



UNIVERSIDAD
TÉCNICA DE
MANABÍ
Fundada en 1952

PSIDIAL
PSICOLOGÍA Y DIÁLOGO DE SABERES

Influencia del trasfondo cultural del psicoterapeuta: consideraciones a partir de la experiencia de los Otakus

Influence of the cultural background of the psychotherapist: considerations from the experience of Otakus

✉ Natália Ely Batista 

✉ *Carlos Manoel Lopes Rodrigues 

Centro Universitario de Brasilia (CEUB), Brasilia, Brasil, lnatbatistaely@gmail.com,
prof.carlos.manoel@gmail.com

*Autor de correspondencia.

Recepción: 12 de febrero del 2024 / **Aceptación:** 24 de mayo del 2024 / **Publicación:** 27 de junio del 2024.

Citación/cómo citar este artículo: Batista, N. y Lopes, C. (2024). Influencia del trasfondo cultural del psicoterapeuta: consideraciones a partir de la experiencia de los Otakus. *Revista PSIDIAL: Psicología y diálogo de saberes*, 3(1) 34-47. <https://doi.org/10.33936/psidial.v3i1.6453>



e-ISSN 2806-5972

✉ revista.psidial@utm.edu.ec

Vol. 3 Núm. 1 (34-47) enero - junio de 2024

REVISTA PSIDIAL: PSICOLOGÍA Y DIÁLOGO DE SABERES

DOI: 10.33936/psidial.v3i1.6453



Resumen

El presente estudio tuvo como objetivo analizar la vivencia de miembros de la subcultura Otaku en el proceso de psicoterapia, específicamente en lo que respecta a la percepción de cómo el trasfondo cultural de los terapeutas influye en dicho proceso. Este trabajo adoptó una estrategia cualitativa, transversal y exploratoria. Participaron cinco personas, con una edad promedio de 21,80 años ($DE = 1,92$ años), quienes respondieron a una entrevista semiestructurada. Las entrevistas fueron grabadas, transcritas y sometidas a análisis léxico mediante el software Interface de R pour les Analyses Multidimensionnelles de Textes et de Questionnaires – Iramuteq. Se identificaron 5 clases: 1) explicación de la experiencia Otaku, 2) identificación de los Otakus, 3) experiencia de la cultura pop, 4) Introducción al mundo de los animes, y 5) Importancia de la comprensión del terapeuta. Los resultados señalan que los Otakus intentan explicar su identificación con el contenido de los animes a los terapeutas, y la identificación con los personajes de los animes también es relevante, ya que refleja valores y deseos importantes de los pacientes. El estudio resalta la importancia de comprender el trasfondo cultural del paciente en la terapia, reconociendo la dificultad que enfrentan los Otakus al expresar su experiencia a los terapeutas. Se destaca la necesidad de que los terapeutas desarrollen humildad cultural, autoexamen crítico de la conciencia cultural y flexibilidad en su enfoque terapéutico para garantizar un tratamiento eficaz e inclusivo.

Palabras clave: trasfondo cultural; psicoterapia; transculturalidad; vínculo terapéutico.

Abstract

The present study aimed to analyze the experience of members of the Otaku subculture in the psychotherapy process, specifically regarding the perception of how therapists' cultural background influences this process. This work adopted a qualitative, cross-sectional, and exploratory strategy. Five individuals, with an average age of 21.80 years ($SD = 1.92$ years), participated and responded to a semi-structured interview. The interviews were recorded, transcribed, and subjected to lexical analysis using the Interface software for Multidimensional Text and Questionnaire Analysis-Iramuteq. Five classes were identified: 1) Explanation of the Otaku experience, 2) Identification of Otakus, 3) Experience of pop culture, 4) Introduction to the world of anime, and 5) Importance of therapist understanding. The results indicate that Otakus attempt to explain their identification with anime content to therapists, and identification with anime characters is also relevant as it reflects important values and desires of the patients. The study highlights the importance of understanding the patient's cultural background in therapy, acknowledging the difficulty Otakus face in expressing their experience to therapists. It emphasizes the need for therapists to develop cultural humility, engage in critical self-examination of cultural awareness, and flexibility in their therapeutic approach to ensure effective and inclusive treatment.

Keywords: cultural background; psychotherapy; transculturality; therapeutic bond.

Introducción

La práctica de la psicoterapia es una interacción compleja entre el terapeuta y el paciente, donde diferentes aspectos culturales juegan un papel significativo en la eficacia y calidad del proceso terapéutico (Ibaraki & Hall, 2014; Owen et al., 2016). La comprensión y consideración del trasfondo cultural del terapeuta son fundamentales para establecer una relación terapéutica sólida y fomentar un ambiente de comprensión mutua (Casey et al., 2022).

Además de los aspectos culturales generales que influyen en la práctica de la psicoterapia, es importante considerar la existencia de subculturas dentro de una sociedad. Estas subculturas pueden surgir en base a diversos factores, como la etnia, la religión, la orientación sexual, la identidad de género, entre otros (Anders et al., 2021). Cada subcultura tiene sus propias creencias, valores, normas y formas específicas de expresión, lo que puede afectar significativamente la forma en que un paciente se relaciona con el proceso terapéutico (Ibaraki & Hall, 2014).

La comprensión de las subculturas también es fundamental para evitar estereotipos y generalizaciones que puedan perjudicar la relación terapéutica (Casey et al., 2022). Cada individuo es único, incluso dentro de un grupo cultural más amplio, y es esencial reconocer esta diversidad para ofrecer un tratamiento efectivo y respetuoso (Mosher et al., 2017; Soto et al., 2018).

Además, la identificación y valoración de las subculturas pueden contribuir a un enfoque más inclusivo y diversificado en la práctica de la psicoterapia (Owen et al., 2016; Taylor & Kuo, 2019; Trevino et al., 2021). Al reconocer e integrar las diferentes perspectivas culturales, el terapeuta puede enriquecer su práctica y promover un ambiente terapéutico más acogedor y empático para todos los pacientes, independientemente de su origen cultural o subcultural (Ibaraki & Hall, 2014; Mosher et al., 2017; Sunderani & Moodley, 2020).

En este contexto, el concepto de humildad cultural es importante porque se centra en el proceso, los valores y las interacciones entre el terapeuta y el paciente. Se describe como un proceso de apertura, autoconciencia e incorporación de autorreflexión y crítica después de interactuar voluntariamente con individuos diversos (Foronda et al., 2016; Mosher et al., 2017; Owen et al., 2016). Involucra componentes intrapersonales (como el autoexamen crítico de prejuicios culturales) y componentes interpersonales (como estar orientado hacia el otro y abierto a la experiencia y origen cultural de la otra persona), cultivando respeto y una asociación mutua (Mosher et al., 2017).

Dentro de un país como Brasil, la diversidad cultural es abundante, lo que se refleja en la existencia de diversas subculturas que surgen en torno a intereses compartidos, valores distintos y experiencias únicas. Se puede observar la aparición de grupos que se identifican con temas específicos, creando así subculturas que moldean sus propias normas, lenguajes y formas de expresión.

En el contexto brasileño, la formación de la comunidad Otaku es un fenómeno que ha cobrado impulso significativo en las últimas décadas (Barros, 2016; Urbano, 2021). La difusión de la cultura pop japonesa a través de los medios de comunicación,

como la televisión, internet y eventos especializados, ha desempeñado un papel crucial en este proceso (Urbano & Araujo, 2021). Programas de televisión, como animes transmitidos en canales de televisión abierta y por suscripción, han introducido a muchos brasileños en el mundo de los dibujos animados japoneses y la estética única presente en los mangas. Además, internet ha proporcionado un espacio vasto para el intercambio de información, discusiones y la creación de comunidades en línea dedicadas a la cultura Otaku. Eventos como convenciones de anime y manga también han desempeñado un papel importante al reunir a entusiastas, proporcionando un ambiente de convivencia y compartiendo intereses (Cobos, 2010; Urbano & Araujo, 2021).

Otaku es una palabra japonesa con una connotación negativa en Japón, refiriéndose a personas jóvenes obsesionadas con las computadoras o aspectos de la cultura popular en detrimento de sus habilidades sociales (Kinsella, 1998; Yamanaka, 2015). En Brasil y en toda América Latina, este término no tiene una definición específica, pero ha perdido la connotación negativa (Barros, 2016; Carlos, 2010; Cobos, 2010). La palabra Otaku se usa con la intención de referirse a personas que comparten este interés por la cultura popular japonesa, como las animaciones japonesas, los animes. Los animes son dibujos animados japoneses que generalmente son adaptaciones audiovisuales de mangas (Urbano & Araujo, 2021).

Carlos (2010) afirma que el consumo de la cultura japonesa genera un encuentro de contextos culturales diferentes. El contacto con los valores y paradigmas de la cultura pop japonesa permite al consumidor reflexionar sobre su propia identidad, ponderando qué valores le gustaría apropiarse y cuáles se niega a asimilar (Fortim, 2018). Varios elementos de la cultura japonesa son destacados por ser muy diferentes de la cultura brasileña, como el estereotipo de la mujer, las cuestiones de género y cuerpo, la moda urbana, la alimentación, las religiones y los valores morales, entre otros (Teixeira & Nunes, 2016).

Considerando que los Otakus construyen su identidad atendiendo a estos valores y comportamientos expresados en los animes (Barros, 2016; Carlos, 2010; Fortim, 2018). Halovic (2020) argumenta que esta identificación con los contenidos puede facilitar la creación de vínculos entre el terapeuta y el Otaku, utilizando estos medios como un medio para construir un camino hacia la salud mental y social. Reflexionando sobre esto, surge la pregunta que involucra la relación entre el terapeuta y el cliente, cuestionando, en este caso, si el Otaku puede expresarse libremente o no con un psicoterapeuta debido a la comprensión que este profesional tiene sobre el lenguaje y la subcultura que conforman su identidad. Así, el objetivo de esta investigación fue identificar cómo los pacientes pertenecientes a la comunidad Otaku perciben la influencia del trasfondo cultural de sus terapeutas en el proceso terapéutico.

Metodología (Materiales y Métodos)

Este trabajo adoptó una estrategia cualitativa, transversal y exploratoria, llevada a cabo entre los meses de julio y septiembre de 2022. Participaron cinco personas, con una edad promedio de 21,80 años (DE = 1,92 años), que cumplieran con los criterios de inclusión: a) ser mayores de edad, b) consumir animación japonesa, c) autoidentificarse

como miembros de la comunidad Otaku y d) haber participado o estar en proceso de psicoterapia. El número de participantes fue determinado en base al criterio de saturación para investigaciones cualitativas (Guest et al., 2020).

Para reclutar a los participantes, se utilizaron grupos en redes sociales y eventos relacionados con la cultura japonesa. Una vez que los participantes aceptaron participar, se programaron entrevistas, discutiendo con cada uno la mejor forma de llevarlas a cabo, ya sea en línea o en persona, así como el día y la hora de la reunión.

El instrumento utilizado fue un guion de entrevista semiestructurada, abordando aspectos sociodemográficos de los participantes y preguntas dirigidas a explorar sus experiencias en el proceso terapéutico.

En términos éticos, el proyecto fue sometido al Comité de Ética en Investigación del Centro Universitario de Brasilia (CEUB), siguiendo las normas de las Resoluciones 466/12 y 510/16 del Consejo Nacional de Salud/Comisión Nacional de Ética en Investigación. Los participantes fueron informados sobre la naturaleza voluntaria de su participación, los posibles riesgos de la investigación y la ausencia de remuneración, y se les proporcionó el Formulario de Consentimiento Informado (FCI) para su firma. Todos los datos fueron tratados de manera que se garantizara el anonimato de los participantes.

Las entrevistas fueron grabadas y posteriormente transcritas y organizadas en formato de corpus textual. El análisis de los datos se realizó a partir de las respuestas de las entrevistas, sometidas a análisis léxico mediante el software Interface de R pour les Analyses Multidimensionnelles de Textes et de Questionnaires - Iramuteq, versión 0.7 alpha 2 (Ratinaud, 2020). El proceso de análisis involucró etapas de organización y preprocesamiento de los datos textuales, la construcción de categorías o temas emergentes, la identificación de frecuencias y asociaciones de palabras clave relevantes, así como la interpretación de los resultados obtenidos. Para esto, se llevó a cabo una Clasificación Jerárquica Descendente para el análisis de las respuestas recopiladas. La Clasificación Jerárquica Descendente es una técnica estadística comúnmente empleada en análisis de datos textuales y cualitativos para identificar patrones, temas y estructuras latentes en los textos (Reinert, 1990), y se basa en medidas de similitud entre las respuestas (χ^2), como el análisis de frecuencia de palabras clave, términos o frases comunes, para agrupar las respuestas que tienen una mayor afinidad textual (Camargo & Justo, 2013; Faiad et al., 2021).

Resultados

En la Clasificación Jerárquica Descendente de los discursos de los participantes, se analizaron 342 segmentos de texto con una retención del 79,24%, que formaron cinco clases, como se ilustra en el dendrograma (Tabla n.º 1).

Tabla n.º 1. Dendograma: Clasificación Jerárquica Descendente

Clase 1	Clase 2	Clase 5	Clase 3	Clase 4
Explicación de la experiencia <i>Otaku</i> 15.5%	Identificación de los <i>Otakus</i> 24.4%	Importancia de la comprensión del terapeuta 24%	Experiencia de la cultura pop 14.4%	Introducción al mundo de los <i>animes</i> 21.6%
mejor explicar conocer ayudar entender persona mirar traer cosplay algo porque	significar personaje mucho protagonista conseguir influir llevar tomar isekai risa Madoka dejar incluso mismo	sentir forma certeza tatuaje experiencia todo tan proceso referencia medios escuela terapeuta educar afectar	cultura amigo japonés diseño pintura jugar arte ropa imagen pop comida cine interesar	ninja época memes pandemia recordar Naruto mes mundo semanas animar acompañar empezar

La Figura 1 muestra las clases que se formaron y sus asociaciones. Las clases 1 (Explicación de la experiencia Otaku), 2 (Identificación de los Otakus) y 5 (Importancia de la comprensión del terapeuta) denotan una cercanía entre sí, al igual que las Clases 3 (Experiencia de la cultura pop) y 4 (Introducción al mundo de los animes).

La clase 1, titulada “Explicación de la experiencia Otaku”, contiene palabras que denotan el intento de los Otakus de explicar a sus terapeutas contenidos e identificaciones del mundo de los animes que atraviesan su subjetividad. Esta clase se identificó en el 15,5% de los segmentos de texto. Las principales palabras relacionadas con esta clase fueron: mejor, explicar, conocer, ayudar a entender, realmente, persona, mirar, traer, cosplay, gustar, entre otras. Para ejemplificar esta clase, seleccionando frases destacadas por el análisis del software Iramuteq, tenemos:

(...) pero incluso intento así, ¿sabes?, traer alguna representación que la persona con la que hago terapia, el psicólogo, conozca para contextualizar mejor, solo que el anime es un poco más difícil porque realmente no tuve ningún terapeuta que realmente le gustaran estas cosas. (P3)

(...) nuestra, creo que habría sido doscientos por ciento mejor así, ya fue muy buena pero si ella entendiera, creo que sería diez mil por ciento mejor porque hablaría y la persona tendría el mismo repertorio para entender y no tendría que explicar. (P1)

(...) pero quería ese tipo de aprobación así, ¿sabes? tipo, la persona mirar y decir, carajo, entiendo las cosas que consumes, entiendo tus aspectos culturales. (P5)

La clase 2, denominada “Identificaciones de los Otakus”, está representada por las palabras que explican las identificaciones de los Otakus con los personajes y con los

contenidos de las animaciones japonesas. Esta clase abarca el 24,4% de los segmentos de texto. Las palabras que representan esta clase son: identificar, personaje, protagonista, influenciar, isekai¹, conseguir, llevar, captar, madoka², inclusive, mucho, entre otras. Las siguientes frases son algunas que ejemplifican esta clase:

(...) pensé que este personaje, él agregó mucho a mi vida y aprendí mucho con su existencia, con el hecho de que fue hecho, así que llevé eso dentro de mi terapia. (P4)

(...) quieras o no, creo que los animes también tratan mucho sobre la muerte, sobre perder a alguien y creo que ves a un personaje lidiando con el duelo, pasando por las etapas del duelo, eso también es algo que aprendemos (P4) Evangelion es lo mismo, Shinji³, que es el protagonista, también tiene todas sus cuestiones de tratar de evitar los problemas, de no enfrentar las cosas y yo soy mucho así. (P1)

(...) me identifico con Sailor Moon⁴, creo que en términos de apariencia porque ella es una persona alta y también en la cuestión de la inseguridad, pensando en eso de personalidad realmente me identifico con los personajes más enérgicos así (P3).

La clase 3, llamada “Experiencia de la cultura pop”, fue responsable del 14,4% de los segmentos de texto. En esta clase, los participantes comentan sobre los diversos elementos de la cultura pop que consumen y cómo esto impacta su identidad y su desarrollo. Las principales palabras relacionadas con esta clase fueron: cultura, japonés, dibujo, arte, pop, comida, cine, influencia, interés, universidad, jugar, negocio, pequeño. Los segmentos de texto a continuación ilustran la clase 3:

(...) siempre he estado muy ligado a la cultura pop, entonces, y veo mucho cine, muchos dibujos y el anime resultó inevitable, y cuando estaba creciendo aquí a principios de los años dos mil es la época en que había Kodama⁵ y había todos estos eventos Otaku. (P5)

(...) en general, me sentí comprendido por mis terapeutas, pero dicho esto es lo que dije, tipo, toda esta cuestión en la cultura japonesa tiene mucho más que ver con las cosas que consumo que necesariamente con la forma en que me expreso mientras identidad. (P5)

(...) así que creo que lo que más me gusta en los animes siempre me ha gustado la animación de Disney y todo eso, pero creo que la mayor diferencia entre la animación japonesa y las otras animaciones es la forma en que los japoneses se expresan. (P4)

(...) la cuestión del cosplay también porque terminas viendo o leyendo una nueva obra y te gusta y dices, ¡vamos a hacer cosplay de fulano, fulana! Es cuestión de juegos también, hay algunas obras que tienen juegos, entonces me programo para jugar cuando salgan. (P3)

La clase 4, denominada “Introducción al mundo de los animes”, fue responsable del

21,8% de los segmentos de texto. Esta clase presenta las palabras que los participantes usaron cuando describían cómo entraron en el mundo de los animes y con qué frecuencia los ven. Las principales palabras relacionadas con la clase son: niño, época, pandemia, Naruto⁶, lanzar, seguir, ver, nuevo, comenzar, recordar, entre otras. A continuación se presentan algunos ejemplos que ilustran esta clase:

(...) nuestra, entonces cuando era niño veía Naruto, Yu-Gi-Oh⁷, Tokyo Mew Mew⁸, estos animes así, en la adolescencia me vi en un ambiente donde la gente no estaba muy a favor. (P4)

(...) creo que fue antes de 2011, el primer anime con el que tuve contacto que vi fue Hunter x Hunter⁹, que es un anime de 1996, lo vi en la televisión. (P2)

(...) así que cada semana, tres días diferentes, veo anime, no veo tanto anime famoso, sucede así, si veo un anime que me parece interesante, lo veo, pero si son los más famosos como Naruto. (P2)

(...) solía ser más Otaku, ahora creo que solo soy más fan, ya no tengo ese entusiasmo, veo anime unas dos o tres veces al mes, pero manga todas las semanas. (P3)

Por último, la clase 5, llamada “Importancia de la comprensión del terapeuta”, en esta clase se encuentran los elementos que expresan lo que piensan los Otakus sobre cómo otras personas y los terapeutas comprenden su experiencia Otaku. Fue responsable del 24% de los segmentos de texto. Las palabras relacionadas con esta clase fueron: sentir, experiencia, forma, proceso, terapéutico, escuela, respeto, afectar, medios de comunicación, correcto, todo, seguro, entre otras. Los segmentos que representan este contexto de la clase 5 son:

(...) solo le comenté algunas veces que veo esto, le dije que es parte de mi rutina ver estas cosas, pero tampoco entró en detalles sobre ello, también creo que porque no tiene ningún tipo de relación con estos medios de comunicación, supongo. (P2)

Creo que si lo entendiera, cuando comencé a hablar sobre el cosplay, cuando comencé a hablar sobre los animes, cuando aparecí con el tatuaje de Itachi¹⁰. (P4)

(...) tengo una sensación en mi cabeza y a veces mi terapeuta me pregunta algo y me quedo un rato bloqueado así, me quedo pensando, viejo, ¿cómo voy a expresar esto aquí? (P5)

(...) así que creo que depende mucho de mí, de la forma en que me expreso, pero creo que lo entendieron de cierta manera, es como hablar de un sueño o de una experiencia. (P5).

Discusión

Los resultados señalan las peculiaridades de la subcultura Otaku y cómo esto influye en el proceso terapéutico. En la clase 1, hay elementos que expresan el intento de los Otakus de explicar su identificación con el contenido de los animes a sus terapeutas, buscando

compartir su experiencia. En línea con los participantes de esta investigación, Halovic (2020) indica que es beneficioso para el terapeuta utilizar elementos de la transculturación construida por el Otaku en una conversación terapéutica; el autor entiende que el proceso terapéutico con elementos de la cultura japonesa seleccionados por el cliente puede ampliar el conocimiento del cliente sobre sí mismo y ayudar en el desarrollo de la terapia. El reconocimiento de la importancia de la cultura del paciente puede contribuir activamente a construir la alianza terapéutica y como una oportunidad para profundizar en la experiencia vivida (Mosher et al., 2017; Trevino et al., 2021).

La clase 2, que se destaca por tener la mayor cantidad de elementos entre las clases, habla de la identificación de los Otakus con los personajes de los animes. El consumo de estos medios influencia en la construcción de la identidad de los individuos, haciendo que los consumidores se relacionen personalmente con las historias y se identifiquen con los personajes e historias de los medios (Barros, 2016; Carlos, 2010; Cobos, 2010). Esta identificación puede ser utilizada y explorada por los terapeutas, ya que traen a la luz valores, deseos y características muy relevantes de estos pacientes (Fortim, 2018; Halovic, 2020; Trevino et al., 2021).

En la clase 3 se encuentran los segmentos que abordan los diversos elementos de la cultura pop mundial que son consumidos por ellos, con la explicación de cómo estos también impactan en su identidad y su desarrollo. La cultura nipona actual se relaciona directamente con otras culturas y principalmente con la norteamericana, y la estética pop integra diversos elementos de la literatura oriental combinados con elementos de occidente (Barros, 2016; Cobos, 2010; Kinsella, 1998).

Un ejemplo de cómo estas culturas se influyen es el propio Cosplay, mencionado en la Clase 3, que es una práctica norteamericana de vestirse y comportarse como un personaje de historietas, emulando incluso aspectos de la personalidad de los personajes. En paralelo con el proceso psicoterapéutico, hay varias técnicas de diferentes enfoques que incluyen procesos de representación para impulsar la experiencia terapéutica. En este sentido, aprovechar una práctica ya presente en la subcultura puede indicar posibilidades de intervención que se apoyen en dramatizaciones y simulaciones contextualizadas, lo que puede ser de gran ayuda en la atención terapéutica.

La clase 4 ilustra cómo fue el primer contacto con los animes, así como señala Urbano y Araújo (2021) que el público brasileño comenzó a consumir estos medios en los canales de televisión desde 1960, pero lo que ofrecía la TV abierta no era suficiente para el público brasileño, que tomó la iniciativa de viabilizar más este contenido por otros medios. El diferencial de los medios japoneses y cómo se expresan los héroes japoneses, reflexionando sobre cómo están más cerca de la realidad y menos idealizados como los héroes norteamericanos. Teniendo esto en cuenta, es más fácil pensar en una identificación, precisamente debido a la humanización de los personajes, verlos sufrir, perder o incluso morir acerca al consumidor a la narrativa (Cobos, 2010; Fortim, 2018).

Las cuestiones del trasfondo cultural del terapeuta se hacen más explícitas en la clase 5, que revela un deseo de los participantes de querer compartir su perspectiva con otras personas y con el terapeuta, lo que también representa un deseo de expresarse a través de esta cultura.

En este sentido, los Otakus utilizan elementos de la cultura japonesa para expresarse y poder incluirse en grupos sociales, con los cuales se identifican debido al gusto por los animes (Carlos, 2010; Fortim, 2018; Gonçalves et al., 2021). Se entiende entonces que los Otakus construyen su identidad al expresarse a través de la vestimenta, jergas, bailes, entre otros, se diferencian y se reconocen entre sí y refuerzan su imagen debido a la interacción.

El hecho de que los participantes señalen dificultades para expresar y compartir la experiencia en la subcultura Otaku con sus terapeutas señala una importante brecha. En términos prácticos, es inviable que todo terapeuta conozca todas las subculturas presentes en una sociedad, pero la apertura a comprender el trasfondo cultural del paciente y de intervenir a partir de este conocimiento en la psicoterapia es fundamental (Anders et al., 2021; Ibaraki & Hall, 2014).

Retomando el concepto de humildad cultural (Mosher et al., 2017), los terapeutas necesitan desarrollar el autoexamen crítico de la conciencia cultural, el respeto y la cooperación interpersonal en la terapia, y la apertura a nueva información cultural, para establecer una relación terapéutica eficaz y promover resultados positivos en el proceso de tratamiento. Sin embargo, estas características no se trabajan comúnmente en la formación de los terapeutas (Owen et al., 2016; Soto et al., 2018).

En el contexto de la psicoterapia culturalmente sensible, los terapeutas deben poseer una serie de competencias esenciales para garantizar un tratamiento eficaz e inclusivo (Anders et al., 2021; Mosher et al., 2017). Esto incluye una comprensión profunda de las diferentes culturas y subculturas, así como la capacidad de demostrar empatía genuina hacia las experiencias culturales de los pacientes (Ibaraki & Hall, 2014). La flexibilidad en el enfoque terapéutico es fundamental, ya que diferentes pacientes pueden responder mejor a estrategias variadas basadas en sus identidades culturales (Halovic, 2020; Trevino et al., 2021). Además, los terapeutas deben ser conscientes de los estereotipos y prejuicios culturales que pueden influir en su práctica, promoviendo una comunicación sensible y libre de juicios. Más allá de las competencias técnicas, las competencias culturales de los terapeutas son esenciales para promover un ambiente terapéutico respetuoso, inclusivo y eficaz, que valore y celebre la diversidad cultural de los pacientes.

Conclusiones

Los resultados de este estudio resaltan las complejidades de la subcultura Otaku y su influencia en el proceso terapéutico. Se observó que los Otakus buscan compartir sus experiencias e identificaciones con el contenido de los animes con sus terapeutas, lo que demuestra la relevancia de incorporar elementos de la transculturación Otaku en las prácticas terapéuticas, como sugiere Halovic (2020). Reconocer e integrar la cultura del paciente no solo fortalece la alianza terapéutica, sino que también enriquece el proceso terapéutico y la propia experiencia del terapeuta.

Una brecha importante identificada fue la dificultad de los participantes para compartir sus experiencias en la subcultura Otaku con los terapeutas. Aunque comprender completamente todas las subculturas sea impracticable para cada terapeuta, es esencial estar abierto a comprender el contexto cultural del paciente para informar la psicoterapia, como destacan Anders et al. (2021) e Ibaraki e Hall (2014).

Se recomienda que la formación de terapeutas incluya de manera sistemática una atención más profunda a las competencias culturales, garantizando que los profesionales estén preparados para proporcionar un tratamiento eficaz e inclusivo. Esto no solo promoverá resultados positivos en el proceso de tratamiento, sino que también creará un ambiente terapéutico respetuoso y celebratorio de la diversidad cultural de los pacientes en un mundo cada vez más multicultural.

Sin embargo, los resultados de este estudio deben interpretarse considerando las limitaciones inherentes a su naturaleza cualitativa y al tamaño reducido de la muestra, así como posibles sesgos de selección. Teniendo en cuenta estas limitaciones, se recomienda que estudios futuros busquen ampliar la muestra y utilizar metodologías mixtas para proporcionar una comprensión más completa y profunda del impacto de la subcultura Otaku y otras en el proceso terapéutico. Estos estudios pueden explorar diferentes contextos culturales y demográficos, lo que permitiría un análisis más completo y robusto de las experiencias de los pacientes con características culturales específicas y de las prácticas terapéuticas más adecuadas para atenderlos de manera efectiva.

Referencias Bibliográficas

- Anders, C., Kivlighan, D. M., Porter, E., Lee, D., & Owen, J. (2021). Attending to the intersectionality and saliency of clients' identities: A further investigation of therapists' multicultural orientation. *Journal of Counseling Psychology, 68*(2), 139–148. <https://doi.org/10.1037/cou0000447>
- Barros, C. (2016). A influência da cultura Otaku na sociedade ocidental. *E- Revista de Estudos Interculturais, 4*, 2–46. <https://doi.org/10.34630/EREI.VI4.3945>
- Carlos, G. S. (2010). Identidade(s) no consumo da cultura pop japonesa. *Lumina, 4*(2), 1–12. <https://doi.org/10.34019/1981-4070.2010.v4.20931>
- Casey, S., Moss, S., & Wicks, J. (2022). Therapists' experiences of play therapy with Muslim families in Western Countries: The importance of cultural respect. *International Journal of Play Therapy, 31*(1), 56–70. <https://doi.org/10.1037/pla0000142>
- Cobos, T. L. (2010). Animación japonesa y globalización: La latinización y la subcultura otaku en América Latina. *Razón y Palabra, 72*.
- Faiad, C., Rodrigues, C. M. L., & Lima, T. J. S. (2021). Análise de dados textuais com a Interface de R pour les Analyses Multidimensionnelles de Textes et de Questionnaires (Iramuteq). In C. Faiad, M. N. Baptista & R. Primi (Orgs.). *Tutoriais em análise de dados aplicados à psicometria*. (p. 420–435). Vozes.
- Foronda, C., Baptiste, D.-L., Reinholdt, M. M., & Ousman, K. (2016). Cultural Humility: A Concept Analysis. *Journal of Transcultural Nursing, 27*(3), 210–217. <https://doi.org/10.1177/1043659615592677>

- Fortim, I. (2018). Naruto: Reflexões sobre um caso clínico. Em I. Fortim & C. R. Lembo (Orgs.), *Mangás, Animes e a Psicologia* (Vol. 2, p. 29–42). Homo Ludens.
- Gonçalves, J., Navio, C., & Moura, P. (2021). The occidental otaku: Portuguese audience motivations for viewing anime. *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, 27(1), 247–265. <https://doi.org/10.1177/1354856520923966>
- Guest, G., Namey, E., & Chen, M. (2020). A simple method to assess and report thematic saturation in qualitative research. *PLOS ONE*, 15(5), e0232076. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0232076>
- Halovic, S. (2020). Using the Manga/anime Naruto as Graphic Medicine to Engage Clients in Conversational Model Therapy. *Psychotherapy and Counselling Journal of Australia*, 8(1). <https://doi.org/10.59158/001c.71095>
- Ibaraki, A. Y., & Hall, G. C. N. (2014). The Components of Cultural Match in Psychotherapy. *Journal of Social and Clinical Psychology*, 33(10), 936–953. <https://doi.org/10.1521/jscp.2014.33.10.936>
- Mosher, D. K., Hook, J. N., Captari, L. E., Davis, D. E., DeBlaere, C., & Owen, J. (2017). Cultural humility: A therapeutic framework for engaging diverse clients. *Practice Innovations*, 2(4), 221–233. <https://doi.org/10.1037/pri0000055>
- Owen, J., Tao, K. W., Drinane, J. M., Hook, J., Davis, D. E., & Kune, N. F. (2016). Client perceptions of therapists' multicultural orientation: Cultural (missed) opportunities and cultural humility. *Professional Psychology: Research and Practice*, 47(1), 30–37. <https://doi.org/10.1037/pro0000046>
- Ratinaud, P. (2020). IRAMUTEQ: Interface de R pour les Analyses Multidimensionnelles de Textes et de Questionnaires (IRaMuTeQ 0.7 alpha 2) [Python]. Laboratoire d'Études et de Recherches Appliquées en Sciences Sociales - Ierass. <http://www.iramuteq.org/>
- Soto, A., Smith, T. B., Griner, D., Domenech Rodríguez, M., & Bernal, G. (2018). Cultural adaptations and therapist multicultural competence: Two meta-analytic reviews. *Journal of Clinical Psychology*, 74(11), 1907–1923. <https://doi.org/10.1002/jclp.22679>
- Sunderani, S., & Moodley, R. (2020). Therapists' perceptions of their use of self-disclosure (and nondisclosure) during cross-cultural exchanges. *British Journal of Guidance & Counselling*, 48(6), 741–756. <https://doi.org/10.1080/03069885.2020.1754333>

- Taylor, R. E., & Kuo, B. C. H. (2019). Black American psychological help-seeking intention: An integrated literature review with recommendations for clinical practice. *Journal of Psychotherapy Integration*, 29(4), 325–337. <https://doi.org/10.1037/int0000131>
- Trevino, A. Y., Tao, K. W., & Van Epps, J. J. (2021). Windows of cultural opportunity: A thematic analysis of how cultural conversations occur in psychotherapy. *Psychotherapy*, 58(2), 263–274. <https://doi.org/10.1037/pst0000360>
- Urbano, K. (2021). Beyond Western Pop Lenses: O Circuito das Japonêsidades e Coreanidades Pop e seus Eventos Culturais/Musicais em SP e RJ. *Antropolítica - Revista Contemporânea de Antropologia*, 51. <https://doi.org/10.22409/antropolitica2021.i51.a42088>
- Urbano, K., & Araujo, M. (2021). O fluxo midiático dos animês e seus modelos de distribuição e consumo no Brasil. *Ação Midiática – Estudos em Comunicação, Sociedade e Cultura.*, 21(1), 81. <https://doi.org/10.5380/2238-0701.2020n21.05>
- Yamanaka, T. (2015). The Birth of “Otaku:” Centring on Discourse Dynamics in *Manga Burikko*. In P. W. Galbraith, T. H. Kam, & B.-O. Kamm (Orgs.), *Debating otaku in contemporary Japan: Historical perspectives and new horizons* (1o ed, p. 35–50). Bloomsbury Academic.

Notas

1. Isekai: que se traduce literalmente como “otro mundo” en japonés, es un género de light novels, *mangas* y *anime* que se centra en la historia de una persona que es repentinamente transportada a un mundo diferente, muchas veces un mundo de fantasía o un universo paralelo, y enfrenta desafíos para sobrevivir y adaptarse.
2. Puella Magi Madoka Magica: serie de *anime* de 2011 escrita por Gen Urobuchi.
3. Shinji Ikari: personaje de la serie Neon Genesis Evangelion de Hideaki Anno de 1994.
4. Sailor Moon: serie de manga y *anime* de Naoko Takeuchi de 1991.
5. Kodama fue una *serie* de encuentros de cultura Otaku realizados en Brasilia, Brasil.
6. Naruto: serie de *manga* creada por Masashi Kishimoto en 1999.
7. Yu-Gi-Oh!: franquicia de medios iniciada en 1996 creada por Kazuki Takahashi.
8. Tokyo Mew Mew: es una serie de *manga* creada por Reiko Yoshida en 2000.
9. Hunter × Hunter: es una serie de *manga* creada en 1998 por Yoshihiro Togashi.
10. Itachi Uchiha: es un personaje de la serie de *anime* y *manga* Naruto.

Contribución de los Autores:

Autor	Contribución
Natália Ely Batista	Concepción y diseño, investigación; metodología, adquisición de datos, análisis e interpretación, redacción y revisión del artículo
Carlos Manoel Lopes Rodrigues	Concepción y diseño, investigación; metodología, adquisición de datos, análisis e interpretación, validación, redacción y revisión del artículo.