



UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA

SEDE GUAYAQUIL

CARRERA:

COMUNICACIÓN SOCIAL

TUTOR:

Msc. Alfredo Ayora

TÍTULO:

“Inserción de la subcultura otaku en Guayaquil”

AUTOR:

Manuel André Vivanco Drouet

AÑO LECTIVO:

2016 – 2017

Título: “Inserción de la subcultura otaku en Guayaquil”

Autor: Manuel Vivanco Drouet.

Línea de investigación: Comunicación visual: narrativa y producción audiovisual.

Resumen:

La sociedad actual está inmersa en el desafío magno de la integración de las culturas que de una u otra forma presentan diferencias y que no necesariamente son conflictivas, pero es menester establecer investigaciones y entendimientos desde todas las áreas posibles, varios de estos derivados culturales se presentan en distintas partes del mundo, compartidas por una gran cantidad de sujetos sociales, a estas agrupaciones se las denominan subculturas, término el cual se abarcará durante todo el escrito. Específicamente en el enfoque de la subcultura otaku, de orígenes asiáticos y con diversas temáticas, así como también variedades. El presente texto investigativo es producto del desarrollo de una profunda observación cualitativa recogida en un audiovisual el cual mutuamente complementa el escrito basado en la temática de la subcultura otaku en la integración como parte de la sociedad guayaquileña dentro del arte y las expresiones diversas que tiene esta comunidad, así como también las manifestaciones de mestizaje cultural que presentan dentro de sus encuentros y pensamientos.

Abstract:

Today's society is immersed in the great challenge of integrating cultures that, in one way or another, presents differences that are not necessarily conflicting, but it is necessary to establish research and understandings from all possible areas, several of these cultural derivatives It is presented in various parts of the world, shared by a large number of social subjects, these groups are called subcultures, the term what will be covered throughout the writing. Specifically in the focus of the otaku subculture, of Asian origins and with diverse as well as varied subjects. The present investigative text is the product of the development of a qualitative deep observation, gathered in an audiovisual one that complements mutually the writing written in the thematic of the subcultural otaku in the integration like part of the guayaquileña society within the art and the diverse expressions that Has this community, as well as the manifestations of cultural mestizaje that are presented within their meetings and thoughts.

Palabras Clave: subcultura; sociedad; actualidad; integración

Introducción

El presente producto comunicativo y texto investigativo desarrollados son complementarios, es decir, ambos apoyan el conocimiento de diversas perspectivas con enfoques desde lo escrito y lo audiovisual dándole una amplia gama de entendimientos al desarrollo de la investigación.

La intención principal de esta investigación es dar una perspectiva amplia y general acerca del fenómeno de la subcultura asiática denominada otaku y elementos afines en la ciudad de Guayaquil, así mismo se relata, analiza e informa esta temática enfocada desde una problemática social en que la comunidad rechaza a varios miembros de esta subcultura por el hecho de verlos distintos.

La expresión “otaku” proviene del japonés el cual en su lugar de origen tiene una connotación peyorativa o despectiva referida a personas que tienen algún tipo de afición con alguna temática sobre cualquier asunto, pero en este caso es referida a los amantes de la animación japonesa.

Dentro de los principales elementos que se inmiscuyen en la cultura otaku están las animaciones japonesas, gráficos, historietas, videojuegos, cómics, libros de ciencia ficción y demás obras que pertenecen a esta subcultura diversa y con alcance en todo el mundo.

A lo largo del tiempo, el término tomó una significancia decadente y negativa dentro de una sociedad que no toma conciencia y continua rechazando en gran cantidad a esta cultura, pues considera que los miembros de estos grupos son aficionados introvertidos y obsesivos.

Varios sectores conservadores de la sociedad catalogan al ser social que se vincula al colectivo otaku como jóvenes sin oficio, infantiles, inmaduros y con escasez de desarrollo social e intelectual, pues se tiene el prejuicio de que están completamente dedicados a esta actividad y sus obras.

En la actualidad este término fue acoplándose según la localidad y las actividades en las que fueron establecidos, por ejemplo, en la ciudad de Guayaquil se destacan varios colectivos que desarrollan distintas congregaciones y convenciones para la difusión de obras vinculadas al arte de animación japonesa, así como también otro tipo de gráficos y

personajes de índole estadounidense, entre otras, logrando establecer conciencia, integración e interacción entre la ciudadanía y los miembros de esta subcultura.

El desarrollo de la investigación está basado en la inclusión de la subcultura otaku en la localidad guayaquileña, razón por la cual se establece un precedente investigativo apoyado en un producto audiovisual y texto con referencias bibliográficas.

Formulación del problema.

La problemática a investigar se centra en la descripción de la influencia que puede ejercer la subcultura japonesa otaku en los jóvenes de la ciudad de Guayaquil desde sus manifestaciones, expresiones, representaciones, así como obras que muestren estas características en la localidad, por ende, la pregunta de investigación es:

¿Cómo se manifiesta e influye en la juventud la subcultura japonesa otaku en la ciudad de Guayaquil en el año 2016?

Objetivo General.

Analizar audiovisualmente la manifestación de la subcultura japonesa otaku y su influencia en la ciudad de Guayaquil en el 2016

Objetivos específicos.

- Identificar la subcultura japonesa Otaku y cómo funciona o se manifiesta en la ciudad de Guayaquil en el 2016.
- Describir el estilo de vida de los jóvenes Otaku en la ciudad de Guayaquil en el año 2016.
- Demostrar cómo influye esta subcultura japonesa en los jóvenes de Guayaquil en el año 2016.

Metodología a utilizar.

La realización de la presente investigación se desarrolla de diversas formas, la primera desde la producción audiovisual y la recolección de información mediante entrevistas realizadas a distintos personajes destacados del medio de la cultura otaku, que exponen sus diversos puntos de vista sobre la temática. La segunda trata básicamente sobre la investigación bibliográfica y la revisión del material textual sobre la cultura otaku, el cual está en etapas primarias del conocimiento científico investigativo.

Ambas formas son parte de la metodología cualitativa en la que se basa la investigación, este método se concentra en el desarrollo de entrevistas abiertas y la observación participante, así como la interpretación de los datos obtenidos y recogidos en el desarrollo de la misma.

La recolección de las interpretaciones y discursos de los entrevistados constituye la base fundamental del desarrollo del producto audiovisual apoyado en el avance del presente texto.

El enfoque cualitativo permite abarcar y gestionar los estudios de la problemática desde las perspectivas más diversas y accesibles procediendo a una posterior interpretación y argumentación de la temática, logrando un análisis profundo y con mayor cercanía a lo central de la cultura otaku que es el tema en mención.

Marco Teórico Referencial.

En la actualidad, la sociedad guayaquileña se ha visto fuertemente influenciada por el fenómeno social otaku, el cual con el pasar de los años ha tomado mayor fuerza y ha acaparado los espacios públicos donde se congregan una gran cantidad de jóvenes fanáticos y cercanos a estos intereses de todo tipo y diversos.

Desde el año 2007 la población guayaquileña de todas las edades ha empezado a acercarse, juntarse y realizar eventos vinculados a los comics y otaku en general para lograr ganar terreno y espacios de comprensión en la ciudadanía como una alternativa más de entretenimiento y sana diversión, inclusive agregando elementos de personajes ecuatorianos en sus integraciones.

La comunidad otaku es una agrupación urbana de origen japonés que ha adquirido reconocimiento a nivel mundial debido a su cercanía con jóvenes en todas las regiones del mundo. En la ciudad de Guayaquil la manifestación de la subcultura otaku es mayoritaria y consta de varios elementos que constituyen una verdadera mezcla de culturas, pues van desde el desarrollo de eventos a festivales y demás congregaciones que atraen a propios y ajenos a este nuevo espacio de integración y recreación.

Comprender la subcultura otaku debe partir desde el saber histórico-cultural y todo lo que este tipo de expresiones representa, donde sus preferencias van específicamente desde la animación japonesa (anime), el manga (historietas), series proyectadas en televisión, los largometrajes, los cómics, videojuegos y todo lo referente a la informática curiosa o temáticas geek.

Otro de los intereses de los integrantes de esta subcultura son los automóviles, literatura de todo género popular como romance, temáticas fantásticas, musicales y demás, en el Ecuador es común notar el hecho de que varias personas sienten fascinación por estas obras como parte de su cotidianidad y no tienen idea que son de origen japonés, más bien las disfruten por un gusto personal específico.

Según, Vallejo (2013), investigadora acerca de la temática en cuestión y grupos considera que todos estos colectivos son producto de una generación que ha crecido desde la tecnología y el consumo constante de la información, así mismo agrega que los otaku tienen intereses varios, y no solamente están centrados en la cultura japonesa o pop de aquella nación, sino que también vinculan sus actividades a otro tipo de intereses como los estadounidenses o cuestiones mitológicas que abarcan prácticamente a todos los rincones del mundo.

Dentro de las investigaciones de Vallejo (2013) se da enfoque en que lo artístico, lo semántico y lo simbólico tienen un alto significado en el desarrollo del anime y el manga, insignes elementos de la producción japonesa, además considera que un sujeto social que se considera otaku es sumamente conocedor de aspectos varios y que está en constante búsqueda de acrecentar sus saberes basados en la investigación y el entretenimiento.

La actual situación del Ecuador referente a este tema es altamente beneficiosa, ya que la aceptación es cada vez más grande, llegando incluso a ganar espacios importantes en los grandes medios de comunicación social en la localidad guayaquileña.

La interrogante que surge entonces es ¿Cuál es el atractivo principal que lleva a las personas interesarse por la cultura japonesa? ¿Se vinculan en algo las culturas ecuatorianas y japonesas?

Las anteriores preguntas llegan a ser resueltas en el desarrollo del producto comunicativo y la presente investigación bibliográfica, puesto que la subcultura conlleva en sí grandes atractivos visuales que ejercen influencia sensorial en la mayoría de personas que las observa, más aún en el sector juvenil.

En cuanto al desarrollo de las culturas que a simple vista parecen ser sumamente diversas, realmente se complementan y se mezclan, incluso personajes de la cultura popular ecuatoriana tienen su espacio en el desarrollo de las convenciones otaku, pues forman parte del colectivo como integraciones y hasta se vuelven interactivas para el público asistente.

El autor Giddens (1995) considera que debido a la existencia de una gran fuerza mercantil de exportación cultural se ha logrado penetrar las manifestaciones japonesas a nivel mundial, todo esto se realiza mediante el consumo, la compra y la venta. Varios ejemplos de estos son las transnacionales, industrias del entretenimiento, alimentación y demás cuestiones inclusive vinculadas a la tecnología que realmente logran una influencia y hasta cierto apoderamiento de los países en los cuales se inmiscuyen, esto se da sobre todo en naciones con poco rescate o valoración de su propia identidad.

Son los jóvenes quienes se acercan más al desarrollo de estas actividades, ellos no lo toman como una cuestión negativa y de alejamiento de su cultura, todo lo contrario, consideran que esto promueve más la búsqueda de una propia identidad basados en el reconocimiento de otros para el conocimiento individual, es por esto que los otakus son definidos como un colectivo integrador y cercano a la juventud, que congrega a públicos de distintas edades y estratos sociales.

Conclusión

La profunda investigación realizada a través de los métodos citados arroja varias conclusiones importantes sobre la temática de la subcultura otaku y el entorno en el cual fue observada, en este caso la sociedad guayaquileña. A partir del desarrollo de las entrevistas realizadas a profesionales del tema, personajes, participantes activos y público en general se logra percibir algunas cuestiones a favor y en contra sobre la instalación de esta subcultura en el medio ecuatoriano.

Varios profesionales destacados en el tema indican que los otaku y todo lo referente a la cultura asiática han logrado tener gran popularidad y aceptación en la ciudad, por ello no puede ser considerada como una moda pasajera, más bien se establece como un fenómeno social y que según dichos estudiosos cumple con todas las características para lograr aquella denominación.

Así mismo destacan el mestizaje cultural que ha existido debido a la inserción de fanáticos y participantes otaku en la ciudad de Guayaquil, pues varios elementos propios de la localidad se han combinado con los asiáticos y a su vez con otras popularidades extranjeras acrecentando más el catálogo de diversidad que ofrece esta subcultura, cuestiones como expresiones, personajes representativos, lenguajes corporales, lo coloquial, en conjunto con un sin número de características llevan una mezcla de ambas cuando se encuentran en un territorio ajeno como el ecuatoriano del cual se adueñan de forma imponente, llamativa y atractiva permitiendo la participación e integración de todos quienes gustan de sus expresiones.

Una de las problemáticas más cuestionadas y comentadas a las que se enfrentan los integrantes de esta subcultura es el prejuicio de quienes no se toman el tiempo necesario para conocerla, pues la acusan de invocar situaciones de cultos satánicos y adoraciones a seres malignos, este argumento sigue siendo el punto débil de esta subcultura, que si bien es cierto contiene a personajes de esta índole no hace enfoque a la adoración o admiración hacia lo oculto, sino que lo representa como un álgar del bien, entre la paz y la guerra para llegar a un conflicto y posterior resolución de sus tramas.

Los valores que se destacan dentro del anime, el manga y la comunidad otaku son variados, pues van desde el compañerismo, la lealtad, la responsabilidad, la valentía y el coraje, cada uno de sus personajes conlleva una significancia en particular, por lo cual la

sociedad guayaquileña debe conocer un poco más de este mundo animado y gráfico para comprender que no son tan distantes.

Es importante erradicar definitivamente prejuicios y estereotipos para investigar cualquier fenómeno y más aún cuando este causa una influencia notoria en nuestro medio social, ya que es la única manera de poder dar una perspectiva clara de lo que se trata y declarar con objetividad el desarrollo cultural que tiene la comunidad para dar un veredicto final más cercano a la realidad.

Viajes en el tiempo, criaturas mitológicas y demás elementos forman parte de la fantasía de los creadores de estas producciones para entretener porque se deben a un medio comercial de niveles globales comparado solo con Hollywood, abarcando un público amplio y disponible para todos.

Al final el juicio del contenido dependerá del criterio que tenga cada consumidor, su formación, valores, conocimiento del tema, inteligencia emocional, entre otras cuestiones. La psicología de cada sujeto social debe estar orientada hacia el entendimiento de los elementos y personajes, así como también no llevar al extremo las situaciones ocurridas dentro de las producciones, pues son fantásticas y basadas en la imaginación de sus creadores.

La subcultura otaku no hace daño alguno a nadie, ya que al igual que las películas y series que se reproducen normalmente en televisión y otros medios son meramente para el entretenimiento del público en general, el cual ha venido formando parte de esta comunidad de manera acrecentada conforme al avance de las décadas, llegando a instalarse en todo el mundo y mezclándose con otras expresiones de diferentes localidades generando así una riqueza cultural profunda y extensa.

Aspectos técnicos y estéticos empleados en la producción.

De acuerdo a lo enseñado en clases por profesores en el área de producción multimedia, se decidió realizar una combinación de varias ideas gráficas, a continuación, su explicación.

Pre-Producción.

Desarrollo de la idea. – Para comenzar con el proyecto del documental se hizo una investigación profunda que permita tener una idea de lo que se necesitaría para avanzar a las siguientes fases de Producción y Post-Producción, luego de tener claro todo el panorama se consiguieron los equipos técnicos, artísticos y de edición necesarios para trabajar el documental, así como también la parte investigativa y búsqueda de contactos para la realización de las respectivas entrevistas.

Para la parte de producción y realización se elaboró una lista en la que se detalle con la mayor exactitud posible las necesidades de utilería.

El final de la fase de preproducción se resume en la confección de un guion en el que quedará programado el orden de edición, dicho guion y lista se anexan por separados de este documento.

Producción.

Proceso:

Edición. – Antes de empezar a ubicar videos, fotos y demás se organizó todo en carpetas y sub-carpetas respectivamente para poder tener una mayor organización de información al momento de ubicar el material necesario a utilizar para cada sección, musicalización, material de stock, material de archivo, entrevistas y más.

Con respecto al material de stock fue necesario descargarlo de internet en la mejor resolución posible para poder graficar las referencias mencionada por los entrevistados en el documental.

Dirección de Fotografía:

Entrevistas. –Se decidió utilizar la regla de los tercios, esta regla divide una imagen en nueve segmentos de igual tamaño utilizando como referencia dos líneas imaginarias tanto verticales como horizontales y en el cual se recomienda utilizar los puntos de “corte” entre las líneas para distribuir los objetos de la escena, lo cual permite un mejor manejo de la imagen y punto de enfoque del espectador.

Material de Archivo. – Para poder graficar un poco de lo que hablaban los entrevistados, se utilizó diferentes videos recopilados a lo largo de 2 años de trabajo, razón por la cual se nota una diferencia de calidad de unos con otros, ya que van de formatos como 1280 x 720 a 60 fps hasta 4k a 24 fps y 60 fps respectivamente, fue necesaria esta combinación para argumentar con imágenes lo que nos comentaban los profesionales acerca del tema al que se referían en su gran mayoría.

Sonido:

Grabación de Audio. – Al momento de empezar a grabar el audio de cada entrevista se revisaba que el equipo estuviera en óptimas condiciones de uso, tanto auriculares como micrófono de ambiente y grabadora para conseguir una óptima calidad de audio y no tener inconvenientes en la edición y regulación del volumen.

Musicalización. – En cuanto a la música de fondo para respaldar este documental, se utilizó el soundtracks de varias series de anime como “Full Metal Alchemist: Brotherhood” “Digimon” entre otros, cada uno fue utilizado cuidadosamente en cada sección del documental dependiendo del tema a tratar siendo claramente calibrado para que no interfiera con las voces de los participantes.

Post-Producción

Línea Grafica. – Referente a la línea grafica que se manejó en este video documental en el área de banners de presentación y otros fue sencilla pero a la vez dinámica, se utilizaron colores como: amarillo, blanco y diferentes tonalidades de grises para dar un toque de seriedad, pero también mostrando algo animado y llamativo; con respecto a las barras horizontales que hay en el borde superior e inferior del video es para darle un estilo cinematográfico un poco más profesional.

Colorización. – Al momento de darle una tonalidad al documental se pensaron en distintos tipos de Colorización, pero al final se optó por una tonalidad cálida muy suave que se percibe muy poco a primera vista, pero en la comparación con el material en bruto se nota la gran diferencia y para poder colorizar sin problemas de saturación brillo y contraste se grabó en tonalidad neutra para así editarlo a conveniencia y por último se utilizó un pequeño sombreado que resalte al entrevistado.

Estrategias de Divulgación

Para poder divulgar correctamente el proyecto documental se pensó en realizar una reunión con los directivos de cada evento como: Super Fan Fest, Budokan, Comic Con y así proyectar el documental en la apertura del evento para que sea visualizado por las personas que asisten al evento por curiosidad y no tienen mayor información sobre esta cultura.

También se ideó hacer un plan de medios para cada medio de comunicación posible, por ejemplo:

- Invitación por medios masivos de comunicación
- Invitación por anuncio de prensa: Se elaborará un anuncio para publicarlo.
- Afiche: Se elaborará y publicará un afiche oficial para el estreno del proyecto.
- Página Web: Si es posible publicar una página web del proyecto.

Cronograma de Actividades.

ACTIVIDADES	HORAS	FECHA
Estructuración del producto comunicativo	20	15 de Mayo / 6 de Junio del 2016
Reuniones con el docente guía	30	15 de Junio / 15 de Agosto del 2016
Fase de entrevistas a personajes representativos	30	14 de Septiembre /15 de Noviembre del 2016
Investigación bibliográfica	10	Noviembre de Marzo / 18 de Noviembre del 2016
Desarrollo del producto comunicativo	50	25 de Noviembre / 17 de Diciembre del 2016

Edición del producto comunicativo	80	20 de Diciembre del 2016 / 6 de Enero del 2017
Correcciones	30	6 de Enero /23 de Enero del 2017
TOTAL:	250 horas	

Presupuesto

RECURSOS	VALOR
Computadora de escritorio Core i7 para proceso de edición	\$2.500
Grabadoras de voz	\$80
Micrófono Boom para las grabaciones.	\$100
Cámara Canon Rebel t5i y accesorios, para grabar entrevistas	\$1.800
Transporte y movilización	\$120
Viáticos y alimentación:	\$250
Recursos extras	\$200
TOTAL:	\$ 5.050

Glosario de términos.

Anime: Vocablo japonés que significa animación. El acostumbrado uso de esta denominación ha hecho que este término prácticamente se oficialice cuando de producciones japonesas se trata convirtiéndolo en un sello de esta cultura asiática.

Shounen: (en ocasiones shounen o shonen) se trata de un género de manga idealizado para un público determinado, en este caso lectores jóvenes masculinos, sus historias y enfoques abarcan diferentes temáticas y diversas como lo fantástico, lo terrorífico, ciencia ficción y otras más cercanas como la vida cotidiana.

Shoujo: (también conocido como shôjo) manga proyectado para lectores del género femenino, estas temáticas incluyen tanta variación como el shounen e intervienen varios elementos de todo tipo literario como la magia, el romanticismo, pero hacen un enfoque sobre todo en la vida cotidiana y sus problemáticas.

Antitética: Término que señala una posición contraria a la expuesta o conocida en diferentes ámbitos.

Background music: Fondos musicales utilizados en la mayoría de las producciones audiovisuales de todo tipo: largometrajes, series de televisión, animaciones en general. Suelen estar acompañadas por una banda sonora o soundtrack que son canciones populares o creadas para tal producción.

Cosplay: Vocablo inglés costume play, traducido como juego de disfraz. Se trata de la representación de personajes de todo tipo de la cultura japonesa y universal mediante disfraces. La utilización de accesorios y trajes constituyen la base de esta actividad popular, puesto que en las comunidades otaku y demás se realizan concursos donde se eligen a los más destacados. El contexto cultural en el cual el cosplay es abarcado puede darse de diferentes fuentes y de distintos personajes como: historietas, largometrajes, anime, manga, videojuegos, personajes de la cotidianidad, series de televisión y demás posibles representaciones.

Live Action: Es entendida como la obra producida a través de la directa filmación de los personajes, es decir, actores o elementos de la realidad. En esta técnica se recurre al tradicional rodaje de estudios de televisión o en su defecto la grabación en exteriores, se distancias en gran medida de la animación ya que no utiliza los efectos especiales en demasía, así como tampoco abarca el desarrollo de gráficos extensos, el movimiento de dibujos, ni las gesticulaciones por computadora, ni el uso de gráficos informáticos, por lo que demanda otro tipo de enfoque en cuanto a la producción.

Manga: Término de origen japonés que se utiliza para las historietas en general, fuera del territorio asiático se usa también para referirse a este tipo de producciones, así como las que recurren al estilo de dibujo manga y que no sean de origen japonés.

Ova: (Original Video Animation) Son las animaciones de video producidas específicamente para el consumo en reproductores audiovisuales como VHS, Betamax y posteriores DVD, entre otras. Tienen su origen en la década de los 80 en que varios jóvenes retirados de grandes empresas vinculadas a la cultura popular del anime y los gráficos deciden dedicarse al desarrollo de animaciones independientes (freelance) lo que los llevó a idea nuevas formas de difusión de este tipo de producciones, al notar que no tenían ningún tipo de restricciones o limitaciones podían realizar las historias y los personajes como lo idearan. Este tipo de producciones llegó a ser tan difundida y a la vez se convirtió en una subcultura dentro de otra, pues no todos estaban de acuerdo con las temáticas que se desarrollaban en estas animaciones. El término correcto es OAV (Original Animation Video), pero para no confundir las siglas AV con Adult Video (Videos para adultos) en Japón se sigue usando el término OVA.

Ranma ½: Serie de manga y serie de televisión escrita e ilustrada por Rumiko Takahashi. El periodo de duración de la serie fue desde 1987 a 1996 en el Canal 4 de Repretel. El éxito de esta producción llegó a todo el mundo, siendo traducida a varios idiomas y difundida por varias televisoras de alcance global.

Shūkan Shōnen Sunday: Semanario en formato revista que publica temáticas relacionadas al manga shonen desde su iniciación en 1959 hasta la actualidad. Contrario a su nombre Sunday (Domingo), esta revista es difundida a nivel local y global todos los días miércoles.

Seiyū: La denominación más concreta y directa de este término es actor de doblaje, ya que es el uso occidental más común utilizado para acrecentar la difusión de las obras japonesas a nivel mundial en el idioma nativo de cada región. Las ocupaciones laborales de un seiyu van desde series de televisión, largometrajes, videojuegos, entre otras actividades relacionadas.

Tankōbon: Es una palabra de origen japonés que se utiliza para referirse a una compilación de obras sobre una serie, novela, artículos o demás. Aunque se diferencian de otras por contener diversas características.

Videoconsola: Es un sistema o aparato electrónico de entretenimiento casero que reproduce y permite la manipulación de juegos a través de un artefacto (consola), estos juegos se encuentran en cartuchos, discos o ya están integrados en el aparato como dispositivo de almacenamiento. Entre los más populares se encuentran la consola X Box, Play Station, Nintendo DS, entre otras.

Referencias Bibliográficas.

Cobos, T. L. (2010). Animación japonesa. En T. L. Cobos, *Animación japonesa y globalización: la latinización y la subcultura Otaku en América Latina* (pág. 28). Barranquilla: Razón y Palabra (Revista Digital). Recuperado el 01 de 01 de 2017, de http://www.razonypalabra.org.mx/N/N72/Varia_72/32_Cobos_72.pdf

Comic, C. d. (2007). *Blog del comic club Guayaquil*. Recuperado el 04 de 08 de 2015, de <http://comicclubguayaquil.blogspot.com/search/label/Convencion>

Giddens, A. (1999). Tania Lu, mi blog. En A. Giddens, *Un mundo desbocado* (pág. 39). Taurus. Recuperado el 04 de 08 de 2015, de <http://tanielu.co/2010/06/10/animacion-japonesa-y-globalizacion-la-latinizacion-y-la-subcultura-otaku-en-america-latina/#sthash.dxLJ5rKq.dpbs>

Proaño Vallejo, V. P. (2017). *Repositorio Digital*. Recuperado el 01 de 01 de 2017, de <http://dspace.udla.edu.ec/handle/33000/1527?mode=full>