



UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA

SEDE QUITO

CARRERA DE COMUNICACIÓN

**CULTURA DEL ANIME EN QUITO ANÁLISIS DE SIMBOLISMOS Y
SUBCULTURAS EN LA CONVENCION ANUAL DORAGON Y SU IMPACTO EN
IDENTIDADES**

PLAN DE TITULACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE:

LICENCIADO EN COMUNICACIÓN

AUTOR: GERSON EDUARDO PABON FLORES

TUTOR: HENRY ANDRÉS ESCOBAR TIBAN

QUITO-ECUADOR

2023

CERTIFICADO DE RESPONSABILIDAD Y AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo, Gerson Eduardo Pabon Flores con documento de identificación N° 0923602775 manifiesto que:

Soy el autor y responsable del presente trabajo; y, autorizo a que sin fines de lucro la Universidad Politécnica Salesiana pueda usar, difundir, reproducir o publicar de manera total o parcial el presente trabajo de titulación.

Quito, 01 de septiembre de 2023

Atentamente,

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Gerson Pabon Flores', with a large, stylized initial 'P' above the name.

Gerson Eduardo Pabon Flores

0923602775

**CERTIFICADO DE CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR DEL TRABAJO DE
TITULACIÓN A LA UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA**

Yo, Gerson Eduardo Pabon Flores con documento de identificación No. 0923602775, expreso mi voluntad y por medio del presente documento cedo a la Universidad Politécnica Salesiana la titularidad sobre los derechos patrimoniales en virtud de que soy autor del artículo académico: “CULTURA DEL ANIME EN QUITO: ANÁLISIS DE SIMBOLISMOS EN LA CONVENCION DORAGON Y SU IMPACTO EN LA CONSTRUCCION DE IDENTIDADES”, el cual ha sido desarrollado para optar por el título de: Licenciado en Comunicación, en la Universidad Politécnica Salesiana, quedando la Universidad facultada para ejercer plenamente los derechos cedidos anteriormente.

En concordancia con lo manifestado, suscribo este documento en el momento que hago la entrega del trabajo final en formato digital a la Biblioteca de la Universidad Politécnica Salesiana.

Quito, 01 de septiembre de 2023

Atentamente,

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Gerson Pabon Flores', written over a horizontal line.

Gerson Eduardo Pabon Flores

0923602775

CERTIFICADO DE DIRECCIÓN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo, Henry Andrés Escobar Tibán con documento de identificación N° 1600526386, Docente de la Universidad Politécnica Salesiana Sede Quito, declaro que bajo mi tutoría fue desarrollado el trabajo de titulación: “CULTURA DEL ANIME EN QUITO: ANÁLISIS DE SIMBOLISMOS EN LA CONVENCION DORAGON Y SU IMPACTO EN LA CONSTRUCCION DE IDENTIDADES”, realizado por Gerson Eduardo Pabon Flores con documento de identificación N° 0923602775, obteniendo como resultado final el trabajo de titulación bajo la opción artículo académico que cumple con todos los requisitos determinados por la Universidad Politécnica Salesiana.

Quito, 01 de septiembre de 2023

Atentamente,



Henry Andrés Escobar Tibán

1600526386

Dedicatoria

Esto va dedicado a mis padres por estar en cada momento de mi vida y ser el pilar fundamental en mi ser, también se la dedico a mis hermanos Stephany y Jordan por ser mi fuerza y mi motivación para seguir adelante en cada momento de mi vida. De igual manera a esas personas que están conmigo a cada momento, gracias por no dejarme solo y estar en los momentos más difíciles de mi vida.

Por último, va dedicado a la Mapachito Army, un grupo de amigos los que considero familia, estas personas estuvieron presentes en todo momento. Gracias Luis, Skirlark, Grace, Domo, Shaka, Ronnie Malo, Seburron, Sebisco, Arcapapu, Cubi; fueron de mucho apoyo para sobresalir esta etapa y me sirvieron para poder sobresalir cuando estaba por rendirme. Gracias por esas risas sacadas, por esos enojos en cada momento y no menos importante gracias por estar conmigo.

Agradecimientos

Gracias a Dios, a mi familia, a nuestros tutores y profesores por guiarnos en el camino de la enseñanza. Gracias al Profesor Andrés, Profesoras Tania y Cris por compartir todo su conocimiento. y por último un agradecimiento especial por la inspiración adquirida a Black Clover, Haikyū!! y One Piece; animes que fueron trascendentales para la inspiración y realización de esta investigación.

Resumen

La cultura del anime es un fenómeno social complejo que ha capturado la atención de jóvenes y adultos en todo el mundo. El presente trabajo de investigación tiene como objetivo explorar la cultura del anime en la ciudad, centrándose en la simbología y las subculturas que se generan dentro de ella. La investigación se enfoca en la convención anual de anime conocida como Doragon, que se lleva a cabo en la ciudad desde hace 10 años.

El enfoque metodológico utilizado en esta investigación es cualitativo de tipo exploratorio, con el fin de comprender los procesos de producción, distribución y consumo de la cultura en la sociedad, así como su influencia en la construcción de las identidades individuales y de los colectivos sociales. Para ello, se han realizado grupos focales, con el objetivo de obtener información detallada sobre las motivaciones y expectativas que impulsan la participación en el evento.

Los resultados obtenidos indican que la cultura del anime en la ciudad de Quito es altamente valorada por los jóvenes, quienes encuentran en ella una forma de expresión, identificación con personajes y valores que se ajustan a sus intereses y gustos personales. Se ha identificado una diversidad de subculturas alrededor de la cultura japonesa, las cuales se expresan en diferentes formas de vestimenta, lenguaje, comportamiento y estilo de vida.

Con esto, se ha encontrado que la simbología juega un papel importante en la cultura del anime, ya que permite a los asistentes identificarse y conectarse con los personajes y las historias que más les interesan. Esta simbología se manifiesta en la forma de objetos de colección, como figuras de acción, manga, cosplay, así como en la forma de tatuajes y otras formas de arte corporal.

Palabras clave: Cultura del anime, identidad, subculturas, convención Doragon, simbolismo

Abstract

Anime culture is a complex social phenomenon that has captured the attention of young people and adults around the world. The present research paper aims to explore anime culture in the city, focusing on the symbolism and subcultures generated within it. The research focuses on the annual anime convention known as Doragon, which has been held in the city for 10 years.

The methodological approach used in this research is qualitative and exploratory, in order to understand the processes of production, distribution and consumption of culture in society, as well as its influence on the construction of individual identities and social collectives. To this end, focus groups have been carried out, with the aim of obtaining detailed information on the motivations and expectations that drive participation in the event.

The results obtained indicate that anime culture in the city of Quito is highly valued by young people, who find in it a form of expression, identification with characters and values that match their interests and personal tastes. A diversity of subcultures have been identified around Japanese culture, which are expressed in different forms of clothing, language, behavior and lifestyle.

With this, it has been found that symbolism plays an important role in anime culture, as it allows attendees to identify and connect with the characters and stories they are most interested in. This symbology manifests itself in the form of collectibles, such as action figures, manga, cosplay, as well as in the form of tattoos and other forms of body art.

Keywords: Anime culture, identity, subcultures, Doragon convention, symbolism.

Índice

Introducción:	10
Aproximación Teórica	14
<i>Cultura popular y modernidad</i>	14
<i>Cultura popular, subculturas y simbolismos</i>	16
<i>Producción, distribución y consumo de la cultura del anime:</i>	17
Metodología	18
Tabla 1:	19
<i>Instrumento para la realización del grupo focal</i>	19
Resultados	21
Tabla 2	21
<i>Perfil de los participantes del grupo focal</i>	21
Tabla 3	22
<i>Resolución del Grupo Focal</i>	¡Error! Marcador no definido.
Conclusiones	24
Bibliografía	26
Anexos:	28
<i>Imagen 1</i>	28
<i>Grupo Focal: Discusión sobre anime y Evento Doragon.</i>	28
<i>Imagen 2</i>	28
<i>Discusión de anime y la construcción de identidades en los jóvenes</i>	28
Consentimiento de los participantes del grupo focal:	31

Introducción:

En las últimas décadas, el anime ha experimentado un crecimiento a nivel global dando como resultado una nueva forma de entretenimiento. En Quito, Ecuador, esta nueva cultura ha encontrado nuevos espacios para posicionarse y expandirse de diversas formas. La presente investigación resalta un análisis simbólico y de discurso del evento Doragon novena edición, que evidencia la presencia del anime en la ciudad.

Un estudio de la Educación Colombo Japonés, resalta que consumir anime tiene un efecto positivo para los adolescentes, puesto que estos productos enfatizan valores relacionados directamente con experiencias propias, esto hace que influya directamente en la forma como los adolescentes ven y experimentan el mundo (Proaño, 2013). Por lo tanto el anime ha ido ganando popularidad y ha intensificado su consumo.

Estos productos nos ofrecen una nueva forma de comunicación mediante formas narrativas y visuales, en donde los espectadores se adentran en una amplia variedad de historias contadas a través de distintos recursos audiovisuales debido a que el anime dentro de la sociedad se ha convertido en una forma de entretenimiento novedosa que facilita la libre expresión y exploración. Por ello esta investigación propone comprender cómo el anime se integra dentro de la sociedad contemporánea de Quito.

En la capital se puede acceder a distintas animaciones orientales gracias a la web, estamos conectados con diferentes grupos sociales que comparten interés y gustos en común para establecer un vínculo, por ello la web es el punto clave para el consumo de estos productos. Actualmente esto da como resultado reuniones organizadas por colectivos sociales conocidas como convenciones y esto lo confirma Sanchez (2018), manifestando que el anime dentro de los jóvenes sirve como entretenimiento dado que al visualizar estos productos podemos expresar sentimientos y emociones. El anime se ha posicionado y está en aumento creando problemáticas como la necesidad de entender su comercialización, distribución, creación de nuevos espacios como colectivos e impacto en las nuevas audiencias, por ello es meritorio analizar cómo estos impactan en la sociedad.

La subcultura del anime ha sido objeto de estudio e investigación alrededor del mundo, por su influencia en el comportamiento de las personas desde su primer contacto. La expansión de la cultura anime en Latinoamérica inicialmente fue tomada por México, Argentina y Brasil, dando como resultado varios estudios sobre su consumo y su relación con la identidad en niños, jóvenes y adultos (Borda y Gandolfi, 2014; Camacho, 2023; Melo, 2018). A nivel de Ecuador, los estudios de la cultura del anime

han sido abordadas de manera limitada, con casos destacados de estudios realizados especialmente a nivel de licenciatura, con enfoques en comunicación y psicológica. Adicionalmente dichas investigaciones toman como eje la representación sobre el género, cultura, simbolismos y el impacto en la juventud de la capital ecuatoriana (Falconi, 2014; Morales, 2015).

El incremento en la popularidad y consumo es en parte a su accesibilidad y difusión en diversos ámbitos sociales, ya que dicha difusión permite su vista dentro de los hogares ecuatorianos dando como resultado cambios estructurales en los núcleos familiares como lo expone Falconi (2014), manifestando que esto produce una adquisición de nuevas visiones en un contexto social y un cambio en la cosmovisión de los quiteños, por lo tanto afecta a la percepción de la misma sociedad y su comportamiento en los involucrados.

Molina (2017), por otro lado, señala que las culturas juveniles se caracterizan por su diversidad de perspectivas e indica que los grupos que las conforman pueden tener gustos en común en la que se establecen modos de actuar y organizarse. Es por ello, que para analizar a profundidad los mecanismos de interacción se presenta el término *otaku*, quienes son personas que tienen una marcada afinidad por la cultura japonesa y lo que conlleva.

En los últimos años debido a su acogida se han generado eventos como convenciones anuales, algunas hasta promocionadas con fondos públicos. (Molina, 2017). Esto genera espacios para la interacción entre quienes gustan de estos contenidos. En Quito se celebra anualmente el evento Doragon, en la que la presencia del *cosplay* (costume play o juego de disfraces por sus denominación en inglés), alimentos de origen oriental, proyecciones, concursos, etc. son los protagonistas. Por su parte Iza y Santiana (2015) realizaron un análisis sobre la transformación del ser a partir de las prácticas comunicacionales y sus representaciones sociales en el movimiento cosplay. Mientras que por otro lado Molina (2017) analizó las estrategias de comunicación y posicionamiento utilizadas por las organizaciones “Ichiban Ecuador” y “Doragon No Kyoen”.

El análisis crítico busca examinar las influencias y efectos de los productos audiovisuales en la formación de los individuos. Se plantean interrogantes sobre cómo el consumo de anime y la participación en eventos como Doragon afectan a los jóvenes quiteños, tanto en su percepción del mundo como en su desarrollo personal. Se explora la posible construcción de identidades a través de la adopción de símbolos y subculturas relacionadas con el anime. Además, se busca explorar cómo el mundo audiovisual brinda una ventana hacia la imaginación, la creatividad y la expresión individual. Se considera que el anime puede desempeñar un papel significativo en la configuración de las metas, valores y gustos de los jóvenes quiteños, así como en la construcción de sus identidades en relación con la cultura popular y la sociedad en general.

En caso de las personas que consumen dichos productos se les cataloga como cultura *friki* o *geek* donde comparten el mismo gusto, interés y conocimiento acerca de temas que tengan relación con este mundo, ya sea ciencia ficción, fantasía, videojuegos, disfraces, comic, entre otros. Como consecuencia esta cultura se ha implantado dentro de la sociedad quiteña más a fondo como se puede visualizar a través de distintas actividades y música (Molina, 2017). Estas representaciones se han integrado en la sociedad actual, fomentando la unión y la exploración de este nuevo mundo.

Esta investigación se centra en la simbología y las subculturas que surgen alrededor, lo que permitirá explorar la manera en que estas influyen en la construcción de las identidades individuales y colectivas. En este sentido, se trata de una investigación que contribuirá al campo de los estudios culturales y la comunicación, ya que se propone analizar los procesos de producción, distribución y consumo de la cultura asiática en el evento anual conocido como "Doragon".

Es importante tener en cuenta que, al comprender la simbología y el lenguaje utilizado en el anime, podremos tener una mejor comprensión del significado detrás de los personajes y las historias, y cómo estos pueden afectar la percepción y las creencias de los jóvenes. Por lo tanto, el estudio de cómo los jóvenes lo interpretan es crucial para entender cómo influye en sus decisiones, relaciones y perspectivas del mundo. De igual manera a través del análisis simbólico presente en el anime, se indaga distintos elementos que incorporan estos productos audiovisuales. La estética, lo narrativo y lo visual son lo que caracterizan a este género, así es como se produce una relación directa en la influencia y la forma en la que los individuos se relacionan con su entorno y cómo estos se expresan.

Asimismo, se explora dentro de las culturas relacionadas al anime presente dentro de la ciudad de Quito, con el propósito de comprender cómo estos espacios de entretenimiento se han convertido en espacios de identificación, pertenencia y construcción de los individuos que consumen este producto. La primera fase introducirá estudios culturales y teorías de antropología cultural que analizan e interpretan la cultura. Se discutirá la conexión entre la cultura popular y la modernidad, con un enfoque en la fluidez cultural y la práctica de la apropiación cultural. Estas teorías ayudan a comprender la creación, las interpretaciones y la asignación de diversos valores durante Doragon novena Edición

Seguido se da énfasis a la cultura popular, subculturas y simbolismos. Este proporcionará un análisis dentro de las subculturas existentes a través de los colectivos sociales denominados *otakus*, como estos se forman y se relacionan a través de símbolos y mensajes. Se examina el papel activo de la audiencia en la interpretación y construcción de significados culturales y cómo los medios de comunicación ayudan a la difusión del evento Doragon. En este apartado se utilizan varios autores claves para un estudio con mayor profundidad. Dick Heddige, John Fiske, y Roland Barthes ayudan con el estudio de cultura popular, subculturas y simbolismos.

Finalmente se examina el anime, centrándose en su trayectoria histórica, los diversos géneros que existen, las características que los distinguen y las formas en que se representan en la cultura. Además, se presentan los argumentos que respaldan la idea de que el anime se considera un producto cultural que se consume ampliamente abordando como el anime ha llegado a Latinoamérica y las prácticas que han surgido como resultado de implantarse en los jóvenes quiteños.

El evento Doragon ha servido como punto clave para la interacción y encuentro de los seguidores del anime en la capital, ha generado espacios dentro de los cuales se ha establecido una forma de expresión, interacción, intercambio de ideas basado en sus intereses y construcción de identidades en los jóvenes locales. Además, esta cultura se ha convertido en un medio para establecer conexiones sociales y desarrollar la creatividad. Doragon permite al usuario crear un sentido de pertenencia ya que los distintos usuarios son comprendidos y valorados de la misma forma a través del gusto por el anime.

Esta investigación se aborda desde un enfoque exploratorio, lo que permitirá generar nuevas preguntas y perspectivas que podrán ser desarrolladas en futuras investigaciones. Así mismo, se espera que los resultados de esta investigación puedan ser útiles para comprender mejor las tendencias y prácticas culturales emergentes en el Ecuador y en América Latina en torno al anime, lo que podría tener implicaciones en la industria del entretenimiento y la cultura popular. Los datos recopilados dentro de esta información son de referencia y ayudan a visualizar el comportamiento del individuo dentro del consumo de estos productos audiovisuales, es por eso que no se puede visualizar a simple vista como *anime*, esto se debe tratar como una prioridad por el hecho de visualizar el comportamiento del indiviso a través del consumo de estos productos audiovisuales, ya que pueden ser beneficioso o no para la sociedad actual

En este sentido, la pregunta de investigación que nos ayuda en este artículo es: ¿Cómo influye la cultura del anime en la construcción de las identidades individuales y colectivas en la ciudad de Quito, a través del análisis de la convención anual de anime conocida como Doragon y los simbolismos y subculturas que surgen alrededor de este fenómeno cultural?. Para esto se establece como objetivo comprender la simbología y las subculturas alrededor del anime en la ciudad de Quito, tomando como caso de estudio la convención anual de anime conocida como Doragon, y su influencia en la construcción de las identidades individuales y colectivas.

Aproximación Teórica

Cultura popular y modernidad

El auge de la cultura pop japonesa ha estado acompañado por la popularidad del anime. El evento Doragon es uno de los principales medios de la cultura del anime en Quito y un lugar donde los amantes de la cultura japonesa pueden reunirse para compartir su amor por el anime y lo relacionado. La cultura anime en Quito está constituida por un sistema de símbolos y lenguajes que permiten a la sociedad percibir su realidad.

Los símbolos y signos utilizados en Doragon son utilizados para que el individuo pueda crear una identidad compartida entre los miembros, de igual manera sirve como forma de comunicación con los demás participantes de la convención. Esta simbología incluye *cosplay*, insignias, banderas, entre otros. Mediante el uso de esta simbología, los asistentes del evento se identifican como parte de una subcultura compartida esto ayuda a establecer conexiones más fuertes entre sí.

En su libro *La interpretación de la Cultura*, Geertz (1973), nos brinda las herramientas teóricas para comprender la importancia de los signos en la construcción de la cultura. Geertz argumenta que los símbolos son medios por los cuales las personas pueden dar sentido al mundo y explicar su interpretación. El objetivo de Geertz es comprender la cultura como un sistema de símbolos y significados que dan forma a las prácticas y creencias de una sociedad.

Dándonos herramientas como la teoría de los actos de habla para comprender cómo los símbolos son utilizados para comunicar significados. Los actos de habla se refieren a las acciones que se realizan a través del lenguaje, y Geertz (1973) sostiene que los símbolos culturales funcionan como actos de habla que transmiten significados y valores específicos. Argumenta que los símbolos pueden ser entendidos como analogías que representan y evocan significados más amplios. Dentro del contexto del evento los símbolos en la convención Doragon ayudan a los asistentes a formar una cultura común e identidad debido a esto se da un sentido a su cosmovisión y cómo estos se relacionan en su forma de ser.

De manera similar, la subcultura de anime Quito puede considerarse como un intento de contrarrestar la homogeneización cultural que prevalece en la sociedad globalizada actual. En *Popular Culture and Cultural Theory*, Hall (1984) define la cultura popular como un espacio donde las tradiciones internacionales se unifican y se afectan mutuamente. La definición de Hall en primer punto da relación entre una cultura dominante y la cultura popular, lo que da como resultado una lucha de culturas constante, Hall muestra al hecho de no existir una “cultura auténtica” y señala que la cultura en una variación constante y se da de acuerdo al “estilo de vida” del pueblo (Hall,1984, P.6). Esta

relación de poder que menciona gira alrededor del pueblo y las elites es por eso que no puede ser cultura auténtica y esta variación se emite dentro de un contexto de relaciones sociales e institucionales del individuo.

La subcultura anime en Quito desarrolla una identidad subcultural que responde a las normas y preferencias culturales de sus habitantes, adoptando elementos culturales japoneses y modificándose en consecuencia. Es decir, la subcultura anime de Quito se configura como un espacio donde los miembros de esta comunidad se sienten seguros y libres para expresarse sin presiones para encajar dentro de las normas sociales de su entorno.

Finalmente Appadurai en su obra *Modernidad y cultura popular*, destaca la importancia de la cultura popular como medio de resistencia y transformación social, similar a la subcultura del anime dentro de la capital. Para el autor, el proceso de globalización no es un proceso de homogeneización cultural debido a que analiza cómo las diferentes culturas se apropian de manera distintas los materiales de la modernidad. A su vez señala el creciente consumo de medios masivos en donde nos dice "esto casi provoca resistencia, ironía, selectividad, es decir, se producen formas de respuestas a la reacción de una agencia" (Appadurai, 2001, p. 11). De igual manera existe una apropiación cultural y nos da ejemplo al sur de la india en donde deja ver a las empleadas que leen telenovelas, visualiza una imagen entre otras acciones estas pueden apropiarse de la propia cultura. (Appadurai, 2001).

De igual manera De Certeau (1994) en *La Cultura en Plural*, afirma que la cultura no es una construcción uniforme y fija, sino que se caracteriza por la diversidad y el individualismo. Esta perspectiva va más allá de esta definición. Dentro de la cultura del anime, cada miembro tiene su propia interpretación única de la cultura de anime, lo que da como resultado una variedad de formas y significados. Para Certeau, toda cultura implica una actividad, un modo de apropiación, una toma de conciencia y una transformación personal, un cambio instaurado en un grupo social. Esto exactamente lo señala como "Puesta en cultura" lo que otorga a cada época su propia figura". (Certeau, 1994 , p.9).

A su vez este autor señala que lo popular está relacionado con lo natural, lo verdadero, lo espontáneo y esto da preocupación a la cultura élite debido a que son amenazadas por distintos individuos (Certeau, 1994 , p.54). Para este autor la cultura popular lo ejemplifica dentro de francia y nos dice que es el uso de prácticas cotidianas como es la lectura, el hablar estas no son reconocidas y no se atribuye ningún valor importante por la cultura dominante pero que a su vez son esenciales para vivir y formar resistencias dentro de las personas comunes. (Certeau, 1994 , p.57).

Cultura popular, subculturas y simbolismos

El anime en Quito ha inspirado el surgimiento de diversas culturas que se manifiestan en la convención anual Doragon. En este evento, los asistentes utilizan diferentes formas de expresión, como la vestimenta y el cosplay, para demostrar su afinidad por estas tendencias y diferenciarse de la cultura tradicional.

La moda y el estilo son herramientas utilizadas por los jóvenes para expresar su identidad y diferenciarse de la cultura dominante. En el caso de la cultura del anime en Quito, estos elementos simbólicos se utilizan para construir comunidades de fans y compartir intereses en torno a los productos japoneses dando a entender que los fanáticos del anime son insertados dentro de las sociedades que se oponen y estos establecerán una subcultura al ser vistos como amenazas dentro de la sociedad (Hebdige, 2004 , p. 15).

De esta manera los jóvenes seguidores del anime basan su comportamiento, lenguaje, música entre otros elementos simbólicos como forma de su identidad propia para su vez diferenciar su cultura dominante. Al hacer una comparación de culturas, el movimiento *punk* que es la que estudia Hebdige frente a la cultura *otaku* mostrada en este artículo se afirma que el estilo de los *otakus* no es heterogéneo y que estos no muestran índices en cambio en la capital, por lo tanto no existe una apropiación de la vestimenta cultural como lo es con la cultura *punk*. A su vez, Fiske (1987) nos dice que la cultura popular no solo consiste en las masas y lo que consumen, sino cómo estas culturas se apropian es y utilizan los productos culturales para crear significados para construir identidades colectivas. También señala que la sociedad industrial es donde las clases dominantes son las que naturalizan los sentidos y las clases proletarias representan una resistencia. Por lo tanto señala a los medios y el lenguaje como un constructor de la subjetividad que estos tienen junto una constante reproducción de ideologías en las personas. Doragon en su 9^{na} Edición se convierte en un espacio en la que sus asistentes se reúnen en torno a sus gustos al anime, dando como resultado significados propios por medio de los productos culturales japoneses y a su vez compartirlo en intereses comunes.

Finalmente uno de los padres de la semiótica moderna, Barthes (1988) en su obra *Mitologías* habla de mitos en la sociedad, examina cómo las estructuras ideológicas moldean nuestras creencias y comportamientos. Señala al mito como hablar de cultura, y sostiene que reflejan y reproducen las ideologías estructuradas dentro de la sociedad, en ese sentido es importante la interpretación de los mismos para que de esa manera se pueda iniciar dentro de un contexto histórico específico, es por eso que el enfoque semiótico del autor nos ayuda a descifrar la simbología presente en el anime y como estos influyen dentro de las construcciones de identidades en el evento Doragon. Partiendo de esta base podemos observar distintos elementos en el evento Doragon, y como sus fanáticos interpretan los

símbolos y los incorporan dentro de sus propias construcciones de identidad, es importante tener en cuenta que la interpretación de simbologías varía su significado dentro de distintos individuos.

Producción, distribución y consumo de la cultura del anime:

Diversos autores estudian cómo el anime desafía las tradiciones de género, raza y sexualidad. De igual manera explora características únicas del anime como son la composición, comportamiento con la tecnología, la animación. Lamarre (2009) en su libro *The Anime Machine* explora la evolución del anime y como estos reflejan la cultura juvenil, además muestra que "a través de un personaje nos cuenta que el mundo postmoderno no puede cambiarse y es influenciado por un comportamiento tecnocientífico en relación con un micropolítica" (p.170).

Por otro lado Azuma (2009) explica que los *otakus* son personas que entran directamente en la cultura popular y van construyendo identidad en su vida mostrando al *otaku* como una figura representativa dentro de la sociedad japonesa contemporánea. A través de su enfoque se examinará cómo es su participación y como el anime influye dentro de la formación de nuevas culturas. Azuma nos habla de un consumo narrativo como un consumo por base de datos donde muestra que el consumo narrativo tiene una estructura de mayor profundidad en donde existe una gran narrativa y ahora en la actualidad consumimos narrativas cortas de manera individualizada donde el consumo por base datos se relaciona a una selectividad en la cual se accede de manera independiente a las historias sin una estructura narrativa planteada.

Finalmente se examina al anime como un mercado económico, como este se ha utilizado para promover y vender una gran cantidad de productos relacionados a personajes. De igual manera relaciona a la industria del anime con relación a la cultura de los fans, donde se resalta al fan como contribuidor activo dentro de la difusión y promoción del anime a través de convenciones, eventos, comunidades. Esto nos permitirá investigar dentro de los procesos de distribución y producción del anime, como estos influyen en el consumo; de igual manera se llevará a cabo una serie de análisis para entender el acceso al anime y como estos afectan a las nuevas culturas (Steinberg, 2012).

Metodología

La presente investigación será abordada desde un enfoque cualitativo de tipo exploratorio, el cual se basa en comprender los procesos culturales involucrados en la producción, distribución y consumo de la cultura del anime en Quito - Ecuador, esto permitirá analizar los simbolismos y subculturas que aparecen alrededor de este fenómeno cultural y su influencia en la construcción de las identidades individuales y colectivas dentro del evento Doragon en Quito.

Doragon es un evento de la cultura *otaku* relacionada al anime y videojuegos entre otras formas de entretenimiento de la cultura pop japonesa que se realiza cada año en Quito, Ecuador. Este evento actualmente cuenta con 10 ediciones. Es importante la elección de la 9na edición por el regreso de este evento debido a la pausa que nos dejó la pandemia del Coronavirus. El evento es un espacio de encuentro donde los seguidores comparten sus intereses y conocen otros individuos que comparten las mismas afinidades.

Según Bejarano (2016) la investigación cualitativa es un proceso metodológico que utiliza como herramientas a las palabras, textos, discursos, dibujos, gráficos e imágenes para comprender la vida social a través de los significados. Estos procesos hacen que el investigador pueda establecer un principio de su investigación a los objetivos de la misma. Los estudios culturales son de ayuda para investigar el impacto cultural del anime en Quito. Estos nos permiten realizar un análisis del anime no solo como un producto cultural, sino también como reflejo de las dinámicas sociales, políticas y económicas de la sociedad por lo que “el paradigma crítico trasciende la interpretación y pretende aportar transformaciones a las realidades en estudio” (Chacón, 2008, p. 8).

Para el análisis de los simbolismos y su impacto en las identidades, se adoptará un enfoque basado en el paradigma crítico. Este enfoque permite cuestionar las relaciones de poder y las estructuras sociales que influyen en la producción y consumo de la cultura popular, así como en la conformación de subculturas. Se buscará entender cómo los participantes de la Convención Doragon interpretan y negocian su identidad a través de los simbolismos presentes. “El paradigma crítico sienta su base en la teoría crítica del conocimiento que posiciona la reflexión y la emancipación social como respuesta a las hegemonías y las formas de dominio, y hace de la conciencia el medio para lograr las reivindicaciones frente a la justicia social y el alcance del bien común.” (Miranda y Ortiz, 2020, p. 10).

Los patrones de comportamiento de los asistentes de la Convención Anual Doragon y la influencia de la estructura social y política en estos patrones de comportamiento son importantes ya que el evento se desarrolla en un contexto específico de subcultura. El enfoque exploratorio es útil en los estudios en los que hay poca información previa. En la Convención Anual Doragon, los patrones de

comportamiento y creencias culturales pueden variar entre diferentes asistentes y, por lo tanto, puede haber poca información previa disponible.

La muestra que se utilizará dentro de la investigación es no probabilística por cuota, en donde el investigador selecciona a los individuos que representan de acuerdo a sus rasgos y cualidades (Velázquez, 2023). Con esta muestra se procederá a la técnica de investigación que será por medio de un grupo focal, el cual está formado por 8 participantes con un rango de edad entre los 18 a 24 años. Este grupo focal aborda directamente los resultados y responde a los objetivos planteados dentro de esta investigación, dicho grupo focal estará abordado por 13 preguntas en donde permitirá una comprensión más profunda dentro de las interacciones, comportamientos, expresiones culturales, dentro del evento Doragon novena edición, construcciones individuales y anime dentro de Quito.

Al tener 8 personas en el grupo focal nos permite que los participantes compartan sus experiencias individuales y se tiene una visión más variada de esta cultura, este número es adecuado debido al fácil desenvolvimiento de la discusión y esto se hace más enriquecedoras. Cabe aclarar que con esto se da un respaldo para los resultados obtenidos; las opiniones y visiones dialogadas por los participantes sirven como referencia para evaluar los hallazgos, de igual manera si las opiniones coinciden dentro del grupo focal, fortalecen la confiabilidad de los resultados. La información recolectada se analizará de manera inductiva y se utilizará programas como Zoom para la organización del Grupo Focal y Microsoft Word para análisis de datos cualitativos para la organización y el análisis de la información. Se garantizará la confidencialidad de los datos dentro de los participantes.

Tabla 1:

Instrumento para la realización del grupo focal

Categoría de preguntas	Pregunta
Datos personales	¿Cuál es tu nombre y edad?
Experiencia personal en anime	¿Cuál es tu experiencia personal con el anime en la ciudad de Quito?
Relación de anime con otras formas de entretenimiento	¿Qué opinas sobre la relación entre el anime con otras formas de entretenimiento, como el cine, la música o los videojuegos? ¿Existen conexiones o influencias mutuas?
Asistencia al evento Doragon	¿Asistes a la convención anual de anime conocida como Doragon? ¿Por qué o por qué no?
Construcción de identidades dentro del evento Doragon	¿Cómo crees que la convención influye en la construcción de las identidades individuales y colectivas?
Impacto en la economía local	¿Crees que la convención Doragon y la subcultura del anime tiene un impacto en la economía local de Quito? ¿En qué medida?
Visibilidad y aceptación del anime en la sociedad Quiteña	¿Cómo crees que la convención Doragon ha contribuido a la visibilidad y aceptación del anime en la sociedad quiteña?
Construcción del anime en las construcciones individuales y colectivas	¿Qué piensas sobre el papel del anime en la construcción de identidades individuales y colectivas en la ciudad de Quito?

Afectación a la Cultura Quiteña	¿Crees que el anime y la subcultura alrededor del anime están afectando la cultura tradicional en Quito?
Aceptación del anime en la ciudad de Quito	¿Cómo ha cambiado la percepción y/o aceptación del anime y la subcultura relacionada en la ciudad de Quito a lo largo de los años?
El anime como forma de arte	¿Consideras que el anime y la subcultura relacionada son una forma de arte y/o expresión en sí mismos? ¿Por qué o por qué no?
Relación del anime en aspectos de la vida	¿Has notado alguna relación entre el consumo de anime y otros aspectos de tu vida, como la moda, la música o los viajes? ¿En qué medida influyen en tus elecciones y preferencias?

Nota: Instrumento de recolección de información con las preguntas dirigidas al grupo focal

Resultados

Se realizó el grupo focal con la ayuda de 8 participantes los cuales estaban representados con un rango de edad entre los 18 a 24 años, debido a que este rango de edad ha sido puesto como el principal grupo de análisis para el estudio del anime en Quito. El equipo consta de 7 estudiantes universitarios, 1 estudiante de colegio y 1 moderador. Dentro del grupo se debatió y se observó: las experiencias personales con el anime; la subcultura del anime; nuevas formas de entretenimiento; el impacto del evento Doragon 9^{na} edición; el anime como construcción de identidades tanto individuales y colectivas como se detalla a continuación:

Tabla 2

Perfil de los participantes del grupo focal

Perfiles de los participantes del grupo focal				
Nombre	Apellido	Edad	Profesión	Aporte en el grupo focal
Sebastian	Davila	24 años	Estudiante Comunicación (Universidad Politecnica Salesiana)	Fanatico de anime
Carlos	Rivadeneira	22 años	Estudiante Ingeniería en Software (Universidad de las Américas)	Fanatico de anime
Ronnie	Gonzales	22 años	Estudiante Ingeniería en Software (Universidad Politécnica del Ecuador)	Fanatico de anime
Jordy	Matamoros	22 años	Estudiante ingeniería en Software (Universidad Politécnica del Ecuador)	Fanatico de anime
Angel	Luna	23 años	Lic en Comunicación (Egresado de la Universidad Salesiana)	Seguidor de anime
David	Mayorga	24 años	Sociólogo (Egresado de la Universidad Católica del Ecuador)	Fanatico de anime
Edu	Davila	18 años	Estudiante del colegio (Colegio Rockefeller)	Seguidor de anime y participante del evento Doragon
Adonis	Quishpe	22 años	Estudiante de Medicina (Universidad de las Américas)	Fanatico de anime
Gerson	Pabon	23 años	Estudiante de Comunicación (Universidad Politecnica Salesiana)	Moderador

Nota: Se detallan los perfiles de los participantes del grupo focal.

Tabla 3

Resolución del Grupo Focal

Resolución del Grupo Focal		
Categorías	Objetivo	Resultado
Datos personales	Con el objetivo de detallar a profundidad las edades de los participantes dentro del grupo focal se añade esta pregunta para un mejor conocimiento.	El rango de edad establecido fluctúa entre los 18 a 24 años entre los encuestados.
Experiencia personales con el anime	Se resalta las experiencias de las participantes del grupo focal con el anime, donde hacemos énfasis al evento Doragon.	De las 8 personas, 5 han asistido a este tipo de eventos, por otra parte los 8 participantes son consumidores de anime a pesar de no asistir con frecuencia a las convenciones.
Relación de anime con otras formas de entretenimiento	Se busca una relación del anime con distintas formas de entretenimiento como son el cine entre otras.	Todos los participantes señalan que si existe una relación mutua con las distintas formas de entretenimiento, Señalan que ven al anime como una nueva forma de entretenerse.
Asistencia al evento Doragon	Con el objetivo de saber cuántas personas asisten a este tipo de eventos.	De los participantes, 5 han asistido a este tipo de eventos, nos da como resultados que este evento se ha posicionado con mayor fuerza.
Construcción de identidades dentro del evento Doragon	Con el objetivo de detallar la construcción de identidades dentro del evento se abordó y saber cómo funciona esta construcción de identidades a través de los eventos.	Todos los participantes resaltaron que si existe una construcción de identidades debido a la relación directa con otras personas de igual manera se llegó a conocer que esto cambia la cosmovisión de las personas y adquieren personalidades de acuerdo al evento Doragon.
Impacto en la economía local	Con la finalidad de resaltar el impacto de estos eventos dentro de la economía local en Quito.	Todos los participantes señalan que si existe una aportación dentro de la economía local quiteña pero es poca y está enfocado a ciertos grupos como es tiendas de anime, colectivos, Uber, entre otros.
Visibilidad y aceptación del anime en la sociedad Quiteña	Con el objetivo de saber si existe una aceptación del anime dentro de la ciudad de Quito y como estos se van visualizando en la actualidad.	Todos los participantes señalan que todos los años existe una mayor visualización y aceptación de anime en la ciudad, es por eso que cada vez se necesitan espacios más grandes para introducir más gente.
Construcción del anime en las construcciones individuales y colectivas	Con el propósito de conocer las construcciones del anime dentro de la cultura quiteña y como es su influencia en los jóvenes.	Todos los participantes indican que las construcciones individuales y colectivas existen dentro del anime debido al consumo e identificación con un personaje, esto va moldeando su identidad, dando como resultado una imitación al personaje de anime.
Afectación a la Cultura Quiteña	Con la idea de saber como el anime afecta a la cultura dentro de Quito y como esto puede afectar dentro de la cultura Quiteña	Los participantes señalaron que afecta en una medida muy baja y que esta afectación está enfocada a un grupo específico más no a la cultura de Quito como tal.
El anime como forma de arte	Se considera la idea del anime como forma de arte.	Todos los participantes muestran al anime como una forma de arte debido a que transmite un mensaje a través de su narrativa y sus técnicas visuales.
Relación del anime en aspectos de la vida	Con el propósito de mostrar una relación de consumo de anime en otros aspectos de vida y cómo estos influyen en elecciones y preferencias.	7 de 8 participantes señalan que el anime ha influido en la construcción de su identidad, por lo tanto se han convertido en consumidores frecuentes de tiendas temáticas y también han considerado las colaboraciones de empresas grandes como Zara, Pull&Bear y Uniqlo. Por lo tanto otras empresas empiezan a considerar la estrategia de realizar este tipo de colaboraciones ya que es un mercado emergente.

Nota: Tabulación de respuestas brindadas por el grupo focal

Los resultados dentro de este trabajo investigativo señalan que los eventos de este estilo se han masificado y está dando como resultados una mayor acogida dentro de la ciudad a su vez se muestra que el anime ha sido aceptado mayormente por las personas gracias a las plataformas digitales como “HBO Max, Netflix y Crunchyroll” haciendo que estos contenidos penetren en la sociedad, en este sentido podemos decir que 5 de 8 personas ven anime y asisten a estos eventos como señalamos en la Tabla 3.

Dentro de esta discusión señalamos el anime con otras formas de entretenimiento y se muestra que si existe relación directa como son el cine y la música, debido a que el anime ha inspirado a otras formas de entretenimiento y este puede integrarse en los cambios dentro de la sociedad. El evento Doragon es muy conocido dentro de la ciudad de Quito y como se muestra en la Tabla 3, podemos decir que estos eventos si influyen dentro de las construcciones del individuo.

Como señala Hall (2006), las culturas se unifican y se afectan mutuamente. Esto nos da como resultado que dentro de este evento se comparte el individuo tiene relación directa con otros individuos lo que da resultado que varias afinidades se mezclen y exista una afectación a la construcción del individuo. Los personajes de anime pueden ser de una o otra forma inspiracionales en los fanáticos del anime y esto puede a llegar a cambiar la identidad y comportamiento del individuo.

De igual manera se tiene como resultado que el anime ha ganado una mayor popularidad en Quito y tiene una mayor aceptación, el público está en aumento y esto se evidencia en la cantidad de eventos organizados de este estilo que requiere cada vez de lugares más amplios para las personas, a su vez se pudo visualizar que estos eventos tiene un impacto económico y los pequeños comerciantes puede generar ingresos a través de estos. El anime no solo es entretenimiento, es más complejo que eso, como se señala en la Tabla 3, existen varios factores más que solo ser una forma de entretenimiento, el anime a través de su narrativa busca un mensaje y sus creadores buscan una cercanía mayor con el público, Doragon ha sido una muestra de ellos es por eso que podemos tener una visualización aún mayor.

Finalmente podemos decir que el evento Doragon toma una gran importancia a la hora de compartir esta cultura del anime, es gracias a estos eventos que las personas se incluyen más dentro del mundo de la animación japonesa, va dirigido para un público específico, pero aun así podemos decir que es el propio individuo el que decide o no apropiarse de esta nueva cultura y cambiar su cosmovisión.

Conclusiones

Luego de realizar el análisis de esta investigación podemos concluir que el evento Doragon se ha visto como un espectáculo el cual sirve como un modelo de reunión de los consumidores de anime en Quito, esto en cierta medida da como resultado a una construcción individual y colectiva por el hecho de la relación existente entre los individuos de este colectivo social. Podemos confirmar lo dicho por Hall (1984), que la identidad es una percepción que se construye en relación con los otros individuos, y esta está influenciadas por factores culturales, sociales y políticos.

Se puede destacar que las identidades no son fijas ni estáticas, sino que son cambiantes por lo tanto podemos decir que el hecho de existir el evento Doragon lo convierte en un factor determinante dentro de las construcciones de identidades y colectivas del individuo que consume anime. A través de esto podemos ver una interacción directa entre Doragon y los participantes es así como el individuo adquiere comportamientos y características que pueden formar una identidad todo esto gracias a los simbolismos existentes dentro de los eventos mencionados. Estos participantes forman parte de una cultura compartida y esto fortalece los espacios y sus conexiones entre sí, al ser partícipe directa de la cultura afecta a su forma de ser del individuo y este es indirectamente es influenciado a un cambio de comportamiento.

De igual manera podemos concluir que visualizar anime puede ser un factor determinante dentro de la formación de identidades individuales y colectivas, debido a que dentro de estos programas el individuo conecta con diferentes personajes y modelos que se relacionan con sus vivencias y emociones. Dentro de esta cultura del anime se muestran características propias como es el caso de sus normas sociales, valores, moda, esto hace que el individuo de mayor valor a pertenecer a este grupo social y empieza a identificarse con esta cultura, lo que fortalece su relación. Dentro de Doragon los participantes sienten una cercanía con su forma de vida, se comparten sus gustos sin temor al rechazo o la discriminación.

El anime también es visto como arte y puede ser parte de la creatividad de sus aficionados. Su narrativa, el esquema visual, la paleta de colores, el uso de luz y sombras, la composición y su creación dentro de sus elementos, todos estos elementos se juntan para ser catalogados como arte para crear una experiencia única. Los aficionados muestran su creatividad inspirada en el anime a través de sus ilustraciones, cosplay, música, es así que el anime se vuelve una forma artística dando como una forma de creatividad única y personal.

Este estudio nos muestra una visión enriquecedora sobre la cultura del anime en la ciudad de Quito y está dejando huella en las personas que consumen y se relacionan entre sí, esto se extiende fuera de los espacios culturales actuales siendo su vida cotidiana, moda y música dando así una diversidad cultural dentro de la ciudad, Quito. Tenemos que recordar que esta cultura del anime no es homogénea

y que las identidades individuales y colectivas dentro de este colectivo social giran de acuerdo al individuo, cada individuo tiene su propia visión del anime y este lo interpreta de diferente manera de acuerdo a sus vivencias personales en sí. De igual manera tenemos que tener en cuenta que dentro del anime existen distintas subculturas y estas tienen distintas características.

Para finalizar podemos ver el gran avance de la creación de nuevos espacios en la ciudad, las personas cada vez van mostrando una mayor aceptación de estos eventos. Estos resultados dan una comprensión más profunda de la cultura del anime y su impacto en la sociedad Quiteña.

Bibliografía

- Appadurai, A. (2001). *La modernidad desbordada*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- Azuma, H. (2009). *Otaku: Japan 's database animals*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2009.
- Barthes, R. (1988). *Mitologías*. Siglo XXI (Trad. Hector Schmucler)
- Borda, L. & Gandolfi, F. (2014). *El silencio de los otakus: estereotipos mediáticos y contra-estrategias de representación*. Papeles de trabajo: La revista electrónica del IDAES, 8(14), 50-76.
- Camacho, N. (2023). *Mi Norte tiene Superpoderes: Construyendo modelos de conducta a partir de la cultura friki*. Comunicación y sociedad, 20.
- Chacón, M. (2008). *La enseñanza reflexiva en la formación de los estudiantes de pasantías de la carrera de educación básica integral*. Revisado 23 Agosto, 2010.
- Falconí, C. (2014). *El anime como herramienta de comunicación, integración y forjadora de identidades en la subcultura Otaku de los adolescentes del club Ichiban de la ciudad de Quito*. [Tesis de Grado, Universidad Politécnica Salesiana]. Repositorio Institucional.
- Fiske, J. (1987). "Los estudios culturales británicos y la televisión". En: Robert Allen. Wordpress.com. Recuperado el 16 de julio de 2023, de <https://xesuso.files.wordpress.com/2012/05/los-estudios-culturales-britnicos-y-la-televisio3b3n-fiske.pdf>
- Fiske, J. (2010). *Understanding popular culture*. Routledge.
- Golubov, N. (2016). "Notas sobre la deconstrucción de lo popular de Stuart Hall". <https://estudioscultura.wordpress.com/2011/10/03/“notas-sobre-la-deconstruccion-de-lo-popular”-de-stuart-hall/>
- Hall, S. (1984). *Notas sobre la deconstrucción de lo popular*. *Historia popular y teoría socialista*, 93-110.
- Hebdige, D. (2004). *Subcultura. El significado del estilo*. Barcelona: Paidós.
- Hebdige, D. (2004). *Subcultura: el significado del estilo (Vol. 157)*. Grupo Planeta (GBS)
- Horkheimer, M. (1998). *Dialéctica de la Ilustración* (Trad. Juan José Sánchez).

- Lamarre, T. (2009). *The Anime Machine: A Media Theory of Animation*. University of Minneapolis Press.
- Mead, G. (1934). *Mind, self, and society (Vol. III)*. University of Chicago
- Meo, A, L. (2018). *Aishite iru Nihon: estado de la cuestión sobre el anime y manga en Iberoamérica*. Narrativas Visuales, 137.
- Miranda, S , & Ortiz, A. (2020). *Los paradigmas de la investigación: un acercamiento teórico para reflexionar desde el campo de la investigación educativa*.
- Molina, K. (2017). *Cultura Friki en Quito: análisis de las estrategias de comunicación y posicionamiento utilizadas por las organizaciones "Ichiban Ecuador" y "Doragon no Kyoen"*. [Tesis de Grado, Universidad Central del Ecuador]. Repositorio Institucional.
- Morales, P. (2015). *Estudio de los imaginarios que se construyen a través del manga y anime en las culturas otaku y cosplay*. [Tesis de Grado, Universidad Central de Ecuador]. Repositorio Institucional.
- Naranjo, L. (2017). *Análisis comunicacional de la cultura japonesa Anime y su influencia en los jóvenes de 18 a 20 años que acuden a la Plaza Colón de la ciudad Guayaquil de agosto a octubre de 2015*. [Tesis Doctoral, Universidad de Guayaquil]. Repositorio Institucional.
- Proaño Vallejo, V. P. (2013). *Análisis sobre la construcción social de la cultura Otaku Quiteña y sus estrategias de comunicación a partir de la influencia de la cultura japonesa en la ciudad de Quito y diseño de un medio de comunicación para esta agrupación social*. [Tesis de Grado, Quito, Universidad de las Américas, 2013]. Repositorio Institucional
- Sánchez, K. (2018) *El animé y la influencia en la vida del adolescente*. <https://onetoone.cr/anime-la-influencia-la-vida-del-adolescente/>
- Stra, S. (2019). *Cultura popular, cultura de masas. Perspectivas sobre Williams, Thompson y Hoggart en la primera fundación de los estudios culturales*. (Tesis de Maestría).
- Steinberg, Marc (2012). *Anime's Media Mix: Franchising Toys and Characters in Japan*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Velázquez, A. (2023). *¿Qué es el muestreo por cuotas?*. QuestionPro. <https://www.questionpro.com/blog/es/muestreo-por-cuotas/>

Anexos:

Imagen 1

Grupo Focal: Discusión sobre anime y Evento Doragon.



Nota: Bienvenida y presentación de cada uno de los participantes.

Imagen 2

Discusión de anime y la construcción de identidades en los jóvenes



Nota: Cada participante respondió a cada pregunta del Focus Group

Tabla 1:*Instrumento para la realización del grupo focal*

Categoría de preguntas	Pregunta
Datos personales	
Experiencia personal en anime	
Relación de anime con otras formas de entretenimiento	
Asistencia al evento Doragon	
Construcción de identidades dentro del evento Doragon	
Impacto en la economía local	
Visibilidad y aceptación del anime en la sociedad quiteña	
Construcción del anime en las construcciones individuales y colectivas	
Afectación a la Cultura Quiteña	
Aceptación del anime en la ciudad de Quito	
El anime como forma de arte	
Relación del anime en aspectos de la vida	

*Elaborador por: Gerson Pabon***Tabla 2**

Perfil de los participantes del grupo focal

Perfiles de los participantes del grupo focal				
Nombre	Apellido	Edad	Profesión	Aporte en el grupo focal

Elaborador por: Gerson Pabon "Participantes del Grupo Focal".

Tabla 3

Resolución del Grupo Focal

Resolución del Grupo Focal		
Categorías	Objetivo	Resultado
Datos personales		
Experiencia personales con el anime		
Relación de anime con otras formas de entretenimiento		
Asistencia al evento Doragon		
Construcción de identidades dentro del evento Doragon		
Impacto en la economía local		
Visibilidad y aceptación del anime en la sociedad Quiteña		
Construcción del anime en las construcciones individuales y colectivas		
Afectación a la Cultura Quiteña		
El anime como forma de arte		
Relación del anime en aspectos de la vida		

Nota: Tabulación de respuestas brindadas por el grupo focal

Consentimiento de los participantes del grupo focal

CONSENTIMIENTO PARA EL USO DE IMAGEN EN FOCUS GROUP

Estimado presente:

Como parte de la malla curricular de la carrera de Comunicación de la Universidad Politécnica Salesiana, dentro de la realización del artículo científico se requiere utilizar la técnica de Grupo Focal (focus group), sobre el "CULTURA DEL ANIME EN QUITO: ANÁLISIS DE SIMBOLISMOS EN LA CONVENCIÓN DORAGON Y SU IMPACTO EN LA CONSTRUCCIÓN DE IDENTIDADES". Se comunica a los participantes, que se hará uso de la imagen y audio dentro del Grupo Focal, se menciona explícitamente que los participantes serán grabados en audio y video durante toda la reunión, esto quedará registrado, para su posterior transcripción textual.

Se da a conocer también que tienen derecho a retirar el consentimiento en cualquier momento, antes o durante la realización del Grupo Focal. Anulando así el uso de la imagen y voz. De no presentar objeciones, se continuará con el proceso previamente mencionado.

Yo, **Sebastian Davila** Con C.I. **1752411031** Doy mi consentimiento de forma voluntaria para que mi imagen y voz se utilicen en la investigación, incluyendo la publicación y presentación de los resultados obtenidos de la investigación, entiendo que mi nombre no se utilizará en la publicación o presentación de los resultados de la investigación

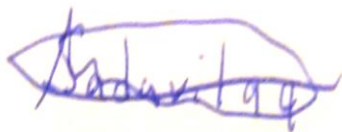
El mismo que se llevará a cabo el día 24 de junio del año 2023 a las 20:00 pm

Firmo este documento de consentimiento de forma voluntaria y reconozco que se me ha proporcionado una copia de este documento

Nombre: **Sebastian Davila**

Carrera: **[Comunicación, Universidad Politécnica Salesiana]**

Firma:



Consentimiento de los participantes del grupo focal

CONSENTIMIENTO PARA EL USO DE IMAGEN EN FOCUS GROUP

Estimado presente:

Como parte de la malla curricular de la carrera de Comunicación de la Universidad Politécnica Salesiana, dentro de la realización del artículo científico se requiere utilizar la técnica de Grupo Focal (focus group), sobre el " CULTURA DEL ANIME EN QUITO: ANÁLISIS DE SIMBOLISMOS EN LA CONVENCIÓN DORAGON Y SU IMPACTO EN LA CONSTRUCCIÓN DE IDENTIDADES ". Se comunica a los participantes, que se hará uso de la imagen y audio dentro del Grupo Focal, se menciona explícitamente que los participantes serán grabados en audio y video durante toda la reunión, esto quedará registrado, para su posterior transcripción textual.

Se da a conocer también que tienen derecho a retirar el consentimiento en cualquier momento, antes o durante la realización del Grupo Focal. Anulando así el uso de la imagen y voz. De no presentar objeciones, se continuará con el proceso previamente mencionado.

Yo, **Carlos Rivadeneira** Con C.I. **1725886160** Doy mi consentimiento de forma voluntaria para que mi imagen y voz se utilicen en la investigación, incluyendo la publicación y presentación de los resultados obtenidos de la investigación, entiendo que mi nombre no se utilizará en la publicación o presentación de los resultados de la investigación

El mismo que se llevará a cabo el día 24 de junio del año 2023 a las 20:00 pm

Firmo este documento de consentimiento de forma voluntaria y reconozco que se me ha proporcionado una copia de este documento

Nombre: **Carlos Rivadeneira**

Carrera: [**Ingeniería en Software, Universidad de las Américas**]

Firma:



Consentimiento de los participantes del grupo focal

CONSENTIMIENTO PARA EL USO DE IMAGEN EN FOCUS GROUP

Estimado presente:

Como parte de la malla curricular de la carrera de Comunicación de la Universidad Politécnica Salesiana, dentro de la realización del artículo científico se requiere utilizar la técnica de Grupo Focal (focus group), sobre el "CULTURA DEL ANIME EN QUITO: ANÁLISIS DE SIMBOLISMOS EN LA CONVENCIÓN DORAGON Y SU IMPACTO EN LA CONSTRUCCIÓN DE IDENTIDADES ". Se comunica a los participantes, que se hará uso de la imagen y audio dentro del Grupo Focal, se menciona explícitamente que los participantes serán grabados en audio y video durante toda la reunión, esto quedará registrado, para su posterior transcripción textual.

Se da a conocer también que tienen derecho a retirar el consentimiento en cualquier momento, antes o durante la realización del Grupo Focal. Anulando así el uso de la imagen y voz. De no presentar objeciones, se continuará con el proceso previamente mencionado.

Yo, **Ronnie Gonzales** Con C.I. **1723842900** Doy mi consentimiento de forma voluntaria para que mi imagen y voz se utilicen en la investigación, incluyendo la publicación y presentación de los resultados obtenidos de la investigación, entiendo que mi nombre no se utilizará en la publicación o presentación de los resultados de la investigación

El mismo que se llevará a cabo el día 24 de junio del año 2023 a las 20:00 pm

Firmo este documento de consentimiento de forma voluntaria y reconozco que se me ha proporcionado una copia de este documento

Nombre: **Ronnie Gonzales**

Carrera: **[Ingeniería en Software, Universidad Politécnica del Ecuador**

Firma:



Consentimiento de los participantes del grupo focal

CONSENTIMIENTO PARA EL USO DE IMAGEN EN FOCUS GROUP

Estimado presente:

Como parte de la malla curricular de la carrera de Comunicación de la Universidad Politécnica Salesiana, dentro de la realización del artículo científico se requiere utilizar la técnica de Grupo Focal (focus group), sobre el " CULTURA DEL ANIME EN QUITO: ANÁLISIS DE SIMBOLISMOS EN LA CONVENCIÓN DORAGON Y SU IMPACTO EN LA CONSTRUCCIÓN DE IDENTIDADES ". Se comunica a los participantes, que se hará uso de la imagen y audio dentro del Grupo Focal, se menciona explícitamente que los participantes serán grabados en audio y video durante toda la reunión, esto quedará registrado, para su posterior transcripción textual.

Se da a conocer también que tienen derecho a retirar el consentimiento en cualquier momento, antes o durante la realización del Grupo Focal. Anulando así el uso de la imagen y voz. De no presentar objeciones, se continuará con el proceso previamente mencionado.

Yo, **Jordy Matamoros** Con C.I. **1725156515** Doy mi consentimiento de forma voluntaria para que mi imagen y voz se utilicen en la investigación, incluyendo la publicación y presentación de los resultados obtenidos de la investigación, entiendo que mi nombre no se utilizará en la publicación o presentación de los resultados de la investigación

El mismo que se llevará a cabo el día 24 de junio del año 2023 a las 20:00 pm

Firmo este documento de consentimiento de forma voluntaria y reconozco que se me ha proporcionado una copia de este documento

Nombre: **Jordy Matamoros**

Carrera: **[Ingeniería en Software, Universidad Politécnica del Ecuador]**

Firma:



Consentimiento de los participantes del grupo focal

CONSENTIMIENTO PARA EL USO DE IMAGEN EN FOCUS GROUP

Estimado presente:

Como parte de la malla curricular de la carrera de Comunicación de la Universidad Politécnica Salesiana, dentro de la realización del artículo científico se requiere utilizar la técnica de Grupo Focal (focus group), sobre el " CULTURA DEL ANIME EN QUITO: ANÁLISIS DE SIMBOLISMOS EN LA CONVENCIÓN DORAGON Y SU IMPACTO EN LA CONSTRUCCIÓN DE IDENTIDADES ". Se comunica a los participantes, que se hará uso de la imagen y audio dentro del Grupo Focal, se menciona explícitamente que los participantes serán grabados en audio y video durante toda la reunión, esto quedará registrado, para su posterior transcripción textual.

Se da a conocer también que tienen derecho a retirar el consentimiento en cualquier momento, antes o durante la realización del Grupo Focal. Anulando así el uso de la imagen y voz. De no presentar objeciones, se continuará con el proceso previamente mencionado.

Yo, **Angel Luna** Con C.I. **1751368463** Doy mi consentimiento de forma voluntaria para que mi imagen y voz se utilicen en la investigación, incluyendo la publicación y presentación de los resultados obtenidos de la investigación, entiendo que mi nombre no se utilizará en la publicación o presentación de los resultados de la investigación

El mismo que se llevará a cabo el día 24 de junio del año 2023 a las 20:00 pm

Firmo este documento de consentimiento de forma voluntaria y reconozco que se me ha proporcionado una copia de este documento

Nombre: **Angel Luna**

Carrera: **[Lic en Comunicación, Egresado de la Universidad Politécnica Salesiana]**

Firma:



Consentimiento de los participantes del grupo focal

CONSENTIMIENTO PARA EL USO DE IMAGEN EN FOCUS GROUP

Estimado presente:

Como parte de la malla curricular de la carrera de Comunicación de la Universidad Politécnica Salesiana, dentro de la realización del artículo científico se requiere utilizar la técnica de Grupo Focal (focus group), sobre el "CULTURA DEL ANIME EN QUITO: ANÁLISIS DE SIMBOLISMOS EN LA CONVENCIÓN DORAGON Y SU IMPACTO EN LA CONSTRUCCIÓN DE IDENTIDADES ". Se comunica a los participantes, que se hará uso de la imagen y audio dentro del Grupo Focal, se menciona explícitamente que los participantes serán grabados en audio y video durante toda la reunión, esto quedará registrado, para su posterior transcripción textual.

Se da a conocer también que tienen derecho a retirar el consentimiento en cualquier momento, antes o durante la realización del Grupo Focal. Anulando así el uso de la imagen y voz. De no presentar objeciones, se continuará con el proceso previamente mencionado.

Yo, **David Mayorga** Con C.I. **1719877621** Doy mi consentimiento de forma voluntaria para que mi imagen y voz se utilicen en la investigación, incluyendo la publicación y presentación de los resultados obtenidos de la investigación, entiendo que mi nombre no se utilizará en la publicación o presentación de los resultados de la investigación

El mismo que se llevará a cabo el día 24 de junio del año 2023 a las 20:00 pm

Firmo este documento de consentimiento de forma voluntaria y reconozco que se me ha proporcionado una copia de este documento

Nombre: **David Mayorga**

Carrera: **[Sociólogo, Egresado de la Universidad Católica del Ecuador]**

Firma:



Consentimiento de los participantes del grupo focal

CONSENTIMIENTO PARA EL USO DE IMAGEN EN FOCUS GROUP

Estimado presente:

Como parte de la malla curricular de la carrera de Comunicación de la Universidad Politécnica Salesiana, dentro de la realización del artículo científico se requiere utilizar la técnica de Grupo Focal (focus group), sobre el " CULTURA DEL ANIME EN QUITO: ANÁLISIS DE SIMBOLISMOS EN LA CONVENCIÓN DORAGON Y SU IMPACTO EN LA CONSTRUCCIÓN DE IDENTIDADES ". Se comunica a los participantes, que se hará uso de la imagen y audio dentro del Grupo Focal, se menciona explícitamente que los participantes serán grabados en audio y video durante toda la reunión, esto quedará registrado, para su posterior transcripción textual.

Se da a conocer también que tienen derecho a retirar el consentimiento en cualquier momento, antes o durante la realización del Grupo Focal. Anulando así el uso de la imagen y voz. De no presentar objeciones, se continuará con el proceso previamente mencionado.

Yo, **Edu Davila** Con C.I. **1752411171** Doy mi consentimiento de forma voluntaria para que mi imagen y voz se utilicen en la investigación, incluyendo la publicación y presentación de los resultados obtenidos de la investigación, entiendo que mi nombre no se utilizará en la publicación o presentación de los resultados de la investigación

El mismo que se llevará a cabo el día 24 de junio del año 2023 a las 20:00 pm

Firmo este documento de consentimiento de forma voluntaria y reconozco que se me ha proporcionado una copia de este documento

Nombre: **Edu Davila**

Carrera: **[Estudiante de colegio, Colegio Rockefeller]**

Firma:



Consentimiento de los participantes del grupo focal

CONSENTIMIENTO PARA EL USO DE IMAGEN EN FOCUS GROUP

Estimado presente:

Como parte de la malla curricular de la carrera de Comunicación de la Universidad Politécnica Salesiana, dentro de la realización del artículo científico se requiere utilizar la técnica de Grupo Focal (focus group), sobre el " CULTURA DEL ANIME EN QUITO: ANÁLISIS DE SIMBOLISMOS EN LA CONVENCIÓN DORAGON Y SU IMPACTO EN LA CONSTRUCCIÓN DE IDENTIDADES ". Se comunica a los participantes, que se hará uso de la imagen y audio dentro del Grupo Focal, se menciona explícitamente que los participantes serán grabados en audio y video durante toda la reunión, esto quedará registrado, para su posterior transcripción textual.

Se da a conocer también que tienen derecho a retirar el consentimiento en cualquier momento, antes o durante la realización del Grupo Focal. Anulando así el uso de la imagen y voz. De no presentar objeciones, se continuará con el proceso previamente mencionado.

Yo, **Adonis Quishpe** Con C.I. **1719055111** Doy mi consentimiento de forma voluntaria para que mi imagen y voz se utilicen en la investigación, incluyendo la publicación y presentación de los resultados obtenidos de la investigación, entiendo que mi nombre no se utilizará en la publicación o presentación de los resultados de la investigación

El mismo que se llevará a cabo el día 24 de junio del año 2023 a las 20:00 pm

Firmo este documento de consentimiento de forma voluntaria y reconozco que se me ha proporcionado una copia de este documento

Nombre: **Adonis Quishpe**

Carrera: **[Estudiante de Medicina, Universidad de la Américas]**

Firma:

