem Inverso*: Muchos hombres son atraídos por una misma mujer. Ejemplo: Ouran High School Host Club, Fruits Basket, Starry Sky, Hanasakeru Seishōnen, Brothers Conflict, Amnesia (Rodríguez, 2014).



Figura 13: Imagen del género Harem inverso: Amnesia

- *Hentai*: (変態? literalmente "pervertido") Aunque dentro de Japón no se emplea el término, sino Ero-Anime エロアニメ (animación erótica): anime dirigido a adultos. Incluye contenidos sexuales explícitos. Es el anime con contenido pornográfico. Japón se distingue sobre otros países por su pornografía animada pues es tan amplia como bizarra, sin perder sustancialidad en las tramas. Bible Black trata temas religiosos con grandes dosis de pornografía (Vidal, 2010).



Figura 14: Imagen del género Hentai: Bible Black

- *Lolicon*: Romance entre niñas o niños menores de edad, este también se puede dar entre una niña menor y un adulto (Rodríguez, 2014).



Figura 15: Imagen del género Lolicon: Quadra Aria

- *Maho shojo*: Magical girl, chica-bruja o con poderes mágicos (Rodríguez, 2014).
- *Mecha*: Es el género de los robots gigantes o armas biológicas. Las series de mecha fueron de las primeras en llegar al Perú con clásicos como Mazinger Z o El Festival de los Robots, Macross, Gundam, Neon Genesis Evangelion, Eureka Seven, Code Geass, Tengen Toppa Gurren Lagann, Accel World, The Vision Of Escaflowne, Date A Live, Sonic X y Kannazuki no Miko (Rodríguez, 2014).
- *Meitantei*: Es una historia policíaca. Ejemplos: Sherlock Holmes, Detective Conan, Death Note y Gosick (Rodríguez, 2014).
- *Nekketsu*: Tipo de manga en el que abundan las escenas de acción protagonizadas por un personaje exaltado que defiende valores como la amistad y la superación personal. Ejemplo: Dragon Ball, Saint Seiya, One Piece, Hunter x Hunter, Naruto, Yu Yu Hakusho, Pokémon y Bleach (Rodríguez, 2014).
- *Post-apocalíptico*: La historia sucede en un mundo devastado.

- *Psychological Contrast*: La historia parte como una típica comedia o como una bella historia, pero luego de algún suceso toma un rumbo totalmente distinto y se vuelve horrorosa y dramática. Puede contener gore (Rodríguez, 2014).
- *Romakome*: Es el género de las comedias románticas. Lovely Complex es de las más recordadas por su sentido del humor en incluso llevada al cine con gran éxito (Rodriguez, 2014).
- *Sentai*: Trata historias de súper héroes y puede considerarse la contraparte japonesa de las series animadas de Batman y Superman. En anime, se refiere a un grupo de superhéroeas. Ejemplo: Cyborg 009, Mega Man. (Rodríguez, 2014).
- *Shojo-ai o Yuri*: Es el romance homosexual entre mujeres. A pesar de ser un tema que aún representa tabú para muchas sociedades, el homosexualismo en el anime tiene una gran aceptación entre los fans. Se diferencian el primero del segundo en el contenido, ya sea explícito o no. (Rodríguez, 2014).



Figura 16: Imagen del género Yuri: Sasameki Koto

- *Shonen-ai o Yaoi*: Es el romance homosexual entre hombres. La mayoría de seguidores de este género son mujeres, pues encuentran las historias de amor entre hombres más sinceras y románticas, al tener que enfrentar las barreras sociales que los limitan. Gravitation es de los Shonen-ai más conocidos. Se diferencian el primero del segundo en el contenido, ya sea explícito o no (Rodríguez, 2014).



Figura 17: Imagen del género Yaoi: Junjou Romance

- *Shota*: Romance homosexual o heterosexual entre niños menores, este también se puede dar entre un niño menor y un adulto. Ejemplos: *Boku no Pico*, *Papa to kiss in the dark*. Algunos pasan a ser completamente yaoi (Vidal, 2010).
- *Spokon*: Son las historias relacionadas al mundo del deporte. En Perú este género tuvo un éxito enorme con el clásico *Captain Tsubasa*, pues el personaje principal era un niño que soñaba con ser el mejor jugador de fútbol del mundo, algo con lo que todo niño, adolescente e incluso adulto, podría identificarse (Vidal, 2010).
- *Steampunk*: La historia se basa en los avances tecnológicos a vapor. Ejemplos en la categoría Steampunk (Vidal, 2010).
- *Victoriana fantástica*: La historia sigue a un chico/chica del siglo 19 que normalmente tiene alguna relación con alguna organización religiosa o gubernamental y que se enfrenta a energías sobrenaturales. Ejemplos: *D.Gray-man*, *Pandora Hearts*, *Kuroshitsuji* (Vidal, 2010).
- *Victoriana Histórica*: A diferencia de la fantástica, la historia nos muestra sucesos que ocurrieron en el siglo 19, y con un toque de romance o comedia. Ejemplos: *Emma*, *Gankutsuō* (Vidal, 2010).
- *Virtual World*: En este caso los protagonistas están dentro de un videojuego en línea y siguen una historia que puede ir variando mucho. Ejemplos: *.Hack*, *Accel World*, *Sword Art Online* y *Log Horizon* (Vidal, 2010).
- *Survival Game*: Este género es bastante conocido y siempre tiene bastante contenido sangriento. Las historias giran en torno a varios

personajes que por diversos motivos se ven obligados a participar en un juego de supervivencia. Ejemplos: Gantz, Mirai Nikki, Btooom!, Deadman Wonderland, Danganronpa (Vidal, 2010).

3.1.4.3 Géneros por el estilo de dibujo.

- *Bishōjo*: Literalmente, “joven hermosa”.
- *Bishōnen*: Literalmente, “joven hermoso”.
- *Kemono*: Humanos con rasgos de animales o viceversa.
- *Super deformed*: Personajes muy pequeños, como muñequitos. Exageran las características infantiles.
- *Moé*: Estilo que exagera las características “tiernas” de los personajes.

3.1.5 Expresiones Otaku.

La indumentaria que las personas que se asumen como “Otakus”, han logrado en su aparición social, viene influenciada por manifestaciones artísticas como el manga, el anime y los videojuegos; resulta familiar encontrarse en Japón (y actualmente en Arequipa), a personas con un botón de Naruto o incluso disfrazado como tal. Esta expresión es conocida como cosplay y es la más fuerte dentro del mundo “Otaku”. Junto con esto también se encuentran los juegos de rol, las proyecciones de anime, el karaoke J-music y el fan-art, cada uno con su particularidad y relación con el manga y el anime.

3.1.5.1 El cosplay.

García (2008) “Originalmente viene de la palabra nipona Kosupurey para occidente es la combinación de las palabras costume o costumbre y roleplay o juego de rol”, indica la actividad de disfrazarse del personaje de un manga o anime, videojuego o personaje real, por el que se siente favoritismo o resulta similar a la morfología de quien va hacer Cosplay.

Esta actividad “Otaku” es presentada frente a otros “Otaku” en concursos dedicados a este tema. Esta actividad comienza con la construcción del disfraz, en muchas ocasiones de manera artesanal y en la que los “Otaku” explotan su creatividad como artistas plásticos, (en muchos casos el cosplay es elaborado por el mismo fanático). Estos cosplays tardan meses en ser

elaborados, ya que deben tener el mismo modelo que los trajes de los personajes de anime, ya sea por su diseño, detalles, accesorios, el tipo de tela, los materiales, etc. Hacer cosplay incluye cambios físicos como el uso de pelucas, extensiones, pintarse el cabello, usar lentes de contacto, maquillarse de una forma específica, entre otros. En adición, esta es una práctica muy conocida dentro de los “Otakus” debido a que les ayuda a consagrarse como verdaderos fanáticos del anime-manga.

Seguido de esto viene la preparación de la psicología del personaje, para este momento el cosplayer, como se le denomina a quién realizan constantemente esta actividad, prepara una escena, frase, o actitud de uno de los personajes para escenificarlos en encuentros “Otaku” y concursos cosplay. La finalización de este trabajo es dada por el encuentro con otros cosplayers y si resultan ser de la misma serie, película o video juego, se unen para hacer lo que se denomina un cosplay grupal.



Figura 18: Fotografía de una Otaku entrevistada, representando al personaje Bonta del anime Full metal panic fumoffu

3.1.5.2 Eventos anime.

Es un evento o reunión que tiene como objetivo la promoción del anime, manga y la cultura japonesa, entre otros. Comúnmente, las convenciones anime son eventos de varios días si son internacionales, un día en localidad, realizados en centros de convenciones, hoteles o campus universitarios. Se distinguen una gran variedad de actividades (proyecciones audiovisuales, desfiles, concursos, exposiciones de arte, artistas invitados, etc.), paneles y tiendas. También las convenciones anime son usados como un vehículo para la industria, en la que los estudios, distribuidores y editores auspician los lanzamientos de sus productos relacionados al anime a través de los

asistentes a dichas convenciones. Entre estos eventos uno de los más concurridos es el:

- El OtakuFest Perú: Es una convención de anime, manga, cómics y más aficiones que se lleva a cabo de manera anual en la ciudad de Lima, Perú y es organizada por la agrupación Proyecto Otaku. El primer OtakuFest Perú se llevó a cabo en el año 2008 y fue la primera convención de anime organizada en Perú. (véase anexo n°4).

Se trata de una convención sobre animación e historietas japonesas y comics americanos. De la misma manera tienen cabida otras aficiones de marcada tendencia en la juventud, como lo son Star Wars, Transformers, Harry Potter, Tokusatsu, etc. El diseño del evento se realizó adaptando elementos comunes de eventos similares que se realizan en distintos países como Argentina, Chile, Brasil, Estados Unidos y España, tales como concursos de cosplay, Karaoke, dibujo, conferencias, exposiciones, etc. El elemento más destacado cada año son los invitados provenientes de otros países.

En el OtakuFest Perú se suelen desarrollar distintas actividades durante todos los días de evento. Cada año se renuevan las actividades, algunas se mantienen y otras son reemplazadas. Algunas de las actividades realizadas pueden ser:

- Concurso de Cosplay
- Concurso de Karaoke
- Concurso de Dibujo
- Guerra de Bandas
- Exhibición de AMVs, Cortometrajes y FanDubs
- Lo Mejor del Anime (votación realizada vía online acerca de lo más destacable del anime en el año en curso)
- Conferencias de distintos temas relacionados al anime, manga, cómic y otras aficiones.
- Presencia de invitados internacionales.
- Torneo de juegos de cartas colecciónables como Magic: ¡el encuentro y Yu-Gi-Oh! (solo en la edición del 2008)

- Zona de Juegos de Video (desde la edición del 2009)
- Comic Market, una versión propia del Comiket, con jóvenes dibujantes peruanos

Cabe resaltar que el ganador(a) del concurso de cosplay individual se convierte en el seleccionado para representar al Perú en el Yamato Cosplay Cup Internacional, concurso de cosplay que se realiza anualmente en São Paulo (Brasil)

Así mismo el Perú es bicampeón en el Yamato Cosplay Cup Internacional al haber salido ganador de forma consecutiva en los años 2011 y 2012.

Adicionalmente se habilita una zona de Stands, donde distintas tiendas y negocios ofrecen sus productos de Merchandising, Manga, Anime, bandas sonoras y otros productos.

3.1.5.3 Fant Art (arte Otaku).

Se refiere a una narrativa hecha a partir de alguna producción artística por parte del fan, se encuentra extendida entre la comunidad “Otaku” como una forma de lograr un puente entre el mangaka y el fan. Esta tiene un propósito lúdico y no lucrativo, lo que pretende el fan es homenajear a la serie, película o videojuego a través de la imitación o construcción de nuevos personajes. Puede dividirse según la narrativa que se desee trabajar, cine, música, literatura y el anime del cual se está hablando en este apartado.

3.1.5.4 Karaoke.

Esta es una actividad traída de las costumbres del Japón actual, puede describirse como parte de la vida cotidiana del japonés: es común irse de copas en el Japón. En especial con los compañeros de trabajo con quienes se sale a cenar, a los videojuegos o a un Karaoke.

En Perú estos son incluidos como parte de los eventos a los que asisten los “Otaku”, dentro del Karaoke encontraremos el J-music (nombre dado en occidente a la música proveniente de Japón), es el género que caracteriza al Karaoke. En los karaokes se escuchan los openings o música del anime, canciones de bandas de pop o rock japonés, interpretadas por los “Otaku”,

han permitido que estos jóvenes se organicen y formen bandas de rock que se presentan generalmente en los eventos “Otaku”.



Figura 19: Fotografía de un Otaku entrevistado

3.1.5.5 Juegos.

Son muy populares en el “mundo Otaku” los juegos de rol que consisten en la simulación de una narrativa donde se desarrollan historias que cada integrante del juego va acomodando de acuerdo a unas reglas, puede compararse con el montaje escénico de una obra de teatro, solo que para este juego pueden utilizarse figuras que representen a los jugadores o puede utilizarse internet para jugar mediante un computador. Dentro del juego debe existir un “Master”, quien propondrá el tipo de historia a desarrollar. Existen tiendas en Arequipa como tienda el Dragón encargada de llevar torneos en este tipo de juego, muchos de ellos inspirados en series anime. También son muy frecuentes los juegos de mesa, así como Yu-Gi Oh, Warhammer, entre otros. En algunos casos, los ganadores de estos concursos obtienen premios tangibles o en algunos casos, dinero. ¡El Yu-Gi-Oh! Este es un juego de cartas inspirado en el anime que posee el mismo nombre. El juego consiste en el enfrentamiento entre dos jugadores que utilizan variedad de cartas (de monstruos, mágicas y de trampa) para derrotar los monstruos del contrincante. El primero en reducir a cero los puntos de vida de su oponente logra la victoria. El juego contiene sus reglas en el Libro de reglas Yugi. El Otaku que suele practicar este juego posee la capacidad de elaborar estrategias en forma rápida y bajo presión. Los torneos en su mayoría de veces son organizados por los mismos jugadores o por tiendas de cartas Yugi.



Figura 20: Fotografía de un grupo de Otakus recreándose con juegos de mesa

3.1.5.6 Videojuegos.

Es una forma de expresión “Otaku” en tanto maneja cierta relación con el anime y Japón. Quizás la relación más fuerte entre “Otaku” y videojuegos la propicie la reconocida franquicia Nintendo, que lleva en el mercado desde 1985, y ha conseguido popularizar al personaje Mario Bross al punto de ser parte de los cosplay de los “Otaku”, a esto se suma: Pokemon que surgió de esta compañía como videojuego antes que como serie. En la actualidad sigue sacando al mercado videojuegos inspirados en el anime y el manga tal como se evidencia en la página oficial de Nintendo. Los videojuegos constituyen un elemento importante para los “Otaku”, ya que les permite establecer un grado de interacción mayor con personajes e historias que se ilustran a través de estos, sobre todo cuando se trata de Videojuegos inspirados por un anime; no obstante, cabe resaltar, que algunos “Otakus” refieren una gran afinidad por los videojuegos en general y los personajes de estos también suelen ser representados en los eventos de cosplay.



Figura 21: Fotografía de un grupo de Otakus utilizando videojuegos

3.1.5.7 El consumo de alimentos japoneses.

Al igual que las otras actividades mencionadas, los “Otakus” muestran su interés por la cultura japonesa a través del consumo de alimentos y bebidas niponas, como: el onigiri, el ramen, el sake, los makis, las golosinas (pockys), entre otros.

3.1.6 Los grupos.

3.1.6.1 Definición.

Desde el punto de vista teórico es posible encontrar diversas apreciaciones sobre el concepto de grupo; Matus (1993), considera que una de las características principales del ser humano, es su tendencia a asociarse con sus demás congéneres, lo que, para ella, se muestra cuando se observan las necesidades de afiliación, la facilitación social que produce la presencia de los otros, la proximidad, la semejanza, etc. Siguiendo a Matus también es posible observar, que todo sujeto aun cuando se le considere aislado socialmente, pertenece a un grupo; este aspecto señala la necesidad de diferenciar entre pertenecer y adherirse a un grupo, pues si bien es cierto a los seres humanos desde su nacimiento les son atribuidas ciertas categorías que los ubican ya en algún lugar dentro del gran grupo social; los sujetos también pueden vincularse a otros pequeños grupos en los que encuentran afinidad de intereses, gustos, ideologías, y en este caso, es su deseo de vincularse el que los lleva a asumirse como parte de algún grupo particular, o de varios pequeños grupos.

Para la psicología social, un grupo es un conjunto de individuos que mantienen entre sí relaciones reciprocas; al respecto Fischer (1992), afirma: un grupo es un conjunto social, identificable y estructurado, caracterizado por un número restringido de individuos y en el interior del cual estos establecen unos lazos recíprocos y desempeñan unos roles conforme a unas normas de conducta y valores comunes en la persecución de sus objetivos. En ese sentido, se habla de la presencia de un conjunto de individuos que encuentra en otros, una serie de intereses y objetivos comunes y a partir de estos construyen normas y rasgos exclusivos que les permiten identificarse como grupo.

3.1.6.2 Grupos Otakus en Arequipa.

Este tema plantea de entrada dos aspectos a considerar, el primero, la noción de grupo y las particularidades del “grupo Otaku”; el segundo, la razón por la que un conjunto de sujetos decide conformar un grupo. Resulta importante trabajar el aspecto de grupo en el “Otaku”, pues a estos se debe en gran medida el reconocimiento que tienen los “Otaku”, y por otra parte, es un elemento al que le confieren un sentido especial aunque no esencial; la presencia del grupo les permite reafirmar su pertenecía a un colectivo que comparte sus intereses y abre espacios libres de juicios, en los que tal como manifestara una joven “Otaku”: “es posible expresar lo que uno piensa, ser uno mismo, sin que nadie lo juzgue por un gusto que los demás consideran infantil o loco”. Sin embargo, para los “Otaku” no resulta imprescindible pertenecer a un grupo de forma permanente.

Actualmente en Arequipa existe un gran número de grupos “Otaku” que son reconocidos por la comunidad “Otaku”, sobre todo aquellas que organizan y patrocinan eventos anime. El “Otaku” de Arequipa reconoce al grupo la particularidad de reunir a personas que comparten un interés, en este caso, el anime y el manga, las series anime cuyo argumento gira en torno al “Otaku”, contemplan la idea del grupo. Los siguientes son algunos grupos “Otaku” de Arequipa que permanecen vigentes.

- *Grupo Kotoamatsukami:* Este grupo se funda el 30 de marzo del 2012, con la misión de difundir sus gustos y ser con sus integrantes una familia. Es un grupo de jóvenes interesados en difundir las diferentes aficiones juveniles presentes en nuestra ciudad, dándoles un nuevo sentido y aspecto tales como el anime, videojuegos, comic y todas sus variantes; actualmente cuenta con 8603 miembros por Facebook.
- *Proyecto bd:* Es una organización creada para realizar los mejores eventos animes de la ciudad de Arequipa, creada en el año 2002

- *Grupo blach v:* Es fundado el 8 de marzo del 2008, siendo un grupo de fans del anime, cosplay y encargado de la realización de diferentes eventos, actividades y la difusión de la cultura japonesa, cuenta con 839 personas integrantes por Facebook.
- *Otaku aqp:* Cuenta con 4686 miembros por Facebook, grupo que trata de juntar a todos los “Otaku” de Arequipa para mantenerlos informados sobre todo lo relacionado con nuestra pasión por el anime y también sobre todo evento que se realice en Arequipa.
- *Nekos Project AQP:* Este grupo se funda en el año 2011 con el objetivo de dar conocer lo mejor del cosplay y anime en general, cuenta con 1758 seguidores por Facebook.
- *OtaKus AQP KaWaii !!:* Actualmente cuenta con 229 miembros del grupo, siendo su objetivo dar a conocer los mejores animes y mangas, así como hacer amigos con el mismo gusto por el anime.
- *Grupo Amateratsu:* Se funda el 2015 cuyo objetivo es organizar actividades recreativas e informativas (convenciones, proyecciones, ferias, talleres, conversatorios, reuniones) que permitan la difusión, análisis, comprensión y contextualización de estas formas de entretenimiento juvenil, siendo una organización de jóvenes interesados en difundir diversas aficiones juveniles de marcada presencia en nuestra sociedad como el: anime, cómics, videojuegos y demás semejantes.
- *Señorita fujoshi:* Es un grupo de wasap creado en el 2017 para conversar acerca de nuevos animes de tipo yaoi, esta cuenta actualmente con 3 miembros de género femenino para compartir su afición por este tipo de anime, así también estas tienden a reunirse en casa de algún miembro con el mismo fin.

3.1.6.3 Grupos que derivan de entre los Otakus.

Las diferentes áreas de consumo tienden a crear grupos diferentes como son, por ejemplo, los fanáticos de los robots, o las fanáticas del shojo

(series para mujeres). La extrema diversidad interna de video animación favorece esta línea divisoria entre los “Otakus”, a la que se suman otras divisiones tradicionales de la sociedad, como el género, edad y condición social.

Entre los grupos que se han separado del fenómeno “Otaku” tenemos:

- *Los visuals*: (variante japonesa del movimiento gótico, y entre las mujeres están las gotick lolitas), quienes siguen una moda estética y musical de Japón. En su origen este grupo surge de entre los “Otakus” que se hacían fanáticos de los grupos musicales japoneses, adoptaban la apariencia de los fanáticos nipones y con el tiempo desplazan su identidad del mundo de los dibujos animados al mundo de la música y del baile. Los “Otakus” y los visuals tienen, por lo tanto, algunos elementos en común: la admiración por elementos de Japón y la organización en grupos principalmente. Sin embargo, con el tiempo la relación que tenían se ha ido debilitando, esto es, con el tiempo los visuals están cada vez más lejos de los “Otakus” y del animé, hasta el punto de que en la actualidad habrían visuals que no pasaron por la etapa del animé
- *Las fujoshi*: Fujoshi es un término japonés peyorativo que se aplica a las mujeres aficionadas a un cierto objeto. El término significa de manera literal mujer podrida. Existe una gran confusión por parte de las usuarias de esta palabra, puesto que la usan únicamente para describir a las amantes del género yaoi hard o Shōnen-ai cuando el término engloba mucho más. El término “Fujoshi” es un adjetivo despectivo hacia las fanáticas femeninas de manga, anime y novelas, la manga, anime y novelas, la mayoría de éstas de temática homosexual masculina. Entre la Terminología que se usan tenemos:
 - Seme: Es el chico que acostumbra a tomar el rol de activo o dominante en la relación.
 - Uke: Es el chico que juega el rol de pasivo o sumiso en la relación.
 - Suke: es el chico que puede desempeñar tanto el rol de pasivo como el de activo en la relación.

- *Lolitas*: La moda lolita proviene de Japón, es una moda mayormente femenina, donde las japonesas se visten de una forma muy característica con vestidos llamativos, de aspecto delicado, y con peinados, maquillaje y complementos muy elaborados. Existen varios tipos de moda lolita dentro de la rama principal, que visten de forma ligeramente distinta. Por un lado, podemos encontrar la moda lolita clásica japonesa (Classic Lolita) que tienen una estética aristocrata, con vestidos similares a los que se vestían las clases altas de Japón siglos atrás (con kimonos negros o de colores, con estampados y dibujos muy elaborados). Por otro lado, también podemos encontrar Sweetlolitas (lolitas dulces) con una estética más moderna, influenciada por el estilo kawai. Estas usan ropa de colores más vivos (rosa, blanco, azul celeste...) y tienen una apariencia más delicada. En ambos casos, a veces se las ha comparado con chicas de estética perfecta y delicada. Por último, tenemos las Gothiclolitas que visten de colores oscuros, de forma similar a los góticos, mezclando la cultura gótica con la suya. Adicionalmente, también existen otras subtendencias en la forma de vestir: hime (princesas), country (vida rural), wa y qi (ropa tradicional), kuro (vestidos negros), shiro (vestidos blancos), ciberlolita (estilo futurista), punk, casual, maid, etc. En Japón, la palabra Lolita se utiliza para referirse a una persona como inocente, femenina, como una princesa. También tiene como significado "niña" "mujer" o "dama. La palabra Lolita en occidente, hace alusión a una niña sexualmente activa y atraída por hombres mayores debido a la novela de Vladimir Nabokov, del mismo nombre. En esta novela relata la historia de las relaciones amorosas entre un hombre de mediana edad con una niña de 13 años quien coquetea con él. La protagonista se llama Dolores, y el a modo de cariño, la llama Lolita.

Cabe destacar que la idea que se defiende dentro de la comunidad es que el estilo no sea considerado un disfraz sino prendas y accesorios para uso cotidiano, por tanto, se diferencia del cosplay, ya que éste se trata de la caracterización de un determinado personaje de una serie, película u otra obra donde el personaje tiene

un concepto previo, y en el Lolita simplemente eso está ausente puesto que no se pretende interpretar a nadie.

En la actualidad el punto de mayor enfoque de las Lolitas es el puente Harajuku, en Tokio, donde todos los domingos se reúnen para posar ante camarógrafos o turistas.

3.1.7 Internet y la Participación en el Espacio Virtual.

En la actualidad el desarrollo tecnológico ha abierto nuevos espacios de interacción social, destacándose el caso de Internet, que ya no es un simple medio de transferencia de datos y ha sido convertido por los usuarios en un espacio de participación y coordinación. Es precisamente este espacio alternativo de interacción social al cual recurren frecuentemente los “Otakus”, pues ellos se encuentran entre los grupos que mejor han aprovechado las comunidades virtuales, efectivamente, el Internet es un ambiente ideal para la organización, coordinación y participación de grupos étnicos, ideológicos o de consumo, como los “Otakus”, lo que se debe en parte a la arquitectura propia de la red y a la propia influencia de los productores/ usuarios de ella, entre los cuales se encuentran los “Otakus”.

El acceso a redes sociales como el Facebook, ha permitido la formación de grupos representantes, seguidores del manga-anime, así como la difusión de eventos en los cuales se da la comercialización de productos como figuras en miniatura, accesorios, mangas, comida, películas, trajes para cosplay, entre otros, que permiten conocer más acerca de la industria de la animación y la cultura japonesa, aunque en muchas ocasiones algunos de estos productos no son provenientes de Japón.

Un uso común entre los “Otakus” es la construcción de identidades alternativas, ya sea en Internet (a través de los nick names, los avatares y las firmas) o bien en la vida real, por medio de pseudónimos, sujetos que prefieren ser llamados como algún personaje y no con su nombre.

En la actualidad, son varios los sitios que sirven a los Otakus para poder ver animes como leer mangas.

Páginas web preferidas por los “Otakus” para leer manga en español:

- *Animextremist*: Esta web trae para sus usuarios una gran colección de series de manga para descargar, así como una gran cantidad de extras. Desde series de anime para descargar, hasta galerías de imágenes y descarga de soundtrack y lyrics.
- *HeavenManga*: Es un sitio web donde los usuarios pueden leer sus mangas favoritos de forma gratuita. La página te ofrece una extensa colección de mangas, tanto clásicos como en publicación. La interfaz es intuitiva y el contenido está organizado por listas. El sitio web también ofrece una gran colección de comics, novelas y doujinshis (manga para adultos), también organizados por categorías.
- *LeoManga*: Es otro buen sitio para leer manga de forma completamente gratuita. La interfaz es cómoda y minimalista, lo que facilita la navegación. La colección de mangas está ordenada por listas, y la web también posee un buscador. Incluso se puede ayudar a la causa, aportando sus propios mangas para la colección o ayudando con las traducciones. LeoManga ofrece la opción de registrarse, con lo que los usuarios pueden marcar los mangas según los vayan leyendo, pues con esta web el usuario se puede organizar.
- *Tumangaonlinee*: Es, una de las páginas webs más populares para leer manga en español. A los lectores de manga ofrece un portal para leer sin limitaciones. Es completamente gratuito, y hay una extensa gama de títulos para escoger. Su interfaz es bastante simple y agradable, con un buscador interno y una lista de mangas disponibles. En cuanto a los anuncios intrusivos, en Tumangaonlinee no deberás preocuparte. Puesto que estos no existen ya que toda la web está dedicada al manga, el anime, y noticias en relación a estos.

Páginas web preferidas por los “Otakus” para ver anime en español:

- *Crunchyroll*: Es un sitio web legal de anime, con la mejor colección de series y disponible en casi todos los países. La web tiene características similares a un sitio Premium, aunque algunos videos pueden verse de forma gratuita.

Si el dinero no es un problema y te importa la calidad y legalidad, Crunchyroll es tu mejor opción. Al convertirse en miembro Premium, se tiene acceso a las últimas series, discusiones de manga y mucho más. También se pueden ver los episodios más recientes, con sólo una hora de diferencia con la emisión en Japón. Por supuesto, el ser Premium te libra por completo de los anuncios publicitarios del sitio.

Y si todavía no estás convencido, siempre puedes hacer uso de la versión de prueba gratuita.

- *AnimeFLV*: Es uno de los mejores sitios web para ver anime en español. La página tiene como objetivo brindar un amplio catálogo de animes que no se transmiten en señal abierta. La interfaz es muy cómoda, y la publicidad no es intrusiva. Los episodios de anime están alojados en servidores externos, a los que se puede acceder desde el sitio. Como bono adicional, cada día la web te ofrece el “Anime del día”.
- *AnimeID*: Es uno de los más populares sitios web para ver anime gratis y en alta definición. El portal posee series de anime en múltiples idiomas y subtituladas al español. Entre su contenido, encontrarás series de estreno, OVAs, películas y series clásicas. AnimeID ofrece la categoría de “Episodios más vistos en la semana”. En ella, podrás curiosear entre las series más vistas y populares de la página web. También puedes suscribirte al sitio para recibir actualizaciones, navegar por las noticias o dar me gusta en su página de Facebook.
- *JK Anime*: Es uno de los mejores portales web gratis para ver anime en español y en HD. En el sitio, las series están en orden alfabético, lo que facilita la búsqueda. También posee un excelente buscador, que puedes usar si buscas una serie en especial. En JK Anime hay una extensa colección de series, tanto nuevas como clásicas. Además, el sitio ofrece información de cada anime, fecha de inicio, fecha de final y número de episodios. También se encuentran OVAs, películas, episodios especiales y un “Top 10” seleccionado por los administradores.

- *QueAnime*: Es una comunidad y página de noticias del movimiento Otaku. En ella podrás encontrar anime para ver gratuitamente desde tu PC, tableta o smartphone. Aparte, la web también ofrece un montón de contenido, como Manga, Novelas Visuales, Ranobes y más. Como bono, encontrarás que cada sección tiene un apartado para reseñas y noticias de esa categoría en particular.

3.2 EL OTAKU COMO REPRESENTACIÓN SOCIAL.

3.2.1 Representación social del Otaku.

Como se ha descrito en esta investigación el “Otaku”, surge alrededor del fenómeno manga y anime como una forma de expresión cultural de connotaciones diferentes tanto para Japón como para occidente. Debido a esto se concibe al “Otaku” como una representación social atendiendo al marco teórico expuesto en la investigación; apunta al anime, a la cultura japonesa, al cosplay y a la forma de expresarse del “Otaku” como los elementos que constituyen esta representación social.

3.2.1.1 *Un objeto social llamado Manga- Anime.*

El anime y el manga antecede al “Otaku”. Esto quiere decir que surge como una manifestación artística nacida del mangaka, poseedor de un arte llamado manga y anime que evoque un arte denominado Ukyo-e. La influencia del anime y el manga sobre el individuo social, representado aquí como “Otaku”, se ha caracterizado por un continuo encuentro entre los argumentos anime y lo que cotidianamente vive el “Otaku” en su contexto cultural, social y subjetivo. El manga y el anime son producto de un pensamiento social, utilizado como vehículo para expresar en sus géneros infinidad de ideas alrededor de la realidad social, representa entonces el objeto por excelencia del “Otaku”, con el que tiene relación por medio de la televisión, la internet y las proyecciones de anime; a través de este hace una lectura de lo social permitiéndole acceder a un grupo. Es aquí donde adquiere valor el apelativo social para el objeto. El anime en su clasificación, habla de

hechos psicológicos, de misterios policiacos, de la vida de escritores; aludiendo al mundo de lo humano, de la fantasía del ser humano y en conclusión de la realidad social en la que se encuentra envuelta el hombre. Es por ello que este objeto social relaciona algunos géneros con el público que lo ve, el shonen dirigido para hombres, el shojo para mujeres y el kodomo para niños, dejando la posibilidad de encontrarse con el “ser” Otaku en distintas edades.

3.2.1.2 Una imagen expresada en el cosplay.

Para la teoría de las representaciones sociales “la imagen constituye la fuente de lo real que permite llegar a lo simbólico” (Fernández, 1994), lo que quiere decir que el objeto social del “Otaku” determina la imagen que esta comunidad quiere expresar a la sociedad a través del cosplay. Esta forma de expresar el favoritismo y la similitud de un personaje de anime, denominada como cosplay se ancla como imagen de la representación social al articular en él, el significado y la figura dentro de un esquema figurativo manifestado en el conocimiento que el “Otaku” tiene de su gusto por el anime y el manga junto con la construcción simbólica que se establece con lo real mediante, eventos y grupos de trabajo. De esta relación con la imagen surge una interacción que da cuenta de cómo el cosplay es la imagen del “Otaku” como representación sociales decir el anime resulta ser el puente por el que transita la subjetividad del “Otaku” desembocando en el cosplay, que nutre y se nutre de otras manifestaciones “Otaku” como el fan art, los eventos o concursos cosplay y la tradición “Otaku” en Japón Si toda imagen remite a un significado y todo significado a una imagen dentro de la representación social, para la denominación “Otaku”, todo cosplay remitirá a un anime o videojuego y todo videojuego o anime a un cosplay , dándose una relación recíproca entre el objeto social y el individuo social a favor de recrear al “Otaku” como representación social. En este sentido el cosplay es la expresión de un mundo simbólico y subjetivo para el “Otaku”, de él se desprende la imagen que desea dar a la sociedad en la que vive y a la que produce anime: Japón.

3.2.1.3 El campo de la representación social.

Puede decirse que, llegados a este punto, el anime, el cosplay y el “Otaku” conforman el conjunto de lo que es una representación social; pero quedaría por fuera un aspecto influyente y determinante en lo que se refiere a la construcción de una representación social. Tal aspecto está dado por el sentido y el espacio que el “Otaku” representa en la sociedad, es decir un porqué de su existencia. Esta deducción lleva a preguntarse entonces por los orígenes del “Otaku”, ya expuestos en la categoría que lleva este mismo nombre, origen que se encuentra en un país y su cultura: Japón. Es allí donde la denominación “Otaku” nace, también es allí donde el anime nace y donde el primer cosplay aparece.

A partir de esta focalización por parte del “Otaku”, se va a dar paso a nuevas formas de acercarse al objeto social, el anime de la actualidad no es el mismo de hace varios años. Por lo tanto es la cultura japonesa el campo donde el “Otaku” inscribe sus intereses, sus creencias, su forma de vida y primordialmente “ser” “Otaku”, esto hace que continuamente la representación social cambie o haga surgir nuevas representaciones sociales.

3.2.2 Proceso de la representación social “Otaku”.

Contando con estos dos antecedentes puede hablarse del surgimiento del “Otaku” en Perú como representación social, dirigiendo la mirada hacia el proceso de la representación social expresada en la interacción anime-grupos-individuo social- “Otaku”, que surge aparentemente dentro de la historia como actualización de la inmigración japonesa y el término traído de oriente: “Otaku”.

3.2.2.1 La objetivación.

El anime incorpora el puente que va de lo abstracto a lo objetivo, de este objeto social se desprende la objetivación de la representación social puesto que genera una construcción de la denominación “Otaku” que remite a símbolos, creencias y estilos de vida; a través de una serie anime constituyen su existencia como “Otaku” y gracias a la cantidad de

géneros en esta expresión nipona, el “Otaku” determina lo favorito, sea esto su personaje, su serie o su temática.

3.2.2.2 Anclaje.

La utilidad de esta representación social radica en su función para el “Otaku” como individuo social, gracias a esta construcción la persona que se autodenomina como “Otaku” tiene la posibilidad de incluirse en una sociedad a través de un objeto social. El grupo determina en el “Otaku” su relación con lo social, este le permite a través de sus pares conocer y hacer conocer su objeto social puesto en el anime y, llevándolo a la sociedad, de entrada, esto determina quién es “Otaku” y quién no, una discriminación de la representación social sobre la realidad social. Se ve anime y de él se abstrae formas de pensar y enseñanzas traídas de Japón que van articulándose a la vida cotidiana del “Otaku” peruano, generándose el choque de culturas a través de un objeto social que podría constituirse en embajador cultural de Japón. Este encuentro del anime a los grupos se constituye en parte esencial de la existencia “Otaku”, sin esta constante interacción del objeto social con un colectivo que comparte la representación social, el individuo social no podría reconocerse como “Otaku” quizás porque es a través del anime que la representación social “Otaku” adquiere sentido para un grupo que busca ser reconocido. Uno de los grupos más dedicados a transmitir información sobre la vida “Otaku” incluye en su blog⁸ notas periodísticas sobre eventos cosplay, proyecciones de anime y nuevas animaciones, dando cuenta de la circulación de la información en la representación social “Otaku”. Por esta razón el “Otaku” surge luego de un anclaje, de una utilidad del término para determinar que es, porque es su lugar en lo social; un término que en Japón adquiere un sentido diferente a lo adoptado por Occidente, indicando con ello que la denominación “Otaku” actúa como representación social al permitirse cambiar y contribuir sobre un tiempo y una realidad social su objeto social y su campo de la representación.

3.3 EL OTAKU COMO IDENTIDAD.

3.3.1 El proceso de una identidad Otaku.

Hablar de una “transformación” que marca el paso entre no ser “Otaku” y serlo, supone considerar los momentos que preceden tal decisión; se ha venido hablando de una relación entre el manga – anime y el hecho de denominarse “Otaku”, de tal alcance que resultaría casi imposible contemplar la presencia de los “Otaku” si no existieran el manga y el anime, que como se ha dicho en apartes anteriores constituyen el objeto social de los “Otaku”.

Para considerar que hay un proceso de construcción de una identidad llamada “Otaku”, se hace necesario revisar las dinámicas que se dan entre el sujeto y el grupo y para ello es importante recordar que Identidad se define como el conjunto de rasgos específicos de un individuo o grupo que se construyen en la interacción con los otros y le permite diferenciarse de estos; este hecho señalaría que aun cuando se habla de una identidad personal, esta se construye únicamente en la medida que el sujeto interactúa con otros. Teniendo en cuenta que la identidad se construye en la interacción con los otros, para efecto de describir un proceso de la misma, se hará un recorrido que va desde lo social, hasta llegar al sujeto y las particularidades de lo que aquí se ha denominado “identidad Otaku”.

3.3.1.1 *El entorno social del Otaku.*

A este entorno social se hará referencia en este momento, respecto de su lugar en el proceso de una construcción de identidad personal, que concluye en un sujeto que se asume como “Otaku”. Se encuentra entonces, por un lado, lo social entendido como los grupos “Otaku” y por otro, entendido como aquellos grupos o personas que no son “Otakus” y que en la mayoría de los casos desconocen el término “Otaku”, pero en cambio están familiarizados con la noción de manga –anime como procedentes de Japón, estos últimos estarían representados por la sociedad o cultura dentro de la cual se forman los “Otaku” y los grupos “Otaku”. Lo social haciendo referencia a la relación que los “Otaku” establecen con sus pares, es decir, los “grupos Otaku”, resulta ser un aspecto importante en la construcción de una “identidad Otaku”; el encuentro con personas que comparten los

mismos intereses, el deseo de dar un nombre a este gusto que los une y adoptar este nombre como aquel que los identifica.

3.3.1.2 “Ser” Otaku.

Una primera pregunta que surge con el tema de identidad, es si acaso puede hablarse de una identidad “Otaku” o de “Otaku” como identidad, sobre todo cuando lo encontrado es que “Otaku” representa tanto una identificación como una identidad, apareciendo en este orden. Se dirá que “Otaku” lleva a una Identificación Inicial, en tanto los sujetos se hallan frente a un gusto muy particular que puesto bajo el nombre de “Otaku” empieza a ser dotado de sentido atribuyéndole rasgos y características particulares, que las personas al relacionarse con las mismas sienten como atribuibles a sí mismos y lo acompañan de verbo ser, bajo la expresión “Soy Otaku”, asumirse como “Otaku”, marca un punto en el que los sujetos parecieran tomar la decisión de asumirla o no como identidad; decisión a partir de la cual el sujeto dice “Soy Otaku” y comporta a esta denominación, cambios en su manera de actuar, en sus rutinas diarias, en el tipo de eventos a los que asiste y en las personas con las que se relaciona. A partir de lo anterior es posible considerar la existencia de una identidad “Otaku”, ya que señala un conjunto de rasgos específicos construidos y compartidos por el sujeto o grupo en la interacción con otros, y que a la vez les permite diferenciarse de estos.

3.3.1.3 Componentes de la identidad Otaku.

Los componentes propuestos son:

- *Cultural:* Los “Otakus” también se definen a sí mismos en términos de categorías compartidas, las cuales poseen un significado común para aquellos que se asumen como “Otakus” o que tienen conocimiento sobre lo que implica serlo; estas categorías contribuyen a especificar al sujeto y su sentido de identidad, ejemplo de ellas son las clasificaciones de “Otakus” dentro de los cuales están los cosplayers, los Visual Key, entre otros.

- *Social:* Este componente habla de dos sentidos en los que la identidad hace referencia a los “otros”: Para el caso de los “Otaku”, estaría en primer lugar los pares (otros “Otaku”), y los grupos “Otaku”, siendo aquellos cuyas opiniones acerca de sí internalizan y cuyas expectativas se transforman en auto expectativas década “Otaku”.
- *Material:* En los “Otaku”, el componente material tiene gran relevancia, aunque no se puede hablar de un atuendo particular que los distinga. Los “Otaku” establecen relaciones particulares con objetos e imágenes, a las que conceden ciertos afectos porque tienen el carácter de ser colección; esta es otra característica casi general en los “Otaku”, el coleccionismo de figuritas, láminas, juegos, música, mangas, series o películas anime, peluches y de cuanto disponga el mercado en relación a estas expresiones y a la Cultura Japonesa. Los objetos de colección de los “Otaku”, están relacionados con lo que plantea el componente material de la identidad, en tanto la colección está compuesta por objetos relacionados con las preferencias del sujeto, que teniendo en cuenta la diversidad de opciones que ofrece el anime y el manga, hablan también de género (acción, horror, misterio, etc), temáticas y otros, dentro de lo cual cabe señalar, que el hecho de ser “Otaku” no es sinónimo de un gusto indiscriminado por todo el anime y manga existentes.

3.3.2 Efectos de la identidad Otaku.

Asumirse de una u otra manera, tiene efectos tanto en lo personal como en lo social; se puede decir cuando es decisión de una persona, asumirse como “Otaku”, que esta elección le lleva a hacer cambios en sí mismo para ser lo que desea, pero también comporta cambios en las personas que le rodean.

Tanto los efectos sociales, como los personales, apuntan a la relación con los otros desde el momento en que una persona se asume como “Otaku”, la búsqueda de aceptación por parte de la familia o amigos y el reconocimiento de los pares; los cambios personales requeridos para hacer de sí mismo la imagen de lo que representa una identidad “Otaku”; para obedecer a la representación de “Otaku” e imprimirlle las particularidades que se tienen como sujetos.

3.3.2.1 Efectos sociales.

Socialmente, son varias las impresiones que se tienen de los “Otakus”, un primer efecto puede ir desde la incertidumbre, pues muchas personas desconocen lo que significa y a quienes representa este término; hasta el rechazo y emisión de juicios, por parte de aquellos que por desconocimiento, catalogan el anime como “algo de niños”, lo que explica que los juicios más despectivos estén dirigidos a adultos “Otaku”, pues en niños y aun en Jóvenes no causa tanta resistencia por los imaginarios en torno a lo que se considera normal en estas etapas de la vida de las personas.

Otro efecto, tiene que ver con los niños y los jóvenes; la aparición de nuevas identidades representa a su vez, la existencia de otras opciones para ser y de nuevas formas de relacionarse con los otros y con la “realidad”, sea el caso de las tribus urbanas, donde las personas que las integran encuentran la posibilidad de integrarse a un grupo para compartir ideales específicos, construir una identidad personal y ser portadores de una identidad de grupo.

La aparición de una “identidad Otaku”, de la mano de la formación de grupos de personas que se asumen como tal, ha traído dinámicas interesantes, pues se trata de una identidad fundada en un interés por la cultura, de modo que lo que se promueven son eventos Culturales y recreativos en su mayoría, en los que siempre se promocionan opciones de estudio de idioma y cultura japonesa, o dibujo y producción de series animadas, que resultan muy atractivos para la comunidad “Otaku”.

La cultura japonesa es la fuente esencial del manga y el anime. De esta manera, se forma un enamoramiento cultural por parte de los fanáticos Latinoamericanos. El “Otaku” como sujeto crea un lazo social con la cultura japonesa. Debido a esto, se organiza en grupos, crea espacios en donde desarrolla su afición y acude a convenciones y eventos. El lazo social se puede definir como la forma que hace posible lo imposible, como la aparición de sectas y tribus, que adoptan una identidad grupal. El “Otaku”, particularmente, busca ser reconocido y respetado por la sociedad y sus pares como un objeto artístico capaz de relacionarse con el mundo real. Los “Otakus” cuentan con espacios en donde el grupo

puede desarrollar sus actividades sin temor a ser discriminados por la sociedad. A este tipo de espacios los especialistas los denominan “espacios seguros” de convivencia. Estos son espacios no solo físicos sino simbólicos (en el sentido que pueden mostrarse tal cual son sin miedo a ser excluidos por otros). Los espacios que más utilizan los “Otakus” son: parques cercanos a alguno de los integrantes y tiendas especializadas a la venta de artículos relacionados al manga-anime. No obstante, no solo estos lugares son considerados seguros, también se considera el internet y las convenciones, las convenciones son el lugar de reuniones por excelencia. Estas se llevan a cabo en el transcurso del año y es común que los organizadores de los eventos y convenciones sean miembros de un determinado grupo “Otaku”. En las convenciones se desarrollan diversas actividades relacionadas a la cultura japonesa y a un tema en específico que ha sido elegido por el organizador del evento. De esta forma, los eventos ayudan a que el aficionado del anime-manga conozca más a fondo a la cultura oriental. También, es importante recalcar que los organizadores de los eventos y convenciones logran hacer publicidad de la misma a través del internet (especialmente las redes sociales como Facebook), ya que el “Otaku” diariamente está al tanto de encontrar información sobre nuevos eventos o noticias relacionadas a su afición. Sin embargo, no es la única manera en que se hace publicidad, sino también los organizadores hacen uso de afiches impresos que son colocados en lugares estratégicos donde los “Otakus” acuden frecuentemente.

El estilo de vida de los “Otakus” se forma a raíz de la adquisición de nuevos patrones e ideologías de la cultura oriental. Este suele ser plasmado en el ámbito profesional y estudiantil. Los “Otakus” llevan distintos estilos de vida según el tiempo que disponen al consumo del anime-manga, el dinero que poseen, la edad y el nivel de estudios. En primer lugar, encontramos al “Otaku” estudiantil. Este estilo de vida se da en jóvenes que no tienen mayor responsabilidad más que el hecho de ser estudiantes. Por ello, poseen tiempo para desarrollar su estilo de vida dentro de su fanatismo. En segundo lugar, está el “Otaku” personal. Este encuentra su afición por la cultura japonesa y el consumo de sus

productos como una forma de expandir y emplear este conocimiento en el ámbito laboral. Por ejemplo: Los “Otakus” que se dedican a la educación o los diseños. Finalmente, se encuentra el “Otaku” doble cara o profesionista. Este fanático de la cultura nipona sabe dividir los espacios y tiempos para consumir y relacionarse con su círculo de amigos “Otakus”. Este “Otaku” se encuentra en la etapa donde mira esta afición como un hobby o distracción a la vida cotidiana que lleva.

Se dice que los “Otakus” peruanos o arequipeños, como los japoneses, tienden a ser solitarios y preferir el aislamiento. Pero esto no es completamente cierto, ya que muchos de ellos, no todos, suelen pertenecer a grupos “Otaku”. Estos grupos están presentes en muchos países de Latinoamérica, y se formaron para que ellos pudieran integrarse con los demás “Otakus” de sus respectivos países. Los “Otakus” se vinculan a estos grupos para poder compartir o transmitir conocimientos sobre su interés común, el manga-anime y todo lo relacionado con la cultura japonesa. Cabe resaltar que la integración a un grupo es muy importante para la construcción de la identidad, en este caso la identidad “Otaku”. Las prácticas “Otakus” más populares entre los jóvenes latinoamericanos incluyen la vestimenta en los eventos y convenciones, el hecho de cantar canciones japonesas, la práctica del juego Yu-Gi-Oh!, los videojuegos, el coleccionismo, y el consumo de alimentos japoneses.

3.3.2.2 *Efectos psicológicos.*

En lo personal los efectos de la identidad “Otaku” son más relativos; a estos efectos suelen estar vinculados aspectos de la historia de vida de cada persona que se asume como tal o a la personalidad de las mismas. Si se admite que asumir una identidad como propia, tiene efectos en los demás, es preciso admitir que tiene aún más efectos en lo personal; como se ha enunciado antes, asumir una “identidad Otaku”, comporta nuevas formas de comunicarse, de establecer relaciones interpersonales, plantea nuevos temas que aparecerán en las conversaciones, cambios en la rutina diaria, el acceso a nuevas fuentes de información y el acercamiento o en algunos casos la adopción de costumbres de otra cultura.

Algunas personas que se asumen como “Otakus”, manifiestan haber tenido cambios positivos en la relación con los demás y en la aceptación de sí mismos desde que decidieron asumirse como tal.

Los “Otakus” latinoamericanos interactúan entre ellos a través del internet, reuniones o convenciones. Cuando un nuevo fanático del anime y manga se integra a un grupo de jóvenes aficionados a estos géneros empieza a asumir una nueva identidad. Es en esta nueva identidad que el nuevo fanático adopta un nickname. El nickname es una palabra en inglés que tiene por significado “sobrenombre”. El uso de este se da mientras el fanático se encuentre dentro del grupo social, entretanto si realiza interacción fuera del grupo emplea su nombre real. El nickname no es solo representativo de los “Otakus”, debido a que es usado por ellos en internet para relacionarse con otros fanáticos del anime-manga mediante algún foro o blog. También, lo manejan personas ajenas a este tipo de subcultura para hacer un perfil virtual. En adición, el “Otaku” escoge su sobrenombre en dos circunstancias, en primer lugar, para codearse de otros fanáticos por medio de blogs o foros; y, en segundo lugar, para interactuar con miembros del grupo social frente a frente. Es así, que el sobrenombre se vuelve parte importante de la identidad “Otaku” al momento de ser escogido por el nuevo fanático. Generalmente, este nickname puede ser sacado de algún personaje de anime o manga, pues los jóvenes “Otakus” consideran que tienen las mismas cualidades de tal personaje o se sienten identificados con el personaje elegido. También, puede ser un nickname inventado por el mismo “Otaku” o pueden agregar un sufijo a su nombre real. No obstante, en algunas ocasiones es impuesto por el grupo social debido a que el nuevo integrante no logra escoger un nickname. Así mismo, el uso del sobrenombre en la mayoría de casos no solo está ligado al mundo virtual, sino que forma parte esencial de la vida cotidiana del “Otaku” dentro de su grupo, ya que resalta su personalidad y su forma de ser. El “Otaku” busca ser reconocido por sus pares como un objeto artístico, capaz de sostener ideas, sentimientos y formas de interactuar con el mundo.

Parada (2012), la palabra “Otaku” posee cierto grado de subjetividad ya que es un concepto complejo de definir. Para entender mejor del tema recurre a Sigmund Freud, quien dice que el término subjetividad está vinculado con la imaginación y la creatividad, lo que hace que陪伴e toda la vida de una persona. Para comprender más de la subjetividad del “Otaku” y su relación con el manga-anime, Parada hace un estudio de tres jóvenes japoneses que comprenden de distinta manera el hecho de ser un “Otaku”. En primer lugar, Hikari de 19 años que conoció el anime y el manga mediante series como Sailor Moon, Sakura Card Captor y otras series Shojo. Ella hace uso de ese nickname porque Hikari tiene por significado “luz” y es el nombre de un personaje de anime de su serie favorita Digimon. Hikari sostiene que adoptar ese nickname le ayudó a desarrollarse como persona, pues encontraba valores que aplicar en su vida diaria. Además, conoce el surgimiento de la palabra “Otaku” y se denomina como tal. Así mismo, sostiene que no puede quedarse en el consumismo y debe continuar con su vida real, ya que es estudiante de una universidad pública y le es imposible desligarse de sus obligaciones. En segundo lugar, se encuentra Naruto, quien es un joven paciente de un hospital psiquiátrico. Él adoptó ese nickname porque todas las tardes acudía a un cubículo para ver las series de anime Naruto y Caballeros del Zodiaco. Este joven se identifica con Pegaso y Naruto –personajes principales de las series de anime anteriormente mencionados- pues considera que como él ellos “nunca se rinden y siempre encuentran una solución”. En tercer lugar, Akito Agito, un joven diagnosticado como afectivo bipolar. Él se refugia en el anime-manga porque encuentra personajes de doble personalidad relacionados a su diagnóstico. De esta manera, establece lazos sociales a partir de sus gustos e intereses. Los tres casos expuestos hacen referencia al “estadio del espejo” propuesto por Jacques Lacan, este consiste en que la persona reconoce su propia imagen y cómo es mirado por los demás, lo cual está ligado a un lenguaje corporal. De esta manera, estructura un sujeto con el cual se identifica. Para estos casos de “Otakus” particularmente se aplica el hecho de extraer valores, encontrar una solución a los problemas o hacer algo a partir de un diagnóstico. Estos casos dados en Japón pueden aplicarse de

la misma manera en Latinoamérica, ya que todas las personas tienden a desarrollar percepciones y argumentos basados en intereses particulares. Las personas en Japón suelen relacionar a los “Otakus” con comportamientos enfermizos o como personas violentas. Esto se da ya que existen distintos tipos de animes donde no siempre muestran cosas bellas, si no que muchos pueden ser violentos (gore), sobre temas sexuales (hentai, ecchi), etc.

Uribe y Parada (2010), mencionan al autor Quayle, quien estudia profundamente el género de anime lolicon, al cual lo relacionan con el Hentai, esto se da ya que el lolicon plantea inquietudes sobre el abuso sexual infantil. Este autor menciona que este género, el lolicon, suele ser visto por pedófilos, ya que los personajes principales tienen características infantiles y suelen tener contactos eróticos con los otros personajes, esto no quiere decir que las demás personas no vean este tipo de anime. Ver este género de anime no tiene condena legal por tratarse de dibujos animados. Sin embargo, muchos ciudadanos japoneses quieren que se prohíba la publicación y el consumo de este; a lo que las entidades gubernamentales japonesas responden que temen que al prohibir el uso y publicación de este tipo de anime aumenten los índices de abuso sexual infantil. Los autores Uribe y Parada, mencionan que generalmente, como dinámica de grupo, las personas adoptan códigos para comunicarse con los integrantes de este. Ya sea con algún lenguaje creado por el mismo grupo, el cual solo conocen los integrantes del mismo o utilizando palabras ya existentes de un idioma, este es el caso de los “Otakus” Latinoamericanos. Ellos han incluido a su lenguaje cotidiano algunas palabras de origen japonés. A lo que los autores ven como las características constitutivas de una identidad “Otaku”.

Larraín (2003), dice que el lenguaje es un elemento fundamental de la identidad, ya que, sobre este, el idioma, se construye la identidad. En adición, con la creación de modas basadas en los animes-manga se fue diseñando una imagen del “Otaku” latinoamericano. Desde su aparición, se vio al “Otaku” como un consumidor reservado, que con el paso del tiempo y con la llegada del video, se hizo una persona colecciónista y más discreta. De esta forma, se le atribuyeron calificativos como

“tímido” o “avergonzado”, y en algunos casos “patético” y “pobre”. Es así, que el “Otaku” es visto por la sociedad como un fanático del manga-anime que forma parte de una tribu, con un porte de inmaduro para las relaciones sociales en la vida real. Además, se cree que si este posee un empleo es para cubrir los gastos de su afición. De igual forma, se le ha atribuido estereotipos como el de una persona insignificante y sumisa. Para la sociedad japonesa, los “Otakus” son un peligro para los demás, esto se cree después de lo sucedido en el caso Miyasaki, en el cual un “Otaku” de 25 años asesinó y consumió la carne y sangre de cuatro niñas que se encontraban entre los cuatro y siete años.

3.3.3 “Terminología Otaku” y su relación con la identidad.

Como parte de la dinámica de grupo, que trasciende lo personal, se encuentra la construcción de códigos para comunicarse y en el caso del “Otaku” tiene que ver con el uso de términos de origen Nipón que incorporan a su vocabulario, aspecto que representa una de las características constitutivas de la identidad. Se conoce algunas de las expresiones usadas con mayor frecuencia por los “Otaku”: “Terminología Otaku”.

Expresión Significado:

- Seiyuu: Voz original de los personajes.
- Opening: Canción de Inicio de series o Películas Anime
- Ending: Canción de Final de series o Películas Anime
- OST: Original Sound Track.
- Doujinshi: Manga escrito por aficionados.
- Fansub: Doblaje aficionado.
- Chan, -kun: Diminutivos - (para llamar a personas menores)
- Oneesan: Hermana mayor.
- Oniisan: Hermano mayor.
- Senpai: Honorífico para referirse al miembro más antiguo de la organización.
- Kawaii: Lindo.
- Arigato: Gracias.
- Kami: Dios.

- Sugoi: Genial, fantástico o increíble.
- Konnichiwa: Hola.
- Saiyonara: Adios.
- Etto: Esto... o ehmm...
- Chibi: Algo pequeño y/o tierno.
- Bakemono: Monstruo.
- Neko: Gato.
- Gomen o Gomen-nasai: Perdón o lo siento.
- Itadakimasu: Gracias por la comida.
- Kokoro: Corazón.
- Manga: Palabra japonesa para designar a las historietas en general
- Mangaka: es la palabra japonesa designada para referirse al creador de una historieta o cómic.
- Cosplay: Contracción de costume play (juego de disfraz), es una especie de moda representativa, donde los participantes, también llamados cosplayers, usan disfraces, accesorios y trajes que representan un personaje específico o una idea.
- Waifu: Es la romanización en japonés de la palabra inglesa Wife, que significa esposa.
- Husbando: Romanización en japonés de la palabra inglesa Husband, que significa esposo.
- Fanfiction: A menudo abreviado fanfic o simplemente fic, hace referencia a relatos de ficción escritos por fans.
- Fanart: Arte hecho por fans.
- Ukiyo-e: Pinturas del mundo flotante o estampa japonesa.
- Lolis: Persona de baja estatura, poco desarrollada, delicada y tierna.

La terminología es representativa de Japón, y en Perú representa al fan del anime, el manga o la Cultura Japonesa, a los “Otakus”, quienes adquieren este conocimiento de términos Nipones, ya sea formalmente en instituciones especializadas, o en lo cotidiano de la interacción con otros “Otakus”, usándolos para comunicarse y entenderse cuando hablan sobre series o mangas, cuando hacen referencia acostumbres del Japón o simplemente para atribuir algún

calificativo a las personas cercanas. El uso de ciertas expresiones particulares al interior de los grupos, se convierte en un rasgo identitario que hace posible establecer diferencias entre los grupos que existen, los más ilustrativos para el caso, son las tribus urbanas o subculturas (siendo considerados los “Otaku” como una subcultura), que poseen términos característicos de sus ideales, símbolos y atuendos que también hacen parte del lenguaje y por ende de la identidad colectiva y personal de las mismas.

CAPITULO IV

METODOLOGÍA

4.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN.

La presente investigación es de enfoque cualitativo, debido a que se busca comprender y profundizar los fenómenos, explorándolos desde la perspectiva de los participantes en un ambiente natural y en relación con el contexto, enfocándose en comprender la perspectiva de los participantes (individuos o grupos pequeños de personas a los que se investigara) acerca de los fenómenos que los rodean, profundizar en sus experiencias, perspectivas, opiniones y sus significados, es decir, la forma en que los participantes perciben subjetivamente su realidad, examinando un tema poco explorado lo que nos permitirá familiarizarnos relativamente con fenómenos desconocidos; interpretando el estudio de los sujetos a partir de lo que dicen y hacen las personas en su escenario social y cultural (Sampieri, 2017).

Abordaremos el tema haciendo uso del método Constructivo-Interpretativo debido a que se construirá, comprenderá e interpretará la realidad, los significados, percepciones y acciones de las personas, puesto que el propósito de la investigación es describir y analizar lo que las personas de un contexto determinado hacen usualmente, así como los significados que le dan a ese comportamiento (González, 2006).

Para comprender el fenómeno “Otaku” y su relación con el manga y el anime dentro de una representación social y una identidad, se adopta una propuesta metodológica en la que se tiene en cuenta tres aspectos: el uso de fuentes bibliográficas, el trabajo de campo realizado por los investigadores y el discurso de los “Otakus” brindado por un cuestionario elaborado por los investigadores.

El tipo de diseño de investigación del cual haremos uso fue el diseño narrativo en el cual el investigador recolecta datos sobre las historias de vida y experiencias de ciertas personas para describirlas y analizarlas. Resultan de interés los individuos en sí mismos y su entorno, incluyendo desde luego a otras personas.

Creswell (2005), señala que el diseño narrativo en diversas ocasiones es un esquema de investigación, pero también una forma de intervención, ya que el contar una historia ayuda a procesar cuestiones que no estaban claras o conscientes, donde los datos se obtienen de autobiografías, entrevistas y cuestionarios.

4.2 SUJETOS.

El tipo de muestreo que se utilizo fue Intencional, porque se hizo una selección de casos según un criterio específico que responde a ciertas características que se han pre establecido de acuerdo a los requerimientos de la investigación.

La población investigada fueron jóvenes arequipeños que se autodenominan “Otakus”, el número de sujetos con los que se trabajo estuvo conformada por 7 jóvenes de edades entre los 15 y 25 años, en donde la premisa que se tomó en cuenta para su selección fue la siguiente, los jóvenes se deben autodenominar como “Otakus” y deben ser reconocidos como tal por los asistentes a los eventos anime.

4.3 INSTRUMENTOS Y TÉCNICAS.

González (2006), define como instrumento toda situación o recurso que permita la expresión del otro dentro del contexto de relación que caracteriza la investigación. El instrumento es una herramienta interactiva, no una vía objetiva generadora de resultados capaces de reflejar directamente la naturaleza de lo estudiado independientemente del investigador, el uso de los instrumentos se produce siempre dentro de un contexto de comunicación, el que será decisivo en el sentido subjetivo que tendrá el instrumento para el sujeto que lo responde

Para la recolección de la información se empleó:

- Observación participativa: Consiste en un proceso caracterizado, por parte del investigador, como una forma consciente y sistemática de compartir, en todo lo que le permitan las circunstancias, las actividades de la vida y en ocasiones los intereses y afectos de un grupo de personas. Su propósito es la obtención de datos acerca de la conducta a través de un contacto directo y en términos de situaciones específicas en las cuales sea mínima la distorsión producida en los resultados a causa del efecto del investigador como agente exterior. En ella el observador forma parte del grupo observado se une al grupo o la persona que desea observar.

Los pasos que debe seguir la observación participante son los siguientes:

- Determinar el objeto, situación o caso (lo que se va a observar).
- Determinar los objetivos de la observación (para qué se va a observar).
- Determinar el modo de cómo se van a registrar los datos.

- Observar cuidadosa y críticamente (fecha, hora, duración de la observación, comportamientos, situaciones y la interacción con ellos mediante las actividades realizadas)
 - Registrar los datos observados.
 - Analizar e interpretar los datos.
 - Elaborar las conclusiones.
 - Elaborar el informe de observación.
- Registros: Consignan todas las vicisitudes y hechos que acontecen en la expedición, visita a terreno o exploración. Por lo tanto, los registros serán el producto directo de las observaciones realizadas, recogidas en terreno, pero también, el espejo de las observaciones y reflexiones de los investigadores.
- La observación participante y el registro de cuadernos de campo en los eventos será la herramienta para esclarecer la manera como el “Otaku” se relaciona en los eventos con su objeto social, el manga y el anime.
- La conversación: Que tiene como objetivo conducir a la persona estudiada a campos significativos de su experiencia personal, capaces de implicarla en el sentido subjetivo de los diferentes espacios que configuran su subjetividad individual, de esta forma el relato va expresando sus necesidades, conflictos y reflexiones en un proceso que implica emociones que a su vez va facilitando nuevos procesos simbólicos dando lugar a los sentidos subjetivos.
- La conversación es un proceso activo que se trabaja en el investigador y los sujetos de investigación, es necesario que el investigador actué con iniciativa y creatividad que le permita emplear diversos recursos en este proceso. El investigador participa del proceso a través de trechos conversacionales. Es en el proceso de comunicación que el otro va implicando en sus reflexiones y emociones sobre los temas que van apareciendo donde el investigador debe acompañar de forma activa. La persona implicada en un proceso conversacional expresa evidencias de esta implicación durante la conversación, esta implicación es muy importante para la investigación pues de ella dependerá la calidad de la información obtenida por esta vía.
- En las conversaciones se construyen verdaderos trechos de información entre los participantes, quienes van ampliando su compromiso personal con el tema en proceso, el conversar no va dirigido a la producción de un contenido susceptible de

ser significado si no que la conversación busca, ante todo, la emergencia del sujeto desde un compromiso total con su expresión. En este sentido los trechos conversacionales son inacabados, tensos, contradictorios, manifestando las mismas características que tiene la expresión personal autentica en cualquier campo de la vida.

- El cuestionario abierto: Que es un instrumento asociado al estudio de las representaciones y creencias consientes del sujeto en el que las respuestas siempre aparecerán mediadas por la intencionalidad, que permitirá la expresión del sujeto en trechos de información que son objeto del trabajo interpretativo del investigador. Estos cuestionarios tienen los siguientes requerimientos:
 - Las preguntas son abiertas y orientadas a facilitar la expresión amplia de las personas estudiadas. No están orientadas a respuestas si no a construcciones del sujeto alrededor del tema tratado.
 - Las preguntas forman un sistema, que responde a una estrategia orientada a la búsqueda de aspectos diferentes de información, que se complementan entre sí, y que permiten una representación abarcadora sobre lo que pretende conocer con el cuestionario.
 - Las preguntas combinan la búsqueda de la información directa e indirecta sobre lo estudiado. La información directa va a aparecer en la toma de posición intencional del sujeto en relación a los aspectos explícitos de las preguntas, mientras que la información indirecta aparecerá en la fundamentación de las respuestas.
 - El número de preguntas es relativamente pequeño.
 - El cuestionario no conduce a resultados concretos si no a informaciones que se integran a otras fuentes e instrumentos usados en la investigación.
 - La aplicación del cuestionario solo es realizada después que se ha desarrollado un clima facilitador para la participación de las personas implicadas en la investigación y después que ellas han asumido su participación en la investigación.

Este cuestionario estuvo conformado por 13 preguntas y los aspectos que se tomaron en cuenta fueron la descripción de temas que interesaron a las investigadoras y que aluden a particularidades de la población investigada como

preguntas de experiencia, de características significativas y de opinión/ valoración, que nos permitirá establecer cómo valoran los informantes sus propias acciones, acontecimientos y sucesos.

- ¿Qué significa el término “Otaku” para usted?
- ¿Usted se considera o autodenomina “Otaku”? ¿por qué?
- ¿Desde cuándo o hace cuánto es “Otaku”?
- ¿Que ha implicado en su vida?
- ¿Cuánto tiempo le dedica al anime o leer manga? (desde hace cuánto).
- ¿Para usted es diferente ser “Otaku” en Japón que ser un “Otaku” en Arequipa? ¿(de qué forma)?
- ¿Pertenece a algún grupo que comparta su afición por el anime y manga?
- ¿Para usted cuál es la imagen que se quiere mostrar a la sociedad con los eventos anime que se organizan?
- ¿Cuál es su serie de anime favorita?
- ¿Se identifica con algún personaje?
- ¿Se atrevería a realizar un cosplay de algún personaje anime? ¿Por qué escogería ese personaje? (o si lo hizo cual fue) / ¿De qué personaje anime se encuentra realizando cosplay? ¿Por qué lo escogió?
- ¿Cuál cree que es el futuro del “Otaku” en la ciudad de Arequipa?
- ¿Te gusta la cultura oriental cultura japonesa? y ¿Qué diferencias encuentras con tu cultura?

4.4 PROCEDIMIENTO.

4.4.1 Recolección de la información:

Para comprender el fenómeno “Otaku” dentro de una representación social y una identidad, el primer paso que realizamos fue la revisión de documentos académicos, documentos informativos y documentos subjetivos para conocer y organizar la información con la finalidad de comprender el fenómeno “Otaku” dentro de una representación social y una identidad.

Por esta razón fue de vital importancia la revisión documental sobre el “Otaku”. La cual estará encaminada a comprender la dimensión del “Otaku” como un concepto que define al fan del anime y el manga, enmarcado en muchas

ocasiones dentro de las denominadas tribus urbanas. Para la revisión documental se tomarán en cuenta tres aspectos relevantes:

- Definición amplia de “Otaku”.
- Surgimiento del “Otaku” en la historia.
- El anime y el manga forman parte de la vida cotidiana del “Otaku”.

Por otro lado, mediante herramientas virtuales como Facebook, se accedió a conversaciones, comentarios y escritos realizados por los “Otakus”. De esta manera se buscó complementar la información del “Otaku” por medio de un acercamiento a sus sitios de encuentro, un cuestionario de tipo abierto y la revisión documental.

El segundo paso fue proceder a elaborar un cuestionario tipo abierto de 13 preguntas (véase anexo n°1) dirigidas al tema de la investigación con el propósito de aclarar términos, descubrir ambigüedades, definir los problemas, orientar hacia una perspectiva, ofrecer criterios de juicio o recordar los hechos necesarios, conocer sobre qué versa el discurso del “Otaku” arequipeño, cuál es su lugar como parte de la representación social e identidad “Otaku”.

Este cuestionario permitió a su vez una conversación informal, donde el entrevistado es capaz de responder sobre sus sentidos, significados y símbolos inmersos en su discurso. Por ende, se requirió de un dialogo sincero capaz de generar reflexiones en torno a lo que se investiga.

Se agrupó las preguntas del cuestionario dentro de dos tipologías que facilitará su análisis, las cuales contienen los criterios con los que se formuló cada pregunta:

- Descriptiva, al ser de tipo cualitativa la investigación, esta tipología adquiere gran valor, pues a través de ella se busca la descripción de temas que interesan a los investigadores y que aluden a particularidades de la población investigada.
 - ¿Qué significa el término “Otaku” para usted?
 - ¿Usted se considera o autodenomina “Otaku”? ¿por qué?
 - ¿Desde cuándo o hace cuánto es “Otaku”?
 - ¿Que ha implicado en su vida?

- ¿Cuánto tiempo le dedicas al anime o leer manga? ¿desde hace cuánto?
- ¿Para usted es diferente ser “Otaku” en Japón que ser un “Otaku” en Arequipa? (de qué forma)
- ¿Pertenece a algún grupo que comparta su afición por el anime y el manga?
- ¿Para usted Cuál es la imagen que se quiere mostrar a la sociedad con los animes que se organizan?

- Opinión/ valoración, que nos permitirá establecer cómo valoran los informantes sus propias acciones, acontecimientos y sucesos. A diferencia de la descriptiva esta no tiene una tipología en la formulación de preguntas, pues buscan la opinión y valoración del sujeto sobre ciertos aspectos. Las preguntas de opinión y valor se dedicarán al abordaje del denominado cosplay y la forma en que repercute ser “Otaku” en el presente y futuro de este joven arequipeño ligado a un gusto por el anime y el manga; resaltando la importancia del contexto cultural al indicar una posible diferencia entre el referente nipón y peruano del “Otaku”.
 - ¿Cuál es su serie anime favorita?
 - ¿Se identifica con algún personaje?
 - ¿Se atrevería a realizar un cosplay de algún personaje anime? ¿por qué escogería ese personaje? (o si lo hizo cual fue) / ¿De qué personaje anime se encuentra realizando cosplay? ¿por qué lo escogió?
 - ¿Cuál cree que es el futuro del “Otaku” en la ciudad de Arequipa?
 - ¿Te gusta la cultura oriental, la cultura japonesa? ¿qué diferencias encuentras con tu cultura?

El tercer paso fue la búsqueda de eventos donde se reúna la comunidad “Otaku” que nos permita conocer el entorno en el cual se desenvuelven y acercarnos a los sujetos para la realización de nuestra investigación. Entre estos eventos optamos por elegir “El Campeonato Peruano Cosplay Macro-Región Sur 2017” realizado anualmente, el cual reúne a una gran cantidad de personas dirigido al

público en general que participa en actividades como karaoke de J-Music, cosplay individual o grupal, entre otras actividades. Contactando y convenciendo a los representantes del evento para la facilitación de 7 personas voluntarias asistentes confirmados para el día del evento que reúnan las siguientes características: autodenominarse como “Otakus” y ser reconocidos como tal por el grupo con la finalidad de realizar un cuestionario mediante una conversación con ellos sobre su afición al anime-manga, así como para poder realizar las observaciones a las actividades que se den en el lugar del evento, a lo cual ellos nos dieron su afirmativa.

El cuarto paso fue la asistencia al evento, realizando nuestras primeras observaciones en el ambiente mismo, registrando todo lo observado que fue importante ya que se consignaron las vicisitudes y hechos que acontecieron en la expedición, visita a terreno o exploración. Por lo tanto, los registros fueron el producto directo de las observaciones. Ésta fue la primera forma de introducción de los investigadores al evento dirigido a jóvenes “Otaku” con la cual empezamos a constituir los registros en el escenario natural del “Otaku”, el cual reúne una gran cantidad de personas mayores y menores de edad que participan en actividades como Karaoke de j-music, cosplay individual y grupal, concursos musicales y presentación de bandas de J-music, eventos mensuales, etc.

La observación participante y el registro de cuadernos de campo en el evento fueron la herramienta para esclarecer la manera como el “Otaku” se relaciona en los eventos con su objeto social, el manga y el anime (véase anexo n° 2).

Posteriormente teniendo como base esta información se dio paso a comunicarnos con los organizadores del evento los cuales nos facilitaron los nombres de 7 personas (véase tabla 1), que aceptaron formar parte de la investigación voluntariamente, con edades aproximadas entre los 15 y 25 años, que se autodenominan como “Otaku” y son reconocidos como tal, procediendo a presentarnos y para tener la participación de la muestra en la investigación se realizó un consentimiento informado, donde se informaba y explicaba a los jóvenes acerca de lo que se iba a realizar con la investigación y a la vez establecer mediante una conversación un clima facilitador para luego proceder con la realización de un cuestionario que tuvo una duración aproximada de 30 minutos realizándose de manera individual en un pequeño espacio del lugar del

evento el cual nos permitió mantener conversaciones abiertas acerca del “Otaku” en Arequipa, seguidamente toda la información recabada fue procesada.

Tabla 1: “Otakus” de referencia y sus pseudónimos

PSEUDONIMO	PERSONAJE
Sora	Significa “cielo” en japonés. Tomado del anime ¡Oh, mi diosa!
Tenma	Significa “cielo verdadero” en japonés. Personaje principal del anime Monster
Mito	Personaje del anime Hunter X Hunter
Yui	Significa “amable” en japonés. Personaje principal del anime Diabolic Lover
Naciret	Nombre real de la persona entrevistada.
Mugi	Significa “Aquel que es sabio”. Personaje principal del anime Kuzu no Honkai.
Caterin	Nombre real de la persona entrevistada.

Este movimiento cultural se despliega por toda la ciudad, promovido por grupos “Otaku” en espacios ofrecidos por salones comunales, colegios, teatros, bibliotecas y centros comerciales, que tienen tiendas para el público “Otaku”; este hecho es dado gracias al interés del “Otaku” por compartir su gusto hacia al anime y el manga con otros, sin distinción de edad, raza o estrato socioeconómico. Por tal razón, la población no estuvo determinada por criterios de este orden y se tuvo como prioridad sus espacios de expresión y saber alrededor del “Otaku”.

4.4.2 Análisis de contenido.

Para este proceso se tiene en cuenta el material dado en la recolección de información, que permitió la creación de categorías de análisis por las investigadoras con base en las teorías sobre la identidad y las representaciones

sociales; depurando en este ejercicio constante entre la experiencia y la teoría, el sentido de la “identidad Otaku” y la “representación social “Otaku” para la pregunta de investigación.

La fase descriptiva de la investigación estuvo constituida por el marco teórico, en el cual se aborda las representaciones sociales, el concepto identidad y el “Otaku” relacionado con las tribus urbanas, la descripción de “Otaku” en su definición, antecedentes y expresiones llevo a postular dos categorías de análisis: el “Otaku” como representación social y el “Otaku” como identidad.

Dando paso a la fase constructivo – interpretativa de la información, donde comenzamos a vincularlas con las configuraciones nuevas alrededor del fenómeno manga-anime, el “Otaku”, la teoría de la identidad y la teoría de las representaciones sociales. En este momento se realiza el análisis subjetivo de la información con las nuevas configuraciones.

Tabla 2: Tratamiento de la información

Resultado	Fase Organizativa			Fase Constructiva	Fase Interpretativa
	Nº de observaciones	Herramientas	Revisión Documental	Sistema de Configuraciones	Configuración de Resultados

Esta forma de relacionar la información (véase tabla 3) y generar un nuevo marco interpretativo de los hechos es producto de la lógica configuracional donde organizamos, construimos e interpretamos la información, el trabajo de campo y la revisión bibliográfica. Esa que es una herramienta que fomenta a la claridad de los resultados que emergen de la investigación, al aportar la revisión de varias fuentes de información entre ellas la de las investigadoras.

CAPÍTULO V

RESULTADOS

El trabajo de investigación realizado con los jóvenes “Otakus” arequipeños incorporó una revisión bibliográfica, de trabajo de campo y de teorización, en el cual se tomó como fruto de la interacción entre la representación social “Otaku” e identidad compontes del campo de representación como noticias, artículos, escritos de personas que dicen ser “Otakus” y un formato de cuestionario abierto que permitió a las investigadoras tener una guía para elucidar la construcción de esta interacción, determinado en gran medida por el dilema de ser un “Otaku” en Arequipa que se apasiona con una cultura extranjera y de la cual hace propios ciertos elementos de identidad representados como “Otaku”.

Este proceso se da bajo un esquema que empieza en el efecto que la representación social “Otaku” genera sobre la identidad planteándola como un dilema a resolver, pues resulta difícil apasionarse de una cultura extranjera sin dejar de lado la propia, este dilema se ve planteado cuando la identidad logra interactuar con la representación social para darle una denominación que condense lo propio y lo extranjero dándole mayor preferencia a lo segundo por ser para ellos más atractivo, y en este sentido determinar que de la representación social surge algo para el “Otaku” arequipeño denominado como una forma de vida, enmarcada en el anime y el manga, constituyendo con ello el encuentro entre dos culturas Japón y Arequipa que se entiende como identidad al identificarse con personajes anime y manga, llevándolos a representarse socialmente como “Otakus”.

Tabla 3: Obtención de resultados

OBTENCIÓN DE LOS RESULTADOS					
	Fase Organizativa			Fase Constructiva	Fase Interpretativa
	Nº de observaciones	Herramientas	Revisión Documental	Sistema de Configuraciones	Configuración de Resultados
JapónenArequipa:Eldilema“Otaku”	Campeonato Peruano cosplay macro-región sur (7)	Sora Tenma Mito Yui Naciret Mugi Caterine (Entrevistados)	Documentos académicos <ul style="list-style-type: none"> • Artículos • Monografías • Libros Documentos informativos <ul style="list-style-type: none"> • Internet • Periódicos 	El Otaku como representación social El Otaku como identidad	Anime y manga un estilo de vida para el Otaku arequipeño. <ul style="list-style-type: none"> • Amor por el objeto social. Otaku arequipeño: encuentro entre el Perú y Japón <ul style="list-style-type: none"> • Otaku arequipeño a través del objeto social • Otaku arequipeño frente a la representación social • Otaku arequipeño a través de la identidad
		Notas de campo Conversaciones	Documentos subjetivos <ul style="list-style-type: none"> • Conversaciones de internet, vía redes sociales • Escritos 		

Tabla 4: Resultados de cuestionario

Preguntas del cuestionario	Indicadores	Sentido Subjetivo	Configuración Subjetiva
1	Fanático	Termino originario de Japón, del cual resaltan las diferencias entre ser un Otaku japonés y ser un Otaku arequipeño. El primero, hace referencia a una persona con afición obsesiva hacia cualquier tipo de objeto o actividad, siendo mal vistos pues se les percibe como antisocial y enfermo; el segundo, hace referencia a personas con afición bastante grande hacia el anime-manga y la cultura japonesa, siendo estos aceptados.	Representación amplia de Otaku
2	Conocimiento del anime y de la cultura Japonesa	Gusto por el anime seguido de búsqueda de conocimiento acerca de estos y de su país de origen (Japón), naciendo una admiración y una participación constante en los eventos de difusión del anime –manga y la cultura Japonesa adquiriendo a su vez productos propios del anime y su cultura .	Construcción de su identidad como Otaku
3	Aproximación al anime a una edad infantil	Acercamiento al anime desde una temprana edad por influencia de sus coetáneos y la televisión a señal abierta. Siendo percibidos como dibujos dirigidos a un público infantil al cual no se le atribuye una connotación negativa.	Construcción de su propia identidad

		Haciendo referencia a que los animes les dejan enseñanzas, aprendizaje de valores que influye en su vida de forma positiva; queriendo imitar las conductas de los personajes a los cuales admiran.	
4	Aprendizaje	El anime es visto como una influencia positiva en sus vidas ya que por medio de este, tienen la oportunidad de relacionarse con personas de sus mismos intereses, manifiestan además que a través de los animes aprendieron muchas enseñanzas y/o valores para su desarrollo como personas.	Crecimiento personal
5	Rutina	El anime- manga pasan a formar una parte importante de su vida, dedicándole tiempo y dinero, esperando por la publicación de animes-mangas de temporada con impaciencia, transmitidos por sitios web u otros.	Parte importante de su estilo de vida
6		Marcada diferencia entre el Otaku japonés y el Otaku latinoamericano-arequipeño, más allá del significado de la palabra los Otakus arequipeños desean un mayor y fácil acceso a productos japoneses, además se muestran orgullosos y aceptados socialmente.	Construcción de una identidad Otaku latinoamericana-arequipeña
7	Grupo	La mayoría ha pertenecido a un grupo fan del anime, sin embargo, por motivo del tiempo, tuvieron que abandonarlo.	Identificación social con un determinado grupo

		Ellos consideran que no es necesario pertenecer a un grupo para ser Otaku, pero siguen en contacto con algunos miembros del grupo	Singularidad
8	Difusión	Difundir la cultura japonesa y el gusto por el anime donde no existe un límite de edad o grado de instrucción.	Imperialismo Cultural
9-10	Admiración al anime	Desean llegar a ser como el personaje que admirán, formando un lazo emocional con estos.	Identificación con los personajes
11	Juego de disfraz	El juego de disfraz (cosplay) significa para ellos un medio que les permite encarnar por un breve momento a sus personajes del anime, sintiéndose bien por verse como el personaje que les gusta.	Representación de identidad llevada a la alteración de la realidad.
12	Incremento	Muestran una postura optimista hacia el futuro del Otaku puesto que lo ven como una comunidad emergente debido a los medios de comunicación.	Globalización
13		Admiración y aprecio hacia la cultura japonesa en cuanto a educación, valores, cuidado del medio ambiente, entre otros, sintiendo que en su propia cultura existe pobreza con respecto a los temas mencionados.	Alienación

5.1 JAPÓN EN AREQUIPA: EL DILEMA OTAKU.

En Arequipa desde ya hace varios años atrás se asiste a eventos propios de la cultura de otros países, en este caso específicamente de la cultura japonesa, la cual ingreso a nuestro país a través de las cadenas televisivas que difundían series de animación japonesa tales como: Saint Seiya, Dragon Ball, Marco, etc; teniendo gran acogida en nuestro país ganando seguidores (posteriormente denominados Otaku), que con cada nueva serie iban cultivando su preferencia por la imagen e historias de los dibujos animados japoneses, el anime. La transmisión de series de animación japonesa, vino acompañada de la venta de productos que atraían la atención del público infantil y juvenil en su mayoría, álbumes, artículos colecciónables, juguetes y figuras en miniatura de los personajes, lo que puede ser entendido como la extensión del objeto social a través del mercado y el colecciónismo, lo que tuvo un efecto sobre la representación social de “Otaku”, dado que es a partir del objeto social que se consolida el campo de la representación, para algunos de los seguidores llegó a tener mayor trascendencia en la vida, que para otros, ejemplo de ello son:

- Yui: Bueno yo comencé viendo anime desde que tenía 7 u 8 años de edad junto con mis primos, series como Saint Seiya, ramma ½ y otros que pasaban por la televisión, ya luego yo comencé a buscar más y me encontré con diferentes géneros de anime de allí es que me gustaron más los animes de género gore con algo de psicológico, shonen, shojo. Luego a los 14 o 15 años mi fanatismo había crecido tanto que compraba cds, llaveros, peluches, posters de mis animes y le dedicaba bastante tiempo a esto es así que hasta ahora prefiero quedarme en casa viendo series anime o leyendo manga antes que salir a discotecas, etc, es entonces que me considero Otaku desde esa edad. En relación a lo que ha implicado en mi vida, el anime me ha enseñado muchas cosas buenas como que si eres tímido puedes mejorar, que nunca estarás solo, a no rendirme fácilmente, la amistad y los lazos, el anime es lo mejor en muchos sentidos, enseñan cosas valiosas, como la lealtad, la honestidad, la perseverancia, el amor, la confianza hacia uno mismo y mucho más que te ayudan a mejorar como persona.
- Mugi: Soy Otaku desde que tengo uso de razón y desde que conocí el anime, desde que era una niña de 10 años, mis hermanos mayores me adentraron al mundillo

anime con una serie que hizo que empezara a amarlo, “Death Note” que fue mi entrada al mundo de anime y al del yaoi fue casi en paralelo, porque a medida que iba viendo los capítulos de Death note, empecé a darme cuenta que entre “L” y “Kira” había una relación un tanto extraña y la idea de que esos dos harían una pareja adorable no dejaba de rondar mis pensamientos, así que un día, buscando por allí, encontré “doujins” de la pareja y ¡BOOM!, me enganchó de una manera tal que no pude escapar, desde ese momento me gusta el yaoi ,fue encontrar una historia diferente para mí, y bueno la mayoría de personas me han tachado de infantil e inmadura por la concepción que tienen sobre el ser Otaku el gusto por el anime o el manga y también me han tachado de pervertida o mente podrida por el hecho de ser fujoshi.

He escuchado muchas veces que las chicas que les gusta el yaoi son gay, me gustaría saber quién fue el grandísimo idiota que se le ocurrió esto. El Yaoi es un género desarrollado por mangakas, en su mayoría mujeres heterosexuales, para mujeres heterosexuales y si lo analizan bien, estas historias están muy arraigadas a los cánones de una pareja heterosexual normal. Para explicarme mejor daré un ejemplo, en el yaoi la pareja se compone de un Seme, que es el personaje activo y que lleva el rol del hombre en la relación, es alto, varonil y rudo. Por otro lado, está el Uke, el pasivo y el que lleva el rol de la mujer, estos personajes son altamente feminizados, tanto que a veces puedes confundirlos con una mujer, son de estatura baja, muy tiernos y delicados. Son estas diferencias entre los personajes, casi siempre muy marcadas, las que no dejan dudas sobre el papel que juegan cada uno en la relación. Todo esto ha implicado que yo no sea una persona de mente cerrada si no al contrario y pueda referirme a estos temas sin miedo al qué dirán o vergüenza alguna y sobre todo el ser más tolerante.

Tal como lo señalan “Yui” y “Mugi” en los otakus el anime estuvo presente en sus vidas desde temprana edad, haciendo que el gusto por el anime y el manga se extienda hacia un gusto por algunos elementos de la cultura japonesa, marcando el dilema entre pertenecer a una cultura y tener preferencia por otra, que “Mitto” nos relata de la siguiente manera (véase anexo n° 1 pregunta n° 13)

- Mitto: Sí, porque es una cultura que tiene fuertes cimientos y una gran historia, gracias a eso están avanzados en lo tecnológico, educativo y socialmente también.

En AQP y especialmente en Perú nos falta todo esto sobre todo mejorar nosotros como ciudadanos y una vez que nos respetemos entre nosotros podremos respetar y cuidar nuestra tierra.

Aun cuando lo que expresa “Mitto” es fruto del llamado Imperialismo Cultural que según González y Viloria (2007), se hizo conocer durante los años 60 y 70 como una forma de imposición ideológica desarrollada a través de los medios de comunicación y otros medios de producción cultural a fin de establecer los valores de una sociedad dominante en una determinada sociedad periférica o dependiente. Los teóricos de la escuela de Frankfurt a través de la corriente crítica buscaron establecer una relación entre los esquemas de dominación económica globales, con el consumo de bienes culturales (televisión, radio, medios impresos) producidos en los países dominantes. Desde entonces, esta corriente se empeñó en demostrar que los países ricos o industrializados, no sólo ejercían sus posiciones hegemónicas en el plano económico hacia las naciones en vías de desarrollo, sino también en el cultural. El ejercicio de estas posiciones favorecía el consumo de productos culturales producidos en los países desarrollados. De esta manera, los ideólogos de esta postura sostienen que a través del consumo de estos productos se ejercen acciones de un nuevo tipo de imperialismo, el imperialismo cultural, el cual tiene como finalidad exportar e imponer los valores y cultura de los países desarrollados, hacia los países receptores, los cuales adoptan de una manera pasiva y casi imperceptible los flujos informativos y los productos culturales extranjeros.

La mayor victoria del imperialismo no es sólo la obtención de beneficios materiales, sino su conquista del espacio interior de la conciencia a través de los medios de comunicación de masas.

A pesar de que esta influencia cultural de oriente empezó a darse a conocer en los 90s con la televisión a señal abierta y continuo así por varios años este ahora ha pasado a un segundo plano por el fácil acceso que se comenzó a tener al internet, siendo este actualmente un espacio en el cual se encuentra un amplio catálogo de páginas en las cuales uno puede acceder al consumo de animes y mangas, por lo cual hoy en día es su mayor medio de consumo. En donde además de tener acceso a sus series logran conocer y conseguir amigos con similares intereses logrando conocer más acerca de la cultura japonesa formando grupos de jóvenes aficionados con los mismos intereses organizan eventos con el objetivo de acercarse más a esta cultura a la cultura del anime.

Presentando un dilema, que también da cuenta de la forma en que el “Otaku” Arequipeño le ha dado solución, que consiste en lo que podría llamarse un “cruce cultural”, es decir, incorporar a la propia cultura elementos particulares de la cultura japonesa, lo que se traduce en un reconocimiento y atribución de valor a las costumbres y tradiciones de oriente para transformar aquellas tradiciones de la propia cultura que generan insatisfacción, rasgo característico de las representaciones sociales, consideradas como formas en las que el sujeto genera sentidos desde una lógica no formal y los integra a su vida cotidiana.

En este proceso de “cruce cultural” no solo se incorporan elementos de otra cultura a la propia; sino que cada persona las integra a su identidad asumiéndose como “Otaku”, que sumado a las particularidades que este encuentro imprime al concepto de “Otaku”, permite hablar de un “Otaku Arequipeño”.

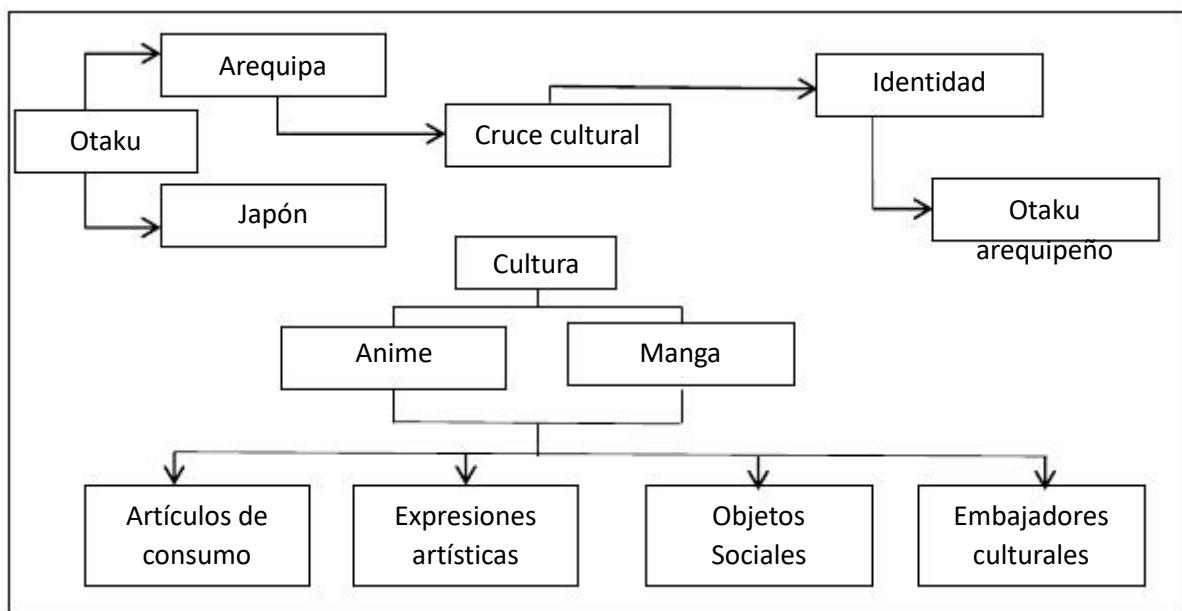


Figura 22: Esquema encuentro Cultural entre Japón y Arequipa

Para el “Otaku Arequipeño”, uno de los aspectos fundamentales, es el conocimiento sobre la cultura japonesa, destacan la irritación que les produce encontrar personas que se asumen como “Otakus”, pero no conocen mucho de manga, anime o cultura japonesa, estas personas, a la luz de la teoría de las representaciones sociales, disponen de una representación amplia de “Otaku”, a partir de la cual exigen un conocimiento a profundidad, a quienes pretenden asumirse de esta manera. El hecho mismo de que el “Otaku” en Arequipa sea considerado el resultado de un cruce cultural entre Japón y

Arequipa, justifica que resulte tan importante conocer la cultura japonesa; las siguientes son algunas expresiones que dan cuenta de este aspecto:

- Ser “Otaku” requiere un poco de conocimiento, la verdad es un poco irritante la gente que dice ser “Otaku” por moda o porque les gusta alguna serie.
- Ser “Otaku” no es solo ser aficionado a las series o el manga, sino se debe tener un gran conocimiento de no solamente los animes y los mangas del momento, también se debe saber de cultura japonesa y estar empapado respecto del tema del lejano oriente.
- Si bien es cierto que todo gira en torno a la cultura oriental, si tú preguntas a mucha gente de este medio, aquí hay médicos, personas comunes y corrientes que tienen una vida normal y esto muestra que la gente que ve el anime es gente culta.

Este cruce cultural entre Arequipa y Japón, mediado por la llegada del anime y la posterior aparición de los “Otaku”, contempla también la atribución de ciertos valores al manga y al anime (siendo estos procedentes de Japón), que están ligados a la concepción y relación que cada persona establece con los mismos, de forma que pueden ser considerados como artículos de consumo, expresiones artísticas, objetos sociales o embajadores culturales (Véase tabla 3); cada uno de estos valores le asigna una función al anime y al manga, para ilustrar esto, se presenta a continuación una tabla que expone algunas ideas que los “Otaku Arequipeños ” manejan en torno al anime y el manga:

Tabla 5: Valores atribuidos al manga y al anime

Elementos	Anime-Manga
Artículos de consumo	<p>Las tiendas de producto anime-manga ofrecen artículos como llaveros, poleras, polos, peluches, mangas, posters y otros relacionados.</p> <p>Es limitado y caro el acceso a nuestros accesorios anime.</p> <p>Compraba Cds llegando a gastar todo mi dinero en estos, también compraba posters, álbumes, peluches, llaveros, pins, collares</p>

	de mis animes favoritos ya que me identificaba con estos.
Expresiones artísticas	El cosplay es un arte, me encanta representar estos personajes pues confecciono mis propios trajes.
Objetos sociales	El mundo anime me ayudo a conocer y relacionarme con más personas entendidas del tema. Es parte de mí ser. Influyo en mi vida de forma positiva, los personajes principales de cada anime me enseñaron a perseverar con mis metas y no abandonar a alguien que nos necesita.
Embajadores culturales	Me encanta el anime porque me enseña muchas cosas. El evento nos permite difundir la cultura japonesa y el anime para que la comunidad arequipeña sepa que existimos y otra gente que le guste el anime pueda sentirse libre de participar en estos eventos.

Los artículos de consumo alusivos al anime y manga generan en los “Otakus” sentimientos de felicidad, percibiéndolos como una forma de satisfacción personal ya que al comprar ese objeto sienten realizados sus deseos de tener artículos provenientes de sus series favoritas propias de la cultura japonesa; convirtiéndose en una forma de alcanzar cierto estatus a través del número de objetos que poseen y pueden aportar a su construcción personal.

En las conversaciones realizadas a los “Otakus”, estos coinciden en atribuirle al anime-manga el valor de expresiones artísticas tanto a los dibujos, como al cosplay y la música. En cuanto al dibujo muchos se interesan por la animación japonesa por lo cual realizan ilustraciones de los personajes que más les gusten para posteriormente dar rienda suelta a su creatividad, construyendo sus propios personajes con sus historias. El cosplay siendo la confección del vestuario y la interpretación del personaje seguida también de la música

debido a que muchos, aprenden las letras de las canciones de sus animes o forman sus grupos dirigidos a la interpretación o creación de canciones.

Los “Otakus” le confieren el valor de objeto social al anime-manga a relacionarlos con su vida (identificación con personajes) por lo que los consideran una parte importante de su crecimiento personal y su construcción de identidad.

Un último valor que se confiere al anime-manga es el de embajadores culturales que es el producto del imperialismo cultural lo cual nos da como fruto personas alienadas que incorporan en su vida diaria las costumbres de otra cultura. Aunque no todos los animes reflejan explícitamente aspectos propios de la cultura japonesa el hecho de que sea Japón el país de origen de estos, es atribuible al interés por conocer sobre la cultura japonesa que surge en los “Otakus” arequipeños, quienes guiados por el gusto hacia el anime-manga se introducen en las temáticas y contexto en el que se desarrollan las historias para comprenderlas y como ellos señalan “ir más allá” de contemplarlos, para convertirlos en un estilo de vida.

5.1.1 Anime y manga: un estilo de vida para el Otaku arequipeño.

Con la aparición del anime-manga en Japón con el tiempo dio paso al nacimiento de los “Otakus”, el cual se hizo parte de la vida social japonesa, por lo cual se entiende que el anime-manga es la historia de un objeto social inmerso en un individuo que lo representa y al que han denominado “Otaku”.

La corriente Oriental invadió Arequipa. Niños, jóvenes y adultos son sus consumidores. La cultura popular japonesa y sus expresiones artísticas como el anime y el manga, se introdujeron hace más de 18 años en ciudades peruanas. Desde allí su popularidad creció estimulado por la televisión y el internet (La Republica, 2009).

El anime y el manga pasan a formar una parte importante de su vida dedicándole tiempo y dinero, esperando con impaciencia por la publicación de los animes-mangas de temporada o algunos que llevan siguiendo por años, transmitidos por sitios webs u otros.

5.1.1.1 Amor por el objeto social.

Este título nace a partir de la noción de objeto social de Moscovici (1979), concepto entendido en la dinámica sujeto-objeto que pretende incluir lo social en el objeto. Teniendo en cuenta que la identidad

interactúa constantemente con la representación social en tanto el “Otaku” se constituye en estos dos planos, uno como representación y otro como identidad, es posible hablar del amor como una palabra nacida del “Otaku” para hablar de su estilo de vida. Este proceso del amor por el anime y el manga puede entenderse mediante dos rutas, una que alude al proceso de la identidad personal que tiene como antecesor la infancia y otro que alude a una identidad social, en el que el objeto es reconocido por un Alter en la adolescencia.

Con la identidad personal y el objeto social: ¿Desde cuándo o hace cuánto es Otaku? (véase anexo n°1, pregunta n° 3)

- Sora: Desde hace 13 años, debido a que mi hermana compro un CD de Dragon ball Z y fue que desde allí me comenzó a gustar e interesar el anime, posteriormente busque más animes y compraba Cd llegando a gastar todo mi dinero en estos, también compraba posters álbumes, peluches. Llaveros, pins, collares de mis series favoritas ya que me identificaba con estos y así fue como luego participe en eventos otakus en donde me divertía mucho con las dinámicas que realizan, y escuchaba a las bandas que interpretaban los openings .
- Tenma: Soy Otaku, debido a que me gustan los animes o mangas, así como la cultura de Japón, se bastante acerca de esto así que participo siempre en estos eventos y sé que aquí puedo encontrar gente con gustos similares a los míos. Desde hace 12 años, primero comencé con Dragon ball, evangelion, kenichi, etc... Me identificaba mucho con estas series... me gustan los mensajes que te daban y no solo estos, si no muchos más. Hablando sobre el esfuerzo o la amistad entonces me hice más que fanático de estas series y por supuesto de Japón y comencé a indagar más y más animes y me pasaba horas y horas viéndolas ... llegando hasta no dormir por verlas jajaja.

Con estas dos versiones introspectivas sobre el origen de ser “Otaku” en la sociedad se plantea la importancia de un afecto del anime que se origina en la infancia y está ligado a procesos además de subjetivos de identidad personal. Se corrobora la relación del surgimiento del “Otaku” arequipeño con la transmisión de anime en Perú como origen del amor por el objeto social, surgiendo un acercamiento al anime desde una temprana edad por influencia de sus coetáneos o la televisión a señal abierta siendo vistos como dibujos dirigidos para niños, a los cuales no se les atribuye una connotación negativa. Haciendo referencia que los animes les dejan enseñanzas y el aprendizaje de valores, influyendo según ellos en su vida de forma positiva; queriendo imitar conductas de aquellos personajes a los cuales admiran. Parece que en la infancia la televisión jugó un papel determinante.

El amor por el objeto social en este plano está dado por una constante interacción entre la identidad personal y el objeto social del “Otaku”, de esta manera el cosplay adquiere un sentido de identificación con los personajes de anime y manga, “si sería Misa Misa, me gusta su forma de ser, a veces infantil y usa eso a su favor para convencer a otros ”, dice “Naciret” una de las entrevistadas; el cosplay significa para ellos un medio que les permite encarnar por un momento sus personajes de anime sintiéndose bien por verse como el personaje que les gusta o con el cual se identifican, es decir en el contacto del “Otaku” con el anime y el manga nace el amor por el objeto social. Sigue un proceso que busca el Alter en el otro para reafirmar su gusto y constituirlo como un estilo de vida.

Con la identidad social y el objeto social:

¿Pertenece a algún grupo que comparta su afición por el anime y manga?
(véase anexo n°1, pregunta n°7)

- Tenma: No por ahora, debido a que todos ahora estamos ocupados con nuestras vidas, pero seguimos viéndonos y Hablando acerca del anime, es decir que nuevos animes salen en estos meses etc, reuniéndonos en casa de alguno de mis amigos y poder verlos en grupos.

- Mito: No, debido a falta de tiempo, pero me gustaría mucho pertenecer a alguno para compartir el mismo interés, pero no es necesario tampoco pertenecer a un grupo de anime para ser Otaku puesto que muchos son Otakus muy tímidos o que no les gusta mucho socializar en realidad depende de cada uno.
- Mugi: Actualmente si, pertenezco al grupo señorita fujoshi en la cual somos 3 miembros por ahora ya que el grupo es nuevo, siempre que nos reunimos en casa de alguna de nosotras a veces compartimos series yaois o leemos manga y nos reímos o simplemente nos divertimos así.

En estas entrevistas existe un reconocimiento del otro sobre la importancia del anime-manga en la realidad social del “Otaku”, representado en nuestros entrevistados y por otros “Otakus”, donde la mayoría ha pertenecido a un grupo fans del anime, sin embargo, por motivos de tiempo u otros tuvieron que abandonarlo. Ellos consideran que no es necesario pertenecer a un grupo para ser “Otaku”.

Las personas que no pertenecen a los grupos, pero sienten un interés en estar en ellos, reconocen la existencia de identidades sociales como los grupos, pero no consideran necesario pertenecer a un grupo para ser un “Otaku”, presentando aun así una relación con el objeto social.

Esto quiere decir que el Alter propuesto por Moscovici (1979), es representado por el “Otaku” como aquel que se relaciona con el anime y el manga u objeto social de manera indirecta o directa, lo importante es que el alter reconozca este objeto social como algo importante para la identidad social del “Otaku”. Resultando de esto una interacción entre la representación social y la identidad mediante el objeto social y el afecto o amor que se le tiene.

5.1.1.2 Certezas e incertidumbres para el Otaku como representación social.

La pregunta por la existencia del “Otaku” a futuro, surge a raíz del marco teórico en el que se describe el surgimiento de tribus urbanas como los metaleros que llevan décadas en el ámbito social y tribus que actualmente están emergiendo como los “kpopers”. Otras tribus como los “Emos” que hace algún tiempo surgieron en nuestra ciudad y actualmente han ido decreciendo, debido a que fueron tribus urbanas vistas básicamente como moda, que tuvo una gran cantidad de seguidores (la mayoría adolescentes) pero que decayó debido al surgimiento de otras tribus urbanas o subculturas.

A este tipo de incertidumbre se enfrenta el “Otaku” Arequipeño que considera a su representación social como parte de la identidad personal, puesto que a pesar de que su objeto social posee firmeza dentro de la representación social “Otaku”, los grupos no la poseen y es visto que una tribu urbana, cultura juvenil o subcultura necesita de la promulgación de su campo de representación: música, ideologías y aportes culturales de otros países, para seguir existiendo en la realidad social como representación social; fuera de los grupos “Otaku” es habitual encontrar ex miembros que prefieren disfrutar del anime de forma más personal.

El problema de pertenecer a esos grupos es que muchas veces hay muchas peleas, terminan peleando por un chico o una chica que se enamoran entre los miembros del grupo y al final es incómodo estar allí y aguantar sus indirectas, uno entra por el amor al anime para compartir no para escuchar discusiones eso aburre y por eso me salí, si conocí a uno que otro amigo con los que sigo en contacto y me sigo encontrando con ellos en los eventos y normal conversamos (Conversación con un Otaku por Facebook).

El grupo entonces es un representante de la imagen que se fortalece en la medida en que la actitud “Otaku” compagine con una identidad social compartida por sus miembros, tanto a nivel cultural, material y social; por tal razón el “Otaku” arequipeño se divide en varios grupos con intereses afines, pero cuando uno de sus miembros encuentra una contradicción de la identidad personal sobre la social resta valor a la

representación social y prefiere vivir de manera personal con su objeto social. Por lo cual es importante nombrar cuales son las certezas que nacen del “Otaku” para seguir siendo una representación social en Arequipa.

¿Cuál es la imagen que se quiere mostrar a la sociedad con estos eventos? (véase anexo n°1, pregunta n°8)

- Naciret: Yo creo que lo que se quiere demostrar es que hay diferentes culturas, diferentes formas de divertirse y de entretenerte a la gente que no son lo que comúnmente le gusta a los demás como ir a discotecas, malls o ir al cine, esto es más un ambiente donde puedes encontrar lo que más te gusta como cosas de animes, comida japonesa, accesorios, juegos, cosplay para ver, un poco que en la calle no lo vas a ver, aquí también encuentras gente que le gusta lo mismo que a ti.
- Mito: Que hay nuevas aficiones como esta que no tienen nada de malo y deja con cada historia mucho que aprender y que estos eventos abarcan todas las edades y ocupaciones desde nenes cosplayados por sus padres, niños de colegios, chicos de universidades y hasta gente con alguna profesión como profesores, doctores, ingenieros, etc, que gustan del anime.

¿Cuál cree que es el futuro del Otaku en la ciudad de Arequipa?

- Naciret: creo que su futuro es que esta comunidad aumente porque hay muchas más páginas en internet donde podemos ver animes online y mangas. También porque se están abriendo más tiendas para los Otakus.
- Tenma: Un masivo aumento además de que actualmente muchas empresas como Netflix se encargan de la difusión de estos.

Estos “Otakus” muestran una postura optimista hacia el futuro “Otaku” puesto que lo ven como una comunidad emergente debido a los medios

de comunicación, enfatizando en que su objeto social trasciende más allá de lo evidente y pretende aportar miradas nuevas a la realidad social. Es así que con la organización de los eventos que realizan la difusión de la cultura japonesa y el gusto por el anime en Arequipa. También se pudo encontrar que muchos de estos “Otakus” son estudiantes, profesionales con un trabajo o padres de familia, que encuentran en su gusto por el anime y el manga un estilo de vida y una certeza para su identidad personal y social.

Conforme se consolida la representación social “Otaku” a través de esta nueva identidad, el objeto social “Otaku” en Arequipa convoca nuevos seguidores del anime y el manga; futuros cosplayers y personas identificadas con una cultura traída de Japón que ha logrado anclarse con la cultura Arequipeña para generar nuevos espacios sociales.

5.1.2 Otaku arequipeño: encuentro entre Japón y Perú.

El encuentro entre dos culturas supone que sean consideradas desde su propio contexto, en Arequipa, los elementos tomados de la cultura japonesa por el “Otaku”, han sido los siguientes:

- Manga
- Anime
- Videojuegos
- Grupos musicales
- Karaoke
- Adopción de términos japoneses
- Consumo de productos típicos de Japón como vestuario y comida propios de la cultura Nipona como Sushi, Ramen, o pasta, Ohagui o bolas de arroz.

De estos elementos el manga y el anime se convierten en objeto social de los “Otakus”, que se valen de estos para construir nuevas formas de relacionarse y transformar aspectos de su propio contexto,

Detrás del objeto social del “Otaku” se encuentra un interés por conocer la cultura del país del que proviene el anime y el manga, indicando que es

necesario este choque cultural para comprender de que forma un niño, joven o adulto llega a apropiarse de un término que explica su forma de vivir en sociedad. El choque cultural entre la cultura japonesa y la peruana se evidencia en la incertidumbre que genera un elemento nuevo dentro de una cultura ya establecida, por tal razón el “Otaku” arequipeño emerge de este encuentro como un puente o intersección entre las dos culturas, como una representación social. Este encuentro representado por la presencia de personas que se asumen como “Otakus” en Arequipa ha ido paralelo a la formación de una representación social y de una identidad entorno a un objeto social que contribuye con su constante renovación al surgimiento de nuevos “Otakus”.

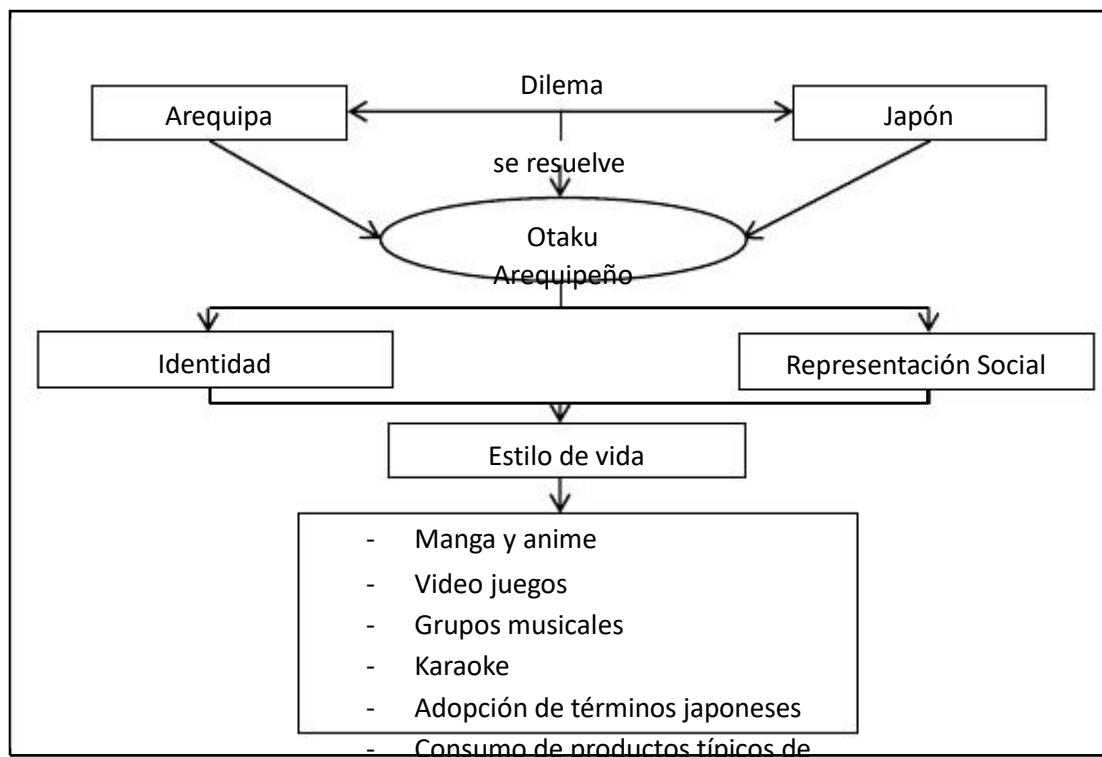


Figura 23: Arequipa en Japón: Dilema

5.1.2.1 Otaku arequipeño a través del objeto social.

Por medio del anime y el manga, el “Otaku” arequipeño forma parte de un cruce entre dos culturas al ser un consumidor y difusor no solo del anime manga sino también de la cultura japonesa.

Este cruce que ha tenido la representación social “Otaku” ha ido del objeto social a los grupos (representación social) para constituirse como

individuo social “Otaku”, el cual representa al “Otaku” occidental frente al “Otaku” Japones. El dilema que se plantea corresponde a un encuentro cultural que alude al “Otaku” Arequipeño con su identidad y representación social.

El “Otaku” Arequipeño encuentra una solución en el dilema al incorporar a su estilo de vida al anime- manga transmitiendo para ellos valores, la importancia de las tradiciones, reflexiones respeto por otras culturas, etc. Como se percibe en el contenido de algunas series japonesas que se desarrollan en contextos extranjeros tales como: Candy Candy, Marco, Remi, Heidi la niña de los Alpes, Ashita no Nadja, Hellsing, Kuroshitsuji y Koe no katashi, que son evidencia de un encuentro cultural donde se da la oportunidad de conocer otras culturas respetándolas y aceptándolas como son sin rechazarlas.

Esto hace que en la triada de la representación social propuesta por Moscovici ubique al objeto social en relación con un Alter representado en el Otaku Japonés y un ego representado por el “Otaku” Arequipeño.

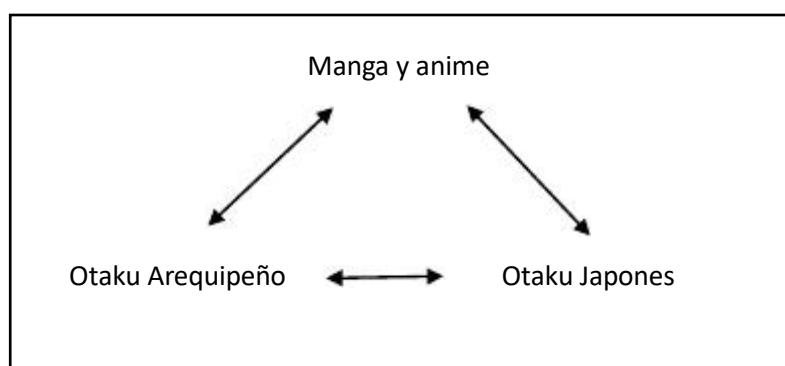


Figura 24: Triada relacional

Se genera así un sentido nuevo sobre la integración del anime y el manga en la vida del “Otaku” Arequipeño. La cercanía a este objeto social lo lleva a preguntarse por su realidad social y la realidad social japonesa; llevándolo a la búsqueda del conocimiento de la cultura japonesa y la posibilidad de incorporarlo en su vida diaria, resultando así el interés del “Otaku” Arequipeño por consumir y difundir su estilo de vida en Arequipa.

A través del anime y el manga encontramos que con sus historias motivan al “Otaku” Arequipeño a seguir adelante y esto los lleva al consumo y difusión de la cultura japonesa en Arequipa se transmiten entonces valores, creencias y experiencias de vida nacidas en Japón que hacen eco en el “Otaku” Arequipeño y lo motivan a “seguir adelante “con el consumo y la difusión de la cultura japonesa en Arequipa. Por ende, se constituye en parte de la solución al dilema de una cultura que pareciera suplantar a otra; lo que se recoge de esta experiencia con el anime y el manga es que el “Otaku” Arequipeño se identifica con los personajes por lo que centra sus intereses sobre la identidad del “Otaku” plasmándolas en un cosplay, fanart o eventos grupales.

El gusto por el objeto social tiene valor para la representación social y para la identidad de la persona que se constituye como “Otaku”, pero cuando este gusto por el objeto social aliena a la persona y a su identidad este niega su propia cultura para aceptar y glorificar otra.

El objeto social del “Otaku” Arequipeño imprime un valor enmarcado por el respeto al otro, importante para la representación social en tanto le permite resolver dilemas culturales alrededor del anime y el manga que les presentan como violentos, inmaduros, antisociales y un escape de la realidad. Es una intersección cargada de marcas culturales dentro del objeto social, que le permite al “Otaku” Arequipeño inscribirse en su ciudad y en la cultura japonesa.

5.1.2.2 Otaku arequipeño frente a la representación social.

Una de las formas que el “Otaku” Arequipeño da solución al dilema del encuentro entre dos culturas, es a través de la formación de una representación social del “Otaku” Arequipeño que tiene una marcada diferencia con la representación social del “Otaku” Japonés. A ellos les gusta, aparte de los cómics y caricaturas niponas, todo aquello que venga del país del sol naciente, por lo que les agrada la música japonesa, el cine, la gastronomía. Se interesan por el idioma y la escritura, a veces usan palabras japonesas en sus conversaciones, asisten a eventos culturales relacionados con lo japonés y en ocasiones viajan a Japón. Es

a través del anime y el manga que se transmiten valores, creencias y experiencias de vida japonesas que repercuten directamente en el “Otaku” latinoamericano y lo motivan a continuar con su consumo y, muchas veces, la difusión de la cultura japonesa en América Latina.

¿Qué significa el término Otaku para usted? (véase anexo n°1, pregunta n°1)

- Yui: El termino Otaku nace en Japón y significa fanático, pero no solo hacia el anime si no que esta es una palabra que indica que uno tiene una cierta obsesión hacia algo, sea lo que sea, como el anime, manga, videojuegos, autos, armas, cine, libros, etc. Así pues existen muchos tipos de Otakus que no solo tienen que ver con anime o manga , el Otaku japonés vive obsesionado y por eso su obsesión es lo que ronda por su cabeza la mayor parte del tiempo, es ahí donde el Otaku es mal visto, ya que toda su vida gira alrededor de aquello que es de su interés, por lo cual no socializa mucho, ya que no le interesa socializar, lo que más quiere es estar rodeado de aquello que le interesa obsesivamente, por ello se quedará encerrado en su cuarto, saliendo a la calle solo para trabajar porque necesita dinero para comprar cosas relacionadas con su obsesión, es tanta esta obsesión que, en el caso de anime o manga, se puede llegar a tener lazos afectivos con los personajes , a las cuales se les llama “waifus “o” husbands” según el caso siendo así que ya no necesitan o no se les hace atractiva una persona real de carne y hueso, por ello a estos Otakus se les ve solos, sin pareja y vírgenes ; frente a esto hay personas que ven mal a un Otaku, algo despreciable para la sociedad, enfermizo y muchos japoneses tienen la idea de que estos Otakus también son unos enfermos sexuales, que les gusta oler las "pantis" usadas de las chicas. También hay gente que está dispuesta a relacionarse con ellos, dejando atrás los viejos prejuicios y tratando de comprenderlos, además existen japoneses que ven de una manera positiva a los Otakus pues ellos gastan la mayor parte de su dinero en mercancía, lo cual es beneficioso a la economía japonesa.

Dicho todo esto, el término Otaku en Arequipa también significa fanático, pero solo con referencia a aquella persona que mira animes o lee mangas, pero no es tan peyorativo ni mal visto como en Japón.

¿Para usted es diferente ser Otaku en Japón que ser un Otaku en Arequipa de qué forma? (véase anexo n°1, pregunta n° 6)

- Yui: Es muy diferente ser un Otaku en Arequipa ya que aquí no es mal visto como en Japón y este fanatismo por lo menos a mí y a muchos amigos que conozco no nos lleva a alejarnos de la realidad o nuestras vidas; aquí si más bien el Otaku puede ser visto como inmaduro y antisocial por la mayoría de las personas, en cambio en Japón ser llamado Otaku es considerado como un insulto o alguien que vive obsesionado de manera enferma.

Con el surgimiento del anime – manga se dio paso al origen del “Otaku”, aunque Arequipa guardara gran distancia histórica y social; el anime y el manga se convierte en su objeto social y mientras le permite crear nuevas formas de relacionarse con otros “Otakus” que comparten el mismo objeto, estos le usan para acceder al conocimiento de una cultura que se presenta con elementos atractivos y con la posibilidad de transformar elementos de la propia cultura. Desde el concepto de “Otaku”, que en sí mismo experimenta cambios al ajustarse a un contexto social diferente al de su origen, el “Otaku” construye una representación social que se denomina “Otaku Arequipeño”, que no es más sino la resultante de la apropiación del concepto de “Otaku” Nipón, que en Arequipa está exento del carácter peyorativo que posee en Japón. Una de las dinámicas que se observan en el “Otaku” Arequipeño, es consolidar grupos que hallan en el “mundo del manga y el anime”, como algunos le denominan, la posibilidad de generar proyectos de carácter cultural y a través de estos contribuir a la transformación de la realidad social Arequipeña; los “Otakus” Arequeños vinculados a grupos, defienden el concepto de “Otaku”, en el que este es considerado el fan del manga, el anime y la cultura japonesa que a través de estos construye

la imagen de sí mismo que quiere que los otros reconozcan y construye una imagen como grupo que le permite acceder a otros espacios.

El “Otaku” Arequipeño dentro de las representaciones sociales de “Otaku” no se manejan señalamientos de clase o estrato socioeconómico, sino que las características que los definen aluden a aspectos personales, de construcción de una identidad como “Otaku”, ligada a un afecto hacia el manga – anime (objeto social), que les une y que se convierte en su distintivo.

Los “Otakus” Arequipeños no solamente forman grupos que intercambian manga y anime, sino que crean cultura, en el sentido de que comparten un sistema de significados, creencias, valores y prácticas comunes, y es cultura porque coexisten en espacios determinados consumiendo un paquete cultural definido, es decir, infundiendo significados particulares a las distintas actividades que realizan, éstas se convierten en prácticas culturales.

5.1.2.3 El Otaku arequipeño a través de la identidad.

Como se afirma en el marco teórico la identidad es un dilema entre la singularidad de uno mismo y la similitud con nuestros congéneres por lo que se puede entender en la constitución de la identificación de sí mismo en el otro por ende para hablar de la identidad dentro de la intersección “Otaku” Arequipeño surge la necesidad de relacionar los efectos que esta intersección tiene en lo personal y lo social con la representación social para hablar de un estilo de vida que resuelve el dilema: Arequipa y Japón. Se utiliza nuevamente el esquema tríadico de Moscovici (véase figura 25), para hablar de un constante efecto entre la identidad personal (ego), la identidad social (Alter) y “Otaku” (objeto), en el marco del “Otaku” Arequipeño como intersección entre Japón y Arequipa.

¿Desde cuándo o hace cuánto es Otaku? (véase anexo n°1, pregunta n°3)

- Yui: Bueno yo comencé viendo anime desde que tenía 7 u 8 años de edad junto con mis primos series como saint seiya, ramma ½ y otros que pasaban por la televisión ya luego yo comencé a buscar más y me encontré con diferentes géneros de anime de allí es que me gustaron más los animes de género gore con algo de

psicológico, shonen, shojo. Luego a los 14 o 15 años mi fanatismo había crecido tanto que compraba cds, llaveros, peluches, posters de mis animes y le dedicaba bastante tiempo a esto es así que hasta ahora prefiero quedarme en casa viendo series anime o leyendo manga antes que salir a discotecas, etc. Es entonces que me considero Otaku desde esa edad.

¿Se identifica con algún personaje? ¿Por qué? (véase anexo n°1, pregunta n°10)

- Tenma: Si, con el doctor “Kenzo Tenma” del anime “Monster”, ya que yo haría lo mismo que él en la serie anime que sería priorizar a mis pacientes además de que el anime te lleva a ponerte en lugar del doctor llevándote a una reflexión y por qué aspiro a ser un buen médico.

Evidenciamos la construcción de su propia identidad en el acercamiento al anime-manga desde una temprana edad por la influencia de sus coetáneos y la televisión a señal abierta; y con el paso de los años a construir una identidad como “Otaku”, surgiendo en ellos el deseo de ser cómo el personaje que admiran y con el cual han formado un lazo emocional concluyendo en la identificación con los personajes.

Para algunos “Otaku” Arequipeños el lugar que ocupan en la representación social lo determina la experiencia vivida a través del anime y el manga como parte de su estilo de vida.

De tal modo que la realización de un cosplay es un efecto de la representación social “Otaku” sobre la identidad personal del “Otaku” arequipeño, un medio para ser la intersección entre la cultura arequipeña y la cultura japonesa. Los efectos de esta identidad personal sobre la realidad social se encuentran en el campo de la representación social, toda forma de actuar del “Otaku” contribuye a este campo para formar una imagen a través del cosplay y la actitud “Otaku” capaces de hacer referencia a Japón en Arequipa. La identidad social compuesta por los grupos “Otaku” no deja de lado la identidad personal, la incluye dentro de su formación para lograr ser parte de la intersección “Otaku” arequipeño. La diferencia radica en sus efectos sobre la identidad

personal y la representación social, aquí el “Otaku” Arequipeño se inscribe a los grupos para proponer proyectos, partiendo del constante uso del campo de la representación como material de tales encuentros. Para el “Otaku” Arequipeño los eventos constituyen una forma para denominarse como representación social en Arequipa, y dentro de ellos la participación de grupos hace que la identidad social interactúe con la identidad personal por medio de las incertidumbres y certezas que genera el pertenecer a lo que es visto por la sociedad como tribu urbana o subcultura. El “Otaku” Arequipeño desea ser una representación social que interactúe con la sociedad arequipeña por medio de un gusto cultural, argumento que lo pone en una constante búsqueda reflexiva sobre su identidad personal fuente de una identificación, su identidad social fuente de una formación grupal y su representación social “Otaku” fuente de un saber sobre la cultura japonesa y el manga – anime como su objeto social. Entre Japón y Arequipa se genera una curiosa interacción donde un sujeto Arequipeño termina participando de la cultura japonesa sin perder el escenario social arequipeño, generando lo que se puede referir como un “Otaku” Arequipeño, que es el resultado de la intersección de un encuentro entre culturas donde convergen la identidad y la representación social para su constante construcción cultural.

5.2 DISCUSIÓN.

El Anime-manga y sus fanáticos es un fenómeno social evidente en el Perú y por tanto en Arequipa, que no ha sido muy estudiado, existiendo hasta el momento solo algunas investigaciones, las cuales en su mayoría han sido realizadas en otros países, lo que ha propiciado y motivado el desarrollo del presente estudio. Por lo que a lo largo de este estudio se pretende conocer las representaciones sociales en jóvenes de la ciudad de Arequipa que se autodenominan “Otaku” en relación con su propia identidad, en donde tratamos de contribuir de una manera teórica-informativa desde la perspectiva de la psicología social con un enfoque cualitativo. A continuación, se discuten los resultados encontrados donde pudimos confirmar dos de nuestras tres hipótesis iniciales.

Considerando lo mencionado, pasaremos a analizar los resultados en contraste con investigaciones precedentes:

Al analizar los antecedentes, se encuentra que al igual que nuestra investigación todos los estudios anteriores siguieron una línea de investigación de enfoque cualitativo, que utilizan fuentes bibliográficas, trabajo de campo, observación participante y una entrevista a profundidad o cuestionario para indagar en los significados que los “Otaku” les otorgan a dichas prácticas y a las apreciaciones que el otro tiene sobre ellas.

Se encontró que en los jóvenes, el anime ha estado presente en sus vidas desde una temprana edad, haciendo que el gusto por el anime y el manga, se extienda hacia un gusto por la cultura japonesa, marcando el dilema entre pertenecer a una cultura y tener preferencia por otra, la cual es resuelta por los “Otakus” de una manera espontánea por lo que podría llamarse un cruce cultural, el cual traslada elementos pertenecientes de otra cultura para así insertarla en la nuestra, llevando a que este cruce cultural tenga una nueva significancia para el sujeto, ajustado a su contexto y realidad social confirmando la existencia de una representación social de “Otaku” Arequipeño, así como la relación entre representación social e identidad. Estos resultados concuerdan con la investigación realizada por Uribe y Parada Morales (2010) quienes trabajaron con 5 jóvenes autodenominados como “Otaku”, encontrando el acercamiento al anime en la niñez, así como un dilema el cual es resuelto con la existencia de un cruce cultural, además de la relación constante de la representación social “Otaku” con la identidad “Otaku”.

Sin embargo, nuestros resultados no coinciden con el estudio realizado por Perillán (2009), titulada “Otakus en chile” quien trabajó con un total de 14 personas, de las cuales

4 corresponden a sujetos que han desarrollado actividades asociadas al animé siendo todos ellos de edades por sobre los 20 años, otras 4 personas son aficionados o fanáticos del animé correspondientes a edades superiores a los 20 años y finalmente, los 4 restante corresponden a aficionados o fanáticos de 20 años o menos y los dos restantes fueron descartados por carecer sus testimonios de fiabilidad, quien concluyo que uno de los ejes centrales de la configuración de la identidad de los “Otaku” son los grupos como fuente de afirmación de la identidad “Otaku”, esto debido a la posible diferencia de nuestras sociedades pues el “Otaku” Arequipeño no le da mayor relevancia al grupo para identificarse a sí mismo como “Otaku”, pues se halla que es importante la conexión entre la historia de vida de cada persona y la construcción de una identidad como “Otaku” que no se da principalmente en una influencia de grupo sino que esta es más individual pues los sujetos no se dejan guiar por lo que diga el grupo sino por las preferencias que cada uno tenga esta es la diferencia que hallamos entre los “Otakus” y la dinámica de las tribus Urbanas, sin embargo, no descartamos totalmente que en algunos casos el individuo se deje influenciar completamente por el grupo para asumir una identidad “Otaku”.

Encontramos que los “Otakus” Arequipeños para autodenominarse como tal, requieren de un constante consumo e información de animes, pues manifiestan que les irrita que una persona se autodenomine como “Otaku” por el solo hecho de ver haber visto uno o dos animes conocidos, además de la adopción de patrones culturales: como el idioma incluyendo frases japonesas en su hablar diario, valores, vestimenta, música, accesorios, comida, etc; por lo cual concordamos con la investigación realizada en por Vidal (2009), titulada “El Anime como elemento de Transculturación. Estudio de Caso: Naruto”, que consta de 2 objetos de estudio, en este caso, uno tendrá mayor relevancia sobre el otro, quien menciona que la gran mayoría de los “Otakus” en Lima han visto más de 20 series de animes en su vida existiendo una adopción de patrones culturales japoneses debido al consumo reiterado, esto a su vez con lo que menciona González y Viloria (2007), que hablan del imperialismo cultural, el cual tiene como finalidad exportar e imponer los valores y cultura de los países desarrollados, hacia los países receptores, los cuales adoptan de una manera pasiva y casi imperceptible los flujos informativos y los productos culturales extranjeros. La mayor victoria del imperialismo no es sólo la obtención de beneficios materiales, sino su conquista del espacio interior de la conciencia a través de los medios de comunicación de masas. Por lo que pesar de que los flujos mediáticos transnacionales parecieran tornar más plurales las expresiones culturales en cada

contexto social específico, no debe caerse en una homogeneización y esencialización conceptuales de las culturas y las identidades.

Nuestros resultados coinciden con la afirmación de Balderrama y Pérez, (2009) con su investigación denominada “La elaboración del ser Otaku desde sus prácticas culturales”, que estudio a los miembros de los grupos “Otakus” siendo alrededor de 400 individuos entre los 15 y 26 años de edad distribuidos en los diferentes grupos en donde se presenta la variable “ser” “Otaku” caracterizando así al “Otaku” en caracas, cuyos resultados encuentran que al igual que los “Otakus” Arequipeños cuando hablamos de “ser” Otaku no nos estamos refiriendo a un gusto por el anime- manga cultivado en solitario sino a una identidad que como tal es social e implica una cultura, ya que el “ser” Otaku está inmerso en un proceso cultural, se vincula también de las respuestas o reacciones que obtiene del otro sobre su identidad donde el “Otaku” fija posición ante estas reacciones y se define a sí mismo desde ellas, negándolas como parte de sí mismos o confirmándolas, que “ser” Otaku es ser joven y niño al mismo tiempo, donde ser “Otaku” es vivir temporalmente en un mundo de fantasía ya que se identifica con algunos personajes y vive las historias que se les presentan así como que optan por llamarse con sobrenombres que en la mayoría de casos son de personajes de series animes, el “ser” Otaku es poseer una cultura “Otaku” ya que son embajadores de la cultura japonesa, así también buscan socializarse con quien comparte su afición o quienes se interesan por ella, sin embargo, resaltamos que esta búsqueda de socialización del “Otaku” Arequipeño, es realizada fundamentalmente por medio del espacio virtual como lo son las redes sociales: facebook, whatsApp, foros, blogs, etc a diferencia de los “Otakus” de caracas.

CONCLUSIONES

De acuerdo al análisis e interpretación de los resultados de la presente investigación concluimos que:

A partir del objeto social se consolida el campo de la representación social la cual ligada a la identidad de la persona que se autodenomina “Otaku” Arequipeño se diferencia del “Otaku” Japonés pues en el análisis de las entrevistas realizadas encontramos que el “Otaku” Arequipeño se define como una persona fanática al anime-manga y de la cultura japonesa a diferencia del “Otaku” Japonés que es visto como una persona obsesiva o enferma.

Entendiendo así que la diferencia principal que existe entre el “Otaku” Arequipeño y el “Otaku” Japonés gira en torno a su objeto social ya que en el caso del primero su objeto social es el amor por el anime-manga y la cultura japonesa, mientras que en el caso del segundo su objeto social es el amor por el anime-manga o cualquier otro objeto que lo lleve a la obsesión siendo vistos por la sociedad nipona como personas improductivas que se alejan de su realidad pues idealizan el anime-manga deseando vivir en la fantasía de este pues su sociedad los reprime en su forma de actuar y comportarse.

Se demuestra que las personas que se autodenominan “Otaku” Arequipeño son aficionados a las series de animación japonesa que adoptaron patrones culturales presentados en los animes, en mayor o menor medida. La aprehensión de dichos patrones se debe al consumo reiterado de animes. Actualmente, aspectos como la música, las expresiones de arte, sus vestimentas e incluso el idioma japonés fomenta el interés de los “Otakus” de Arequipa pues estas conforman sus representaciones sociales como embajadores culturales lo cual lleva que arraiguen estas expresiones a su identidad llevándolos así a autodenominarse como “Otakus”.

Para el “Otaku” Arequipeño que el otro lo conciba como niño o inmaduro implica que el otro no lo puede comprender realmente, no puede entender la naturaleza del manga y el anime no diseñada necesariamente para el público infantil, es allí donde el resto de los aficionados le proporcionan al “Otaku” espacios seguros donde no se expone a que se lo considere un niño si no un joven como cualquier otro. El “Otaku” Arequipeño se siente capturado por la naturaleza de las historias con las que entra en contacto donde se identifica con algunas de estas series por lo que optan por llamarse entre si por sobrenombres que en la mayoría de los casos se trata de personajes de series animes en donde la práctica del cosplay se inscribe en esta dinámica de “vivir” una serie al

representar física y psicológicamente a un personaje dejando de ser ellos mismos al menos por el tiempo que dure la convención, en donde el “Otaku” es acusado de no estar en la realidad y vivir estas historias percibiéndolo como extraño. El “Otaku” Arequipeño opta por socializarse con quien comparte su afición o con quienes se interesan por ella donde siente que se comprende la naturaleza real de su afición donde no es señalado con inmaduro o extraño y donde sus prácticas culturales adquieren cierto sentido de normalización, sin embargo, la mayoría opta por interactuar vía redes sociales. El “Otaku” Arequipeño produce cultura creando prácticas de manera colectiva y busca convertirse activamente en difusor de una parte de la cultura japonesa.

Conclusiones con respecto a la identidad Otaku:

- La identidad es un proceso que se da a lo largo de nuestra vida teniendo como punto de partida a la niñez y acelerándose en la adolescencia donde se toma conciencia de esta existiendo una búsqueda de identidad constante , por lo que la construcción de una identidad “Otaku” se inicia debido al encuentro con el objeto social (anime-manga) desde temprana edad y con el paso de los años se va reforzando y consolidando debido a la identificación y admiración del anime o del personaje de esta serie formando un amor hacia el objeto social.
- En el fenómeno social del “Otaku” encontramos tanto niños, jóvenes y adultos que en su mayoría afirman ser “Otakus” en la adolescencia, otorgándole al anime-manga un medio de solución a sus problemas y una forma de hacer amigos con los mismos gustos.
- La identidad en su dimensión social e individual se halla sujeta a elementos propios de la cultura a la que pertenecen los individuos, surgiendo en los “Otakus” el dilema de la construcción de su identidad puesto que incorporan a su propia cultura elementos de otra. Encontramos que es importante la conexión entre la historia de vida de cada persona y la construcción de una identidad como “Otaku” que no se da principalmente en una influencia de grupo siendo más individual pues los sujetos no se dejan guiar por lo que diga el grupo sino por las preferencias que cada uno tenga, esta es la diferencia que hallamos entre los “Otakus” y la dinámica de las tribus urbanas, sin embargo no descartamos totalmente que en algunos casos el individuo se deje influenciar completamente por el grupo para asumir una identidad “Otaku”.

- La adopción de patrones culturales foráneos y la identidad cultural son términos que deben tomarse en cuenta no sólo a nivel de grandes masas humanas sino también, a nivel de cada persona. La identificación con una u otra cultura depende del entorno en que una persona se desarrolle, pero también de aquello que aprehende a lo largo de su formación y aquello que elige aprehender. La identificación con una cultura no se rige por el espacio o tiempo en que la persona exista sino de aquello con por lo que siente empatía.
 - Descubrimos que en este proceso de formación de identidad se da la relación entre el individuo, la identidad social y la identidad individual, dando como resultado la aparición de personas autodenominadas como “Otakus” en el contexto arequipeño.
- *Conclusiones con respecto a la representación social:*
 - El traslado de un elemento perteneciente de otra cultura insertado en la nuestra lleva a que este tenga una nueva significancia para el sujeto ajustado a su contexto y realidad social confirmando la existencia de una representación social de “Otaku” Arequipeño
 - Respecto a la representación social el “Otaku” Arequipeño se sumerge en el mundo del anime para posteriormente buscar mayor información de este y encontrar el manga, llegando a introducirse en la cultura japonesa, y conocer lo que es un “Otaku”, este saber es exigido para sí mismo y para los otros.
 - La aparición de este fenómeno “Otaku” hace que surja un interés social de la representación social siendo el anime-manga de valor significativo para el sujeto ya que forma parte de su estilo de vida.
 - El amor por el objeto social hace que el “Otaku” Arequipeño pierda su objetividad admirando la cultura japonesa y percibiéndola como un ideal de sociedad.
 - *Conclusiones con respecto a la relación entre identidad y representación social:*
 - Existe relación entre la identidad “Otaku” y la representación social ya que la construcción de esta identidad personal interactúa con el medio social en el que se encuentra el individuo incorporándole a su propia identidad cultural aspectos de otra a partir de lo que conoce la sociedad y la propia persona acerca de este

fenómeno social llamado “Otaku” y del anime-manga, elaborando así una identidad “Otaku” Arequipeña.

- En un primer momento cuando la identidad se va formando en la persona que siente atracción por el anime el cual es una expresión artística que es difundido en medios masivos, lo que lo incentiva a buscar más información llevándolos a encontrar el manga, y sumergirse en la cultura japonesa, por lo que podemos interpretar que sus rasgos no son estrictamente individuales puesto que como el existen otras personas con este mismo gusto por el anime , que en su búsqueda de información encuentra a otras personas con estos mismos intereses y estas personas se inscriben en la identidad social que lleva a que otros los conozcan creando estereotipos en las personas de la sociedad arequipeña en relación al “Otaku” y este estereotipo se encarna en la representación social, lo que hace que al insertar al “Otaku” en la sociedad arequipeña da paso a las construcciones culturales del “Otaku” Arequipeño que es el cruce entre dos culturas convirtiéndose en un consumidor y difusor de la cultura japonesa pasando a formar parte importante de su estilo de vida.

RECOMENDACIONES

- La comunidad “Otaku” en particular es un grupo de fans que se constituye por el abandono progresivo del estado en la difusión de nuestra cultura, lo cual puede llevar a las personas de nuestra sociedad a la alienación, es por esto que recomendamos a la población difundir y revalorar nuestra cultura, nuestra identidad para el desarrollo armónico de la personalidad y de nuestra sociedad.
- Sugerimos ver el anime como lo que es: una forma de arte, una manifestación cultural, una ventana a mundos fantásticos, pero también a nuestra realidad, social y humana, una oportunidad de conocer otras latitudes, otras formas de ver la vida, la cual podría apropiarse como un medio para revalorar ciertos aspectos de la cultura propia ya que a través de una serie de animación se puede rescatar y difundir, de forma lúdica e impactante los valores culturales de un pueblo adaptándolo a nuestro contexto recuperando las manifestaciones culturales olvidadas de nuestro país.
- Difundir en nuestra sociedad la práctica de las artes ya que es una forma de conectar a la persona con su mundo interno y sus emociones para poder tener un adecuado control y expresión de estas.
- Planificar escuelas para padres en las que el psicólogo educativo les informe que el anime-manga no son simples dibujos dirigidos sólo al público infantil, pues el anime-manga está dirigido para diferentes públicos por su contenido el cual es de fácil acceso y que por lo tanto los padres de familia deben estar presentes y atentos a lo que sus hijos miran en la televisión o el internet ya que sus hijos pueden llegar a identificarse con algún personaje e influir en su identidad personal y su historia de vida, así también que se les enseñe a los padres estrategias para que formen una identidad cultural en sus hijos mediante el conocimiento de nuestra historia, costumbres, tradiciones, artes y demás expresiones culturales para que puedan ser valorados, evitando dejar esta responsabilidad solo a las instituciones educativas.
- Se recomienda a los psicólogos educativos que identifiquen a los estudiantes que manifiestan tener alguna afición por el anime-manga, para poder trabajar con ellos relaciones interpersonales, manejo de emociones y solución de problemas para evitar que usen el anime manga como un medio para evadir su realidad.
- Investigaciones en líneas futuras acerca de las representaciones sociales que se tienen acerca de los jóvenes arequipeños que se autodenominan “Otakus” para conocer cómo son percibidos por nuestra sociedad y complementar así esta investigación.

- Realizar investigaciones de tipo cuantitativas de las personas que se autodenominan “Otakus” desde la temática de preferencia, el grado de influencia en la persona, sus consecuencias y el análisis de la personalidad para poder obtener datos exactos acerca de este nuevo fenómeno
- Recomendamos que en futuras investigaciones se estudie la cibercultura del “Otaku” y el porqué de la preferencia de usar estos medios para su interacción.

BIBLIOGRAFÍA

Aguilar, D. (2009). Animé o los jóvenes frente a la tv, Universidad Nacional de Lomas de Zamora Argentina: *Primer encuentro sobre juventud, medios de comunicación e Industrias culturales*.

Álvarez, G. (2003). Como hacer investigación Cualitativa. Fundamentos y metodología. México: Paidos Ecuador. Recuperado el 09 de marzo del 2017 de: <http://www.derechoshumanos.unlp.edu.ar/assets/files/documentos/como-hacer-investigacion-cualitativa.pdf>.

Araya, S. (2002). Las representaciones sociales, ejes teóricos para su discusión: Facultad Latinoamericana de Ciencias sociales. Costa Rica.

Azuma, H. (2005). *The front of Japanese pop literature and criticism “light novels”, games and Otaku imagination*: Center for global communications. IUJ. Recuperado el 25 de agosto del 2017 de: <https://mogami.neocities.org/files/otaku.pdf>.

Auquilla, S. (2013). Subculturas urbanas: El género músico cultural rockero, Universidad estatal de Cuenca. Recuperado el 18 de setiembre del 2017 de: <http://files.educacionucuenca.webnode.es/2000000275c2f45d27d/movimiento%20rockero.pdf>

American Psychological Association. (2004). APA Briefing Sheet on Same-Sex Families and Relationships. Disponible en: <http://www.apa.org/ppo/issues/lgbfamilybrf604.html>

Balderrama, L y Pérez, C. (2009). La elaboración del ser Otaku desde sus prácticas culturales, la interacción con el otro y su entorno. Monografía de la facultad de Ciencias económicas y sociales de la Universidad Católica Andrés Bello. Venezuela

Bogarín, M (2008). La Estética Otaku y el imaginario manga/anime. *Revista de Observaciones Filosóficas Universidad Autónoma De Baja California*. Disponible en: <http://www.psikeba.com.ar/articulos2/JB-Esteticaotaku-imaginario-manga-anime.htm>.

Castillo, K. (2009). La fiebre del Anime Diario. *La republica Arequipa*. Recuperado el 03 de marzo del 2018 de: <http://grupoamaterasuperu.blogspot.pe/2009/03/diario-la-republica-reportaje-al-grupo.html>.

Carvajal, C ; Noriega, J y Grubits, S (2008). Psicología y sociedad. La Psicología Social y el concepto de cultura. Brasil: Universidad Católica don Bosco.

Cajamarca, Y (2016). EL desarrollo de la cultura del manga y el anime en el Perú entre los años de 1990- 2000. Trabajo de Investigación académica. Lima: Perú. Disponible en: <https://es.scribd.com/document/359216718/Tarea-3-Anime-Peru>

Crespo, E (2001). La constitución social de la subjetividad. (pp .209-225). Madrid: Catarata

Creswell, J (2005). Diseño de investigación: Aproximaciones cualitativas y cuantitativas. Disponible en:

<http://www.catedras.fsoc.uba.ar/ginfestad/biblio/1.2.%20Creswell.%20A%20qualit...pdf>

Colcha, P (2013) Tribus urbanas: Cultura gotica. Universidad de Cuenca. Facultad de filosofía, letras y ciencias de la educación. Disponible en: <http://files.educacioncuenca.webnode.es/200000023-1cc061eaf1/Tribus%20UrbanasCultura%20Gotica.pdf>

Cobos, T. (2010). Animación japonesa y globalización: la latinización y la subcultura Otaku en América Latina. *Revista Razón y Palabra*. (72). Monterrey: México. Disponible en: http://www.razonypalabra.org.mx/N/N72/Varia_72/32_Cobos_72.pdf.

De la Peña, J. (2006). Otaku: identity in flux. Recuperado el 21 de octubre del 2017 de: <https://translate.google.com.pe/translate?hl=es&sl=en&u=http://repository.upenn.edu/cgi/viewcontent.cgi%3Farticle%3D1012%26context%3Dcurej&prev=search>.

Doujinshis. (Sin fecha). Recuperado el 27 de febrero del 2018 de: <http://editorialx.foroactivo.com/t49-que-son-doujinshis>.

Durkheim, E. (2000). Representaciones y clasificaciones colectivas. La teoría sociológica del conocimiento de Durkheim Sociológica, Universidad Autónoma Metropolitana. Distrito Federal: México. 17(50) ,103-121. Recuperado el 25 de junio del 207 de: <http://www.redalyc.org/pdf/3050/305026563005.pdf>.

Fernández, C. (1994). La psicología colectiva un siglo más tarde. Barcelona: Editorial del hombre.

Fischer, G. (1992). Campos De intervención en psicología Social. Narcea. Madrid: Pág. 101-164

García, N. (1989). Culturas Híbridas. Estrategias para Entrar y Salir de la Modernidad. México: Grijalbo

García, N. (2000). Noticias recientes sobre la Hibridación, en Heloísa Buarque de Hollanda y Beatriz Resende (org.). Rio de Janeiro: Ed .Artelatina Aeroplano. pp. 48-79.

García, R. (2008). Manifestaciones de la cultura popular del Japón en México: convenciones de cómics, anime y cosplay. *Revista tecnología y sociedad*. Disponible en: file:///C:/Users/home/Documents/DialnetManifestacionesDeLaCulturaPopularDelJaponEnMexico-5815435.pdf.

Géneros del anime. (Sin fecha). Recuperado el 19 de noviembre del 2017 de: <https://aidilla.wordpress.com/2008/05/24/generos-del-anime/>.

Géneros demográficos. (Sin fecha). Recuperado el 19 de Noviembre del 2017 de: http://es.animanga.wikia.com/wiki/Categor%C3%ADa:G%C3%A9neros_demogr%C3%A1ficos.

Géneros del Anime y Manga. (Sin fecha). Recuperado el 04 de noviembre del 2017 de: <https://aidilla.wordpress.com/2008/05/24/generos-del-anime/>.

González, F. (2006). Investigación Cualitativa y subjetividad. Guatemala, Miserior.

González, F. (2016). Epistemología cualitativa de González Rey: una forma diferente de análisis de datos. *Revista técnica*. 1.(1).

Gonzales, L y Viloria, H. (2007). El imperialismo cultural y los procesos de integración latinoamericanos. Universidad de Zulia. Recuperado el 03 de enero del 2018 de: <http://produccioncientificaluz.org/index.php/quorum/article/viewFile/17423/17397>.

Horno, A. (2013). Animacion japonesa: análisis de series de anime actuales. Universidad de Granada. Disponible en: <https://hera.ugr.es/tesisugr/23075090.pdf>

Larraín, J. (2003). El Concepto de Identidad. *Revista Famecos Portoalegre*. (21). Disponible en: <http://revcom.portcom.intercom.org.br/index.php/famecos/article/viewFile/348/279>.

La real academia española, (2014). Disponible en: <http://dle.rae.es/?id=ac4dESH>

Maffesoli, M. (1988). El ocaso del individualismo en las sociedades posmodernas. Recuperado el 15 de setiembre del 2017 de: p32<http://files.educacion-en-beta.webnode.cl/200000215-6775868718/EL TIEMPO DE LAS TRIBUS.pdf>.

Matus, L. (1993). Manual de Psicología Social. Universidad Iberoamericana, México.

Mora, M. (2002). Las representaciones Sociales de Serge Moscovici. Universidad de Guadalajara: México. Athenea digital,(2).Recuperado el 14 de marzo del 2017 de: <http://www.raco.cat/index.php/Athenea/article/viewFile/34106/33945>.

Moscovici, S. (1985). Influencia social y Conformidad. *Manual de la psicología social II*. Nueva York: McGraw-Hill.

Moscovici, S. (1984). Psicología Social. (ed), II. Barcelona, España: Paidos.

Moscovici, S. (1979). El psicoanálisis, su imagen y su público. Buenos Aires: Editorial Huemul.

Moscovici, S. (1973). El Campo De La Psicología Social. Recuperado el 25 de setiembre del 2017 de: <http://www.scribd.com/doc/13472140/SERGEMOSCOVICI-Campo-de-la-psicologia-social>.

OtakuFest Perú. (Sin fecha). Recuperado el 19 de noviembre del 2017 de: https://es.wikipedia.org/wiki/OtakuFest_Per%C3%BA.

Parada, M. y Uribe, R. (2010). *Representaciones Sociales en Relación al fenómeno manga - anime en jóvenes Bogotanos*. (Tesis de la facultad de Psicología). Universidad Fundación Universitaria los Libertadores. Bogotá: Colombia. Recuperado el 09 de febrero del 2017 de: https://slide.mx/download/representaciones-sociales-otaku-bogota-tesis-documento-final_59da6b8af58171fd492a8611_pdf.

Parada, D. (2012). *Manga-Anime: Una expresión artística que subjetiva al Otaku*. (Tesis Psicológica). Recuperado el 10 de julio del 2017 de: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=139025258007> .

Perea, A. (2003). Las nuevas tribus urbanas. Disponible en: <http://www.scielo.org.co/pdf/histo/v1n2/v1n2a03.pdf>

Perillan, L. (2009). *Otakus en chile*. Tesis de la facultad de Antropología. Universidad de Chile. Recuperado el 05 de febrero del 2017 de: http://www.tesis.uchile.cl/tesis/uchile/2009/cs-perillan_1/pdfAmont/cs-perillan_1.pdf.

Ryall, J. (2005). Definición de Otaku. Japan's comic-book nerds are proud to be a serious economic force. Recuperado el 19 de agosto del 2017 de: <http://news.scotsman.com/latestnews/Japans-comicbook-nerds-are-proud.2681557.jp>.

Rodríguez, E. (Sin fecha). Cultura e hibridación: sobre algunas fuentes latinoamericanas. Recuperado el 05 de agosto del 2017 de: https://gupea.ub.gu.se/bitstream/2077/3272/1/anales_7-8_rodriguez.pdf.

Rodríguez, P. (2014). Tribus Urbanas: Jóvenes, Consumo y Construcción de Identidad. Recuperado el 25 de noviembre del 2017 de: <http://www.perio.unlp.edu.ar/observatoriodejovenes/sites/perio.unlp.edu.ar/observatoriojovenes/files/rodriguez.pdf> .

Rizo, P. (2009). Estudio sobre el grupo social de los jóvenes emos. Disponible en: http://www.cndh.org.mx/sites/all/doc/Informes/Especiales/2009_emos_1.pdf

Sampieri, R. (2017). Metodología de investigación. Disponible en: <http://observatorio.epacartagena.gov.co/wp-content/uploads/2017/08/metodologia-de-la-investigacion-sexta-edicion.compressed.pdf>

Tribus Urbanas: Estudio sobre el grupo social de los jóvenes Emos. (Sin fecha). Recuperado el 20 de febrero del 2018 de: http://www.cndh.org.mx/sites/all/doc/Informes/Especiales/2009_emos_1.pdf.

Vásquez, A. (2009). kawaii y la cosificación de la mujer en el manga-anime. Societarts Revista de artes, ciencias sociales y humanidades, México. Disponible en: <https://labola.wordpress.com/2008/01/31/la-estetica-otaku-y-el-imaginario-mangaanime-por-javier-bogarin-y-adolfo-vasquez-rocca/>.

Velazco, E (2002). Concepto de identidad. Dossier pedagógico. Recuperado el 19 de octubre del 2017 de: <http://www.fuhem.es/ecosocial/dossier-intercultural/contenido/9%20EL%20CONCEPTO%20DE%20IDENTIDAD.pdf>

Vidal, A. (2010). *El Anime como elemento de Transculturación. Estudio de Caso: Naruto.* (Tesis de la facultad de Ciencias de la Comunicación). Universidad Cesar Vallejo. Lima, Perú. Recuperado el 04 de abril del 2017 de: https://ddd.uab.cat/pub/tesis/2010/100074/anime_a2010.pdf.

Zarzuri, R. (2000). Memoria cultura y nueva narrativa juveniles. Centro de Estudio Socio Culturales.Santiago. Recuperado el 20 de setiembre del 2017 de: http://extranet.injuv.gob.cl/cedoc/Coleccion%20Cultura%20y%20Tribus%20Urbanas/Cultur_a_juvenil_Zarzuri_Raul-CESC_2002%20%20.pdf

ANEXOS

Evento Anime

“Campeonato Peruano Cosplay Macro Región Sur” 2017

Anexo 1
FORMATO DEL CUESTIONARIO

Nombre o sobrenombre:

Sexo:

Edad:

Correo Electrónico:

Ocupación actual:

1. ¿Qué significa el término “Otaku” para usted?
2. ¿Usted se considera o autodenomina “Otaku”? ¿por qué?
3. ¿Desde cuándo o hace cuánto es Otaku?
4. ¿Que ha implicado en su vida?
5. ¿Cuánto tiempo le dedica al anime o leer manga? (desde hace cuánto)
6. ¿Para usted es diferente ser Otaku en Japón que ser un Otaku en Arequipa? ¿(de qué forma)?
7. ¿Pertenece a algún grupo que comparta su afición por el anime y manga?
8. ¿Para usted cuál es la imagen que se quiere mostrar a la sociedad con los eventos anime que se organizan?
9. ¿Cuál es su serie de anime favorita?
10. ¿Se identifica con algún personaje?
¿De qué personaje anime se encuentra realizando cosplay? ¿Por qué lo escogió?
11. ¿Se atrevería a realizar un cosplay de algún personaje anime? ¿Por qué escogería ese personaje? (o si lo hizo cual fue)
12. ¿Cuál cree que es el futuro del Otaku en la ciudad de Arequipa?
13. ¿Te gusta la cultura oriental cultura Japonesa? y ¿Qué diferencias encuentras con tu cultura?

DISCURSO DEL OTAKU (1)

Nombre o sobrenombre: Sora Yume

Sexo: femenino

Edad: 22

Correo Electrónico: otakuaxel@gmail.com

Ocupación actual: Profesora



1. ¿Qué significa el término “Otaku” para usted?

Otaku significa fanático en la cultura de Japón esta palabra proviene de allí.

2. ¿Usted se considera o autodenomina “Otaku”? ¿por qué?

Sí; porque soy fanática del anime así que me interesa también la cultura japonesa, costumbres, idiomas y su comida, me gustaría conocer Japón y conocer el Árbol de Sakura así como Akihabara que es el barrio Otaku que sería como el paraíso para todo Otaku ya que allí se encuentra todo tipo de mercadería para los fans del anime manga así también se ve a gente participando de cosplay.

3. ¿Desde cuándo o hace cuánto es Otaku?

Desde los 13 años, debido a que mi hermana compro un CD de Dragon ball Z y fue que desde allí me comenzó a gustar e interesar el anime, posteriormente busque más animes y compraba Cd llegando a gastar todo mi dinero en estos, también compraba posters álbumes, peluches ,llaveros, pins , collares de mis series favoritas ya que me identificaba con estos y así fue como luego participe en eventos otakus en donde me divertía mucho con las dinámicas que realizan, y escuchaba a las bandas que interpretaban los openings

4. ¿Que ha implicado en su vida?

Influencio en mi vida de forma positiva, los personajes principales de cada anime me enseñaron a perseverar con mis metas; no abandonar a alguien q nos necesita.

5. ¿Cuánto tiempo le dedica al anime o leer manga? (desde hace cuánto)

Actualmente leo manga cada 30 días unas 3 horas (para ponerme al día de los capítulos q no haya leído); leo desde Hace 6 años. Y el anime lo veo cada fin de semana por las páginas web de anime como animefly o animeid

6. ¿Para usted es diferente ser Otaku en Japón que ser un Otaku en Arequipa? ¿(de qué forma)?

En Japón se vive con más intensidad ya que allí si podrías encontrar todas las cosas que un Otaku desea tener; En Arequipa en cambio es difícil tener acceso a algunos accesorios, que si los encontramos son caros. Además, Que en Arequipa el término Otaku solo se usa para las personas con gusto por el anime en cambio en Japón se usa para alguien con afición para cualquier cosa.

7. ¿Pertenece a algún grupo que comparta su afición por el anime y manga?

No, anteriormente si pertenecía, pero me retire porque mis gustos eran diferentes a los de ellos en cuanto a Genero anime, el grupo se llamaba Amaterasu.

8. ¿Para usted cuál es la imagen que se quiere mostrar a la sociedad con los eventos anime que se organizan?

Difundir la cultura japonesa, y anime para que la comunidad Arequipeña sepa que existimos y otra gente que le guste el anime pueda sentirse libre de participar en estos eventos en donde puede encontrar gente con el mismo interés que él. Lo bonito de estos eventos es que no hay un límite de edad todos pueden participar desde niños hasta madres o padres de familia con sus hijos ya que todas las actividades de los eventos son aptas para todo el público en general

9. ¿Cuál es su serie de anime favorita?

Full Metal Alchemist; Gintama; Dragon Ball Z; D gray man puesto como dije veo más anime de genero shonen Y estos son mis favoritos.

10. ¿Se identifica con algún personaje?

Si, con Yuna de Furi furare omoi omoware. Porque me recuerda a mí yo interior, ella es alguien que puede Socializar a su manera, ella es chica tímida a la que le encanta leer el romance shojo manga.

11. ¿Se atrevería a realizar un cosplay de algún personaje anime? ¿Por qué escogería ese personaje? (o si lo hizo cual fue)

Si me gustaría realizar un cosplay, que me quede bien; ese personaje seria de Yuna ya que soy como ella

12. ¿Cuál cree que es el futuro del Otaku en la ciudad de Arequipa?

Su población aumentara debido a la difusión de los animes en internet y las nuevas tiendas con productos de Japón Y anime que se abrieron en Arequipa.

13. ¿Te gusta la cultura japonesa? y ¿Qué diferencias encuentras con tu cultura?

Sí, porque su cultura es muy educada, limpia, cuidar el medio ambiente, conservar y preservar su cultura; algo q no Se practica en mi país. Desde niños les inculcan querer, amar y respetar.

DISCURSO DEL OTAKU (2)

Nombre o sobrenombre: Tenma “

Sexo: Masculino

Edad: 22

Correo Electrónico: charlesgerbate@gmail.com

Ocupación actual: Estudiante de medicina



1. ¿Qué significa el término “Otaku” para usted?

Más que fanático es una definición para hacer énfasis a personas con un gusto bastante grande hacia el anime.

2. ¿Usted se considera o autodenomina “Otaku”? ¿por qué?

Si, debido a que me gustan los animes o mangas, así como la cultura de Japón, se bastante acerca de esto así que participo siempre en estos eventos y sé que aquí puedo encontrar gente con gustos similares a los míos.

3. ¿Desde cuándo o hace cuánto es Otaku?

Desde los 12 años, primero comencé con Dragon ball, evangelion, kenichi, etc... Me identificaba mucho con estas series ... me gustan los mensajes que te daban y no solo estos si no muchos más ...Hablando sobre el esfuerzo o la amistad entonces me hice más que fanático de estas series y por supuesto de Japón y comencé a indagar más y más animes y me pasaba horas y horas viéndolas llegando hasta no dormir por verlas jajaja

4. ¿Que ha implicado en su vida?

En parte si, debido a que ello conocí a muchos amigos los cuales tienen gustos muy similares.

5. ¿Cuánto tiempo le dedica al anime o leer manga? (desde hace cuánto)

Actualmente no tengo tiempo debido al trabajo y los estudios, en mis momentos libres leo manga o miro anime unas horas

6. ¿Para usted es diferente ser Otaku en Japón que ser un Otaku en Arequipa? ¿(de qué forma)?

De hecho, si habría mucha diferencia debido a que en Japón son más extremistas y por supuesto hay mayor mercadería de artículos de anime o manga

7. ¿Pertenece a algún grupo que comparta su afición por el anime y manga?

No por ahora, debido a que todos ahora estamos ocupados con nuestras vidas, pero seguimos viéndonos y Hablando acerca del anime, es decir que nuevos animes salen en estos meses etc. reuniéndonos en casa de alguno de mis amigos y poder verlos en grupos.

8. ¿Para usted cuál es la imagen que se quiere mostrar a la sociedad con los eventos anime que se organizan?

Difundir la cultura de Japón y expandir la comunidad Otaku o con fanatismo hacia el anime o manga.

9. ¿Cuál es su serie de anime favorita?

Monster del maestro mangaka del misterio, Naoki Urasawa, cuya serie sigue los pasos del neurocirujano Kenzo Tenma que desobedece las órdenes del director del hospital, quien le había ordenado operar a un Político influyente, operando en su lugar a un niño llamado Johan de una herida de bala en la cabeza, que había llegado antes que el político. La historia progresó rápidamente mostrando a aquel niño, ya como adulto, como un peligroso psicópata y la búsqueda del Dr. Tenma a través de diferentes localizaciones. La serie es de género psicológico, terror o suspenso... en realidad me gustan estos animes de tipo “gore” Con algo de psicológico y misterio.

10. ¿Se identifica con algún personaje?

Si, con el doctor “Kenzo Tenma” del anime “Monster”, ya que yo haría lo mismo que él en la serie anime que sería priorizar a mis pacientes además de que el anime te lleva a ponerte en lugar del doctor llevándote a una reflexión y por qué aspiro a ser un buen médico.

11. ¿Se atrevería a realizar un cosplay de algún personaje anime? ¿Por qué escogería ese personaje? (o si lo hizo cual fue)

Hablando sinceramente, soy un cosplayer novato, y estoy en proceso a hacer uno al siguiente año que es mi personaje favorito , que sería el doctor “ Kenzo Tenma “ que es el personaje principal de “Monster” y lo escogería porque ya siendo un joven doctor de un prestigioso hospital en Alemania y originario de Japón es un buen hombre ya que vela por el bienestar de todos sus pacientes y fue así que salvó la vida de Johan Liebheart, lo que le cuesta, al principio, su carrera en el hospital, aunque gracias a unos misteriosos asesinatos si resolver, no sólo logra regresar a su estatus profesional anterior, sino que lo supera.

Sin embargo, años después descubre en que se convirtió aquel niño que salvó de las garras de la muerte y tendrá una crisis ética que le conducirá en busca de Johan para acabar definitivamente con él, pues se siente responsable de sus actos tras haberle salvado en aquella operación quirúrgica de vida o muerte.

12. ¿Cuál cree que es el futuro del Otaku en la ciudad de Arequipa?

Un masivo aumento además de que actualmente muchas empresas como netflix se encargan de la difusión de Estos.

13. ¿Te gusta la cultura japonesa? y ¿Qué diferencias encuentras con tu cultura?

Si me gusta, debido a que su ideología, así como su educación y moral son muy distintas a las que acostumbramos Aquí en Arequipa...en realidad nos faltan mejorar muchas cosas.

DISCURSO DEL OTAKU (3)

Nombre o sobrenombre: Mito

Sexo: femenino

Edad: 19

Correo Electrónico: sol_1112@hotmail.es

Ocupación actual: Estudiante de la Universidad Nacional de San

Agustín



1. ¿Qué significa el término “Otaku” para usted?

Es la persona que se le gusta demasiado alguna actividad (juegos, animes, entre otros) eso en Japón, aquí en Arequipa ese término solo se usa para las personas aficionadas o con gusto por el anime.

2. ¿Usted se considera o autodenomina “Otaku”? ¿por qué?

Sí, porque me gusta mucho la animación japonesa más que otras cosas dedicándole mucho tiempo a esto ya sea participando es eventos como este o viendo anime, leyendo manga en casa o escuchando openings y/o endings, también canto en japonés y así es que se un poco de japonés.

3. ¿Desde cuándo o hace cuánto es Otaku?

Desde hace 6 años... Cuando mi interés por la cultura japonesa y por el anime fue creciendo dedicándole más tiempo a esto que a mi vida social. El anime que deriva de los mangas te deja muchas enseñanzas con todas sus historias, aunque a mí me gusta más el anime de género “shonen” y también el “shojo” así que veo más series de este tipo.

4. ¿Que ha implicado en su vida?

La influencia que tuvo en mi fue que pude conocer y relacionarme con más personas que estaban entendidas en el tema y sabían tanto de series de anime como yo o hasta más (ríe), además que como dije todos los animes te dejan un mensaje o enseñanza como es la amistad, ser perseverante, que nunca estas sola, o el amor de tu familia.

5. ¿Cuánto tiempo le dedica al anime o leer manga? (desde hace cuánto)

Los fines de semana viernes sábado y domingo de 3-4 horas aproximadamente.

6. ¿Para usted es diferente ser Otaku en Japón que ser un Otaku en Arequipa? ¿(de qué forma)?

Si, en Japón se considera otaku a todo aquel que se está obsesionado por algo, mientras que en Latinoamérica la palabra es interpretada de otra manera es utilizada para las personas que ven anime o leen manga.

7. ¿Pertenece a algún grupo que comparta su afición por el anime y manga?

No, debido a falta de tiempo, pero me gustaría mucho pertenecer a alguno para compartir el mismo interés, pero no es necesario tampoco pertenecer a un grupo de anime para ser otaku puesto que muchos son otakus muy tímidos o que no les gusta mucho socializar en realidad depende de cada uno

8. ¿Para usted cuál es la imagen que se quiere mostrar a la sociedad con los eventos anime que se organizan?

Que hay nuevas aficiones como esta que no tiene nada de malo que deja con cada historia mucho que aprender Y que a estos eventos abarca todas las edades y ocupaciones, desde nenes cosplayados por sus padres, niños de Colegios, chicos de universidades y hasta gente con alguna profesión como doctores, profesores, ingenieros., etc. Que gustan del anime.

9. ¿Cuál es su serie de anime favorita?

D' gray man; es un anime de género shonen, trata de la Congregación de la Sombra que lucha con el fin de detener al Conde del Milenio, quien tiene la intención de destruir la humanidad con su ejército de akumas y armas creadas a partir de las almas de los muertos cuando un familiar o ser querido llora por su perdida, considerándolo un castigo de parte de Dios. Para ayudar la Orden Oscura recurre al uso de la sustancia divina conocida como la Inocencia dividida en 109 piezas, la cual se esparció a lo largo del mundo gracias al Diluvio Universal. Derivando el nacimiento de los exorcistas, personas capaces de emplear la inocencia y destruir a los akumas. Un trozo de la inocencia es conocido como el "Corazón de la Inocencia" el cual puede asegurar su victoria en la batalla. Sin embargo, el Conde también está en busca de la inocencia y el corazón para destruirlas.

El principal protagonista es Allen Walker, un joven exorcista quien se ha reunido recientemente a la Orden Oscura después de haber sido abandonado por su maestro el General Cross. Iniciando así unas muy emocionantes y peligrosas aventuras plagadas de las aflicciones, riesgos y problemas éticos que sufren los exorcistas con tal de salvar a la humanidad. Hechos a los que Allen se siente atado emocionalmente y que lo sumergen en toda una serie de experiencias con las que se desarrolla, hace más aliados y también muchos enemigos.

10. ¿Se identifica con algún personaje?

Miranda Lotto, que es un personaje de D- gray man cuya personalidad A menudo se siente inferior e inútil, en parte porque debido a su torpeza fue despedida de todo el centenar de trabajos que previamente había intentado realizar. Aunque esté sola y separada del resto del mundo, es una persona amable y cordial que realmente quiere hacer su mejor esfuerzo y ayudar a los demás. Tiende a pedir perdón constantemente por todo lo que hace, aun cuando no hace nada malo, me han pasado cosas similares y tiendo a reaccionar igual que ella.

11. ¿Se atrevería a realizar un cosplay de algún personaje anime? ¿Por qué escogería ese personaje? (o si lo hizo cual fue)

Miranda Lotto de D' gray man porque me identifico con ella en su forma de ser.

12. ¿Cuál cree que es el futuro del Otaku en la ciudad de Arequipa?

Bueno creo que seguirán aumentando por curiosidad y el deseo de probar otras cosas y tener otros pasatiempos. También puede ser que los actuales otakus en AQP al pasar el tiempo dejaran de lado (no del todo en algunos casos) este hobby para ocuparse de otras cosas prioritarias en su vida.

13. ¿Te gusta la cultura japonesa? y ¿Qué diferencias encuentras con tu cultura?

Sí, porque es una cultura que tiene fuertes cimientos y una gran historia, gracias a eso están avanzados en lo tecnológico, educativo y socialmente también. En AQP y especialmente en Perú nos falta todo esto sobretodo mejorar nosotros como ciudadanos y una vez que nos respetemos entre nosotros podremos respetar y cuidar nuestra tierra.

DISCURSO DEL OTAKU (4)

Nombre o sobrenombre: “Yui “

Sexo: femenino

Edad: 23

Correo Electrónico: bonta.castillo@gmail.com

Ocupación actual: estudiante de Ingeniería civil



1. ¿Qué significa el término “Otaku” para usted?

El termino otaku nace en Japón y significa fanático, pero no solo hacia el anime si no que este. Esta es una palabra que indica que uno tiene una cierta obsesión hacia algo, sea lo que sea, como el anime, manga, videojuegos, autos, armas, cine, libros, etc. Así pues existen muchos tipos de otakus que no solo tienen que ver con anime o manga , el otaku japonés vive obsesionado y por eso su obsesión es lo que ronda por su cabeza la mayor parte del tiempo, es ahí donde el otaku es mal visto, ya que toda su vida gira alrededor de aquello que es de su interés, por lo cual no socializa mucho, ya que no le interesa socializar, lo que más quiere es estar rodeado de aquello que le interesa obsesivamente, por ello se quedará encerrado en su cuarto, saliendo a la calle solo para trabajar porque necesita dinero para comprar cosas relacionadas con su obsesión, es tanta esta obsesión que, en el caso de anime o manga, se puede llegar a tener lazos afectivos con los personajes 2D, a las cuales se les llama “waifus “o” husbados” según el caso siendo así que ya no necesitan o no se les hace atractiva una persona real de carne y hueso, por ello a estos otakus se les ve solos, sin pareja y vírgenes ; frente a esto hay personas que ven mal a un otaku, algo despreciable para la sociedad, enfermizo y muchos japoneses tienen la idea de que estos otakus también son unos enfermos sexuales, que les gusta oler las "pantsus" usadas de las chicas. También hay gente que está dispuesta a relacionarse con ellos, dejando atrás los viejos prejuicios y tratando de comprenderlos, además existen japoneses que ven de una manera positiva a los otakus pues ellos gastan la mayor parte de su dinero en mercancía, lo cual es beneficioso a la economía japonesa. Dicho todo el término otaku en Arequipa también significa fanático, pero solo con referencia a aquella persona que mira animes o lee mangas, pero no es tan peyorativo ni mal visto como en Japón.

2. ¿Usted se considera o autodenomina “Otaku”? ¿por qué?

Sí; porque soy fanática del anime así y admiro la cultura japonesa, tengo posters de mis animes favoritos en mi cuarto, gasto en accesorios anime, he adoptado frases de algunos personajes, he realizado cosplays, canto en japonés, también he cocinado comida japonesa y mi sueño es ir a Japón

3. ¿Desde cuándo o hace cuánto es Otaku?

Bueno yo comencé viendo anime desde que tenía 7 u 8 años de edad junto con mis primos series como saint seiya, ramma ½ y otros que pasaban por la televisión ya luego yo comencé a buscar más y me encontré con diferentes géneros de anime de allí es que me gustaron más los animes de género gore con algo de psicológico, shonen , shojo . Luego a los 14 o 15 años mi fanatismo había crecido tanto que compraba cds, llaveros, peluches,posters de mis animes y le dedicaba bastante tiempo a esto es así que hasta ahora prefiero quedarme en casa viendo series anime o leyendo manga antes que salir a discotecas , etc es entonces que me considero otaku desde esa edad .

4. ¿Que ha implicado en su vida?

El anime me ha enseñado muchas cosas buenas como, que si eres tímido puedes mejorar, que nunca estarás solo, a no rendirme fácilmente, la amistad y los lazos, el anime es lo mejor en muchos sentidos, enseñan cosas valiosas, como la lealtad, la honestidad, la perseverancia, el amor, la confianza hacia uno mismo y mucho más que te ayudan a mejorar como persona.

5. ¿Cuánto tiempo le dedica al anime o leer manga? (desde hace cuánto)

Bueno veo anime cada fin de semana ya que los capítulos lo suben a las páginas web de animes 1 vez cada semana, de allí leo manga interdiario pero no siempre por que también se tiene que esperar que el mangaka vuelva a escribir y continuar con su manga

6. ¿Para usted es diferente ser Otaku en Japón que ser un Otaku en Arequipa? ¿(de qué forma)?

Es muy diferente ser un Otaku en Arequipa ya que aquí no es mal visto como en Japón y este fanatismo por lo menos a mí y a muchos amigos que conozco no nos lleva a alejarnos de la realidad o nuestras vidas; aquí si más bien el Otaku puede ser visto como inmaduro y antisocial por la mayoría de las personas, en cambio en Japón ser llamado

otaku es considerado como un insulto o alguien que vive obsesionado de manera enferma.

7. ¿Pertenece a algún grupo que comparta su afición por el anime y manga?

Si, pertenecía al grupo Amateratsu, ahora ya no, me uní a esto porque quería hacer amigos con el mismo gusto por el anime, para compartir información o recomendarnos entre nosotros nuevos anime o para simplemente escuchar música japonesa o algún opening o ending y cantarlas juntos, lo deje debido a falta de tiempo peor no considero necesario formar parte de uno para ser un otaku.

8. ¿Para usted cuál es la imagen que se quiere mostrar a la sociedad con los eventos anime que se organizan?

Tiene como objetivo la promoción del anime, manga y la cultura japonesa, entre otros, realizados en centros educativos, campus universitarios, etc . Se distinguen una gran variedad de actividades (proyecciones audiovisuales, desfiles, concursos, exposiciones de arte, artistas invitados, etc.), paneles y tiendas, también las convenciones anime son usados como un vehículo para la industria, en la que los estudios, distribuidores y editores auspician los lanzamientos de sus productos relacionados al anime a través de los asistentes a dichas convenciones.

9. ¿Cuál es su serie de anime favorita?

Del genero gore me gusta elfend lied, del genero shojo seria yamato nadeshiko y del genero shonen pues Gintama

10. ¿Se identifica con algún personaje?

Si, con Sunako de la serie yamato nadeshiko porque ella me recuerda a como era o me sentía yo antes cuando no tenía mucha autoestima, ahora he mejorado y me siento orgullosa por esto. en la serie ella es una chica totalmente descuidada de sí misma y amante del gore, ella tiene una mala imagen de sí misma, todo esto se debe a que luego de declararse al chico del cual estaba enamorada, este le dijo que no le gustaban las chicas feas. La mayor parte del tiempo ella se encuentra en lugares oscuros y tapada con una manta negra para que no le dé el sol. A Sunako le fascinan todas las cosas oscuras, las películas de horror y mórbidas en una forma extrema. Debido a sus experiencias, Sunako reacciona violentamente cuando alguien le dice "odio a las chicas

feas". Ella se ve a sí misma como una persona horrible, ella cree que las personas hermosas pueden llegar a ser feas, pero las personas feas nunca podrán ser hermosos, también tiene la creencia de que la gente fea como ella debe permanecer en la oscuridad, ya con el tiempo y con la ayuda de sus amigos ella aprende a quererse más.

11. ¿De qué personaje anime se encuentra realizando cosplay ?¿Por qué lo escogió?

En estos momentos mi cosplay es “Bonta” de full metal panic fumofu, escogí este personaje porque me parece muy kawaii , él es un pelcuhe que en el anime en realidad es que sousuke sagara se pone este disfraz para proteger a kaname chidori .

12. ¿Cuál cree que es el futuro del Otaku en la ciudad de Arequipa?

El fanatismo por el anime aumentara, en realidad no muchos se consideran otakus y solo fans con cierto gusto al anime e igual participan de estos eventos u otras actividades, por eso es que yo pienso que este fenómeno anime irá en aumento.

13. ¿Te gusta la cultura japonesa? y ¿Qué diferencias encuentras con tu cultura?

Sí, ciento gran admiración hacia su cultura me gusta su idioma su comida, pero también me gusta mi cultura, sin embargo, tenemos que mejorar en cuanto a calidad de personas y respetarnos más entre nosotros.

DISCURSO DEL OTAKU (5)

Nombre o sobrenombre: Naciret

Sexo: femenino

Edad: 25

Correo Electrónico:

Ocupación actual: Arquitecta



1. ¿Qué significa el término “Otaku” para usted?

Para mí un Otaku es una persona que le gusta mucho lo que toda la cultura asiática los animes, los video juegos, todo lo que está dentro de ese mundo.

2. ¿Usted se considera o autodenomina “Otaku”? ¿por qué?

Si porque cuando tengo tiempo libre casi siempre veo animes o leo mangas, últimamente estoy leyendo más mangas del genero shoujo. Suelo asistir a la mayoría de los eventos animes que se realizan y hoy estoy por eso mismo cosplayada.

3. ¿Desde cuándo o hace cuánto es Otaku?

Desde los 12 años, casi desde que empecé la secundaria es que me comencé a interesar en los animes a profundidad y la mayoría de mis amigos en el colegio también mirábamos animes, no solo los conocidos sino animes como Fruits Basket, Elfen lied o Trigun.

4. ¿Que ha implicado en su vida?

Ha influencio mucho en mi vida de forma positiva porque he hecho amigos porque nuestro tema en común son los animes. También en la forma de ver las cosas cada personaje de un anime tiene una personalidad diferente y también te enseñan pensar de manera distinta y ver las cosas desde diferentes perspectivas.

Ha implicado expandir mi mundo social, ser más expresivo, un mundo diferente y da más libertad

5. ¿Cuánto tiempo le dedica al anime o leer manga? (desde hace cuánto)

Todos los días leo mangas más en las tardes unas 2 horas cuando estoy desocupada, y miro animes los fines de semana unas 5 horas por día. Antes miraba más animes, pero ahora leo más mangas porque cuando un anime me gusta mucho me da demasiada

curiosidad y es por eso que no puedo esperar a que salga el próximo capítulo del anime y busco el manga para saber qué es lo que va a suceder.

6. ¿Para usted es diferente ser Otaku en Japón que ser un Otaku en Arequipa? ¿(de qué forma)?

Si porque hay mucho más nivel, hay mucha más tecnología, las personas entregan mucho más, lo toman no solo como un hobby sino como un estilo de vida. Allí duermes, respiras ser otaku, Y en Arequipa como que es más pequeño porque todavía no es una comunidad más grande.

7. ¿Pertenece a algún grupo que comparta su afición por el anime y manga?

No, anteriormente si pertenecía, pero me retire porque falta de tiempo.

8. ¿Para usted cuál es la imagen que se quiere mostrar a la sociedad con los eventos anime que se organizan?

Yo creo que lo que se quiere mostrar es que hay diferentes culturas, diferentes formas de divertirse y de entretenerte a la gente que no son lo que comúnmente le gusta a los demás como ir a discotecas, malls o ir al cine, esto es más un ambiente donde puedes encontrar lo que más te gusta como cosas de animes comida japonesa accesorios juegos cosplay para ver, un poco que en la calle no lo vas a ver, aquí también encuentras gente que le gusta lo mismo que a ti.

9. ¿Cuál es su serie de anime favorita?

Si me gusta mucho Death Note, me gusta la trama es fantaciosa entretenida, el escribir el nombre de alguien y que muera.

10. ¿Se identifica con algún personaje?

Si, con Misa Misa por que ella es una chica que a pesar de tener un rostro y verse angelical por dentro es totalmente diferente es una persona que no tiene remordimientos en escribir el nombre de otra persona sabiendo que lo puede matar, ella lleva una doble vida, y haría lo que sea por cumplir sus objetivos.

11. ¿Se atrevería a realizar un cosplay de algún personaje anime? ¿Por qué escogería ese personaje? (o si lo hizo cual fue)

Si seria a Misa Misa me gusta su forma de ser, a veces infantil y usa eso a su favor para convencer a otros.

12. ¿Cuál cree que es el futuro del Otaku en la ciudad de Arequipa?

Creo que su futuro es que esta comunidad aumente porque hay muchas más páginas en internet donde podemos ver animes online y leer manga. También porque se están abriendo más tiendas para los otakus.

13. ¿Te gusta la cultura japonesa? y ¿Qué diferencias encuentras con tu cultura?

Si me gusta mucho porque ellos son más disciplinados, tienen un mayor respeto por las personas de su alrededor y el ambiente. Las diferencias que encuentro es que en nuestra cultura somos más de no seguir las reglas en cambio ellos son más disciplinados.

DISCURSO DEL OTAKU (6)

Nombre o sobrenombre: Mugui

Sexo: femenino

Edad: 15

Correo Electrónico:

Ocupación actual: Estudiante



1. ¿Qué significa el término “Otaku” para usted?

Pues en Japón se considera otaku a la persona que tiene un conocimiento por encima de la media sobre un tema concreto que forma parte de su afición y esto es de forma obsesiva y por esto es mal visto y hasta es considerado como un insulto en cambio en occidente, o en Arequipa la palabra otaku, se suele usar para referirse a los apasionados por la cultura popular japonesa, especialmente por el manga, el anime y los videojuegos por lo que su significado es fanático.

2. ¿Usted se considera o autodenomina “Otaku”? ¿por qué?

Yo si lo soy (rie) , amo el anime , los openings , edings , y aunque no leo mucho manga , tengo dibujos de mis personajes favoritos en mi cuarto , se lo básico de japonés , me encantan los neko (rie) y me encantas los Cosplays y en realidad soy una fujoshi porque me encantan este tipo de series que tienes que ver con el yaoi , ver yaoi es un deleite para nuestros ojos

3. ¿Desde cuándo o hace cuánto es Otaku?

Desde que tengo uso de razón y desde que conocí el anime, desde que era una niña de 10 años, mis hermanos mayores me adentraron al mundillo anime con una serie que hizo que empezara a amarlo, “Death Note” que fue mi entrada al mundo de anime y al del yaoi fue casi en paralelo, porque a medida que iba viendo los capítulos de Death note, empecé a darme cuenta que entre L y Kira había una relación un tanto extraña y la idea de que esos dos harían una pareja adorable no dejaba de rondar mis pensamientos ,así que un día, buscando por allí, encontré “doujins” de la pareja y ¡BOOM!, me enganchó de una manera tal que no pude escapar,desde ese momento me gusta el yaoi ,fue encontrar una historia diferente para mí, y bueno la mayoría de personas me han tachado de infantil e inmadura por la concepción que tienen sobre el ser otaku el gusto

por el anime o el manga y también me han tachado de pervertida o mente podrida por el hecho de ser fujoshi

4. ¿Que ha implicado en su vida ser otaku o en todo caso ser una fujoshi? cuéntanos más acerca de esto

He escuchado muchas veces que las chicas que les gusta el yaoi son gay, me gustaría saber quién fue el grandísimo idiota que se le ocurrió esto. El Yaoi es un género desarrollado por mangakas, en su mayoría mujeres heterosexuales, para mujeres heterosexuales y si lo analizan bien, estas historias están muy arraigadas a los cánones de una pareja heterosexual normal. Para explicarme mejor daré un ejemplo, en el yaoi la pareja se compone de un Seme, que es el personaje activo y que lleva el rol del hombre en la relación, es alto, varonil y rudo. Por otro lado, está el Uke, el pasivo y el que lleva el rol de la mujer, estos personajes son altamente feminizados, tanto que a veces puedes confundirlos con una mujer, son de estatura baja, muy tiernos y delicados. Son estas diferencias entre los personajes, casi siempre muy marcadas, las que no dejan dudas sobre el papel que juegan cada uno en la relación. Todo esto ha implicado que yo no sea una persona de mente cerrada si no al contrario y pueda referirme a estos temas sin miedo al qué dirán o vergüenza alguna y sobre todo el ser más tolerante

5. ¿Cuánto tiempo le dedica al anime o leer manga? (desde hace cuánto)

Pues le dedico 2 o 3 horas todos los días dependiendo del anime, a veces no salen los capítulos y tienes que esperar a que salga el fin de semana.

6. ¿Para usted es diferente ser Otaku en Japón que ser un Otaku en Arequipa? ¿(de qué forma)?

Sí, porque allá está mal visto y allá es como una obsesión enfermiza y aquí no está mal visto como allí

7. ¿Pertenece a algún grupo que comparta su afición por el anime y manga?

Actualmente si, pertenezco al grupo señorita fujoshi en la cual somos 3 miembros por ahora ya que el grupo es nuevo, siempre que nos reunimos en casa de alguna de nosotras a veces compartimos series yaois o leemos manga y nos reímos o simplemente nos divertimos así

8. ¿Para usted cuál es la imagen que se quiere mostrar a la sociedad con los eventos anime que se organizan?

Es atraer a más gente que le guste el anime y así poder difundir más el anime y la cultura de Japón

9. ¿Cuál es su serie de anime favorita?

Junjou Romantica 1 y 2, que trata de Misaki Takahashi tiene problemas con sus estudios y necesita un tutor para poder acceder a la carrera de economía en la universidad. De esta forma, Akihiko Usami, un escritor de renombre y amigo de su hermano se convierte en su tutor, en un primer momento no se llevan demasiado bien, ya que Misaki Takahashi descubre que Akihiko Usami es gay, escribe novelas tipo "boys love" y además está enamorado perdidamente de su hermano, al que usa en sus novelas eróticas, lo que comienza con una mala relación poco a poco se irá transformando en un romance.

10. ¿Se identifica con algún personaje?

Con Rika del anime Boku wa Tomodachi ga Sukunai ella es una ávida (autoproclamada) fujoshi, es una consumidora apasionada del manga y las revistas Yaoi, Rika está orgullosa de su perversidad, ya que dice que sería una persona aburrida si la gente solo la considerara una niña genial, se muestra por otro lado que Rika es muy cariñosa con sus compañeros de club, ya que es muy sensible al bienestar de todos y casi siempre se muestra de buen humor.

11. ¿Se atrevería a realizar un cosplay de algún personaje anime? ¿Por qué escogería ese personaje? (o si lo hizo cual fue)

En realidad, no me atrevería a realizar uno y tampoco considero que esto sea necesario para ser un otaku

12. ¿Cuál cree que es el futuro del Otaku en la ciudad de Arequipa?

Que crezca, actualmente está creciendo y es más conocido el anime, así como la palabra otaku así que no dudo que esto siga en aumento

13. ¿Te gusta la cultura japonesa? y ¿Qué diferencias encuentras con tu cultura?

Si me gusta debido al anime pude conocer más la cultura de Japón y su gente y la he llegado a admirar así que deseo conocer Japón algún día, en cuanto a mi cultura, si también me agrada, pero siento que debemos mejorar mucho como país.

DISCURSO DEL OTAKU (7)

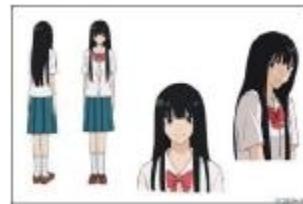
Nombre o sobrenombre: Caterin

Sexo: femenino

Edad: 25

Correo Electrónico:

Ocupación actual: estudiante



1. ¿Qué significa el término “Otaku” para usted?

Es hacer cosplay, ver animes, leer mangas y colecciona muchas cosas como figuras, peluches de tus personajes favoritos, pegarlos en tu cuarto posters de tus animes o de los protas que más te gustan.

2. ¿Usted se considera o autodenomina “Otaku”? ¿por qué?

Si, obvio, por eso mismo estoy cosplayada.

3. ¿Desde cuándo o hace cuánto es Otaku?

Pues hace unos 10 años, el primer anime que yo vi y que me gustó mucho fue Sailor Moon después Sakura Card Captor, Pokémon, Digimon, más que todo fue primero un acercamiento al anime por la televisión, y es así que me comenzaron a interesar los animes.

4. ¿Que ha implicado en su vida?

Para mí en mi vida a implicado el que aprendí que hay que luchar, y esforzarme siempre no dejarme vencer por nada, también de que debo confiar en las personas porque no todas las personas son malas hay personas que son buenas, por eso el ser otaku ha influenciado en mi vida

5. ¿Cuánto tiempo le dedica al anime o leer manga? (desde hace cuánto)

Como cuando estoy trabajando no puedo, pero los días domingos y días libres veo animes, leo mangas, busco blogs y algunos fanfictions. Debe ser unas 10 horas entre sábado y domingo.

6. ¿Para usted es diferente ser Otaku en Japón que ser un Otaku en Arequipa? ¿(de qué forma)?

Si es muy diferente porque aquí en Arequipa es como algo más sencillos, pero en Japón es algo más elaborado en sus convenciones son más realistas, sus cosplay son más creativos, ya es algo muy propio de halla. Aquí en Arequipa son escasos, algunos eventos no están bien planificados o elaborados.

7. ¿Pertenece a algún grupo que comparta su afición por el anime y manga?

Antes si pertenecía, pero tuve que salirme de él por falta de tiempo

8. ¿Para usted cuál es la imagen que se quiere mostrar a la sociedad con los eventos anime que se organizan?

Bueno lo que yo estaba leyendo es para que se difunda el anime y no se vaya perdiendo, porque hay chicos están dejando de leer mangas o ver el anime. Es más, para difundirlo el anime, el manga, el cosplay, la cultura oriental, su comida y el también poder expresarte con gente que comparte tus mismos gustos, que entiende el amor que uno puede tener por el anime el manga y en general por todo lo japonés.

9. ¿Cuál es su serie de anime favorita?

Tengo varios. Los que más me han gustado son Kimi ni todoke, el príncipe del tenis, Digimon, Pokémon, Sailor Moon, también me ha gustado totoro.

10. ¿Se identifica con algún personaje?

No, porque los personajes que me encantan son muy dulces y yo no me considero así. Yo soy más fría, pero me gustaría ser como esos personajes y ser tierna.

11. ¿De qué personaje anime se encuentra realizando cosplay? ¿Por qué lo escogió?

Si, en este momento estoy cosplayada de Sawako de Kimi ni todoke, el traje está compuesto de una camisa y una falda como el de una estudiante japonesa. Su falda es bastante larga en comparación de sus demás compañeras porque ella es alguien más recatada y sencilla.

Y la cosplayo porque representa a una chica que es muy tímida y por ello es confundida como alguien que es antisocial. Me gusta porque es muy dulce, muy tierna y lucha para tener amigos y a pesar de ser muy dulce la confunden con alguien que es fría. Pero conforme avanza la historia todos se van dando cuenta que ella es una chica muy buena que consigue hacer muchos amigos.

12. ¿Cuál cree que es el futuro del Otaku en la ciudad de Arequipa?

Bueno en Arequipa la verdad que no sé, pero sí está creciendo en Lima y en otras provincias se está difundiendo un poquito más y más. Ojalá que esto sea más grande. También de que hay muchos animes nuevos no como antes que era reducido.

13. ¿Te gusta la cultura japonesa? y ¿Qué diferencias encuentras con tu cultura?

Todo lo que es Japón, Corea, sí me gusta, al principio empecé a verlos por la televisión, ya con la internet fui buscando más acerca de los openings de los animes que me gustaban, así iba averiguando cada vez más, ya después comencé a leer mangas, y buscar páginas de animes que transmiten por temporadas.

Y lo que más me gusta es el respeto que ellos muestran hacia otras personas, ellos son muy respetuosos es todo es lo que más me gusta de ellos, lo tienen muy presente. No es que lo hagan por moda o por la edad, es parte de ellos. Y en nuestra a perdiendo.

Anexo 2

Registro trabajo de campo

“Campeonato peruano cosplay macro región sur” - octubre 21 del 2017

El Campeonato peruano cosplay macro región sur es un evento Otaku relacionado al anime, manga y video juegos que se realiza en la ciudad de Arequipa con el motivo de elegir a 3 representantes en la categoria de cosplay duo e individual que representaran a la región para la final que se lleva a cabo en la ciudad de Lima ; así esta fiesta convoco a un gran número de personas de diferentes edades , entre hombres y mujeres y como investigadores asistimos a este evento valiéndonos de la observación participante .

Al llegar al lugar del evento lo primero que se encontró fueron los organizadores algunos haciendo cosplay otros no, quienes daban la bienvenida a quienes llegaban, usando expresiones propias del Japonés como: Ohayo (buenos días), konichiwa (buenas tardes) itadakimasu (gracias por la comida) Kawaii (lindo), Sempai (líder), Neko (gato), Arigato (gracias), entre otras.

El lugar contaba con un espacio en la entrada donde se encontraban los juegos de mesa que estaba repleta de jóvenes, adultos, y niños la mayoría de sexo masculino que se divertían participando de estos. El espacio de la entrada comunicaba con un salón el cual contaba con dos niveles, en la primera se encontraban ubicados pequeños stands que ofrecían productos anime como tazas con diseños de series como Dragon ball, Nartuo One piece , etc , collares , llaveros , peluches , anillos , almohadas, posters , gorras , ropa, mangas entre otros , todos alusivos a series animes, por otro lado estos stands también ofrecían comida típica de Japón llamando la atención del público quienes consumían todos los productos mencionados .Así también en la primer nivel se proyectaba series anime y sus openings o endings en donde cualquier miembro del público asistente podía coger el micrófono que se encontraba en el centro y cantar realizando así un karaoke individual o grupal y si era un opening o ending conocido como Dragon Ball o Digimon esta era cantada por todos los asistentes del evento con alegría y mucha emoción .

En el segundo nivel se encontraban 3 salones, básicamente para que la gente se reuniera con otras personas, los asistentes que realizaban Cosplay actuaban tal como si fueran el personaje al que representaban y cuando se les saludaba se les nombraban por algún sobrenombre con termino japonés, al que los “Otakus” llaman Nick, que es la forma en la que suelen presentarse

en páginas de Chat o Redes Sociales. En el segundo nivel también se encontraban ubicados los videojuegos, que eran los favoritos de niños, adolescentes y adultos la mayoría de sexo masculino.

Se pudo observar mientras se realizaba las entrevistas que muchas de estas personas autodenominadas Otaku eran reservadas o no muy sociables; por otro lado, se notó que a este tipo de eventos también asisten los autodenominados “geek” que según ellos son personas que les gusta los comics, películas, video juegos, series principalmente de la ciencia ficción y la fantasía norteamericana como es Star wars, la liga de la justicia, Superman, etc.

Al transcurrir el día iban llegando de a pocos los cosplayers que llamaban la atención de los miembros o público no cosplay quienes se acercaban alegres a fotografiarse con sus personajes animes favoritos.

El concurso de cosplay o pasarela cosplay generó bastante expectativa ya que en este las personas o grupos representaban escenas conmemorativas de las series a las que pertenecía el personaje, o del personaje como tal; también contó el evento con la presentación de una banda de J – Music, llamada Ryusaki quienes interactuaban con el público y este le respondía con alegría y cantando las canciones. Por la actitud entusiasta de la gente es posible observar que estas bandas ganan con facilidad una gran cantidad de seguidores, ansiosos de escuchar en vivo sus canciones favoritas.

El evento culminó con la elección de los 3 representantes en la categoría de cosplay duo e individual que representaran a la región para la final que se llevará a cabo en la ciudad de Lima y fue así que los organizadores del evento dieron fin a esta fiesta Otaku agradeciendo por la participación del público.

Anexo 3



• Aquí se les conoce como dibujos animados en Japón como animes. Penetraron nuestro mercado hace más de 18 años. Para sus seguidores no es suficiente verlos en televisión. Hay clubes y se organizan fiestas en tributo a sus personajes favoritos.

North Carolina, America

¿Quieres hacer tu misma la
tela de artesanía o alguna ropa
de punto en fieltro y encaje
comercial? En esa ciudad, facil-
mente se hace noche, fiesta,
pantallas y más con estampado de
dibujos típicos con telas que
gusta todos los países.

La cultura popular invadió la capital. Miles, jóvenes y adultos se unieron a la cultura popular japonesa y sus exposiciones artísticas como el teatro y el drama que introdujeron hace más de 18 años en el teatro peruano. De allí la popularidad creció estimulada por televisión e Internet.

El anime no es más que la adaptación de los animes de manga. El manga es la historia de dragon ball. Por lo general, el manga es una continuación de la película en forma de comic libro que hay correspondiente. El episodio Dragon Ball Z tiene la misma narrativa que el manga. Dragon Ball se construye en este sentido. Esta serie sigue de hecho la trama del anime pero tiene su propia trama. También tienen como Candy Caneball no es Bulma, es Ginyu. En la parte de Vegeta, Son Gohan, X. Vegeta, etc.

APPENDIX

José Luis Gómez Molina: El representante del club convoca a la reunión para la elección de las cinco organizaciones que se convocan en la ciudad, así como que cada una tiene más gente adscrita al mismo. Práctica de ello es que cuando se designa el día

Sociedad Nómada
que salió el plantón



(en los 90 se pierde con 10 miembros). Hoy opera los 100 Jovenes que alentando visto una tendencia dedicada al sacerdotalismo constante que forma sacerdotes en el clero de su recta.

• PREVIOUS

COSPLAY. La próxima fiesta de disfraces se realizará el 23 de abril en la avenida Dolores 1100 organizada por el grupo Animé S.A.S. Además, el Club Américano celebra el 14 de julio en el Centro de Convenciones María Montessori en la Av. Perú 400.

TÍPOS. En el mundo del anime las series más exitosas y rentables como Heidi, Candy y los feroces devoradores de Sheep Manga tienen que ver con tramas algo de violencia como Dragon Ball Z, Saint Seiya, con las Shounen Manga y así hay muchas más subtipos.

¡Pon fiesta en la noche de los premios! Invita a tus amigos y familiares a una noche de disfrute con los mejores concursos y sorteos. ¡No te pierdas la oportunidad de ganar increíbles premios!

grado en bastante y Eric comenzó a cerca de '70 "citas", presentó aficionados la atmósfera y el manejo de las estatuas.

“No son dibujos comunes con la típica historia del bien y el mal. Son tres continentes variados, te hacen reflexionar. Los dibujos no tienen

sobre los porcentajes como que hay
muchos más los cuales te puedes
identificar".

El doctor Amorós es uno de los más activos de la ciudad. Le costó 28.000 euros. (Foto: R. Ballesteros) La 24 horas de material ya ha hecho su trabajo: la cura se ha impuesto. La gente ya no habla más de la polémica que se vivió en el clúster del Perifital. La ciudad está tranquila, hace sus cosas. El doctor Amorós, por supuesto, que sigue a tener una amplia agenda. Su hermana, Ana, (que es también médica y grupo) le hace las críticas que da en su blog: «Me siento un poco más tranquila», dice. Una persona va a saber lo que la otra. De hecho, el doctor Amorós es un Hagoniano, de hogar, hogar, hogar y hogar.

100000000

《人民日报》社论

una gran industria en todo el Perú. No se tiene estadísticas exactas sobre el Perú pero el autor ejerce de la "Asociación de Japones-Animadores", basado en sus numerosos y recientes desarrollos, que demuestra claramente que el Perú destaca la industria animadora en América Latina con un presupuesto de más de 200 millones de pesos. Los productores japoneses decidieron abrirla a más mercados que el europeo y el estadounidense por una política de desarrollo que nació de la fundación de la que no se menciona, la pastelería y el repostería.

del mercado japonés. Aunque que cada año sacan 90 mil aviones en Japón, pero se ha popularizado el grupo que es el nostro. Actualmente, los cohetes son llorados, como el diez gran hit de la banda de Bélgica. Esto causa sobre un ambiente que resalta el talento de Fréjus, líder del cual tiene una admiración y respeto que es única de su pueblo. Bélgica es la capital de un movimiento

Y de también es muy popular, nació la historia Shingami (dios de la muerte) que dejó caer su herramienta de invierno, el Death Note.

de guitarra la vida a la
que vivimos y nos hace
esencialmente un estudiante
que le encanta y decide
cómo pasa su tiempo los
días, y con ello mejora
su salud. La historia también
es una actividad que
nos hace sentir orgullosos
de ser. A veces no
sabemos lo que queremos



Anexo 4

Ediciones del OtakuFest Perú					
Año	Nombre	Fecha	Lugar	Asistentes	Invitados
2008	OtakuFest Perú 2008	2 de noviembre	Centro de Convenciones del Hotel María Angola en Miraflores(Lima)	2,500	Mario Castañeda
2009	OtakuFest Perú 2009	31 de octubre y 1 de noviembre	Centro de Convenciones del Hotel María Angola en Miraflores(Lima)	5,400	Mario Castañeda, René García, Jesús Barrero y María Fernanda Morales
2010	OtakuFest Perú 2010	30 de octubre y 31 de octubre	Coliseo Eduardo Dibos en San borja (Lima)	7,000	Japoneses:Hironobu Kageyama, Masaaki Endoh / Mexicanas: Patricia Acevedo, Cristina Hernández y Rossy Aguirre ²
2011	OtakuFest Perú 2011	29 de octubre y 30 de octubre	Jockey Club del Perú "Jardin Oeste" en Surco (Lima)	7,000	Japonesas: Aki Misato, Yumi Matsuzawa / Mexicano : Cesar Franco / Peruano: Charlie Parra
2013	OtakuFest Perú 2012	2 y 3 de febrero	Centro de Convenciones Claro de Plaza San Miguel en San Miguel (Lima)	5,000	Japonés: Eizo Sakamoto / Mexicanos : Mario Castañeda, René García, Laura Torres / Peruano: Animatissimo
2013	OtakuFest Perú 2013	14 de diciembre y 15 de diciembre	Coliseo Eduardo Dibos en San borja (Lima)	7,000	Star Talent: (Ricardo Silva, Marisa De Lille, Maggie Vera, Gabriela Vega, Mauren Mendo), José Arenas, José Antonio Toledo y Karla Falcón ³
2014	OtakuFest Perú 2014	1 de noviembre y 2 de noviembre	Coliseo Eduardo Dibos en San borja (Lima)	7,500	Japonés: Haruko Momoi, Ayumi Miyazaki (los dos en reemplazo de Koji Wada por problemas de salud) y Yoko Ishida / Mexicanos: Cesar Franco(hasta se cayó) y Marisa De Lille.
2015	OtakuFest Perú 2015	31 de octubre y 1 de noviembre	Coliseo Eduardo Dibos en San borja (Lima)	10,000	Japonés: Eizo Sakamoto y Psychic Lover / Mexicanos: Mario Castañeda, Rene García y Gerardo Reyero.
2016	OtakuFest Perú 2016	29 de octubre y 30 de Octubre	Coliseo Eduardo Dibos en San borja (Lima)	10,000	Japoneses: Nobuo Yamada , Takayoshi Tanimoto / Mexicanos: Gabriel Ramos, Gabriel Gama y Xóchitl Aguarte.
2017	OtakuFest Perú 2017	28 de octubre y 29 de octubre	Club Lawn Tennis de la Exposición en Distrito de Jesús María (Lima)	1,500	Japoneses: Konomi Suzuki , Hiroki Takahashi , Takayoshi Tanimoto / Mexicanos: Aaron Montalvo

CASOS CLÍNICOS

- CASO 1: FLORES BANDA, NOELIA
- CASO 2: MOROCCOIRE PACOMPIA, LIVIA SANDRA

CASO N° 1

Presentado por:
Bach. Flores Banda, Noelia

ANAMNESIS

I. DATOS DE FILIACIÓN

- Nombres y apellidos : Rolando H. D.
- Edad : 8 años 1 mes
- Sexo : Masculino
- Fecha de Nacimiento : 13 de abril del 2008
- Lugar de Nacimiento : Arequipa
- Ocupación : Estudiante
- Grado de instrucción : 1^{er} grado de Primaria
- Lugar de Procedencia : Arequipa
- Religión : Católica
- Informante : Abuela materna
- Lugar de evaluación : Hospital Docente de la UNSA
- Fecha de evaluación : 23 de abril y 14 de mayo 2016
- Examinadora : Noelia Flores Banda

II. MOTIVO DE CONSULTA

El niño es traído a consulta por su abuela materna, la cual refiere que el motivo por el que trae al menor es porque la profesora del niño le recomiendo que se le haga una evaluación mental para la valoración de su capacidad intelectual.

III. HISTORIA DEL PROBLEMA ACTUAL

El menor presenta dificultades en su colegio, pues es de lento aprendizaje, se le dificulta la escritura y la lectura, su lenguaje es poco claro, en determinadas ocasiones no logra terminar las actividades que realiza, no muestra independencia para su cuidado personal, en cuanto a sus relaciones interpersonales, juega con sus compañeros de clase, aunque estos lo traten mal.

Así mismo, no presenta antecedentes clínicos con los cuales pueda explicarse su dificultad.

IV. ANTECEDENTES PERSONALES

Los datos fueron brindados por la abuela materna del menor, puesto que la madre del niño tiene un leve retraso mental y esta misma afirma que Rolando no es su hijo y es hijo de su madre.

a. Pre-Natal

La madre del menor al tener 19 años fue enviada a Cusco sola, se quedó a cargo de un familiar y cuando este no se encontraba en casa, ella fue abusada sexualmente por un vecino.

Durante el embarazo no se presentaron complicaciones, tuvo los controles médicos adecuados y no consumió sustancias nocivas que pudiesen repercutir en el desarrollo del bebé.

b. Natal

El parto fue natural a los 7 meses de gestación y fue atendido por un médico.

c. Post-Natal

Irguió su cabeza a los 3 meses de edad, se sentó solo a los 6 meses, gateó solo a los 9 meses, se paró solo al tener 1 año de edad, al año con 6 meses dio sus primeros pasos y al 1 año con 7 meses caminó solo. El niño solía caerse mucho al correr. Empezó a balbucear a los 7 meses, a decir las primeras palabras en forma automática para designar algo al año con 6 meses, presentó dificultades para hablar con la “R” y la “L”, cuando se equivocaba hablando se le corregía diciéndole como es que la palabra se pronunciaba correctamente. En la casa que habita el niño no hay alguna persona con dificultades para hablar y todos hablan castellano. Actualmente se hace entender hablando y llora cuando no entiende algo o se le dificulta y se le dice que lo siga intentando. Para llamar su atención se le mira a la cara y se le dice su nombre. A veces no escucha cuando se le llama o se le da alguna instrucción por lo que se le debe repetir o modular la voz para que escuche pues refieren que es muy distraído. No ha presentado alguna dificultad visual. El tipo de lactancia que recibió fue lactancia materna hasta los 6 meses, presentando un buen apetito y se le quitó el pecho al año y medio progresivamente, se le comenzó a dar alimentos sólidos a los 4 meses; actualmente no tiene mucho apetito y come 4 veces al día, solo sin ayuda usando los cubiertos para comer.

Aprendió a controlar sus esfínteres a los 2 años, este año comenzó a bañarse él solo, aunque aún no se viste solo.

Su sueño siempre ha sido tranquilo, duerme 8 horas regularmente, se mueve mientras duerme, suele despertarse a la media noche para ir al baño, y duerme acompañado de su tía.

d. Etapa Escolar

Asistió a inicial de 3, 4 y 5 años, en primero de primaria no le gustaba ir al colegio, pues no tenía muchos amigos, no le iba bien en los cursos, motivo por el cual al finalizar el año académico no obtuvo notas aprobatorias por lo que tuvo que repetir el año académico, actualmente está en primer grado de primaria en otro colegio al cual si le gusta asistir, pues le agrada jugar con sus compañeros, pero no le va bien en ningún curso motivo por el cual no tiene alguno preferido, cuando tiene problemas en hacer las tareas del colegio el llora al no poder resolverlas, estudia de una hora a hora y media, en clase se distrae mucho, y la profesora por ese motivo le llama la atención, en el recreo juega fútbol.

Se come las uñas, se muerde los labios, se cae y se golpea con frecuencia, también se le caen las cosas con facilidad.

Recibió sus vacunas sola hasta los 6 meses, el niño vive con su abuelo su abuela maternos, su madre, si tío y su tía, con todos lleva una buena relación excepto con su madre. Su condición económica es media baja.

V. ANTECEDENTES FAMILIAR

Estos datos fueron brindados por la abuela materna:

a. Composición Familiar

La familia está compuesta por 6 miembros, un abuelo materno y una abuela materna, la madre del menor, el menor, su tío y su tía. Siendo esta una familia monoparental – extensa.

b. Dinámica Familiar

El abuelo materno trabaja como vendedor de verduras, la relación con su nieto es buena, aunque no le tiene mucha paciencia y el menor le tiene miedo cuando este ingiere bebidas alcohólicas. La abuela materna trabaja como vendedora de verduras en el mercado y su relación con Rolando es muy buena ya que es ella la que más lo cuida. La madre del menor ayuda en las labores domésticas de la casa o ayuda a su madre en el puesto que tienen, la relación que tiene con Rolando es dificultosa

pues ella dice que él no es su hijo y que este es hijo de su abuela y no le tiene paciencia. El tío estudia contabilidad y su relación con Rolando es buena, se preocupa por él, aunque solo lo ve en las noches. La tía se encuentra estudiando para postular a la policía, su relación con Rolando es buena, ella es quien lo ayuda a realizar sus tareas, juega con él, y le agrada pasar su tiempo libre en compañía de Rolando.

c. Condición Socioeconómica

Viven en una casa propia, de material noble, de una sola planta, con techo de calaminas, la casa cuenta con 4 habitaciones. Cuentan con los servicios de agua, luz y desagüe. Su condición socioeconómica es media baja.

d. Antecedentes Patológicos

El niño solo recibió sus vacunas hasta los 6 meses de nacido. La madre del menor tiene un leve retraso mental.

VI. RESUMEN

Los datos fueron brindados por la abuela materna del menor, puesto que la madre del niño tiene un leve retraso mental.

La madre del menor al tener 19 años fue abusada sexualmente por un vecino de su familiar. Durante el embarazo no se presentaron complicaciones, el parto fue natural a los 7 meses de gestación y fue atendido por un médico. En cuanto a su desarrollo, irguió su cabeza a los 3 meses de edad, se sentó solo a los 6 meses, gateo solo a los 9 meses, se paró solo al tener 1 año, al 1 año y medio dio sus primeros pasos, al año y 7 meses camino solo. El niño solía caerse mucho al correr. Empezó a balbucear a los 7 meses, decir las primeras palabras en forma automática para designar algo al año y 6 meses, presenta dificultades para hablar con la “R” y la “Ll”. Actualmente se hace comprender hablando, y llorando cuando no entiende algo. A veces no escucha cuando se la da alguna instrucción por lo que se le debe repetir o modular la voz para que escuche pues refieren que es muy distraído. El tipo de lactancia que recibió fue materna hasta los 6 meses y se le quito el pecho al año y medio progresivamente; actualmente tiene poco apetito y come 4 veces al día. Aprendió a controlar sus esfínteres a los 2 años, este año empezó a bañarse solo, aunque aún no se viste solo. Su sueño es normal, duerme 8 horas y duerme acompañado de su tía.

Asistió a inicial de 3, 4 y 5 años, en primero de primaria repitió el año académico y actualmente está en primer grado de primaria en otro colegio al cual si le gusta asistir, pues le agrada jugar con sus compañeros, pero no le va bien en ningún curso, cuando tiene problemas en hacer las tareas del colegio el llora, estudia de una hora a hora y media, en clase se distrae mucho. Se come las uñas, se muerde los labios, se cae con frecuencia y se le caen las cosas con facilidad. Recibió sus vacunas solo hasta los 6 meses de edad; el niño vive con sus abuelos maternos, su madre, su tío y su tía, con todos lleva una buena relación, excepto con su madre la cual no lo reconoce como su hijo. Son de condición económica media baja.

Noelia Flores Banda

Bachiller en Psicología

EXAMEN MENTAL

I. DATOS DE FILIACIÓN

- Nombres y apellidos : Rolando H. D.
- Edad : 8 años 1 mes
- Sexo : Masculino
- Fecha de Nacimiento : 13 de abril del 2008
- Lugar de Nacimiento : Arequipa
- Ocupación : Estudiante
- Grado de instrucción : 1^{er} grado de Primaria
- Lugar de Procedencia : Arequipa
- Religión : Católica
- Informante : Abuela materna
- Lugar de evaluación : Hospital Docente de la UNSA
- Fecha de evaluación : 23 de abril y 14 de mayo 2016
- Examinadora : Noelia Flores Banda

II. PORTE COMPORTAMIENTO Y ACTITUD

Paciente de 8 años de edad, de sexo masculino, tez trigueña, contextura delgada, de 1 m. de altura aproximadamente, no aparenta la edad que tiene pues parece menor, de contextura delgada, cabello corto de color negro, su vestimenta es desaliñada y su aseo personal es descuidado.

Se observa que durante las entrevistas el evaluado evita el contacto visual, manteniéndose con una mirada esquiva pues se muestra tímido.

Afectivamente se torna muy expresivo con su abuela y su tía, al relatar los logros obtenidos en tareas dejadas, muestra alegría y conformidad.

El tono de su voz es de baja intensidad, se tornaba lento al momento de dar respuestas, en momentos previos a dar una respuesta presentaba movimientos con sus manos o miraba a su abuela para que esta lo ayude si es que él no sabía dar una respuesta. Estas conductas pudieron rectificarse mejorando de manera progresiva en las entrevistas consecuentes.

III. ATENCIÓN CONCIENCIA Y ORIENTACIÓN

- **ATENCIÓN**

Presenta disminución en los niveles de atención, pues no mantiene la atención de manera constante, ante las dudas se queda callado y pocas veces realiza preguntas. Al momento de realizar las pruebas mostro un poco de fatiga.

- **CONCIENCIA**

El evaluado se mantiene en todo momento en un estado de alerta adecuado, cabe resaltar que sus movimientos corporales son lentos o algo torpes pudiendo dificultar el desplazamiento ante una reacción.

- **ORIENTACIÓN**

Se encuentra orientado en tiempo, espacio y persona; reconoce la fecha actual sin ninguna dificultad, en cuanto al lugar y espacio reconoce el lugar donde vive y también al momento de ir de su casa a comprar algún recado no muestra problemas.

En referencia a su persona, se identifica a sí mismo, da referencia de su nombre, edad y lo que hace durante el día.

En referencia a otras personas, reconoce a sus familiares e identifica a las personas a su alrededor.

IV. LENGUAJE Y PENSAMIENTO

- **LENGUAJE**

Su lenguaje es comprensible y coherente, su hablar es lento. Su tono de voz es bajo y muy pausado al momento de dar respuestas.

- **PENSAMIENTO**

Se puede apreciar que el curso del pensamiento en el evaluado es normal. Los pensamientos referidos a si mismo hacen alusión a que es un buen niño.

- **PERCEPCIÓN**

Durante las evaluaciones no se evidencio alteraciones perceptivas. Percibe adecuadamente la forma, el color de los objetos, la percepción auditiva esta conservada, reconoce los diferentes sonidos.

- **MEMORIA**

La memoria a corto plazo se encuentra conservada, pero existen dificultades en recordar acontecimientos recientes relacionados a la enseñanza en los cursos de su colegio, y en cuanto a su memoria de largo plazo la mantiene conservada puesto que recuerda hechos cronológicos de su historia personal.

- **FUNCIONAMIENTO INTELECTUAL**

Su función se evidencia por debajo del promedio, con un desarrollo psicoevolutivo inadecuado, se debe considerar que muestra un nivel intelectual medio bajo.

- **ESTADO DE ANIMO Y AFECTOS**

Se aprecia un estado de ánimo estable, y esto varia cuando se le pide que resuelva alguna tarea pues al no poder realizarla se siente mal, el entorno familiar contribuye a recompensar los logros del evaluado, el miembro de la familia con el que tiene mayor confianza es su abuela materna.

- **COMPRENSIÓN DEL PROBLEMA**

No comprende porque no entiende las cosas que sus compañeros de colegio si y por esto cuando realiza una tarea de colegio y no puede realizarla él llora.

- **ESTADO DE ANIMO Y AFECTOS**

Se aprecia un estado de ánimo estable, y esto varia cuando se le pide que resuelva alguna tarea pues al no poder realizarla se siente mal, el entorno familiar contribuye a recompensar los logros del evaluado, el miembro de la familia con el que tiene mayor confianza es la abuela materna.

- **COMPRENSIÓN DEL PROBLEMA**

No comprende porque no entiende las cosas que sus compañeros de colegio si y por esto cuando realiza una tarea de colegio y no puede realizarla él llora.

V. RESUMEN

Paciente de 8 años de edad, de sexo masculino, tez trigueña, contextura delgada, de 1 m. de altura aproximadamente, no aparenta la edad que tiene pues parece menor, de contextura delgada, cabello corto negro, su vestimenta es desalineada y su aseo personal es descuidado.

Se observa que durante las entrevistas el evaluado evita un contacto visual, manteniéndose con una mirada esquiva pues se muestra tímido.

Afectivamente se torna muy expresivo con su abuela y su tía. Presenta disminución en los niveles de atención, se mantiene en todo momento en un estado de alerta adecuado, se encuentra orientado en tiempo, espacio, persona y personas, curso del pensamiento normal, de lenguaje comprensible y coherente, su hablar es lento. Su tono de voz es bajo y muy pausado al momento de dar respuestas. No se evidencio alteraciones perceptivas. La memoria a corto plazo se encuentra conservada, pero existen dificultades en recordar acontecimientos recientes relacionados a la enseñanza en los cursos de su colegio, y no representan ninguna dificultad manteniendo la memoria a largo plazo también conservada, sus funciones se evidencian por debajo del promedio, con un desarrollo psicoevolutivo inadecuado, se debe considerar que muestra un nivel intelectual medio bajo, se aprecia un estado de ánimo agradable y estable. No comprende porque no entiende las cosas que sus compañeros de colegio sí.

Noelia Flores Banda

Bachiller en Psicología

INFORME PSICOMÉTRICO

I. DATOS DE FILIACIÓN:

- Nombres y apellidos : Rolando H. D.
- Edad : 8 años 1 mes
- Sexo : Masculino
- Fecha de Nacimiento : 13 de abril del 2008
- Lugar de Nacimiento : Arequipa
- Ocupación : Estudiante
- Grado de instrucción : 1^{er} grado de Primaria
- Lugar de Procedencia : Arequipa
- Religión : Católica
- Informante : Abuela materna
- Lugar de evaluación : Hospital Docente de la UNSA
- Fecha de evaluación : 23 de abril y 14 de mayo 2016
- Examinadora : Noelia Flores Banda

II. OBSERVACIONES GENERALES

Paciente de 8 años de edad, de sexo masculino, tez trigueña, contextura delgada, de 1 m. de altura aproximadamente, no aparenta la edad que tiene pues parece menor, de contextura delgada, cabello corto negro, su vestimenta es desalineada y su aseo personal es descuidado.

Se observa que durante las entrevistas el evaluado evita un contacto visual, manteniéndose con una mirada esquiva pues se muestra tímido.

Afectivamente se torna muy expresivo con su abuela y su tía. Presenta disminución en los niveles de atención, se mantiene en todo momento en un estado de alerta adecuado, se encuentra orientado en tiempo, espacio, persona y personas, curso del pensamiento normal, de lenguaje comprensible y coherente, su hablar es lento. Su tono de voz es bajo y muy pausado al momento de dar respuestas. No se evidencio alteraciones perceptivas. La memoria a corto plazo se encuentra conservada, pero existen dificultades en recordar acontecimientos recientes relacionados a la enseñanza en los cursos de su colegio, y no representan ninguna dificultad manteniendo la memoria a

largo plazo también conservada, sus funciones se evidencian por debajo del promedio, con un desarrollo psicoevolutivo inadecuado, se debe considerar que muestra un nivel intelectual medio bajo, se aprecia un estado de ánimo agradable y estable. No comprende porque no entiende las cosas que sus compañeros de colegio sí.

III. INSTRUMENTOS UTILIZADOS

- ❖ Observación.
- ❖ Entrevista.
- ❖ Aplicación de pruebas psicológicas:
 - ✓ Test Matrices Progresivas de RAVEN Escala Especial
 - ✓ TONY II
 - ✓ Test figuras geométricas de Gessel
 - ✓ Test Gestáltico Visomotor de Bender para Niños
 - ✓ TEST María Melgar
 - ✓ Desarrollo Psicomotor Normal Promedio
 - ✓ Área académica: Test de ABC de Filho
 - ✓ Escala de Madurez Social de Vineland

IV. INTERPRETACIÓN DE LOS INSTRUMENTOS

- **Test ABC de Filho Diagnóstico de la Madurez para el Aprendizaje de la Lecto – Escritura**
 - ❖ Análisis cuantitativo

TEST	PUNTAJE
I) Coordinación Viso-motora	0
II) Memoria Inmediata	2
III) Memoria Motora	0
IV) Memoria Auditiva	1
V) Memoria Lógica	0
VI) Pronunciación	0
VII) Coordinación Motora	2
VIII) Atención y Fatigabilidad	1
TOTAL	6

❖ **Análisis cualitativo**

Durante el desarrollo del primer test *Coordinación Viso-Motora*, realiza con regularidad el cuadrado, con el rombo presenta dificultades y la tercera figura lo realiza a trazo rápido.

Tanto en *Memoria Inmediata Auditiva y Lógica*, el niño miraba las imágenes, escuchaba las palabras o el cuento, las reconocía y las pronunciaba en voz alta, pero cuando se le retiraba la cartilla, no lograba recordar más que unas palabras.

En *Memoria Motora*, demoró entender y reconocer la secuencia de las figuras teniendo que repetirla varias veces, pues lo realizaba en el aire correctamente, pero se dificultaba para plasmarlo en el papel.

Para el test de *Pronunciación*, no logró articular correctamente las consonantes lo que le dificultó la pronunciación correcta de palabras desconocidas.

En el test de *Coordinación Motor*, manipula correctamente la tijera por lo que no se demoró en cortar y al tratar de hacerlo rápido corto con agilidad.

El test de *Atención y Fatigabilidad*, el ejercicio de punteado, se le explicó y se le mostró como debía hacerlo, en medio minuto realizó 24 puntos dentro de cada cuadrado.

Por el resultado obtenido en los 8 sub-test, con un puntaje de 6 el niño se encuentra con una madurez inferior; es decir, se presume que podría aprender con dificultas y necesitará asistencia especial.

- **Test Matrices Progresivas de RAVEN escala especial**

❖ **Análisis cuantitativo**

Total de aciertos	17 aciertos	Percentil	25
Discrepancia	-2 , 0 , +2	Rango	IV

❖ **Análisis cualitativo**

La capacidad del niño para conceptualizar y aplicar razonamiento sistemático a problemas nuevos, es de inferior al término medio

- **Escala de Madurez Social de Vineland:**

❖ **Análisis Cuantitativo**

Nº	ÁREAS	PUNTAJE	G. EDAD.
1	Valerse por sí mismo general	16	IV – V
2	Comer por sí mismo	8	II – III
3	Vestirse por sí mismo	11	VIII - IX
4	Locomoción	4	III – IV
5	Ocupación	8	VIII – IX
6	Comunicación	10	VI – VII
7	Dirigirse por sí mismo	1	V – VI
8	Socialización	8	VII – VIII
	PUNTAJE TOTAL	66.0	

❖ **Análisis Cualitativo**

De acuerdo a la calificación de la prueba, se ha obtenido los siguientes resultados:

El niño ha obtenido una Edad de 7 años 2 meses, lo que ha determinado un coeficiente social de 66 ubicándolo dentro de la categoría normal inferior.

En relación a las áreas evaluadas en la prueba, se puede observar que el niño no muestra cierta independencia en la capacidad de valerse por sí mismo en general, comer por sí mismo, locomoción y comunicación; lo que podría estar limitando el desarrollo de su madurez social, pero muestra un buen desempeño en las capacidades de vestirse por sí mismo, ocupación y socialización.

- **Test de las figuras geométricas de Gessel**

❖ **Análisis Cuantitativo**

$$\text{CI} = \frac{\text{EM} \times 100}{\text{EC}}$$

$$\text{CI} = \frac{5}{8} \times 100 = 62.5$$

EC

❖ **Análisis Cualitativo**

Menor que presenta una edad perceptual visomotora de 5 años, lo que le permite copiar de forma correcta el dibujo de una línea, un círculo, una cruz, un aspa y un cuadrado. Sin embargo, no logra dibujar un cuadrado invertido, ni colocar de forma paralela los ángulos de un rombo. En ese sentido la edad cronológica de Rolando no concuerda con la edad perceptual visomotora que presenta una baja de tres años.

- **Test Gestáltico Visomotor de Bender para Niños**

❖ **Análisis Cuantitativo**

	Nº de Errores	Porcentaje
Errores altamente significativos	3	37.5%
Errores significativos	4	50%
Errores no significativos	1	12.5%
Diagnóstico	8	100%

❖ **Análisis Cualitativo**

Presenta una edad perceptual viso-motora inmadura, en ese sentido la edad cronológica de Rolando no concuerda con la edad perceptual viso-motora siendo por este motivo que muestra una considerable inmadurez en la percepción

visomotora que se parece al de un niño de 6 años y 5 meses reflejándose esto en un comportamiento un tanto impulsivo y de escasos controles internos por lo cual puede esperarse que tenga dificultades en su aprendizaje al tener una poco capacidad de concentración y una percepción visomotora inmadura.

- **TEST María Melgar**

❖ Análisis Cuantitativo

$$\frac{\text{ES}+\text{EM}+\text{ED}}{\text{B}} = 5.6 \text{ Edad foniática}$$

B

❖ Análisis Cualitativo

Presento muy pocos errores en la articulación de palabras, mayormente sustituye u omite la consonante “R”; no puede articular la consonante “Ll” y la reemplaza por la consonante “Y”.

Durante el primer año de vida el niño ha ido estableciendo toda una red de comunicación gestual, vocal y verbal con la familia. Las primeras expresiones vocales eran simples sonidos con una significación únicamente expresiva. Las expresiones verbales, sin embargo, son sonidos o grupos de sonidos que ya hacen referencia a algunas entidades del medio (objetos, personas, situaciones, acontecimientos, etc.). Por lo cual se recomienda que estas consonantes sean estimuladas constantemente en el niño.

- **Desarrollo Psicomotor Normal Promedio**

❖ Análisis Cualitativo

El niño tiene una edad base de 4 años y un límite de 8 años, y presenta dificultades o no logra realizar algunas acciones propias de las edades comprendidas entre los 5 y 7 años. Como no saber se edad, atarse los zapatos, reconocer el valor de las monedas, nombrar los días de la semana y repetir números de dígitos al revés. Pero sabe reconocer los colores correctamente,

definir el uso de objetos que se le nombren, reconocer partes del día. Y reconocer la lateralidad de sus órganos.

- **Tony II**

❖ **Análisis Cuantitativo**

Base = 6
CI = 82

❖ **Análisis Cualitativo**

El evaluado presenta su base hasta el ítem 6 y su límite es hasta el ítem 11 con un total de 8 ítems correctos lo que nos da un CI de 82 puntos que lo ubica en la categoría por debajo del promedio, siendo este un retraso ligero por lo cual requieren un mayor esfuerzo para lograr sus aprendizajes.

V. RESUMEN

El evaluado presenta un conocimiento intelectual que lo ubica en la categoría por debajo del promedio siendo este un retraso ligero por lo cual requiere un mayor esfuerzo para lograr sus aprendizajes.

Presenta una edad perceptual viso-motora inmadura, que se parece a la de un niño de 6 años y 5 meses reflejándose esto en un comportamiento un tanto impulsivo y de escasos controles internos por lo cual puede esperarse que tenga dificultades en su aprendizaje al tener un poco capacidad de concentración y una percepción visomotora inmadura.

En cuanto a su lenguaje presenta muy pocos errores en la articulación de palabras, mayormente sustituye o omite la consonante “R”, no puede articular la consonante “L” y la reemplaza por la consonante “Y”.

En cuanto a su desarrollo psicomotor presenta una edad base de 4 años y un límite de 8 años, presenta dificultades o no logra realizar algunas acciones propias de las edades comprendidas entre los 5 y 7 años. Se encuentra con una madurez inferior, es decir, se presume que podría aprender con dificultad y necesitar asistencia especial. Pues en el área de coordinación viso-motora presenta algunas dificultades. En Memoria Inmediata Auditiva y Lógica, el niño miraba las imágenes, escuchaba las palabras o el cuento, las

reconocía y las pronunciaba en voz alta, pero cuando se le retiraba la cartilla, no lograba recordar más que unas palabras. En Memoria Motora, demoro en entender y reconocer la secuencia de las figuras teniendo que repetirlas varias veces, pues lo realizaba en el aire correctamente, pero se le dificultaba para plasmarlo en el papel. En Pronunciación, no logro articular correctamente las consonantes, lo que lo que le dificulto la pronunciación correcta de palabras desconocidas. En Coordinación Motora, manipula correctamente la tijera por lo que no se demoró en cortar y al tratar de hacerlo rápido corto con agilidad. En Atención y Fatigabilidad, se mostró atento, pero lo hizo con lentitud.

En cuanto a su maduración social el niño el niño ha obtenido una edad de 7 años y 2meses, ubicándolo dentro de la categoría normal inferior. En relación a las áreas evaluadas en la prueba, se puede observar que el niño muestra que puede vestirse por sí mismo, en el área de ocupación el ayuda con las tareas de hogar, en el área de socialización él juega futbol con sus compañeros de aula. Y presenta dificultades en su locomoción y para comer por sí mismo. En el área de comunicación, valerse y dirigirse por sí mismo se encuentra dentro de en un rango de edad de 5 a 7 años por lo cual se le deberá estimular para el progreso de estas habilidades.

Noelia Flores Banda
Bachiller en Psicología

INFORME PSICOLÓGICO

I. DATOS DE FILIACIÓN

- Nombres y apellidos : Rolando H. D.
- Edad : 8 años 1 mes
- Sexo : Masculino
- Fecha de Nacimiento : 13 de abril del 2008
- Lugar de Nacimiento : Arequipa
- Ocupación : Estudiante
- Grado de instrucción : 1^{er} grado de Primaria
- Lugar de Procedencia : Arequipa
- Religión : Católica
- Informante : Abuela materna
- Lugar de evaluación : Hospital Docente de la UNSA
- Fecha de evaluación : 23 de abril y 14 de mayo 2016
- Examinadora : Noelia Flores Banda

II. MOTIVO DE CONSULTA

El niño es traído a consulta por su abuela materna, la cual refiere que la profesora del niño recomienda que se le haga una evaluación mental para la valoración de su capacidad intelectual.

III. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS UTILIZADOS

- ❖ Observación.
- ❖ Entrevista.
- ❖ Aplicación de pruebas psicológicas:
 - ✓ Test Matrices Progresivas de RAVEN (Escala Especial)
 - ✓ TONY II
 - ✓ Test Gestáltico Visomotor de Bender para Niños
 - ✓ Test de Figuras geométricas de Gessel
 - ✓ Test María Melgar
 - ✓ Desarrollo Psicomotor Normal Promedio
 - ✓ Área académica: Test de ABC de Filho
 - ✓ Escala de Madurez Social de Vineland

IV. ANTECEDENTES PERSONALES Y FAMILIARES

Los datos fueron brindados por la abuela materna del menor, puesto que la madre del niño tiene un leve retraso mental.

La madre del menor al tener 19 años fue abusada sexualmente por un vecino de su familiar. Durante el embarazo no se presentaron complicaciones, el parto fue natural a los 7 meses de gestación y fue atendido por un médico. En cuanto a su desarrollo, irguió su cabeza a los 3 meses de edad, se sentó solo a los 6 meses, gateo solo a los 9 meses, se paró solo al tener 1 año, al 1 año y medio dio sus primeros pasos, al año y 7 meses camino solo. El niño solía caerse mucho al correr. Empezó a balbucear a los 7 meses, decir las primeras palabras en forma automática para designar algo al año y 6 meses, presenta dificultades para hablar con la “R” y la “Ll”. Actualmente se hace comprender hablando, y llorando cuando no entiende algo. A veces no escucha cuando se la da alguna instrucción por lo que se le debe repetir o modular la voz para que escuche pues refieren que es muy distraído. El tipo de lactancia que recibió fue materna hasta los 6 meses y se le quito el pecho al año y medio progresivamente; actualmente tiene poco apetito y come 4 veces al día. Aprendió a controlar sus esfínteres a los 2 años, este año empezó a bañarse solo aunque aún no se viste solo. Su sueño es normal, duerme 8 horas y duerme acompañado de su tía. Asistió a inicial de 3, 4 y 5 años, en primero de primaria repitió el año académico y actualmente está en primer grado de primaria en otro colegio al cual si le gusta asistir, pues le agrada jugar con sus compañeros, pero no le va bien en ningún curso, cuando tiene problemas en hacer las tareas del colegio el llora, estudia de una hora a hora y media, en clase se distrae mucho. Se come las uñas, se muerde los labios, se cae con frecuencia y se le caen las cosas con facilidad. Recibió sus vacunas solo hasta los 6 meses de edad; el niño vive con sus abuelos maternos, su madre, su tío y su tía, con todos lleva una buena relación, excepto con su madre la cual no lo reconoce como su hijo. Son de condición económica media baja.

V. OBSERVACIONES CONDUCTUALES

Rolando es un niño de 8 años que no aparenta la edad que tiene pues parece menor, de contextura delgada, cabello corto negro su vestimenta es desalineada, su aseo personal es descuidado. De marcha flexible, en cuanto a la ubicación de sus manos la mayoría del tiempo las mantenía a la altura del pecho y pegadas a su cuerpo. Al momento de iniciar la evaluación el niño se mostró nervioso y tímido; a medida que se avanzaba con la resolución de las pruebas se mostró afable y colaborador, había momentos en que

desistía, pero se le animaba a continuarla. Tiende a dispersarse y aburrirse con facilidad. En cuanto a su tono de voz es bajo y poco claro, pues hay consonantes que no articula correctamente, y ante las indicaciones no da una respuesta ante las interrogantes o si las da, son fuera de contexto, pero ante preguntas sencillas, responde con facilidad. Trata de interrelacionarse con los demás niños, pero estos no lo integran en el grupo, pero a pesar de eso el continúa jugando con ellos y tiene 2 mejores amigos en el colegio con los cuales se lleva muy bien.

VI. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

El evaluado presenta un cociente intelectual que lo ubica en la categoría por debajo del promedio siendo este un retraso ligero por lo cual requieren un mayor esfuerzo para lograr sus aprendizajes.

Presenta una edad perceptual viso-motora inmadura, en ese sentido la edad cronológica de Rolando no concuerda con la edad perceptual viso-motora siendo por este motivo que muestra una considerable inmadurez en la percepción visomotora que se parece al de un niño de 6 años y 5 meses reflejándose esto en un comportamiento un tanto impulsivo y de escasos controles internos por lo cual puede esperarse que tenga dificultades en su aprendizaje al tener un poco capacidad de concentración y una percepción visomotora inmadura.

En cuanto a su lenguaje presenta muy pocos errores en la articulación de palabras, mayormente sustituye u omite la consonante “R”; no puede articular la consonante “Ll” y la reemplaza por la consonante “Y”.

En cuanto a su desarrollo psicomotor presenta una edad base de 4 años y un límite de 8 años, presenta dificultades o no logra realizar algunas acciones propias de las edades comprendidas entre los 5 y 7 años. Se encuentra con una madurez inferior; es decir, se presume que podría aprender con dificultad y necesitará asistencia especial. Pues en el área de Coordinación Viso-Motora presenta algunas dificultades. En Memoria Inmediata Auditiva y Lógica, el niño miraba las imágenes, escuchaba las palabras o el cuento, las reconocía y las pronunciaba en voz alta, pero cuando se le retiraba la cartilla, no lograba recordar más que unas palabras. En Memoria Motora, demoró en entender y reconocer la secuencia de las figuras teniendo que repetirla varias veces, pues lo realizaba en el aire correctamente, pero se dificultaba para plasmarlo en el papel. En Pronunciación, no logró articular correctamente las consonantes lo que le dificultó la pronunciación correcta de palabras desconocidas. En Coordinación Motora, manipula

correctamente la tijera por lo que no se demoró en cortar y al tratar de hacerlo rápido corto con agilidad. El Atención y Fatigabilidad, se mostró atento, pero lo hizo con lentitud.

En cuanto a su maduración social el niño ha obtenido una Edad de 7 años 2 meses ubicándolo dentro de la categoría normal inferior. En relación a las áreas evaluadas en la prueba, se puede observar que el niño muestra que puede vestirse por sí mismo, en el área de ocupación el ayuda con las tareas del hogar, en el área de socialización él juega futbol con sus compañeros de aula. Y presenta dificultades en su locomoción y para comer por sí mismo. En el área de comunicación, valerse y dirigirse por sí mismo se encuentra dentro de un rango de edad de 5 a 7 años por lo cual se le deberá estimular para el progreso de estas habilidades.

VII.DIAGNÓSTICO

De acuerdo a los resultados obtenidos a través de la entrevista, observación, anamnesis y pruebas psicológicas aplicadas, se encontró que Rolando presenta una capacidad intelectual inferior al término medio, tiende a la introversión, presenta dificultades en el aprendizaje de habilidades académicas lo que lo hace sentirse mal al no poder entender lo que se le enseña en el colegio, su capacidad para conceptualizar y aplicar razonamiento sistemático a problemas nuevos es inferior al término medio, tiene un lenguaje concreto y poco claro, presenta una edad perceptual viso-motora inmadura, además de no mostrar independencia en comparación con sus coetáneos; sin embargo, se esmera todos los días en sus actividades diarias por lo que es capaz de realizar actividades complejas con apoyo y trata de socializar con las personas de su medio; sus intereses, están orientados a lo artístico y deportivo, pues le agrada dibujar y jugar futbol. Configurándolo según el CIE 10 (F70) retraso mental leve.

VIII. PRONÓSTICO

De acuerdo a la evaluación realizada, el pronóstico es Reservado. Debido al tipo de diagnóstico, a la edad del menor, su plasticidad cerebral, aunque cuenta con el apoyo familiar su condición socioeconómica es media baja, su madre no lo reconoce como su hijo y la edad de su abuela que es la persona que lo cuida. Repercutiendo estos factores en la adquisición de habilidades necesarias para su desarrollo, por lo que se presume que podría requerir un mayor esfuerzo para lograr sus aprendizajes y necesitará asistencia especial.

IX. RECOMENDACIONES

- Participación activa de los familiares para potenciar sus habilidades.
- Participar de un programa de intervención – estimulación y reforzamiento en la adquisición de habilidades primarias-ACADEMICAS (lectura, escritura y aritmética),
- Realización de ejercicios de motricidad, **así como reforzamiento en el área psicomotora:** movimientos finos, reconocimiento de las partes del cuerpo.
- Mejorar la articulación y pronunciación de las palabras, mediante ejercicios.
- Potenciar su capacidad de atención y memorización. mediante actividades de acuerdo a su nivel intelectual.
- Evaluación neurológica.

X. RECOMENDACIONES TÉCNICAS:

- A los familiares:

- ✓ Tratarlo como un niño normal, pero al mismo tiempo estar pendiente de sus actividades, buscando siempre que éstas sean lo más provechosas que se puedan.
- ✓ Cada vez que el niño muestre algún progreso hacérselo notar, y así estimular que esta conducta continúe.
- ✓ Enseñarle más despacio, porque le toma más tiempo lograr el aprendizaje. Esto es importante tenerlo en cuenta en todas las ocasiones.
- ✓ Promueva la independencia. Por ejemplo, ayude a su niño a aprender habilidades para el cuidado diario tales como vestirse solo, atarse los cordones de los zapatos solo, etc.
- ✓ Darle tareas al niño. Tenga presente su edad, su capacidad de atención y sus habilidades. Divida las tareas en pasos. Por ejemplo, si la tarea es poner la mesa, pídale primero sacar la cantidad apropiada de servilletas. Después, poner una servilleta en cada puesto. Haga lo mismo con los cubiertos, uno por uno. Explíquele lo que debe hacer, paso por paso. Demuéstrele cómo hacerlo. Ayúdele cuando sea necesario.

- A la profesora:

- ✓ Seguir apoyando al niño, y usar técnicas de condicionamiento en clase, como la economía de fichas, al realizar un desempeño hacerlo notar y al mostrar malos comportamiento aplicar las técnicas de tiempo fuera.
- ✓ Enséñele al alumno destrezas para la vida diaria tales como las habilidades sociales. Asimismo, permita la exploración ocupacional cuando sea apropiado. Haga que el alumno participe en actividades en grupos o en organizaciones.
- ✓ Sea tan concreto como sea posible. Demuestre lo que desea decir en lugar de limitarse a dar instrucciones verbales. En lugar de relatar información verbalmente, muestre una foto. Y en lugar de sólo presentar una foto, proporcione al alumno materiales y experiencias prácticas.

Noelia Flores Banda

Bachiller en Psicología

PLAN PSICOTERAPÉUTICO

I. DATOS DE FILIACIÓN:

- Nombres y apellidos : Rolando H. D.
- Edad : 8 años 1 mes
- Sexo : Masculino
- Fecha de Nacimiento : 13 de abril del 2008
- Lugar de Nacimiento : Arequipa
- Ocupación : Estudiante
- Grado de instrucción : 1^{er} grado de Primaria
- Lugar de Procedencia : Arequipa
- Religión : Católica
- Informante : Abuela materna
- Lugar de evaluación : Hospital Docente de la UNSA
- Fecha de evaluación : 23 de abril y 14 de mayo 2016
- Examinadora : Noelia Flores Banda

II. DIAGNÓSTICO

De acuerdo a los resultados obtenidos a través de la entrevista, observación, anamnesis y pruebas psicológicas aplicadas, se encontró que Rolando presenta una capacidad intelectual inferior al término medio, tiende a la introversión, presenta dificultades en el aprendizaje de habilidades académicas lo que lo hace sentirse mal al no poder entender lo que se le enseña en el colegio, su capacidad para conceptualizar y aplicar razonamiento sistemático a problemas nuevos es inferior al término medio, tiene un lenguaje concreto y poco claro, presenta una edad perceptual viso-motora inmadura, además de no mostrar independencia en comparación con sus coetáneos; sin embargo, se esmera todos los días en sus actividades diarias por lo que es capaz de realizar actividades complejas con apoyo y trata de socializar con las personas de su medio; sus intereses, están orientados a lo artístico y deportivo, pues le agrada dibujar y jugar futbol. Configurándolo según el CIE 10 (F70) retraso mental leve.

III. OBJETIVO GENERAL

Mediante actividades mejorar, potenciar y desarrollar las habilidades en: su esquema corporal, habilidades motoras, comprensión lectora, cálculo, relaciones sociales y sobre todo de autocuidado, haciendo que cada ítem o secuencia conductual propuesto como objetivo de adquisición vaya acompañado de un refuerzo, material o social, que sea efectivo para el niño; además también, en el entorno donde vive el niño, introducir contingencias consistentes de refuerzo, de recompensa y de castigo, que contribuyan a promover las conductas deseadas, así como a disminuir y eliminar las conductas deseadas, así como a disminuir y eliminar las conductas dañosas e indeseables.

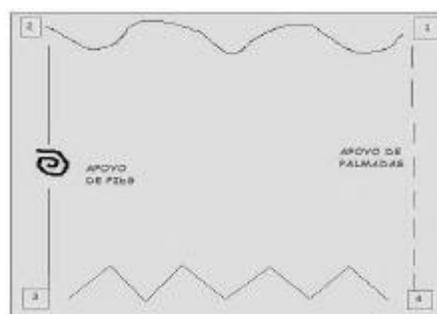
IV. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Reforzamiento en el área psicomotora. Mediante ejercicios fortalecer la motricidad fina para que el menor pueda realizar movimientos pequeños y precisos, en base sus conocimientos, coordinación, fuerza muscular y sensibilidad; en vías de mejorar las actividades o tareas a desarrollar del niño.
- Mejorar la articulación y pronunciación, combinando palabras y construyendo frases sencillas.
- Potenciar su capacidad de atención y memorización.
- Mejorar su capacidad de atención y memoria mediante diversas actividades, haciendo uso de la música.
- Potenciar sus habilidades motoras mediante ejercicios para el ritmo de movimientos y orientación espacial.
- Estimulación en el área de lenguaje para que este le sirva de herramienta para facilitar su comunicación con los demás niños y que pueda beneficiarse de las capacidades que pueda desarrollar a raíz de este aprendizaje.

V. TIEMPO DE EJECUCION

- 2 meses

VI. TECNICAS TERAPEUTICAS REALIZADAS

SESION N° 1	
TERAPIA	Motricidad y atención
TECNICA	Musicoterapia
OBJETIVO ESPECIFICO	Potenciar el reconocimiento del esquema corporal a través de las vivencias sensoriales y la atención del niño siguiendo un modelo.
DESARROLLO	<p>Con la melodía “Benny Hill” de fondo, se le dijo al niño que debía recorrer los diferentes trayectos dibujados en el suelo, siguiendo con sus pasos y diferentes movimientos corporales a la velocidad de la canción.</p> <p>Como apoyo para visualizar el recorrido correcto, la terapeuta camino por delante como una guía, cambiando así a diferentes movimientos y por ello tuvo que repetir sus movimientos y velocidades. Se le dejó como tarea hacer esos mismos movimientos en un cuaderno.</p> 
DURACIÓN	30 minutos aproximadamente
MATERIALES	<ul style="list-style-type: none"> • Papelotes • Plumones • USB • Reproductor de sonido

	• Papel y lápiz
--	-----------------

SESION N° 2	
TERAPIA	Memoria y atención
TECNICA	Musicoterapia
OBJETIVO ESPECIFICO	Trabajar la memoria a corto plazo, potenciar la memoria auditiva y Adquirir conocimientos a través de modelado.
DESARROLLO	<p>Se le dijo al niño que aprendería una bonita canción, que para eso tenía que poner toda su atención y hacer lo que la terapeuta hacía. Se le enseño paso a paso la canción, la cual tenía gestos que se adecuaban a la letra para que así el niño reconociese palabras con emociones. Al final de la sesión el niño logro aprender casi toda la canción con los gestos que acompañaban a esta misma. Al finalizar la sesión se le entregó la letra de la canción impresa en una hoja y se le dijo que su tarea sería escribir esa canción en su cuaderno (con ayuda de su tía), cuando la supiese de memoria pero que para esto debía practicar en casa.</p> <p style="text-align: center;"><i>“Había una vez, un circo que alegraba siempre el corazón lleno de color, un mundo de ilusión, pleno de alegría y emoción</i></p> <p style="text-align: center;"><i>había una vez, un circo que alegraba siempre el corazón, sin temer jamás</i></p>

	<i>al frío o al calor, el circo daba siempre su función”</i>
DURACIÓN	45 minutos
MATERIALES	<ul style="list-style-type: none"> • Papel y lápiz • USB • Reproductor de sonido

SESION N° 3	
TERAPIA	Psicomotricidad y orientación
TECNICA	Musicoterapia
OBJETIVO ESPECIFICO	Que el niño pueda reconocer su esquema corporal y mejorar su organización espacial.
DESARROLLO	<p>Se le reviso al niño la tarea de la sesión pasada y se le dijo que la había hecho muy bien, que era un niño muy obediente y se pasó a cantar la canción como en la sesión anterior. Posteriormente se pidió al niño que señalara las diferentes partes de su cuerpo, refiriéndonos a derecha e izquierda. Mediante imágenes, pinto diferentes figuras, siguiendo las nociones de arriba-abajo. Marco diferentes figuras teniendo en cuenta aspectos como: tamaño y distancia. Replico en el aire con su dedo, las diferentes figuras que el evaluador le proponía, aunque este ejercicio se le dificulto un poco más que los anteriores. Se le dejo de tarea que en su cuaderno llenase de bolitas de papel sedita una imagen que se le dio.</p>
DURACIÓN	45 minutos

MATERIALES	<ul style="list-style-type: none"> • Reproductor de sonido • USB • Papel y lápiz
-------------------	---

SESION N° 4	
TERAPIA	Motricidad fina y gruesa
TECNICA	Reforzamiento positivo
OBJETIVO ESPECIFICO	Potenciar sus habilidades motoras, para mejorar sus actividades de escritura.
DESARROLLO	<p>Se comenzó haciendo diversos ejercicios como: control postural (equilibrio en punta de pies), praxias digitales (movimientos de los dedos), y giro de las manos; además, se le enseñara la forma correcta de coger el lápiz y una postura adecuada. Imágenes que contengan actividades de coordinación visomotriz, como repasar líneas punteadas de diversas formas y repasar letras del abecedario.</p>
DURACIÓN	45 minutos
MATERIALES	<ul style="list-style-type: none"> • Papel y lápiz • Copias • Música que le agrade al niño

SESION N° 5	
TERAPIA	Memoria, discriminación de sonidos y palabras
TECNICA	Reforzamiento positivo
OBJETIVO ESPECIFICO	Entrenamiento de su capacidad atencional mediante actividades.
DESARROLLO	<p>Se le dijo al niño que hoy harían un nuevo juego el cual se llamaba “yo te llamo y tú me dices donde estoy”, después se procedió a explicar al niño como era el juego, en el cual él estaría sentado en una silla con los ojos vendados y la psicóloga diría su nombre y debía decir si dijo su nombre estando la psicóloga adelante, atrás, a su costado derecho o izquierdo. A lo cual el niño decía acepto jugar. Podía distinguir con facilidad arriba y abajo, pero tenía errores al tener que distinguir derecha de izquierda.</p> <p>Después se procedió a hacer la repetición de secuencias auditivas automáticas conocidas como lo son los días de la semana, estaciones del año, números hasta los que supiese y se le fue ayudando a que memorice poco a poco lo repitiendo varias veces (se le dijo a su abuela que debía hacer los ejercicios de memorización también en casa e ir añadiendo secuencias).</p> <p>Después se le dijo: “voy a decir unas palabras y tú tienes que escuchar muy bien para después repetirlas”, se usó secuencias de palabras en rimas primero en secuencias de dos hasta secuencias de cuatro porque ya en esta última secuencia mostró mayor dificultad para él. Aun así, se le dijo que se</p>

	era un niño muy obediente y que ya solo nos faltaba jugar una cosa más. Y esta fue la separación de silabas con ritmo donde el repetía las palabras ya mencionadas en el juego anterior separando las silabas dándole golpes a un tambor. Al final todas sus conductas positivas fueron recompensadas con un stiker y un chocolate.
DURACIÓN	45 minutos.
MATERIALES	<ul style="list-style-type: none"> • Hojas y lápiz • Lista de palabras y rimas • Tambor de juguete

SESION N° 6	
TERAPIA	Calculo e imaginación
TECNICA	Reforzamiento positivo
OBJETIVO ESPECIFICO	Reforzar a que el niño adquiera habilidades matemáticas.
DESARROLLO	<p>Se repasaron algunas rimas de la sesión anterior y se dijo que era un buen niño pues había estado repasando en casa.</p> <p>Después se le dijo que él debía crear un cuento de lo que había hecho el día anterior. Dándole primero un ejemplo.</p> <p>Al principio no decía nada, pero después que se le animó dijo: "ayer desperté temprano y fui al mercado a ayudar a mi abuelita y fue bonito porque me puse a jugar con un niño del costado y nos reímos arto". Así dio por finalizado su cuento</p>

	<p>y se le dijo a su abuela que en casa ella debía ayudar al niño a que cree cuentos.</p> <p>Después se le presento al niño figuras de papel de frutas con precios, monedas y signos de suma y resta, a lo que se le decía: “si yo quiero comprar esto que vale tanto dinero cuando dinero necesito”, “que tenemos que hacer sacar o poner dinero”, a lo cual, al repetir ejercicios se sumas sencillas logro hacerlos la gran mayoría bien, pero en cuanto a restas mostro mayores errores.</p>
DURACIÓN	50 minutos
MATERIALES	<ul style="list-style-type: none"> • Figuras de suma, resta, monedas y frutas.

VII. AVANCES TERAPÉUTICOS

- Que el niño pueda reconocer su esquema corporal y mejorar su organización espacial.
- Potenciar sus habilidades motoras, para mejorar sus actividades de escritura.
- Entrenamiento de su capacidad atencional mediante actividades.
- Mejorar su capacidad y comprensión lectora mediante diversas actividades, en el aula como fuera de ella.
- Ayudar a que el niño adquiriera habilidades matemáticas, mediante actividades dentro del aula.
- Mejorar la calidad de las relaciones de interacción social del niño para con los demás (profesoras y compañeros).

Fecha de Inicio: 16 de setiembre de 2016

Fecha de Término: 21 de octubre de 2016

ANEXOS

- Test Matrices Progresivas de RAVEN Escala Especial
- TONY II
- Test figuras geométricas de Gessel
- Test Gestáltico Visomotor de Bender para Niños
- TEST María Melgar
- Desarrollo Psicomotor Normal Promedio
- Área académica: Test de ABC de Filho
- Escala de Madurez Social de Vineland

PROTOCOLO DE PRUEBA RAVEN

Escala Especial

NOMBRE: <u>Rodrigo H. D.</u>	SEXO: <u>M</u>
FECHA EXAMEN: <u>30/10/2016 C.E.</u>	
FECHA NACIMIENTO: <u>12/10/2006</u>	GRADO:
EDAD CRONOLÓGICA: <u>8 años</u>	DIRECCIÓN:
HORA INICIO: <u>11:00 a.m.</u>	HORA FINAL: <u>11:30 a.m.</u>
PADRE: _____	PROFESIÓN: _____
MADRE: <u>N.</u>	PROFESIÓN: _____
LUGAR DEL EXAMEN: <u>consultorio de Ps.</u>	EXAMINADOR: <u>Neida Flores Banda</u>
REFERIDO: <u>Profesora</u>	

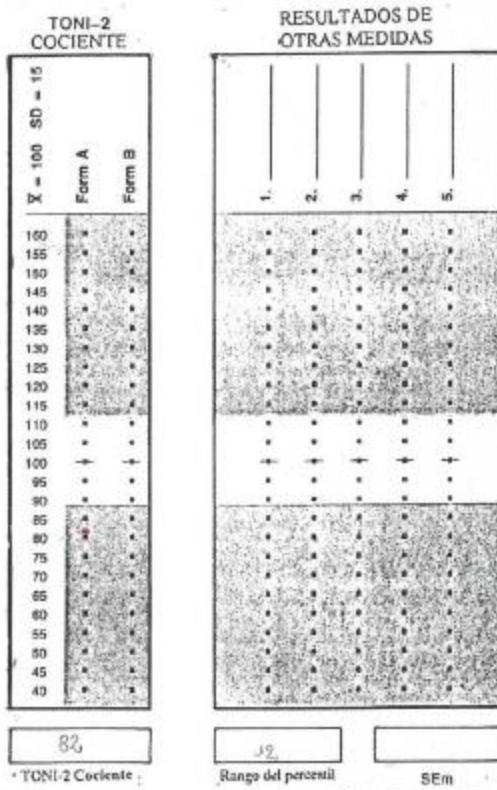
ACTITUD DEL SUJETO									
Intuitiva	FORMA DE TRABAJO			Reflexiva	DISPOSICIÓN				
	Lenta	Torpe	Distracta		Fatigada	Desinteresado	Intranquila	Vacilante	Dispuesta
	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>				
	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>				
	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>				
	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>				
	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>				
	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>				
	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>				
	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>				
	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>				
	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>				
	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>				
	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>				
	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>				
	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>				
	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>				
	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>				
	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>				
	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>				
	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>				
	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>				
	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>				
	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>				
	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>				
	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>				
	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>				
	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>				
	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>				
	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>				
	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>				
	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>				
	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>				
	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>				
	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>				
	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>				
	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>				
	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>				
	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>				
	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>				
	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>				
	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>				
	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>				
	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>				
	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>				
	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>				
	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>				
	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>				
	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>				
	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>				
	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>				
	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>				
	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>				
	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>				
	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>				
	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>				
	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>				
	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>				
	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>				
	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>				
	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>				
	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>				
	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>				
	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>				
	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>				
	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>				
	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>				
	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>				
	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>				
	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>				
	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>				
	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>				
	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>				
	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>				
	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>				
	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>				
	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>				
	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>				
	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>				
	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>				
	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>				
	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>				
	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>				
	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>				
	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>				
	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>				
	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>				
	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>				
	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>				
	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>				
	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>				
	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>				
	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>				
	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>				
	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>				
	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>				
	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>				
	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>				
	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>				
	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>				
	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>				
	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>				
	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>				
	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>				
	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>				
	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>				
	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<						

TONI-2

Test of Nonverbal Intelligence

FORMA A HOJA DE RESPUESTAS Y FORMA DE REGISTRO

Sección II. Perfil de los resultados de la Prueba



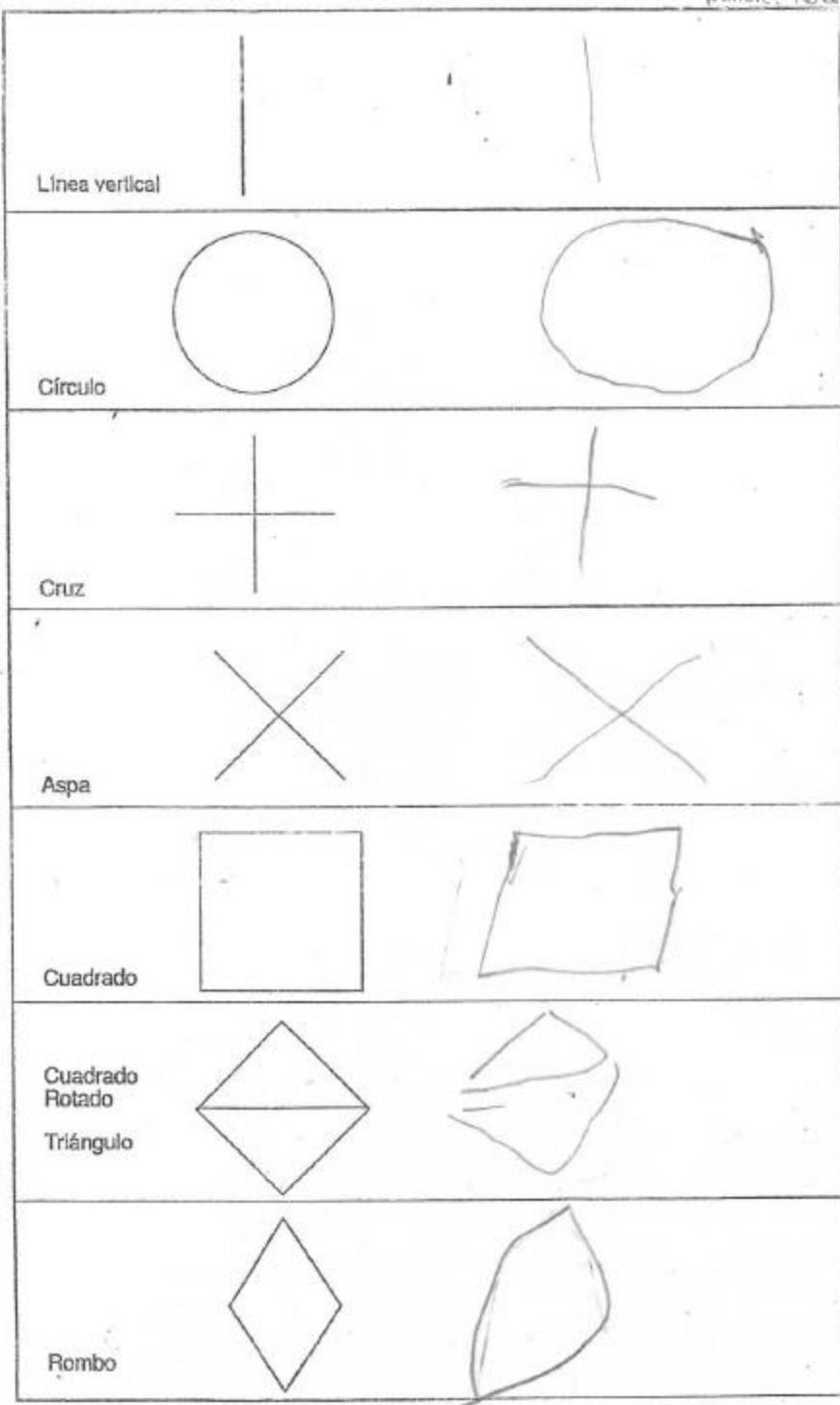
Sección III. Datos de Pruebas adicionales

Nombre	Fecha de aplicación	Cociente equiv.
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		

Sección I. Datos de Identificación	
Nombre del examinado: <u>Rolando H.D.</u>	
Nombre del padre o tutor del examinado: _____	
Colegio:	Grado: <u>1ero prim.</u>
Nombre del Examinador: <u>Noelia Flores Banda</u>	
Título del Examinador: <u>Bachiller en psicología</u>	
Año	Mes
Fecha de Evaluación: <u>2016</u>	<u>04</u>
Fecha de Nacimiento: <u>2008</u>	<u>04</u>
Edad Actual: <u>8</u>	<u>1</u>
Sección IV. Condiciones de Evaluación	
¿Quién refirió al sujeto? <u>Profesora</u>	
¿Cuál fue el motivo de referencia? <u>No viene bien en el colegio</u>	
¿Con quién se discutió la referencia del examinado? <u>Alumno matrícula y Bachiller en psicología</u>	
Por favor describa las condiciones de evaluación para el TONI - 2 completando o revisando las categorías expuestas debajo.	
Administración Grupal (G) ó Individual (I) <u>I</u>	
Variables de Ubicación: Interferente (I) ó No interferente (N)	
Nivel de ruido	<u>N</u>
Interrupciones, distracciones	<u>N</u>
Luz, temperatura	<u>N</u>
Privacidad	<u>N</u>
Otros	<u>-</u>
Variables de Evaluación: Interferente (I) ó No interferente (N)	
Comprendión del contenido de la prueba	<u>N</u>
Comprendión del formato de la prueba	<u>N</u>
Nivel de Energía	<u>N</u>
Actitud frente a la prueba	<u>N</u>
Salud	<u>N</u>
Raport	<u>N</u>
Otros	<u>-</u>

Nombre: Rolando
Base : 6
Total : 8
CF : 82

Section VII. Responses to the TONI-2 Form A

FIGURAS GEOMETRICAS DE GESELL Nombre: Rolando

HOJA DE EVALUACION

HERNAN REYNOSO D.

I. DATOS DE INFORMACION GENERAL:

1.1. NOMBRES Y APELLIDOS:

ANO	MES	DIA
2016	05	07
2008	04	13



1.2. FECHA DE APLICACION:

1.3. FECHA DE NACIMIENTO:

1.4. EDAD CRONOLOGICA:

SEXO: masculino

1.5. GRADO: tercero

1.6. EXAMINADOR: Noelia Flora Randa

1.7. HORA INICIO: 10:20

HORA FINAL: 10:35

TIEMPO: 15 min

III. ANALISIS E INTERPRETACION DE LOS RESULTADOS

3.1. DIAGNOSTICO DE LA MADUREZ DE LA PERCEPCION VISOMOTORA:

NO ERRORES (P.D.) 8 MEDIA (P.P) 3.7 DESV. STANDAR 3.60
LIMITES CRITICOS DE DESVIACION NORMAL (+/-) 1.9 - 7.3DIAGNOSTICO : SUPERIOR NORMAL INFERIOR

3.2. DIAGNOSTICO DE LA CAPACIDAD INTELECTUAL:

E.C. 8-1m E.M. 6.0-6.5 C.I. 80-89

DIAGNOSTICO APROX. La edad de maduración evidencia un retraso aproximado de 1 año y 10 meses

3.3. DIAGNOSTICO DE MADUREZ EN ESCOLARIDAD:

NO ERRORES 8 MEDIA 8.1 DESV. STANDAR 3.61

LIMITES CRITICOS DE DESVIACION NORMAL (+/-) 4.0 - 12.2

GRADO ESCOLARIDAD 1º grado EDAD MEDIA 6-5

DIAGNOSTICO Probabilidad de dificultades escolares

3.4. DIAGNOSTICO DE INDICADORES DE LESION CEREBRAL:

	NO ERRORES	PORCENTAJE
ERRORES ALTAMENTE SIGNIFICATIVOS	3	37.5%
ERRORES SIGNIFICATIVOS	4	50.0%
ERRORES NO SIGNIFICATIVOS	1	12.5%

DIAGNOSTICO Se descarta la presencia de lesión cerebral

3.5. FACTORES RELACIONADOS CON EL DIAGNOSTICO DE LESION CEREBRAL:

TIEMPO: 15 min

ESPACIO: Juego

INDAGACION DE ERRORES: H

OBSERVACION DE CONDUCTAS:

3.6. SINTESIS DIAGNOSTICA: Inmadurez de la percepción visomotora, más en la capacidad intelectual de la paciente presentando la probabilidad de tener dificultades escolares

III. ITEMS DE PUNTUACION

FIGURA A

1. DISTORSION DE LA FORMA 1a (sig)
1b (sig.7años)
2. ROTACION (sig)
3. INTEGRACION (sig)

FIGURA 1

4. DISTORSION DE LA FORMA (sig)
5. ROTACION (altamente sig.)
6. PERSEVERACION (altamente sig.7años)

FIGURA 2

7. ROTACION (sig. 8 años)
8. INTEGRACION (altamente sig.7años)
9. PERSEVERACION (altamente sig.7años)

FIGURA 3

10. DISTORSION DE LA FORMA (sig.7años)
11. ROTACION (altamente sig.8años)
12. INTEGRACION 12a (sig.6años)
12b (altamente sig.)

FIGURA 4

13. ROTACION (altamente sig.)
14. INTEGRACION (sig.)

FIGURA 5

15. MODIFICACION DE LA FORMA (sig.9años)
16. ROTACION (sig.)
17 INTEGRACION 17a (no sig.)
17b (altam. sig.)

FIGURA 6

18. DISTORSION DE LA FORMA 18a (sig.7años)
18b (alt.sig.)
19. INTEGRACION (altamente sig.7años)
20. PERSEVERACION (altamente sig.7años)

FIGURA 7

21. DISTORSION DE LA FORMA 21a (sig.8años)
21b (sig.9años)
22. ROTACION (altamente sig.7años)
23. INTEGRACION (sig.7años)

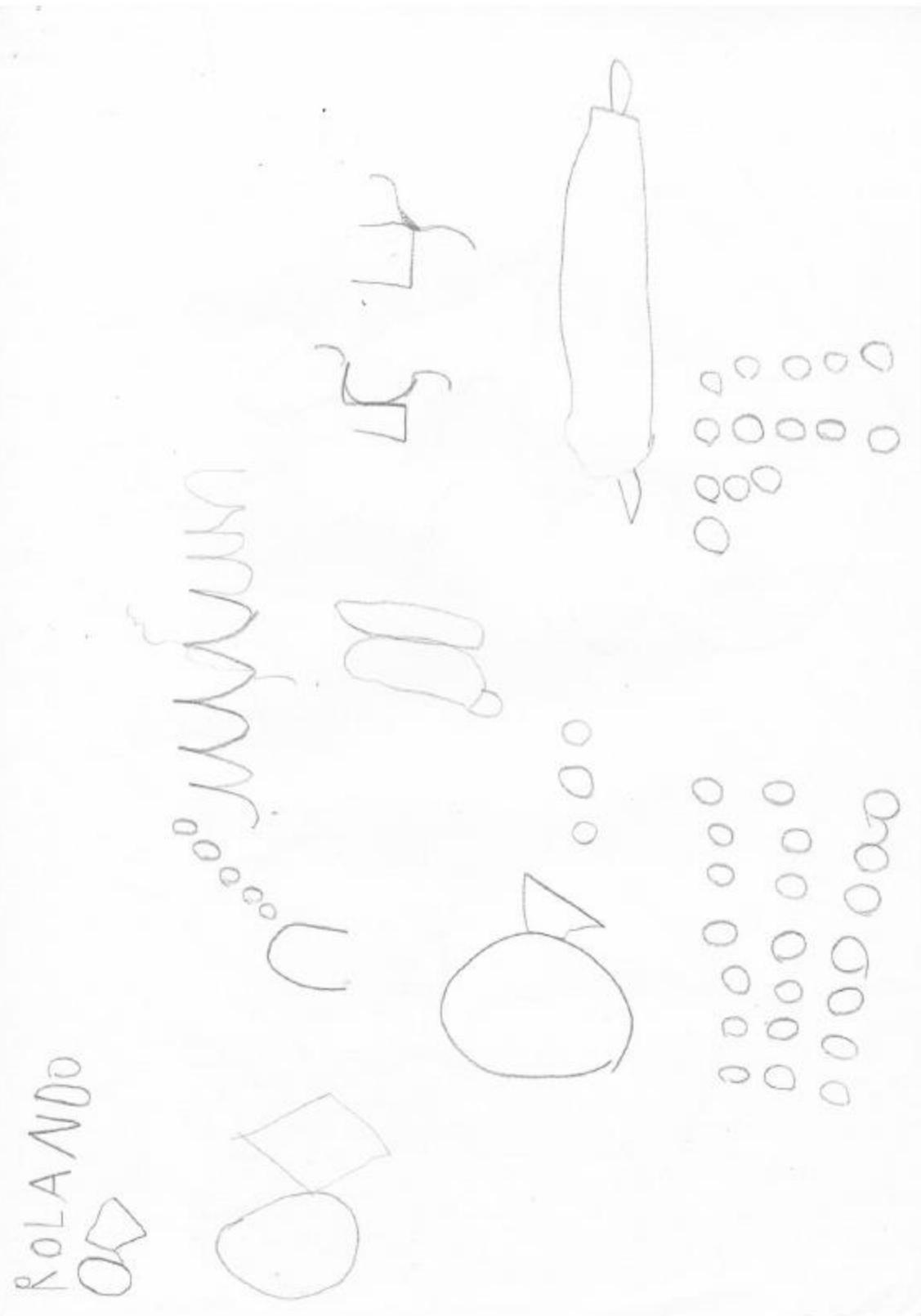
FIGURA 8

24. DISTORSION DE LA FORMA (sig.7años)
25. ROTACION (altamente sig.)

NUMERO TOTAL Y PARCIAL DE ERRORES

VALORES RELATIVOS

ERROR	A.S.	S.	N.S.
0	-	-	-
—	—	—	—
0	—	—	—
2	1	1	-
1	1	-	-
0	—	-	-
1	1	-	-
1	-	1	-
2	-	1	1
1	-	1	-
8	3	4	1
100%	34.5%	50%	12.5%



apéndice C

EXAMEN DE ARTICULACIÓN DE SONIDOS EN ESPAÑOL
(hojas de calificación)

Nombre Rodolfo H. D. Fecha de Evaluación 09/05/06 Fecha de nacimiento 19/04/08 edad 8
 Institución Educativa: CIDECA Evaluador: Natalia Flores

Califique como sigue: sustitución, pris; omisión, -s; díptesis, /pr/ adición,
escriba la palabra (tiguer en vez de tigre).

Tarjetón	Sonido sujeto a prueba	Lista de palabras	1 2 3			Sonido errado	Adición
			I	M	F		
1	3	(m) mesa, cama,	/	/	/		
2	3	(n) nariz, mano, botón	/	/	/	z	nadz
3	3	(ñ) uña	/	/	/		
4	3	(p) pelota, mariposa	/	/	/		
5	2	(x) jabón ojo reloj	/	/	/		
6	3	(b) vela bebé	/	/	/		
7	3	(k) casa boca	/	/	/		
8	4	(g) gallo tortuga	/	/	/	e	tectuga
9	3	(f) foco elefante	/	/	/		
10	3	(y) lava, payaso	/	/	/		yave
11	6	(d) dedo, candado red	/	/	/		
12	3	(l) luna bola sol	/	/	/		
13	4	(ll) aretes collar	/	/	/	lli	coyat
14	6	(r) ratón perro	/	/	/		
15	3	(rr) teléfono pañón	/	/	/		
16	2	(ch) chupón cuchara	/	/	/		
17	6	(s) silla vaso lápiz	/	/	/		
Mezclas							
18	4	(bl) blusa	/				
19	5	(cl) clavos	-			co	coavos
20	5	(fl) flor	/				
21	6	(gl) globo	-			go	godo
22	4	(pl) plato	/				
23	5	(br) loro	/				
24	5	(cr) cruz	/				
25	6	(dr) cocodrilo	-			coocodrilo	
26	6	(fr) fresas	-			fesas	
27	5	(gr) tigre	/				
28	6	(pr) principe	-			principe	
29	6	(tr) tren	-			ten	
Díptongos							
30	5	(au) jaula	/				
31	5	(ei) peine	/				
32	6	(oo) leoncito	/				
33	4	(ie) pie	/				
34	3	(ua) guante	/				
35	4	(ue) huevo	/				

Ocupación de los padres: funcionarios

Lugar que ocupa el niño en la familia (hijo único, mayor, menor, etc.) hijo único

Comentarios: tiempo de evaluación de 19 minutos

$$ES + EM + ED = \text{Edad fonética}$$

$$\frac{B}{3} \\ 6 + 5 + 6 = 5,6 \text{ edad fonética}$$

Nombre: Rolando H. V.

DESARROLLO PSICOMOTOR NORMAL PROMEDIO

	- Reconoce el valor de los monedas ✓	3 meses:	- Sostiene la cabeza
	- Reconoce las partes del día		- Sonríe a las caras amigas
	* Es de tarde o de mañana? (decir lo correcto primero)		- Sigue objetos grandes con la mirada (lipsz)
			- Abre la boca en espera de alimento
7 años:	- Cuantos dedos tienes en tu mano derecha? Y en la izquierda? Y las dos juntas? (sin errores) ✓		- Hace esfuerzo por sentarse cuando está en decúbito dorsal (menos de un minuto)
	- Sabes hacer un lazo con una cinta o con los cordones del zapato		- Risa con fingición
	- (menos de un minuto) ✗		- Usa ambas manos para agarrar objetos
	- Dibuja un rombo copiándolo ✗		- Inspecciona sus manos
	- Nombrar los días de la semana ✗		
	- Repite tres dígitos al revés (uno correcto en tres intentos) ✗		
	2-8-3 4-2-7 9-5-8		
8 años:	- Puede contar de 20 a 0 (en menos de 40 segundos) y con un error solamente) ✗	4 meses:	- Se voltean en la cuna
	- Sabe definir los objetos que se le nombran, incluyendo en la descripción algo más que el simple uso ✓		- Voltea la cabeza hacia el ruido o la voz humana
	* Pelota, perro, avión, soldado, vestido		- En decúbito dorsal recupera el juguete caído si está a su alcance
	- Quié es lo que debes hacer si rompiste un juguete que pertenece a un amigo tuyo?		- Mira e inspecciona el juguete que tiene en la mano
, te das cuenta que vas a llegar tarde al colegio? (cuálquier respuesta lógica es correcta)		
		5 meses:	- Sostiene un objeto en cada mano
			- Balbuceo y gorgoros
			- Estira la mano y orge un objeto a su alcance
			- Golpea la mesa con la cuchara
		6 meses:	- Se mantiene sentado momentáneamente sin apoyo
			- Reconoce caras amigas y entiende sonidos al hacerlo
			- Busca con la mirada el juguete que se le ha caído (importante)
			- Usa el asa de la taza
			- Pone y retira la marmadura en la boca
			- Sonríe cuando ve su imagen en un espejo
		8 meses:	
		10 meses:	- Se pone de pie ayudándose con las manos
			- Recoge un objeto pequeño utilizando el dedo pulgar en oposición
			- Mejora su pronunciación en ciertas palabras
			- Acepta un tener objeto aunque tenga dos
			- Alza la taza por el asa
			- Juega con un objeto colgado de un hilo
		12 meses:	- Se para con apoyo
			- Hace trazos con la tiza
			- Mueve la mano diciendo adiós
			- Puede sostener una taza y beber de ella
			- Deposita un objeto dentro de un recipiente si se le ordena
			- Introduce una vainilla dentro de un agujero amplio

18 meses:	<ul style="list-style-type: none"> Camina solo Lanza una pelotita Muestra su nariz, sus ojos y su pelo si se le ordena Dice "hola", "gracias" o "chau" Acepta un cuarto objeto aunque tenga ya 3 Hace torres con cubitos si se le enseña 	<ul style="list-style-type: none"> • qué pica? • qué pega? • qué grita? • qué corre? • qué habla? • qué duele? 	<ul style="list-style-type: none"> Puede ponerse los zapatos
24 meses:	<ul style="list-style-type: none"> Dibuja un círculo con ayuda Sabés los nombres de objetos familiares Usa frases simples Señala, reconociendo por su nombre, 7 de 10 grabados de objetos familiares Discrimina entre "adentro" y "debajo" Repite dos dígitos Construye torres de tres y cuatro bloques Usa tijeras si se le enetta Desenvuelve un caramelo Controla la orina Puede aplaudir o hacer gracias tocándose la cabeza 	<ul style="list-style-type: none"> 4 años: 	<ul style="list-style-type: none"> Dibuja un cuadro copiandolo Cuenta cuatro objetos (monedas) Usa adjetivos calificativos Se aboceta sus vestidos Comprende preguntas indirectas: • Qué debes hacer cuando tienes sueño? <i>dijo que dormir</i> • Qué debes hacer si tienes hambre? <i>comer</i> • Qué debes hacer si tienes frío? <i>pasear en el ejemplo</i> Repite frases de diez palabras (usa absolutamente uorrecta de tres intentos)
3 años:	<ul style="list-style-type: none"> Dibuja un círculo copiandolo Usa pronombres, el tiempo pasado y el plural Reconoce tres objetos por su nombre en un grabado múltiple Repite frases de seis u ocho silabas "yo tengo un gatito" "mamá me quiere mucho" "dame mi muñeca" 	<ul style="list-style-type: none"> 5 años: 	<ul style="list-style-type: none"> Dibuja un triángulo copiandolo Cumple tres órdenes: • Pon el lápiz sobre la silla • Cierra la puerta • Trámese la caja Puede amarrarse los cordones de los zapatos Sabe su edad corrientemente Reconoce y nombra cuatro colores (sin errores) Sabe definir objetos que se le nombran (menzionar su uso es suficiente) • Cuchara, cuchillo, mesa, lápiz, muñeca, silla
6 años:	<ul style="list-style-type: none"> Puede abotonar dos botones en menos de 3 minutos Conoce la relación entre sujeto y verbo. La respuesta puede ser cualquiera, siempre que haya relación aproximada. (Debe dar cuatro respuestas correctas de nueve intentos). (La pregunta puede ser qué o quién) • qué muere? • qué llora? • qué vuela? • qué quemá? 	<ul style="list-style-type: none"> 6 años: 	<ul style="list-style-type: none"> Reconoce la lateralidad de sus órganos (sin errores) • Mano derecha, oreja izquierda, ojo derecho, etc. Cuenta hasta 12 objetos (incorrectas) (sin errores)

A. B. C

HOJA DE RESPUESTAS

Nombre y Apellidos: Rolando H. D.
 Fecha de Nacimiento: 13/04/2008 Edad: 8 años Sexo: Masculino
 Grado de Estudios: 1º grado de prim. Sección: — Centro Educativo: —
 Departamento: Arequipa Distrito: Cerro Colorado Fecha Examen: 30/04/2016
 Asistencia previa a Centro de Educación Inicial: Sí
 (Indicar número de años)

RESULTADO PUNTAJE	TEST	I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII
	3								
2		X				X			
1			X				X		
0	X	X	X	X	X	X	X		

Examinador: Noelia Flores Banda
 Puntaje Total: 6 puntos
 Nivel de madurez: inferior
 Pronóstico: aprendizaje con dificultad

TEST I
COORDINACION VISOMOTORA

Realiza con regularidad el cuadrado
Presenta dificultades al realizar el rombo
Última figura no consiguió completarla

Observaciones: _____

Puntaje: 0 puntosTEST III
MEMORIA MOTORA

Observaciones: logró la reproducción correcta de los movimientos más rudos en el trío del
Puntaje: 0 puntos

TEST II
MEMORIA INMEDIATA

- 1.- vivienda
 - 2.- codo
 - 3.- llave
 - 4.- piedra
 - 5.- _____
 - 6.- _____
 - 7.- _____
- Observaciones: _____

Puntaje: 2 puntosTEST IV
MEMORIA AUDITIVA

- 1.- Arbol —
 - 2.- Silla ✓
 - 3.- Piedra —
 - 4.- Flor ✓
 - 5.- Casa —
 - 6.- Mesa ✓
 - 7.- Cartera —
- Observaciones: _____

Puntaje: 1 punto

TEST V
MEMORIA LOGICA

Acciones capitales :

1. compró véjase
2. partió
3. lloró ✓

Detalles :

1. de loza
2. ojos negros ✓
3. vestidos amarillo

Observaciones : _____

Puntaje : 0 puntos

TEST VI
PRONUNCIACION

1. contra-tiem-po ✓
2. in-com-pren-di-do ✗
3. Na-bu-co-do-no-ser ✗
4. piñta-ma-ja-a-do ✗
5. Sar-da-ná-pa-lo ✗ capelo
6. Cons-tan-ti-no-pla ✗
7. in-gre-dien-te ✓
8. cos-mo-po-li-tis-mo ✗
9. fa-milia-ri-da-das ✗
10. tran-si-be-ria-no ✗

Observaciones : _____

Puntaje : 0 puntos

TEST VII
COORDINACION MOTORA

Observaciones : _____

Puntaje : 2 puntos

TEST VIII
ATENCION Y FATIGABILIDAD

Observaciones : _____

Puntaje : 1 punto

ESCALA DE MADUREZ SOCIAL DE VINELAND
HOJA DE RESPUESTAS

Nombre y apellidos: Rolando H. D.
 Fecha de Nac.: 23/04/2016 Lugar: Consultorio de Psicología Escolaridad: 1º grado
 Informante: M. A. D. Rel. con el niño: Ayuda molt.
 Edad base: IV - V Puntos adicionales: _____
 Edad mental equivalente: 7 años 2 meses Edad cronológica: 8 años
 Calificación: 66 - normal inferior Fecha de hoy: 23/04/2016

EDAD 0-I

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----

EDAD I-II

18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34
----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

EDAD I-III

35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

EDAD III-IV

51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65
----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

EDAD IV-V

66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77
----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

EDAD V-VI

82	83	84	85	86	87	88	89
----	----	----	----	----	----	----	----

EDAD VI-VII

96	97	98	99	100	101	102	103	104	105
----	----	----	----	-----	-----	-----	-----	-----	-----

EDAD VII-VIII

78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89
----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

EDAD VIII-IX

90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105
----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	-----	-----	-----	-----	-----	-----

EDAD IX-X

EDAD X-XI

106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117
-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----

EDAD XI-XII

106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117
-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----

EDAD XII-XV

106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117
-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----

EDAD XV-XVIII

106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117
-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----

EDAD XVIII-XX

106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117
-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----

EDAD XX-XXV

106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117
-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----

OBSERVACIONES: _____

NOTA: Marque con una X los ítem contestados.

CASO N° 2

Presentado por:
Bach. Moroccoire Pacompa, Livia Sandra

ANAMNESIS

I. DATOS DE FILIACIÓN

- Nombres y apellidos : Domingo S.R.C
- Edad : 75 años
- Sexo : Masculino
- Fecha de Nacimiento : 01-06-1940
- Lugar de Nacimiento : Arequipa
- Grado de instrucción : 2do de Primaria
- Procedencia : Arequipa
- Ocupación : Agricultor
- Religión : Católica
- Informante : El paciente y su hijo
- Lugar de evaluación : Hospital Docente de la UNSA
- Fecha de evaluación : 22/04/16 - 10/06/2016
- Examinador : Livia Sandra Moroccoire Pacompa

II. MOTIVO DE CONSULTA

Persona de 75 años que viene acompañado de su hijo, quien desea que se le realice un examen mental a su padre puesto que refiere “mi padre se olvida las cosas frecuentemente y esto nos preocupa como familia”.

III. HISTORIA DEL PROBLEMA ACTUAL

Persona de 75 años que es acompañado por uno de sus hijos de 30 años, el cual relata que tanto él como sus hermanos están preocupados por la salud mental de su padre, debido a que presenta problemas de memoria por lo que ya no lo consideran capaz de seguir administrando solo sus bienes.

El paciente narra que es consciente que durante estos últimos años le es difícil recordar lo que hace o sucede alrededor suyo motivo por el cual no se siente capaz de seguir administrando solo sus bienes dándole la razón a sus hijos, así también menciona que éste problema con su memoria le causa cierto malestar es decir una sensación de tristeza, también sufre de frecuentes dolores en la parte posterior de la cabeza y que su visión ha disminuido especialmente del lado derecho de su ojo. Cuando se le preguntó

si anteriormente fue evaluado en el servicio de psicología el paciente refirió que era la primera vez que asistía a dicho servicio.

IV. ANTECEDENTES PERSONALES

a. Etapa Pre-Natal

Su madre era muy joven cuando lo tuvo, el paciente es el 6to de 10 hermanos, además refiere que tenía una buena relación con su madre y hermanos pero que le tenía más confianza a su padre quien se dedicaba a la agricultura en un pequeño terreno en characato donde vivían, era un hombre severo en cuanto a la formación de sus hijos y muy trabajador sin embargo la relación de pareja con su madre no era buena ya que algunas veces discutían.

b. Etapa Natal y Post-Natal

Nació y vivió en la ciudad de Arequipa, así mismo menciona que tuvo un golpe en la parte posterior de su cabeza cuando tenía 10 años aproximadamente con unas maderas, pero no recuerda más acerca de lo sucedido puesto que se desmayó y cuando despertó fue a ayudar a su padre en el trabajo y no comentó este incidente con ningún familiar por lo que no fue a ningún centro de salud para hacerse ver.

c. Etapa Escolar

El paciente relata que proviene de una familia numerosa, de pocos recursos económicos motivo por el cual solo estudio hasta el segundo grado de primaria aprendiendo a leer, escribir y realizar operaciones matemáticas simples, lo cual refiere que no lo afectó pues seguía jugando y viendo a sus amigos del barrio ya que nunca le costó relacionarse con los demás haciendo amigos con facilidad, por lo que los siguientes años de su vida se dedicó a ayudar a su papá en su trabajo al igual que sus hermanos con los cuales tenía una buena relación, ellos tampoco terminaron el colegio siendo el máximo nivel de estudios alcanzado 3ro de secundaria por su hermano mayor.

d. Adolescencia y juventud

El paciente decide trabajar independientemente desde los 15 años, desenvolviéndose en distintos trabajos como ayudante de construcción, cobrador, chofer de combi, entre

otros para así poder ahorrar dinero y ser independiente, a los 18 años conoce a Rosa su primera pareja quien tenía 16 años quien al poco tiempo resulta embarazada motivo por el cual comienza a vivir con ella en una casa pequeña que el compró con sus ahorros convirtiéndose en la madre de sus 8 hijos, a lo cual sus padres de ambos estuvieron de acuerdo con esta decisión.

e. Adulterz

Durante la convivencia con su pareja tuvieron problemas motivo por el cual existe la violencia psicológica y física de parte de él hacia ella , debido a esto él decide irse a vivir y trabajar en Trujillo dejando a su pareja e hijos menores de edad aún, dedicándose solamente a pasárselos bien, es en la ciudad de Trujillo donde consigue una parcela de 5 hectáreas la cual decide trabajarla y posteriormente logra agrandarla a 10 hectáreas, durante éste periodo sus 8 hijos ya mayores de edad lo llaman informándole que su primera pareja falleció de cáncer increpándole su ausencia; a los 50 años aproximadamente conoce a su segunda pareja la cual tenía alrededor de 42 años con la que pocos años después tiene un hijo el cual es diagnosticado con retardo mental leve .

Desde que convive con su segunda pareja en Trujillo se aleja más de sus hijos de su primera relación causando ciertos problemas entre estos y su segunda pareja.

Actualmente el paciente relata que tiene frecuentes dolores en la parte posterior de la cabeza, así también que se olvida las cosas frecuentemente y que su visión ha disminuido especialmente del lado derecho de su ojo. El hijo que lo acompaña narra que lo trajeron de Trujillo debido a que percibieron que estaba en estado de abandono puesto que la segunda pareja de su padre lo dejó y se fue a Chile con su menor hijo, también refiere que su papá por el momento vive con él y sus hermanos. Él y sus hermanos desean que se le evalúe a su papá debido a que han notado que tiene problemas de memoria y por el cual mostraron preocupación por la salud de su padre especialmente por cómo su padre podría estar administrando sus bienes y para que pueda nombrar a uno de ellos para que se haga cargo de esto.

f. Enfermedades y Accidentes

Sufre un accidente a la edad de 10 años aproximadamente golpeándose la cabeza con unas maderas dejándolo inconsciente. Desde los 74 años Sufre de dolores en la parte posterior de la cabeza, así también presenta baja visión del ojo derecho. Relata

también que no recuerda haber sufrido alguna enfermedad grave, que casi nunca enfermaba motivo por el cual no visita los centros de salud frecuentemente y que no cuenta con un seguro de salud actualmente acudiendo solo a clínicas particulares si ocurriera algo.

V. ANTECEDENTES FAMILIARES

a. Composición Familiar

El paciente actualmente vive con los 8 hijos de su primera relación, éstos trabajan de manera independiente cada uno. La relación con sus hijos de su primer compromiso es actualmente buena, pero menciona que no ha sido un buen padre, que su hijo menor de 30 años es el que se ocupa más de él. Sin embargo, también tiene otro hijo de 17 años diagnosticado con retardo mental leve producto de su segundo compromiso, pero a éste no lo ve desde hace un año debido a que se encuentra en chile junto a su madre quien tampoco lo llama.

b. Dinámica Familiar (Hábitos y Costumbres)

Los hijos de su primer compromiso se hacen cargo de sus propias familias y están pendientes del paciente especialmente su hijo menor de 30 años el cual es soltero todavía. Un día común para él empieza a las 7 de la mañana donde se asea solo, se viste, desayuna y posteriormente cuida de sus plantas hasta el mediodía, almuerza, conversa con sus hijos o con algunos amigos que lo visitan, a veces realiza algunos trabajos extras ya que él es albañil, cena y seguidamente duerme.

c. Condición Socioeconómica (vivienda, condiciones sanitarias, ubicación sociocultural, ocupación)

Actualmente el paciente recibe buenos ingresos económicos de las tierras que posee en Trujillo, siendo éstos variables cada mes, los cuales él reparte equitativamente para todos sus hijos, a pesar de esto él algunas veces se consigue algunos trabajos como albañil, la vivienda en donde vive actualmente es propiedad de sus hijos.

d. Antecedentes Patológicos

Refiere que no ha tenido alguna enfermedad importante, además, no se tiene referencia de parientes que hayan tenido algún tipo de enfermedad mental o hayan padecido de Alzheimer.

VI. RESUMEN

Persona de 75 años que nace en la ciudad de Arequipa, puesto que proviene de una familia numerosa no culmino sus estudios llegando solo hasta el segundo grado de primaria aprendiendo a leer, escribir y realizar operaciones matemáticas simples, así mismo menciona que tuvo un golpe en la parte posterior de su cabeza cuando tenía 10 años aproximadamente y no visito ningún centro de salud ni lo comentó con sus padres, cuando era joven refiere que tuvo distintos trabajos a lo largo de su vida, posteriormente conoció a su primera pareja a los 18 años con la cual tuvo 8 hijos pero durante la convivencia surgieron problemas de pareja como violencia física y psicológica de parte de él hacia ella, es así que el paciente decide vivir y trabajar en Trujillo dejando a su pareja e hijos menores de edad aún, dedicándose solamente a darles dinero, es allí donde consigue una parcela de 5 hectáreas la cual decide trabajarla y posteriormente logra agrandarla a 10 hectáreas, tiempo después su primera pareja fallece de cáncer a lo que sus hijos ya mayores de edad le increparon su ausencia; a los 50 años aproximadamente conoce a su segunda pareja la cual tenía alrededor de 42 años con la que pocos años después tiene un hijo el cual es diagnosticado con retardo mental leve y que actualmente tiene 17 años, que no lo ve desde hace un año porque su segunda pareja se lo llevo a Chile junto a ella quien tampoco lo llama. Desde que convive con su segunda pareja en Trujillo se aleja más de sus hijos de su primera relación causando ciertos problemas entre estos y su segunda pareja. Actualmente el paciente relata que tiene frecuentes dolores en la parte posterior de la cabeza, así también que se olvida las cosas frecuentemente y que su visión ha disminuido especialmente del lado derecho de su ojo. El hijo que lo acompaña narra que lo trajeron de Trujillo debido a que percibieron que estaba en estado de abandono puesto que la segunda pareja de su padre lo dejó y se fue a Chile con su menor hijo, también refiere que su papá por el momento vive con él y sus hermanos. Él y sus hermanos desean que se le evalúe a su papá debido a que han notado que tiene problemas de memoria y por el cual mostraron preocupación por la

salud de su padre especialmente por cómo su padre podría estar administrando sus bienes y para que pueda nombrar a uno de ellos para que se haga cargo de esto.

Actualmente el paciente recibe buenos ingresos económicos de las tierras que posee en Trujillo y lo reparte equitativamente con sus hijos, sin embargo, el paciente se trata de desenvolver independientemente obteniendo en algunas ocasiones trabajos como albañil.

Así también, puede realizar solo su aseo personal y algunas actividades diarias, además no tiene referencia de parientes que hayan tenido algún tipo de enfermedad mental o hayan padecido de Alzheimer y no cuenta con seguro de salud acudiendo solo a clínicas particulares.

**Livia Sandra Moroccoire Pacompa
Bachiller en Psicología**

EXAMEN MENTAL

I. DATOS DE FILIACIÓN

- Nombres y apellidos : Domingo S.R.C
- Edad : 75 años
- Sexo : Masculino
- Fecha de Nacimiento : 01-06-1940
- Lugar de Nacimiento : Arequipa
- Grado de instrucción : 2do de Primaria
- Procedencia : Arequipa
- Ocupación : Agricultor
- Religión : Católica
- Informante : El paciente y su hijo
- Lugar de evaluación : Hospital Docente de la UNSA
- Fecha de evaluación : 22/04/16 - 10/06/2016
- Examinador : Livia Sandra Moroccoire Pacompa

II. PORTE COMPORTAMIENTO Y ACTITUD

Persona de 75 años que aparenta la edad que refiere, de tez trigueña, de contextura delgada, 1.70 cm de estatura aproximadamente, poco cabello de color blanco, ojos marrones, rostro ovalado, de adecuada vestimenta y aseo personal, de caminar lento y ligeramente encorvado.

Así también se muestra colaborador durante la entrevista, con actitud positiva hacia las pruebas realizadas y se observa que presenta algunos temblores en su mano derecha ante las evaluaciones realizadas.

III. ATENCIÓN CONCIENCIA Y ORIENTACIÓN

- ❖ **Atención.** Durante la entrevista el evaluado en algunas situaciones mostraba dificultad para mantener la atención por periodos prolongados, lo que influye en su comprensión, interpretación y respuesta a los estímulos, encontrándose una atención ligeramente alterada.
- ❖ **Conciencia.** Paciente que se muestra en estado de alerta adecuado frente a los estímulos que se le presenta.

- ❖ **Orientación.** Paciente que muestra dificultad para reconocer la fecha actual y lugar donde se encuentra, sin embargo, en algunas ocasiones si lo puede hacer. En referencia a su persona, se identifica a sí mismo, su edad, da referencia de los nombres de todos sus hijos sin embargo tiene dificultad para recordar sus cumpleaños y sus edades, describe las actividades que realiza durante el día de manera general.

IV. LENGUAJE Y PENSAMIENTO

- ❖ **Lenguaje**

Paciente de lenguaje comprensible y pausado, sin dificultad para expresarse con un tono de voz adecuado.

- ❖ **Pensamiento**

Paciente de pensamientos y juicios coherentes, tiene dificultad para efectuar el análisis de conceptos de manera concreta y abstracta.

V. PERCEPCIÓN

Reconoce e interpreta las imágenes que se le muestra, discrimina olores, sabores, ruidos, melodías, formas, colores, reconoce objetos, símbolos, reconoce palabras y frases, sin embargo, se nota cierto esfuerzo que hace debido a la disminución visual del ojo derecho, así como leve déficit auditivo, así también

VI. MEMORIA

Su memoria a corto plazo presenta anomalías pues es incapaz de evocar hechos recientes, como lo son la retención de dígitos, imágenes, objetos y palabras, tiene dificultades para recordar y describir detalladamente lo que hizo el día anterior.

Su memoria a largo plazo se encuentra de cierta forma conservada, recuerda sucesos, experiencias y datos autobiográficos, aunque no puede describir a detalle, así como especificar con exactitud las fechas de algunos eventos.

VII. FUNCIONAMIENTO INTELECTUAL

De acuerdo a la evaluación el paciente da solución a problemas simples, como algunas operaciones matemáticas como sumas y restas, entiende adecuadamente las preguntas

que se le hace, sin embargo, se registra cierto deterioro de su capacidad intelectual siendo este inferior al término medio

VIII. ESTADO DE ÁNIMO Y AFECTOS

Paciente que se muestra a veces inestable emocionalmente, esto cuando percibe que su memoria disminuye y que no puede recordar las cosas con facilidad, así también puede demostrar lo que siente sin dificultad.

IV. COMPRENSIÓN Y GRADO DE INCAPACIDAD DEL PROBLEMA O ENFERMEDAD

Paciente que comprende y acepta su problema actual con respecto a la disminución de su memoria por lo que desea recibir ayuda para evitar futuras complicaciones.

IX. RESUMEN.

Persona de 75 años de tez trigueña, ojos color marrones, contextura delgada, aproximadamente 1.70 cm de estatura, de postura ligeramente encorvada, muestra temblores en su mano derecha ante las pruebas realizadas, aparenta la edad que tiene, presenta alineo personal y aseo adecuado. Durante la entrevista se mostró colaborador, con actitud positiva hacia las pruebas tomadas, de lenguaje comprensible y pausado, sin dificultad para expresarse con un tono de voz adecuado, su atención y concentración están ligeramente alteradas, de percepción adecuada, sin embargo, desorientado en tiempo y espacio, de memoria poco conservada, con pensamiento y juicios coherentes. Así también, tiende a mostrarse inestable emocionalmente, comprende y acepta su problema actual.

**Livia Sandra Moroccoire Pacompa
Bachiller en Psicología**

INFORME PSICOMETRICO

I. DATOS DE FILIACIÓN

- Nombres y apellidos : Domingo S.R.C
- Edad : 75 años
- Sexo : Masculino
- Fecha de Nacimiento : 01-06-1940
- Lugar de Nacimiento : Arequipa
- Grado de instrucción : 2do de Primaria
- Procedencia : Arequipa
- Ocupación : Agricultor
- Religión : Católica
- Informante : El paciente y su hijo
- Lugar de evaluación : Hospital Docente de la UNSA
- Fecha de evaluación : 22/04/16 - 10/06/2016
- Examinador : Livia Sandra Moroccoire Pacompa

II. MOTIVO DE CONSULTA

Persona de 75 años que viene acompañado de su hijo, quien desea que se le realice un examen mental a su padre puesto que refiere “mi padre se olvida las cosas frecuentemente y esto nos preocupa como familia”.

III. OBSERVACIONES DE LA CONDUCTA

Persona de 75 años de tez trigueña, ojos color marrones, contextura delgada, aproximadamente 1.70 cm de estatura, de postura ligeramente encorvada, muestra temblores en su mano derecha ante las pruebas realizadas, aparenta la edad que tiene, presenta alineo personal y aseo adecuado. Durante la entrevista se mostró colaborador, con actitud positiva hacia las pruebas tomadas, de lenguaje comprensible y pausado, sin dificultad para expresarse con un tono de voz adecuado, su atención y concentración están ligeramente alteradas, de percepción adecuada, sin embargo, desorientado en tiempo y espacio, de memoria poco conservada, con pensamiento y juicios coherentes. Así también, tiende a mostrarse inestable emocionalmente, comprende y acepta su problema actual.

IV. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS UTILIZADOS

- ✓ Observación
- ✓ Entrevista
- ✓ Anamnesis
- ✓ Test psicológicos:
 - Test proyectivo de la Figura Humana
 - Escala de Autoevaluación para la depresión de Zung (SDS)
 - Evaluación Cognitiva Montreal (MOCA)
 - Mini Mental State Examination (MMSE)
 - Test de las Fotos
 - Test del Informador – Cribano de Demencias
 - Test de inteligencia no verbal TONI-II (forma A)

V. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

❖ Test de la Figura humana

Interpretación cualitativa:

A través de la presente prueba se observa que el paciente indica ser una persona extravertida con educación muy rígida, que tiende a ser impulsivo lo que a veces le lleva a la agresividad, con tendencia a darle importancia a las críticas ajenas y a aspectos intelectuales, revela desconfianza, así como labilidad emocional expresando sentimientos de tristeza e irritabilidad, demanda atención y aprobación, es consciente de un deterioro de su memoria así como debilitamiento intelectual y cierta dificultad auditiva existiendo frustraciones con respecto a esto, motivo por el cual muestra preocupación por su salud.

❖ Escala de Autoevaluación para la depresión de Zung (SDS)

Interpretación cuantitativa:

El paciente en la evaluación obtiene un puntaje directo de 38 que equivale a un puntaje EAMD de 48.

PD	38
EAMD	48

Interpretación cualitativa:

De acuerdo a los resultados obtenidos, se puede interpretar como un rango normal es decir que actualmente el paciente no atraviesa por una depresión.

❖ **Evaluación Cognitiva Montreal (MOCA)**

Interpretación cuantitativa:

Áreas evaluadas	Puntaje
Viso espacial /ejecutiva	3
Identificación	3
Memoria	Sin puntos
Atención	3
Lenguaje	2
Abstracción	0
Recuerdo diferido	0
Orientación	0
Añade	+1
TOTAL =	12 : ANORMAL

Interpretación cualitativa:

Lo que se observa según los datos obtenidos es una posible alteración cognitiva leve.

Viso espacial/ejecutiva: La capacidad para representar, analizar, organizar y manipular objetos mentalmente se encuentra ligeramente alterada.

Identificación: El paciente puede denominar sin dificultad las imágenes presentadas.

Memoria/Recuerdo diferido: La capacidad de codificar, almacenar y recuperar de manera efectiva información aprendida o un suceso vivido en el paciente se encuentra alterada.

Atención: La capacidad de generar, dirigir y mantener un estado de activación adecuado para el procesamiento correcto de la información, se encuentra alterada.

Lenguaje: Puede nombrar objetos, personas o hechos sin embargo no los produce de manera rápida así también presenta dificultad para reconocer y diferenciar contenidos relacionados con el lenguaje.

Abstracción: El evaluado muestra dificultad para establecer similitudes o diferencias de algunos conceptos.

Orientación: La capacidad de integrar y manejar información relativa a la historia e identidad personal, así como los diferentes hechos o situaciones y situarlos en el tiempo cronológicamente, se encuentra alterada.

❖ Mini Mental State Examination (MMSE)

Interpretación cuantitativa

Áreas	Puntaje
Orientación temporal	1
Orientación espacial	4
Fijación de recuerdo	3
Atención cálculo	4
Recuerdo diferido	0
Lenguaje	8
Puntuación Total =	20

Interpretación cualitativa

Según los datos obtenidos, paciente con sospecha patológica de deterioro cognitivo.

Orientación temporal: El evaluado no se ubica en tiempo.

Orientación espacial: El evaluado logra ubicarse con dificultad en espacio.

Fijación de recuerdo: El evaluado es capaz de evocar y mencionar 3 enunciados.

Atención cálculo: El evaluado indica cierta dificultad para realizar cálculos.

Recuerdo diferido: El evaluado no es capaz de recordar y mencionar los 3 enunciados propuestos anteriormente.

Lenguaje: El evaluado puede denominar, repetir objetos, personas o hechos, así como escribir y dar lectura; sin embargo, copia imágenes con cierta dificultad.

❖ Test de las fotos

Interpretación cuantitativa

Dominación		6	
Fluidez verbal			
Fluidez verbal (FH)	6	Fluidez verbal (FM)	8
Recuerdo			
Recuerdo libre (RL)	0	Recuerdo facilitado (RF)	2
TOTAL = 22			

Interpretación cualitativa

Por la puntuación obtenida se puede interpretar como alteración en la memoria es decir deterioro cognitivo leve.

Denominación: El evaluado reconoce y nombra sin dificultad los objetos presentados.

Fluidez verbal: El evaluado menciona una relación de nombres con cierta dificultad.

Recuerdo: El evaluado no es capaz de evocar los objetos presentados con anterioridad.

❖ **Test del informador –Cribano de demencias**

Interpretación cuantitativa:

El paciente en la evaluación obtiene un puntaje directo de 88.

Interpretación cualitativa:

De acuerdo al test del informador se puede interpretar como una iniciativa de probable deterioro cognitivo

❖ **Test de inteligencia no verbal TONI-II (forma A)**

Interpretación cuantitativa:

Base	6
CI	80

Interpretación cualitativa:

Se puede interpretar que el evaluado indica un cociente intelectual que está debajo del término medio es decir inferior al término medio en cuanto a inteligencia, lo que indica dificultades en aspectos cognitivos o deterioro de éstas.

VI. RESUMEN

La persona evaluada aparenta su edad cronológica, de personalidad extrovertida que tiende a ser impulsivo lo que lo lleva a la agresividad, le da importancia a las críticas ajenas y a los aspectos intelectuales, revela desconfianza, así como labilidad emocional expresando sentimientos de tristeza e irritabilidad, demanda atención y aprobación, existe frustraciones con respecto a un debilitamiento intelectual motivo por el cual muestra preocupación por su salud.

Los resultados de las pruebas aplicadas muestran que su atención y concentración están ligeramente alteradas, se presenta lúcido, sin embargo, desorientado en tiempo y espacio, con cierto deterioro en su memoria es decir en su capacidad para almacenar y recuperar información nueva, así también de pensamiento y juicios coherentes, en cuanto a su lenguaje este no se encuentra alterado puesto que presenta fluidez verbal y comprensible, repite, ordena y copia sin alguna dificultad, sin embargo, no logra señalar semejanzas entre dos objetos con facilidad, es decir su capacidad de abstracción es

escasa. Su función viso espacial ejecutiva se encuentra poco conservada, al igual que su destreza aritmética.

En cuanto al área intelectual, posee un C.I. de 80 que la ubica en un rango inferior al término medio, lo que indica dificultad cognitiva o deterioro de ésta.

**Livia Sandra Moroccoire Pacompa
Bachiller en Psicología**

INFORME PSICOLÓGICO

I. DATOS DE FILIACIÓN:

- Nombres y apellidos : Domingo S.R.C
- Edad : 75 años
- Sexo : Masculino
- Fecha de Nacimiento : 01-06-1940
- Lugar de Nacimiento : Arequipa
- Grado de instrucción : 2do de Primaria
- Procedencia : Arequipa
- Ocupación : Agricultor
- Religión : Católica
- Informante : El paciente y su hijo
- Lugar de evaluación : Hospital Docente de la UNSA
- Fecha de evaluación : 22/04/16 - 10/06/2016
- Examinador : Livia Sandra Moroccoire Pacompa

II. MOTIVO DE CONSULTA

Persona de 75 años que viene acompañado de su hijo, quien desea que se le realice un examen mental a su padre puesto que refiere “mi padre se olvida las cosas frecuentemente y esto nos preocupa como familia”.

III. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS UTILIZADOS

- ✓ Observación
- ✓ Entrevista
- ✓ Anamnesis
- ✓ Test psicológicos:
 - Test proyectivo de la Figura Humana
 - Escala de Autoevaluación para la depresión de Zung (SDS)
 - Evaluación Cognitiva Montreal (MOCA)
 - Mini Mental State Examination (MMSE)
 - Test de las Fotos
 - Test del Informador – Cribano de Demencias

- Test de inteligencia no verbal TONI-II (forma A)

IV. ANTECEDENTES PERSONALES Y FAMILIARES

Persona de 75 años, nace en la ciudad de Arequipa, puesto que proviene de una familia numerosa no culmino sus estudios llegando solo hasta el segundo grado de primaria aprendiendo a leer, escribir y realizar operaciones matemáticas simples, así mismo menciona que tuvo un golpe en la parte posterior de su cabeza cuando tenía 10 años aproximadamente y no visito ningún centro de salud ni lo comentó con sus padres, cuando era joven refiere que tuvo distintos trabajos a lo largo de su vida, posteriormente conoció a su primera pareja a los 18 años con la cual tuvo 8 hijos pero durante la convivencia surgieron problemas de pareja como violencia física y psicológica de parte de él hacia ella, es así que el paciente decide vivir y trabajar en Trujillo dejando a su pareja e hijos menores de edad aún, dedicándose solamente a darles dinero, es allí donde consigue una parcela de 5 hectáreas la cual decide trabajarla y posteriormente logra agrandarla a 10 hectáreas, tiempo después su primera pareja fallece de cáncer a lo que sus hijos ya mayores de edad le increparon su ausencia; a los 50 años aproximadamente conoce a su segunda pareja la cual tenía alrededor de 42 años con la que pocos años después tiene un hijo el cual es diagnosticado con retardo mental leve y que actualmente tiene 17 años, que no lo ve desde hace un año porque su segunda pareja se lo llevo a Chile junto a ella quien tampoco lo llama. Desde que convive con su segunda pareja en Trujillo se aleja más de sus hijos de su primera relación causando ciertos problemas entre estos y su segunda pareja. Actualmente el paciente relata que tiene frecuentes dolores en la parte posterior de la cabeza, así también que se olvida las cosas frecuentemente y que su visión ha disminuido especialmente del lado derecho de su ojo. El hijo que lo acompaña narra que lo trajeron de Trujillo debido a que percibieron que estaba en estado de abandono puesto que la segunda pareja de su padre lo dejó y se fue a Chile con su menor hijo, también refiere que su papá por el momento vive con él y sus hermanos. Él y sus hermanos desean que se le evalúe a su papá debido a que han notado que tiene problemas de memoria y por el cual mostraron preocupación por la salud de su padre especialmente por cómo su padre podría estar administrando sus bienes y para que pueda nombrar a uno de ellos para que se haga cargo de esto.

Actualmente el paciente recibe buenos ingresos económicos de las tierras que posee en Trujillo y lo reparte equitativamente con sus hijos, sin embargo, el paciente se trata de desenvolver independientemente obteniendo en algunas ocasiones trabajos como albañil.

Así también, puede realizar solo su aseo personal y algunas actividades diarias, además no tiene referencia de parientes que hayan tenido algún tipo de enfermedad mental o hayan padecido de Alzheimer y no cuenta con seguro de salud acudiendo solo a clínicas particulares.

V. OBSERVACIONES CONDUCTUALES

Persona de 75 años de tez trigueña, ojos color marrones, contextura delgada, aproximadamente 1.70 cm de estatura, de postura ligeramente encorvada, muestra temblores en su mano derecha ante las pruebas realizadas, aparenta la edad que tiene, presenta alineo personal y aseo adecuado. Durante la entrevista se mostró colaborador, con actitud positiva hacia las pruebas tomadas, de lenguaje comprensible y pausado, sin dificultad para expresarse con un tono de voz adecuado, su atención y concentración están ligeramente alteradas, de percepción adecuada, sin embargo, desorientado en tiempo y espacio, de memoria poco conservada, con pensamiento y juicios coherentes. Así también, tiende a mostrarse inestable emocionalmente, comprende y acepta su problema actual.

VI. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS

La persona evaluada aparenta su edad cronológica, de personalidad extrovertida que tiende a ser impulsivo lo que lo lleva a la agresividad, le da importancia a las críticas ajenas y a los aspectos intelectuales, revela desconfianza, así como labilidad emocional expresando sentimientos de tristeza e irritabilidad, demanda atención y aprobación, existe frustraciones con respecto a un debilitamiento intelectual motivo por el cual muestra preocupación por su salud.

Los resultados de las pruebas aplicadas muestran que su atención y concentración están ligeramente alteradas, se presenta lúcido, sin embargo, desorientado en tiempo y espacio, con cierto deterioro en su memoria es decir en su capacidad para almacenar y recuperar información nueva, así también de pensamiento y juicios coherentes, en cuanto a su lenguaje este no se encuentra alterado puesto que presenta fluidez verbal y comprensible, repite, ordena y copia sin alguna dificultad, sin embargo, no logra señalar

semejanzas entre dos objetos con facilidad, es decir su capacidad de abstracción es escasa. Su función viso espacial ejecutiva se encuentra poco conservada, al igual que su destreza aritmética.

En cuanto al área intelectual, posee un C.I. de 80 que la ubica en un rango inferior al término medio, lo que indica dificultad cognitiva o deterioro de ésta.

VII. DIAGNÓSTICO

De acuerdo a los resultados obtenidos a través de la entrevista, observación, anamnesis y pruebas psicológicas aplicadas, Domingo es una persona de 75 años extrovertida con poca habilidad para manejar sus impulsos, con sensibilidad a la crítica ajena que muestra conciencia, frustración y labilidad emocional con respecto a un debilitamiento intelectual y dificultad auditiva. Por otra parte su aseo personal, el alimentarse y actividad social como el conservar o buscar un empleo la desarrolla de manera independiente. Así mismo, muestra una memoria poco conservada afectando su capacidad para registrar, almacenar y recuperar información nueva, con dificultad para prestar atención, desorientado en tiempo y espacio, con dificultades cognitivas obteniendo un CI de 80 ubicándolo en un rango inferior al término medio por lo cual presenta deterioro en su capacidad de solución de problemas, con pensamiento y juicios coherentes , de lenguaje conservado; considerando todo lo anteriormente mencionado la persona presenta un Deterioro Cognitivo Leve. Configurándolo según el CIE 10 (F03) Trastorno de Demencia sin Especificación.

VIII. PRONÓSTICO

De acuerdo a la evaluación realizada, el pronóstico es Reservado. Debido al tipo de diagnóstico, aunque cuente con el apoyo familiar, pues el deterioro cognitivo en adultos mayores es un proceso natural donde ocurrirá la gradual perdida de las capacidades funcionales y procesos mentales.

IX. RECOMENDACIONES

- Evaluación neurológica
- Evaluación en medicina general
- Orientarle varias veces al día respecto al tiempo (hora, día, estación, año), lugar (domicilio, ciudad, provincia) y relacionarlo con las rutinas diarias (por ejemplo, son las nueve de la mañana y es la hora del desayuno).

- Colocar relojes, calendarios, recuerdos personales, en su sala de estar y en su habitación. No deben cambiarse de lugar los objetos de uso diario, así como los libros y revistas.
- Uso de ayudas externas (agendas, libreta de notas, diario personal, almanaque) para poder orientarlo en tiempo y espacio.
- Distracciones y pasatiempos: La estimulación intelectual como son el realizar crucigramas en el periódico, los juegos de cartas, cuidado de las plantas, trabajos manuales sencillos, que escuche música, que baile o que cante como una forma de distraerse o de recordar situaciones o experiencias vividas.
- Entrenamiento de memoria: Adivinanzas, refranes, ejercicios de completar frases, describir objetos, reconocer personas, asociar parejas, entre otros
- Reminiscencias: Resulta muy provechoso que narre historias, que cuente cosas del pasado, que hable de todo lo que recuerde.
- Estimulación social y actividad física regular: Potenciar las relaciones sociales para disminuir el riesgo de que surjan otros trastornos asociados con el aislamiento como son la ansiedad y la depresión. Fomentar que lo visiten sus amigos, así como realizar paseos bajo la supervisión de alguien.
- Psicoterapia individual orientada a mantener las funciones cognitivas y retrasar su deterioro
- Psicoterapia familiar, orientada al apoyo en forma integral al paciente

Livia Sandra Moroccoire Pacompiá
Bachiller en Psicología

PLAN PSICOTERAPEUTICO

I. DATOS GENERALES

- Nombres y apellidos : Domingo S.R.C
- Edad : 75 años
- Sexo : Masculino
- Fecha de Nacimiento : 01-06-1940
- Lugar de Nacimiento : Arequipa
- Grado de instrucción : 2do de Primaria
- Procedencia : Arequipa
- Ocupación : Agricultor
- Religión : Católica
- Informante : El paciente y su hijo
- Lugar de evaluación : Hospital Docente de la UNSA
- Fecha de evaluación : 22/04/16 - 10/06/2016
- Examinador : Livia Sandra Moroccoire Pacompa

II. DIAGNÓSTICO

De acuerdo a los resultados obtenidos a través de la entrevista, observación, anamnesis y pruebas psicológicas aplicadas, Domingo es una persona de 75 años extrovertida con poca habilidad para manejar sus impulsos, con sensibilidad a la crítica ajena que muestra conciencia, frustración y labilidad emocional con respecto a un debilitamiento intelectual y dificultad auditiva. Por otra parte su aseo personal, el alimentarse y actividad social como el conservar o buscar un empleo la desarrolla de manera independiente. Así mismo, muestra una memoria poco conservada afectando su capacidad para registrar, almacenar y recuperar información nueva, con dificultad para prestar atención, desorientado en tiempo y espacio, con dificultades cognitivas obteniendo un CI de 80 ubicándolo en un rango inferior al término medio por lo cual presenta deterioro en su capacidad de solución de problemas, con pensamiento y juicios coherentes , de lenguaje conservado; considerando todo lo anteriormente mencionado la persona presenta un Deterioro Cognitivo Leve. Configurándolo según el CIE 10 (F03) Trastorno de Demencia sin Especificación.

III. OBJETIVO GENERAL

Nuestro principal objetivo será retrasar el deterioro cognitivo, así como potenciar las capacidades preservadas y la compensación de sus limitaciones con el fin de mantener el máximo nivel de funcionalidad.

IV. OBJETIVOS ESPECIFICOS

- Gestionar el control de emociones a través de una adecuada respiración debido a que una de las funciones que tiene mayor incidencia en la salud física y mental es la respiración.
- Mejorar su orientación en tiempo y espacio para establecer una buena conexión con su entorno personal, familiar y social con el fin de favorecer su autonomía
- Estimular su capacidad de atención y memoria con el propósito de mejorar el sentimiento de competencia y retrasar el deterioro de éstas.
- Psicoeducar a los familiares acerca de la situación actual del paciente.

V. TIEMPO DE EJECUCIÓN

- 2 meses

VI. TECNICAS TERAPÉUTICAS

SESION N° 1	
TERAPIA	COGNITIVO-CONDUCTUAL
TECNICA	ENFOQUE PSICOEDUCATIVO
OBJETIVO ESPECIFICO	Brindar información a la familia para que esta pueda apoyar de manera adecuada al paciente.
DESARROLLO	Se saluda al paciente y al hijo de 30 años del paciente quien fue el único que pudo asistir y acompañar a su padre durante las evaluaciones realizadas. Seguidamente se les informa acerca del diagnóstico y de la importancia del tratamiento donde se negocia con ellos en cómo

	<p>vivirla de tal forma que el paciente y la familia puedan llevar una “vida normal” contando con los límites propios del problema actual y poniendo así a la “enfermedad en su lugar” despejando a la vez todas sus dudas y miedos.</p> <p>Al hijo se le concientiza, fortalece y se educa acerca del problema de salud mental de su familiar proponiéndole 3 objetivos a realizar:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Su compromiso con el cuidado de la salud. • Su protagonismo en el proceso. • Comportamientos saludables en la familia <p>Por consiguiente, se le dice que los logros de estos tres objetivos serán necesarios para poder afrontar el problema donde la situación sea aceptada y asumida tanto para la persona que lo padece como para los demás miembros de la familia, al finalizar si le hace firmar una carta de compromiso al hijo.</p>
DURACIÓN	45 minutos aproximadamente
MATERIALES	<ul style="list-style-type: none"> • Lapicero • Hoja

SESION N° 2	
TERAPIA	COGNITIVO CONDUCTUAL
TECNICA	RESPIRACIÓN DIAFRAGMATICA
OBJETIVO ESPECIFICO	Favorecer el autocontrol de las emociones a través de una adecuada respiración.
DESARROLLO	<p>Se le dice al paciente que se ponga en una postura cómoda para él, luego se le dice que ponga una mano en el pecho y otra en la parte de abajo del abdomen, inspiramos lenta y profundamente por la nariz y centramos nuestra atención en la mano del abdomen, la cual tenemos que notar cómo va subiendo a la vez que inspiramos. Seguidamente, expiramos por la boca también lentamente y deberíamos notar cómo esa mano del abdomen va descendiendo a la vez. Luego con la práctica, podemos hacer esta respiración en cualquier sitio, e incluso de pie, antes de dormir y al despertarse especialmente en cualquier situación estresante. Esta actividad debía ser practicada todos los días e informada los siguientes días en los que se realiza las sesiones psicológicas.</p>
DURACIÓN	45 minutos aproximadamente
MATERIALES	<ul style="list-style-type: none"> • Silla.

SESION N° 3	
TERAPIA	TERAPIA OCUPACIONAL
TECNICA	Musicoterapia
OBJETIVO ESPECIFICO	Estimular la memoria a corto plazo, así como mantener la atención, concentración y orientación. Se trabaja el área de lo emocional para una adecuada expresión.
DESARROLLO	<p>Antes de comenzar la segunda sesión se le pregunto al paciente si había realizado sus ejercicios de respiración a lo cual el contesto afirmativamente, por lo que se le dijo que lo practicarían nuevamente para comprobar si lo estaba realizando correctamente, al terminar el ejercicio de respiración se procedió a iniciar la segunda sesión, para la cual se le consulto antes a su hijo.</p> <p>Primero se le pidió que tomara asiento para luego indicarle que preste atención a la letra de la música que escuchara a continuación (libre - Nino bravo), al culminar esta se le pregunta por ella, expresando la letra correctamente refiriendo que le gusta la letra de esa canción; luego se le presenta otra canción en la cual se le pide al paciente que se concentre en las emociones que le produce esta melodía(marisol - corazón contento), culminando la canción se le pregunta por tales emociones y si eso le traía algún tipo de recuerdo, respondiendo afirmativamente y narrando que se sentía feliz o con el corazón contento con su familia, sus hijos y todo lo que pudo conseguir el solo y con esfuerzo ; por último</p>

	<p>se le presenta una tercera canción (maicito- pelo de Ambrosio), en donde él tiene que prestar atención a la letra de la canción, a los sentimientos que le provocan y expresarlo físicamente es decir tratar de seguir el ritmo de la canción, realizándolo correctamente bailando y cantando, expresando así alegría en su rostro y narra parte de su niñez ayudando a su padre en la cosecha de verduras. Finalmente, se le pone a escuchar una canción con la cual tiene un vínculo emocional (un beso y una flor – Nino bravo) pidiéndole que exprese lo que viene a su mente al escuchar tal canción, refiriendo parte de su adolescencia y las ganas de seguir adelante en su vida mejorando en todo aspecto.</p> <p>Al culminar la sesión se le dijo al paciente que tenía que practicar lo realizado en su casa y para que no se le olvide, procediendo a darle indicaciones por escrito en un papel a él. Seguidamente se hizo pasar al hijo y a los dos se les informó que para la siguiente sesión debían traer los siguientes materiales: un lapicero azul o negro, dos plumones (rojo y azul), un reloj de mano, una agenda y un calendario de mesa trípode simple.</p>
DURACIÓN	45 minutos aproximadamente
MATERIALES	<ul style="list-style-type: none"> • USB • Laptop • Silla

SESION N° 4	
TERAPIA	TERAPIA COGNITIVA ESPECÍFICA
TECNICA	Orientación de la Realidad
OBJETIVO ESPECIFICO	Estimulación de la orientación espacial y temporal evitando que pierda la conexión con su entorno personal, familiar y social.
DESARROLLO	<p>Se saluda al paciente y se le pregunta si trajo los materiales que se le pidió la anterior sesión, contentando afirmativamente y con esto se dio paso a empezar la nueva sesión.</p> <p>Se empieza por preguntarle su nombres y apellidos completos, la hora de su llegada (haciendo uso del reloj), luego a marcar con plumón rojo y hacer un circulo (o) a las fechas de los eventos importantes a realizar durante el año como los cumpleaños de sus hijos, el suyo, y algunos compromisos.</p> <p>Luego en la agenda se procedió a colocar los datos personales del paciente (nombres, apellidos, edad, dirección, número de DNI, teléfono, nombres de sus hijos, etc) y a notar aquellos acontecimientos que fueron marcados previamente en el calendario.</p> <p>Con plumón azul se le pide que marque con equis (x) la fecha actual en donde nos encontramos y que observe en su reloj la hora, seguidamente se le pide que en su agenda se ubique en la fecha que marco en el calendario y abajo lo que hizo en la mañana, el lugar en donde se encuentra ahora, así como la hora y lo que hará al llegar a su casa.</p>

	Antes de finalizar la sesión se le pide que esta actividad la tiene que realizar todos los días, es decir utilizar el reloj , marcar en el calendario (uno que pueda llevar siempre consigo) con plumón azul el día y escribir en su agenda (que lleve consigo a todos lados) las actividades que realiza.
DURACIÓN	45 minutos aproximadamente
MATERIALES	<ul style="list-style-type: none"> • Plumón rojo y azul • Un lapicero • Un reloj • Un calendario • Agenda.

SESION N° 5	
TERAPIA	TERAPIA COGNITIVA ESPECÍFICA
TECNICA	Entrenamiento de la memoria
OBJETIVO ESPECIFICO	Estimular los recuerdos personales y sociales (memoria a largo plazo, memoria autobiográfica, episódica y semántica).
DESARROLLO	Se inicia la sesión preguntándole a la persona por el día, año, hora y el lugar donde se encontraba respondiendo correctamente (haciendo uso de su almanaque, agenda y reloj), luego se le presenta un cuaderno denominado “Libro de historia de vida” en donde se le pide registrar los datos fundamentales de su biografía en orden cronológico hasta el día de hoy , indicándole que

	<p>hoy registraremos parte de su infancia , juventud , parejas e hijos ,al culmino de ésta se le indica que se lo pude llevar para que en su hogar lo pueda seguir completando y que puede pegar fotografías de personas o lugares así como otros documentos que acompañen las narraciones, el cual funciona como un diario en el que anotara su pasado y presente detalladamente, también se le explico que en este diario tenía que escribir al terminar el día todas las actividades que realizaba detalladamente desde la hora en que se levantaba hasta la hora en que se acostaba, finalmente para comprometer al paciente se le hizo tomar conciencia de la importancia de este diario firmando un acta de compromiso, a continuación se le indico que deberá traer el diario la próxima sesión.</p>
DURACIÓN	45 minutos aproximadamente
MATERIALES	<ul style="list-style-type: none"> • Un cuaderno y un lapicero

SESION N° 6	
TERAPIA	TERAPIA COGNITIVA ESPECÍFICA
TECNICA	Entrenamiento de la memoria
OBJETIVO ESPECIFICO	Entrenar y mejorar el rendimiento de la memoria a corto plazo y largo plazo facilitando estrategias efectivas que potencien el almacenamiento y recuperación de la información que consigan preservar la memoria de la persona.

DESARROLLO	Se saluda al paciente y se inicia la sesión preguntándole a la persona por el día, año, hora y el lugar donde se encontraba respondiendo correctamente (sin uso del almanaque y agenda) seguidamente se le pide al paciente mostrar su “Libro de historia de vida” el cual es revisado donde se observa que pudo pegar algunas fotografías, posteriormente se le indica narrar lo escrito en el diario como historias recientes como lo que hizo este año, la semana pasada y el día de ayer, donde de igual forma se le pide que de ahora en adelante tendrá que narrar su día a día en éste libro en detalle, así como pegar fotografías u otros documentos que acompañen las narraciones. Por último se le muestra algunas fichas en donde se le pide observar los objetos que muestran y el lugar donde se encuentran pues luego tendrá que recordarlo para llenar los cuadros correspondientes escribiendo el nombre del objeto, se quitan de la vista de la persona los objetos y este empieza a escribir los nombres de cada objeto en su lugar correctamente.
DURACIÓN	45 minutos aproximadamente
MATERIALES	<ul style="list-style-type: none"> • cuaderno, lapicero • Reloj, calendario

VII. TIEMPO DE EJECUCIÓN

El tiempo de ejecución para el plan presentado tendrá una duración de DOS MES los viernes de cada semana, en un total de 6 sesiones de aproximadamente 45 minutos cada una de ellas.

VIII. AVANCES TERAPEUTICOS

Durante las sesiones realizadas, se logró lo siguiente:

- Se logra gestionar el control de emociones mediante una adecuada respiración
- El paciente logra reducir la desorientación espacio temporal favoreciendo su autonomía.
- Se consigue estimular la atención, memoria a corto y largo plazo, lo que nos lleva a retrasar el deterioro de éstas.
- Se logra psicoeducar al familiar del paciente, consiguiendo que se comprometa con el problema actual de su padre, para que pueda apoyarlo en este proceso.

**Livia Sandra Moroccoire Pacompa
Bachiller en Psicología**

ANEXOS

- Test proyectivo de la Figura Humana
- Escala de Autoevaluación para la depresión de Zung (SDS)
- Evaluación Cognitiva Montreal (MOCA)
- Mini Mental State Examination (MMSE)
- Test de las Fotos
- Test del Informador – Cribano de Demencias
- Test de inteligencia no verbal TONI-II (forma A)

Domingo Reyes chuyuñia



ESCALA DE ZUNG

DEPRESIÓN

Nombre: Domingo S.R.C.

Marque con un círculo el número que se ajuste a su respuesta

	MUY POCAS VECES	ALGUNAS VECES	MUCHAS VECES	CASI SIEMPRE
1. Me siento triste y decaído	1	X	3	4
2. Por las mañanas me siento mejor	4	3	2	X
3. Tengo ganas de llorar y a veces lloro	1	X	3	4
4. Me cuesta mucho dormir por las noches	X	2	3	4
5. Como igual que antes	4	3	2	X
6. Aún tengo deseos sexuales	X	3	2	1
7. Noto que estoy adelgazando	X	2	3	4
8. Estoy estreñido	X	2	3	4
9. El corazón me late más rápido que antes	X	2	3	4
10. Me canso sin motivo	X	2	3	4
11. Mi mente está tan despejada como antes	4	X	2	1
12. Hago las cosas con la misma facilidad que antes	4	X	2	1
13. Me siento intranquilo y no puedo mantenerme quieto	X	2	3	4
14. Tengo confianza en el futuro	4	X	2	1
15. Estoy más irritable que antes	1	X	3	4
16. Encuentro fácil tomar decisiones	4	X	2	1
17. Siento que soy útil y necesario	4	X	2	1
18. Encuentro agradable vivir	4	3	X	1
19. Creo que sería mejor para los demás si estuviera muerto	X	2	3	4
20. Me gusta las mismas cosas que antes	4	3	X	1

PUNTAJE TOTAL:

38

ÍNDICE DE VALORACIÓN DE DEPRESIÓN							
PUNTOS	ÍNDICE EAD	PUNTOS	ÍNDICE EAD	PUNTOS	ÍNDICE EAD	PUNTOS	ÍNDICE EAD
20	25	36	45	52	65	68	85
21	26	37	46	53	66	69	86
22	28	38	48	54	68	70	88
23	29	39	49	55	69	71	89
24	30	40	50	56	70	72	90
25	31	41	51	57	71	73	91
26	33	42	53	58	73	74	92
27	34	43	54	59	74	75	94
28	35	44	55	60	75	76	95
29	36	45	56	61	76	77	96
30	38	46	58	62	78	78	98
31	39	47	59	63	79	79	99
32	40	48	60	64	80	80	100
33	41	49	61	65	81		
34	43	50	63	66	83		
35	44	51	64	67	84		

ÍNDICE EAD

INTERPRETACIÓN

Menos de 50	Dentro de Límites Normales
50 - 59	Depresión Leve Moderada
60 - 69	Depresión Moderada Intensa
70 a Más	Depresión Intensa

MONTRÉAL COGNITIVE ASSESSMENT (MOCA)
(EVALUACIÓN COGNITIVA MONTRÉAL)

NOMBRE: Domingo S.R.C.
Nivel de estudios: 2º Primaria
Sexo: Masculino
Fecha de nacimiento: 01-06-1940
FECHA:

VISUOESPACIAL / EJECUTIVA		Dibujar un reloj (Once y diez) (3 puntos)			Puntos			
		[0]	[1]	[1]	Contorno			
				[1]	Números			
				[0]	Agujas			
					3/5			
IDENTIFICACIÓN								
[1]		[1]		[1]				
3/3								
MEMORIA		Lea la lista de palabras, el paciente debe repetirlas. Haga dos intentos. Recuérdelas 5 minutos más tarde.				Sin puntos		
		1er intento	ROSTRO	SEDA	IGLESIA	CLAVEL	ROJO	
		✓	✓	✓	✓	✓	✓	
ATENCIÓN		Lea la serie de números (1 número/seg.)				El paciente debe repetirlos. [X] 2 1 8 5 4		
						El paciente debe repetirlos a la inversa. [1] 7 4 2	2/2	
Lea la serie de letras. El paciente debe dar un golpecito con la mano cada vez que se diga la letra A. No se asignan puntos si \geq 2 errores.								
[X] F B A C M N A A J K L B A F A K D E A A A J A M O F A A B						0/1		
Restar de 7 en 7 empezando desde 100. [✓] 93 [✓] 86 [✓] 79 [✓] 72 [✓] 65						1/3		
4 o 5 sustracciones correctas: 3 puntos, 2 o 3 correctas: 2 puntos, 1 correcta: 1 punto, 0 correctas: 0 puntos.								
LENGUAJE		Repetir: El gato se esconde bajo el sofá cuando los perros entran en la sala. [✓] Espero que él lo entregue una vez que ella se lo pida. [✓]				2/2		
ABSTRACCIÓN		Fluidez del lenguaje. Decir el mayor número posible de palabras que comiencen por la letra 'P' en 1 min. [] ↗ (N \geq 11 palabras)				0/1		
RECUERDO DIFERIDO		Similitud entre p. ej. manzana-naranja – fruta [X] tren-bicicleta [X] reloj-regla ✗				0/2		
		Dnde acordarse de las palabras SIN PISTAS	ROSTRO	SEDA	IGLESIA	CLAVEL	ROJO	Puntos por recuerdos SIN PISTAS únicamente
		[]	[]	[]	[]	[]	0/5	
Optativo		Pista de categoría	—	—	—	—	—	
		Pista elección múltiple	—	—	—	—	—	
ORIENTACIÓN		[X] Día del mes (fecha)	[X] Mes	[Y] Año	[X] Día de la semana	[X] Lugar	[✓] Localidad	0/6
Normal \geq 26 / 30						TOTAL 11	12/30	
						Añadir 1 punto si tiene \leq 12 años de estudios		

MINI MENTAL STATE EXAMINATION (MMSE)

Basado en Folstein et al. (1975), Lobo et al. (1979)

Nombre: Domingo S. R. C. Varón Mujer
 Fecha: 01-06-1940 Edad: 75
 Estudios/Profesión: 2ºº primaria Núm. Historia:
 Observaciones:

¿En qué año estamos? 2006 0-1 ¿En qué estación? Otoño 0-1 ¿En qué día (fecha)? 25 0-1 ¿En qué mes? Noviembre 0-1 ¿En qué día de la semana? Domingo 0-1 ✓	ORIENTACIÓN TEMPORAL (máx. 5)	1
		4
		3
		4
		0
Nombre tres palabras peseta-caballo-manzana (o balón-bandera-árbol) a razón de 1 por segundo. Luego se pide al paciente que las repita. Esta primera repetición otorga la puntuación. Otorgue 1 punto por cada palabra correcta, pero continúe diciéndolas hasta que el sujeto repita las 3, hasta un máximo de 6 veces. Peseta 0-1 Caballo 0-1 Manzana 0-1 (Balón 0-1 ✓ Bandera 0-1 ✓ Árbol 0-1 ✓)	N.º de repeticiones necesarias FIJACIÓN RECUERDO inmediato (máx. 3)	3
Si tiene 30 euros y me va dando de tres en tres, ¿Cuántos le van quedando?. Detenga la prueba tras 5 sustracciones. Si el sujeto no puede realizar esta prueba, pidale que deletree la palabra MUNDO al revés. 30 0-1 ✓ 27 0-1 ✓ 24 0-1 ✓ 21 0-1 ✓ 18 0-1 (O 0-1 D 0-1 N 0-1 U 0-1 M 0-1)	ATENCIÓN CÁLCULO (máx. 5)	4
Preguntar por las tres palabras mencionadas anteriormente. Peseta 0-1 Caballo 0-1 Manzana 0-1 (Balón 0-1 Bandera 0-1 Árbol 0-1)	RECUERDO DIFERIDO (máx. 3)	0
DENOMINACIÓN. Mostrarle un lápiz o un bolígrafo y preguntar ¿qué es esto?. Hacer lo mismo con un reloj de pulsera, lápiz 0-1, reloj 0-1. REPETICIÓN. Pedirle que repita la frase: "ni si, ni no, ni pero" (o "en un trigal había 5 perros") 0-1. ÓRDENES. Pedirle que siga la orden: "coja un papel con la mano derecha, dóblelo por la mitad, y póngalo en el suelo". Cogé con la mano derecha 0-1 dobla por la mitad 0-1 pone en suelo 0-1. LECTURA. Escriba legiblemente en un papel "cierra los ojos". Pídale que lo lea y haga lo que dice la frase 0-1. ESCRITURA. Que escriba una frase (con sujeto y predicado) 0-1. COPIA. Dibuja 2 pentágonos interseccionados y pida al sujeto que los copie tal cual. Para otorgar un punto deben estar presentes los 10 ángulos y la intersección 0-1.	LENGUAJE (máx. 9)	8
Puntuaciones de referencia: 27 ó más: normal 24 ó menos: sospecha patológica 12-24: deterioro 9-12: demencia	PUNTUACIÓN TOTAL (máx. 30 puntos)	20

a.e.g.(1999)

TEST de las FOTOS

Nombre: Domingo S.R.C.

Edad: 75 Fecha:

1.- Denominación (Den)

Enséñele la lámina con las fotos y pídale que las nombre; dé 1 punto por cada respuesta correcta; en caso de error o no respuesta, indíquelo el nombre correcto y no le dé ningún punto.
(Una vez conduya esta tarea, retire la lámina y apartela de la vista del sujeto)

2.- Fluidez Verbal (FH / FM)

a.- "Quiero que me diga todos los nombres de hombres/mujeres que recuerde" (comience siempre por el sexo contrario)
(No de ejemplos, conceda 30 segundos y comience a contar el tiempo cuando diga el primer nombre. Dé 1 punto por cada nombre correcto, no puntúe los nombres similares (Mari-María; Pepe-José, Dolores-Lola, etc))
b- "Quiero que me diga todos los nombres de hombres/mujeres (mismo sexo) que recuerde"
(Termine preguntando por el mismo sexo)
(No de ejemplos, conceda 30 segundos y comience a contar el tiempo cuando diga el primer nombre. Dé 1 punto por cada nombre correcto, no puntúe los nombres similares (Mari-María; Pepe-José, etc))

3.- Recuerdo

a.- Recuerdo Libre (RL): "Recuerda qué fotos había en la lámina que te enseñé antes". (Máximo 20 segundos); dé 2 puntos por cada respuesta correcta.
b.- Recuerdo Facilitado (RF): Ofrecerle como pista y ayuda la "categoría" de las imágenes que **NO** haya recordado espontáneamente anteriormente, diciéndole por ejemplo: "También habla una fruta, ¿la recuerda?". Dé 1 punto por cada respuesta correcta.

Categoría	Fotos	Den	RL*	RF	Fluidez Hombres (FH)	Fluidez Mujeres (FM)
Juego	Cartas	1	-	-	Juan Pablo Domingo	Diana Mónica Sofina
Vehículo	Coches	1	-	1	Pedro	Carmen Rosa
Fruta	Pera	1	-	1	José Jesús	Julia Juana María
Inst. Musical	Trompeta	1	-	-		
Prenda vestir	Zapatos	1	-	-		
Cubiertos	Cuchara	1	-	-		
Sub-Totales		6	0	2	6	8
Total Test de las Fotos (Den+RL+RF+FH+FM)						22

* 2 puntos por respuesta correcta

Modificado de: Carrero Pardo, C. y M. Montero Ríos (2004). Evaluación preliminar de un nuevo test de cribado de demencia (EUROTEST). Revista de Neurología 2004; 38 (3): 201-209.

OBSERVACIONES..



Nombre Domingo S.R.C.

Fecha

Unidad/Centro

Nº Historia

CRIBADO DE DEMENCIAS - TEST DEL INFORMADOR -

Población diana: Población informante clave de una persona con sospecha de deterioro cognitivo. Se trata de un test autoadministrado.

Instrucciones para el informante clave:

Recuerde, por favor, cómo era su familiar hace 5 ó 10 años y compare cómo es él en este momento. Conteste si ha habido algún cambio a lo largo de este tiempo en la capacidad de su familiar para cada uno de los aspectos que le preguntamos. Puntúe con los siguientes criterios:

ITEMS	1	2	3	4	5
Capacidad para reconocer las caras de sus personas más íntimas (parientes, amigos)			✓		
Capacidad para recordar los nombres de estas mismas personas			✓		
Recordar las cosas de esas personas (dónde viven, de qué viven, cuándo es su cumpleaños)				✓	
Recordar cosas que han ocurrido recientemente, en los últimos 2 o 3 meses (noticias, cosas suyas o de sus familiares)				✓	
Recordar lo que habló en una conversación unos días antes				✓	
Olvidar lo que se ha dicho unos minutos antes, pararse a la mitad de una frase y no saber lo que iba a decir, repetir lo que ha dicho antes			✓		
Recordar su propia dirección o número de teléfono				✓	
Recordar la fecha en que vive				✓	
Conocer el sitio exacto de los armarios de su casa y dónde se guardan las cosas			✓		
Saber dónde se pone una cosa que se ha encontrado descolocada			✓		
Adaptarse a la situación cuando su rutina diaria se ve alterada (ir de visita, en alguna celebración, de vacaciones)			✓		
Saber manejar los aparatos de la casa (teléfono, coche, lavadora, máquina de afeitar, etc.)			✓		
Capacidad para aprender a manejar un aparato nuevo (lavadora, tocadiscos, radio, secador de pelo, etc.)			✓		



ITEMS					
	1	2	3	4	5
Recordar las cosas que han sucedido recientemente (en general)				✓	
Aprender cosas nuevas (en general)				✓	
Capacidad para recordar cosas que ocurrieron o que aprendió cuando era joven			✓		
Comprender el significado de palabras poco corrientes (del periódico, televisión, conversación)			✓		
Entender artículos de periódicos o revistas en las que está interesado			✓		
Seguir una historia del libro, la prensa, el cine, la radio o la televisión			✓		
Redactar cartas a parientes o amigos o cartas de negocios			✓		
Recordar gentes y hechos históricos del pasado (guerra civil, república, etc.)			✓		
Tomar decisiones tanto en cuestiones cotidianas (qué traje ponerse, qué comida preparar) como en asuntos a más largo plazo (dónde ir de vacaciones o invertir el dinero)			✓		
Manejar asuntos financieros (cobrar la pensión, pagar la renta o los impuestos, tratar con el banco)				✓	
Manejar dinero para la compra (cuánto dinero dar, calcular el cambio)				✓	
Manejar otros problemas aritméticos cotidianos (tiempo entre visitas de parientes, cuánta comida comprar y preparar, especialmente si hay invitados)			✓		
¿Cree que su inteligencia (en general) ha cambiado en algo durante los últimos 10 años?				✓	
PUNTUACIÓN TOTAL	88				

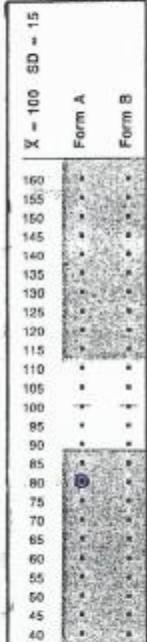
TONI-2

Test of Nonverbal Intelligence

FORMA A HOJA DE RESPUESTAS Y FORMA DE REGISTRO

Sección II. Perfil de los resultados de la Prueba

TONI-2
COCIENTE

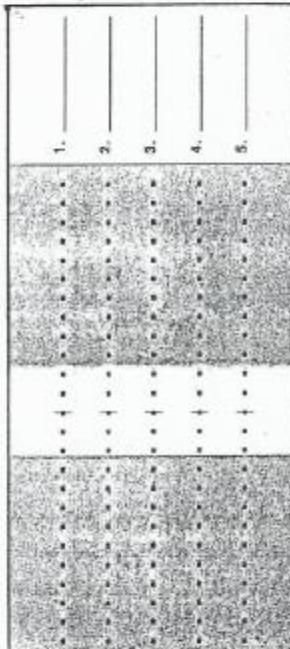


TONI-2 Coeficiente:

Range del percentil:

SEM:

RESULTADOS DE
OTRAS MEDIDAS



Sección III. Datos de Pruebas adicionales

Nombre	Fecha de aplicación	Cociente equiv.
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		

Sección I. Datos de Identificación

Nombre del examinado: Domingo Raga.

Nombre del padre o tutor del examinado:

Colegio: _____ Grado: _____

Nombre del Examinador: Livia Marcelete P.

Título del Examinador:

Fecha de Evaluación: 2014 Mes

Fecha de Nacimiento: 1940 66

Edad Actual: 78

Sección IV. Condiciones de Evaluación

¿Quién refirió al sujeto? _____

¿Cuál fue el motivo de referencia? _____

¿Con quién se discutió la referencia del examinado? _____

Por favor describa las condiciones de evaluación para el TONI - 2 completando o revisando las categorías expuestas debajo.

Administración Grupal (G) ó Individual (I)

Variables de Ubicación:

Interferente (I) ó No interferente (N)

Nivel de ruido

Interrupciones, distracciones

Luz, temperatura

Privacidad

Otros _____

Variables de Evaluación:

Interferente (I) ó No interferente (N)

Comprensión del contenido de la prueba

Comprensión del formato de la prueba

Nivel de Energía

Actitud frente a la prueba

Salud

Rapport

Otros _____

$$b = 18-20 \text{ (edad base)}$$

$$f^{2/0} \text{ Total} = 20$$

$d = 80^{\circ}$

Page 9

Section VII. Responses to the TONI-2 Form A