



**UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA
SEDE GUAYAQUIL
CARRERA DE DISEÑO MULTIMEDIA**

**INFLUENCIA DEL ANIME EN LOS HÁBITOS Y COSTUMBRES DE LOS
JÓVENES Y ADULTOS DE LA CIUDAD DE GUAYAQUIL**

**Trabajo de titulación previo a la obtención del
Título de Licenciada/o en Diseño Multimedia**

AUTOR: Luis Fernando Coloma Ronquillo

TUTOR: Guillermo Xavier Paredes Estrella

**Guayaquil - Ecuador
2025**

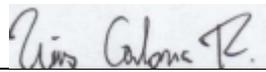
**CERTIFICADO DE RESPONSABILIDAD Y AUTORÍA DEL TRABAJO
DE TITULACIÓN**

Yo, Luis Fernando Coloma Ronquillo con documento de identificación N° 0951177286 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.

Guayaquil, 31 de enero del año 2025

Atentamente,



Luis Fernando Coloma Ronquillo

0951177286

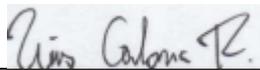
**CERTIFICADO DE CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR DEL TRABAJO
DE TITULACIÓN A LA UNIVERSIDAD POLITÉCNICA
SALESIANA**

Yo, Luis Fernando Coloma Ronquillo con documento de identificación No. 0951177286, 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 trabajo de titulación Influencia del anime en los hábitos y costumbres de los jóvenes y adultos de la ciudad de Guayaquil, el cual ha sido desarrollado para optar por el título de: Licenciado en Diseño Multimedia, 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.

Guayaquil, 31 de enero del año 2025

Atentamente,



Luis Fernando Coloma Ronquillo
0951177286

CERTIFICADO DE DIRECCIÓN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo, Guillermo Xavier Paredes Estrella con documento de identificación N° 0927230631, docente de la Universidad Politécnica Salesiana, declaro que bajo mi tutoría fue desarrollado el trabajo de titulación: Influencia del anime en los hábitos y costumbres de los jóvenes y adultos de la ciudad de Guayaquil, realizado por Luis Fernando Coloma Ronquillo con documento de identificación N° 0951177286, obteniendo como resultado final el trabajo de titulación bajo la opción Producto Artístico que cumple con todos los requisitos determinados por la Universidad Politécnica Salesiana.

Guayaquil, 31 de enero del año 2025

Atentamente,



Mgtr. Guillermo Xavier Paredes Estrella
0927230631

DEDICATORIA Y AGRADECIMIENTOS

Dedico esta tesis a mi familia, mi mayor apoyo y fortaleza. Gracias por su amor incondicional y por enseñarme que, sin importar los obstáculos, siempre se puede seguir adelante con esfuerzo y determinación.

A mi madre, María Teresa Ronquillo, por su apoyo inquebrantable y por darme la sabiduría para tomar decisiones. Su ejemplo de trabajo arduo, sacrificio y perseverancia es mi mayor guía.

A mis hermanos, David Coloma y María Teresa, por ser mi apoyo constante, por compartir conmigo tanto las alegrías como las dificultades y por estar siempre disponibles cuando más los he necesitado. Gracias por su paciencia y por hacerme sentir acompañado en cada paso de este proceso.

A mi abuela, Rosa Peñafiel, quien, con su apoyo y amor, siempre me ha mostrado el valor de la perseverancia.

En memoria:

A mi padre, Luis Coloma, quien, con su ejemplo de esfuerzo y amor, sigue iluminando mi camino aun en su ausencia. Gracias por inspirarme a nunca rendirme. Este logro es también tuyo, y cada página de esta tesis lleva impreso tu legado. Te extraño siempre.

A mi querido abuelo, Luis Coloma, quien, con su amor, sabiduría y ejemplo, dejó una huella imborrable en mi vida. Gracias, abuelo, por tu amor. Te llevaré siempre en mi corazón.

RESUMEN

Los hábitos y costumbres de los jóvenes y adultos en Guayaquil por el contenido multimedia que se consume en la región, en especial aquellos que provienen de la animación japonesa. El análisis de este tema es relevante debido al creciente interés por la cultura japonesa en Ecuador, que ha generado cambios significativos en valores, interacciones sociales y consumo cultural. El objetivo principal es explorar cómo el anime ha transformado estas dinámicas, recopilando testimonios y experiencias a través de un documental. La metodología empleada es cualitativa, basada en entrevistas semiestructuradas realizadas a jóvenes y adultos que participan en eventos temáticos de anime en Guayaquil. Estas entrevistas tuvieron como objetivo identificar los factores que impulsan el consumo de anime, los elementos que explican su popularidad y su influencia en los espacios de interacción social. Entre los resultados destacados, se observó que para los jóvenes y adultos de la ciudad, el anime fomenta la creación de subculturas, el desarrollo de eventos y convenciones, y la adopción de elementos de la cultura japonesa, como la moda, el idioma y la gastronomía. Estas prácticas promueven un intercambio cultural que trasciende el entretenimiento. En conclusión, se evidencia como el anime ha sido un fenómeno cultural que tiene un profundo impacto en los valores, las identidades y las dinámicas sociales en Guayaquil, demostrando la creciente interconexión entre culturas locales y extranjeras.

Palabras claves: *(Anime, Cultura juvenil, Influencia cultural, Medios audiovisuales, Subculturas).*

ABSTRACT

The habits and customs of young people and adults in Guayaquil are influenced by the multimedia content consumed in the region, particularly Japanese animation. Analyzing this topic is relevant due to the growing interest in Japanese culture in Ecuador, which has led to significant changes in values, social interactions, and cultural consumption. The main objective is to explore how anime has transformed these dynamics by collecting testimonies and experiences through a documentary. The methodology is qualitative, based on semi-structured interviews with young people and adults who participate in anime-themed events in Guayaquil. These interviews aimed to identify the factors driving anime consumption, the elements explaining its popularity, and its influence on social interaction spaces. Key findings show that, for the city's youth and adults, anime fosters the creation of subcultures, the development of events and conventions, and the adoption of Japanese cultural elements such as fashion, language, and gastronomy. These practices promote cultural exchange beyond mere entertainment. In conclusion, anime has proven to be a cultural phenomenon with a profound impact on values, identities, and social dynamics in Guayaquil, demonstrating the increasing interconnection between local and foreign cultures.

Keywords: (Anime, Youth culture, Cultural influence, Audiovisual media, Subcultures).

ÍNDICE DE CONTENIDO

DEDICATORIA Y AGRADECIMIENTOS.....	4
ABSTRACT	6
INTRODUCCIÓN.....	9
1. Problema de estudio	9
2. Justificación.....	10
OBJETIVOS GENERAL Y ESPECÍFICOS.....	11
3. Objetivos.....	11
3.1. Objetivo General	11
3.2. Objetivos Específicos.....	11
FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	12
4. Marco teórico referencial.....	12
4.1. La evolución del Anime	12
4.1.1. ¿Qué es el Anime?.....	12
4.1.2. Orígenes del Anime.....	12
4.1.3. Adopción del anime en audiovisuales de occidente.....	13
4.1.4. Impacto Comercial y Consumo Cultural	13
4.2. Comunicación y medios de expansión de culturas.....	13
4.2.1. Teoría de la globalización cultural	13
4.2.2. Teoría de la apropiación cultural	14
4.3. Animación 2D implementada en Anime.....	14
4.3.1. ¿Qué es animación 2D?	14
4.3.2. Evolución de la animación	15
4.3.3. Animación 2D utilizada en el Anime.....	15
4.4. Documental del impacto del Anime.....	16

4.4.1.	¿Qué es un documental?	16
4.4.2.	Documental de entrevista	16
4.4.3.	Narrativa audiovisual	16
4.4.4.	Influencia Narrativa en el Género Shonen	17
4.5.	Cultura y subculturas del anime	17
4.5.1.	Subcultura Otaku y su impacto visual	17
4.5.2.	Comunidades de Fans y Espacios de Interacción.....	17
4.5.3.	Eventos y convenciones de anime: Un espacio de expresión gráfica.....	18
METODOLOGÍA.....		19
5.	Marco metodológico.....	19
5.1.	Métodos.....	19
5.2.	Técnicas.....	19
5.3.	Población.....	19
5.4.	Muestra.....	19
ANÁLISIS DE RESULTADOS.....		20
PRESENTACIÓN DE HALLAZGOS		22
CRONOGRAMA.....		23
PRESUPUESTO		24
CONCLUSIONES		25
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS		26
APÉNDICE Y/O ANEXOS		29

INTRODUCCIÓN

1. Problema de estudio

En las últimas décadas el anime ha ganado una relevante popularidad en Latinoamérica, especialmente en Ecuador. A medida que series de anime como Inuyasha, Pokémon, Sailor Moon, Naruto, One Piece y Dragon Ball Z fueron transmitidas, se generó un fenómeno creciente dentro del consumo audiovisual que ha tenido una influencia en la vida social y cultural de la población hasta la actualidad. De esta manera se dio inicio a una nueva era en la televisión y en el entretenimiento en el país, transformando el anime de ser un producto inusual a una parte fundamental de la cultura pop local del Ecuador.

El anime ha conseguido captar la atención de varias generaciones, desde los 90 hasta el presente en este contexto se expone el impacto del anime, en los valores, las relaciones sociales y los hábitos de consumo, que se presentan y como se sitúan en la cotidianidad de los jóvenes y adultos ecuatorianos. Dicho impacto se manifiesta dentro del país por medio de la realización de eventos y convenciones de anime, tales como la Comic con, el festival Okaeri, el Anime Weekend y el Budokan. También, existen restaurantes que venden alimentos tradicionales como ramen y otros productos japoneses, por último, la creación de grupos sociales como los clubs de fans son algunos de los aspectos que evidencian la adopción de elementos de la cultura japonesa a la nuestra.

Así lo expresa Guarín, S. (2019) quien menciona que:

Con el desarrollo del anime que se presentaban por medio del consumo televisivo pasó lo mismo, con la llegada del internet se pudo conocer más aspectos del anime como el peinado, comida, tradiciones, en donde el joven se vuelve una persona culta, mostrando como separa la comida en diferentes recipientes o hasta en la misma gastronomía intentar hacer una famosa bola de arroz, la que es muy tradicional en el país de Japón, además la facilidad o accesibilidad de pintarse el cabello de color como lo tienen varios protagonistas de estas animaciones. (p. 11).

Como ejemplo de esta influencia en Ecuador como menciona Pabon, G. en su artículo realizado en la Universidad Politécnica Salesiana Sede Quito (2023), “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” (Pabon, 2023, p. 15).

Como se puede observar existen ciudades en el país como Quito, donde se evidencia la influencia notable de la cultura anime. Así mismo, en la ciudad de Guayaquil existen manifestaciones de la influencia del anime como la realización de eventos y convenciones, donde precisamente se busca analizar el impacto de estas producciones audiovisuales sobre la población Guayaquileña. Pese a la fama global del anime, en Ecuador se observa notable escasez del material audiovisual en formato de documental que explore cómo las culturas y valores de series occidentales han influido en el país. En este proyecto tiene como objetivo exponer el impacto del anime en los hábitos sociales y costumbres de los jóvenes y adultos, mediante un documental que incluirá entrevistas a la población de Guayaquil.

2. Justificación

Desde años anteriores se podía observar un considerable crecimiento de la cultura japonesa en el Ecuador y en Latinoamérica en general, hecho que según Guarín (2019), provocó cambios en el ámbito social y cultural a medida que la industria audiovisual se fue expandiendo. Por lo tanto, se puede asumir que esta industria ha fomentado transformaciones en la cultura, ideología y valores en los jóvenes del Ecuador.

Un ejemplo de esta influencia es como La Cinemática Nacional Ulises Estrella en conjunto con la embajada de Japón en el Ecuador realizó en 2018 un ciclo de cine Anime como una conmemoración de los cien años de las relaciones diplomáticas y de amistad establecidas entre Ecuador y Japón, que se dio lugar en la Casa de la Cultura Ecuatoriana desde el viernes 13 hasta el domingo 15 de abril (Ministerio de Cultura y Patrimonio, 2018). Ejemplos como estos, demuestran la presencia de la cultura japonesa en el país, lo que favorece la idea de que existe una amplia influencia en la sociedad ecuatoriana.

Por otro lado, en la actualidad marcas comerciales exhiben campañas o evento relacionados con la cultura anime en Ecuador, tales como los realizados por la cadena de comida rápida McDonald's, quienes ofrecieron eventos por tiempo limitado bajo la temática de anime, esto debido a que la marca habría sido mencionada en múltiples películas o series de anime con un nombre distinto, con lo cual por decisión de la compañía paso de llamarse McDonald's a WcDonald's situación que tuvo lugar desde el 13 de junio hasta finales del mismo mes (Ladines, 2024). Este es uno de los muchos casos que se presentan, en los que se observa como claramente la cultura anime se ha introducido y expandiendo, creándose subculturas en nuestro país. Este proyecto busca documentar y analizar el impacto del anime en los jóvenes y adultos guayaquileños, examinando cómo los medios de entretenimiento internacional influyen en la cultura local.

A su vez, existen series predominantes en las manifestaciones artísticas de muchos jóvenes del país, como lo es la serie de Dragon Ball Z, cuya presencia es aún más notoria ya que es uno de los animes más representativos e importantes dentro de la cultura japonesa y para el mundo en general. Por ejemplo, en el Ecuador hay un total de 84 personas que llevan nombres de personajes de la serie Dragon Ball Z, entre ellos, 33 personas se llaman Gohan, 29 se llaman Puar y 15 se llaman Jiren. Además, hay 2 personas con el nombre Videl, 1 persona llamada Trunks, 1 persona llamada Bills, 1 persona llamada Kaio y 2 personas con el nombre Goten (El Universo, 2024).

Debido a la escasez de contenido audiovisual que evidencie la influencia de la cultura anime en la sociedad ecuatoriana, nace la necesidad de producir un contenido documental donde se analizará a la población guayaquileña, principalmente jóvenes y adultos que crecieron consumiendo este tipo de contenido audiovisual, para expresar las vivencias y plasmar el significado personal en la vida de la población estudiada, y del mismo modo este documental busca también enseñar a las personas a entender en profundidad el hecho de como una serie o película de anime llega a significar en gran o menor medida en la vivencia y cotidianidad de los personas a las que se tiene como objetivo del estudio.

OBJETIVOS GENERAL Y ESPECÍFICOS

3. Objetivos

3.1. Objetivo General

Analizar el fenómeno cultural provocado por el anime en los hábitos y costumbres de la sociedad guayaquileña a través de un producto documental.

3.2. Objetivos Específicos

- Identificar los motivos que impulsan el consumo de anime en la comunidad de fans guayaquileños.
- Identificar los factores que provocaron la popularidad del anime en la comunidad de fans de la ciudad de Guayaquil.
- Producir un documental para mostrar el impacto del anime en los espacios de interacción social de la comunidad de fans de Guayaquil.

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

4. Marco teórico referencial

4.1. La evolución del Anime

4.1.1. ¿Qué es el Anime?

Para comenzar debemos explicar que el anime es la animación proveniente de Japón, la cual cuenta con un estilo de arte particularmente distintivo a otras, es debido a esto que se ha posicionado y diferenciado de entre muchas.

El anime se ha convertido en icono para la cultura pop, y su presencia se evidencia con los años, ya que este va en aumento y sigue expandiéndose en todo el mundo, no se pasa por desapercibido por su influencia en las sociedades, como menciona el autor Guarín S. (2019):

El anime ha sido de gran influencia para la sociedad, así mismo el desarrollo y la evolución de esta industria aumenta la capacidad semiótica de los individuos a costumbres extranjeras como por ejemplo el gusto por un signo japonés o la misma comida, tanto así que hoy en día invaden las calles, centros comerciales, jugueterías en general que aumentan e impacta en la sociedad. (p. 1).

Por lo tanto, percibimos como este se ha expandido y ha influenciado en las sociedades de diferentes países afectando principalmente las culturas, esto ha causado que en las ya mencionadas se posicionen nuevas tradiciones o costumbres de este país.

4.1.2. Orígenes del Anime

El anime tiene como nacimiento en japon, ya que estos tomaron referencia a la animación occidental y motiva a crear las suyas propias, como consecuencia de esto da como resultado el anime, aunque curiosamente los japoneses decidieron usar esta palabra la cual es la abreviatura de *animation*, y dentro de Japón se usa para referirse a cualquier tipo de animación. Pero fuera de este mismo, el anime es conocido de manera específica a la animación japonesa.

El anime como todo tiene un origen, que se remonta a los años 1900, donde la animación japonesa se basó en la americana, ya que en plena guerra se usaban como propaganda de la guerra acontecida. Se conoce que, como primer antecedente directo de la animación, en 2005 se encontró fotogramas de una animación la cual se dice fue realizada en el año de 1907 llamada Katsudo Shasin así lo afirma el autor López (2014), “El carrete de película de apenas tres segundos de duración data de principios del siglo XX (alrededor de 1907), por lo que algunos investigadores la consideran la primera animación japonesa de la historia” (p. 59).

Así es el caso de como el considerado el primer largometraje japonés vio la luz siendo este Momotaro Umi no Shinpe, el cual según López (2012) es considerado el primer largometraje de animación japonesa. Con fines propagandísticos y militares, la película fue encargada por el Ministerio de la Marina Japonesa (p. 111).

Estos fueron y son hasta la actualidad los registros de las animaciones pioneras en el Anime, siendo estas de las más importantes y cruciales para sus inicios.

4.1.3. Adopción del anime en audiovisuales de occidente

La animación japonesa llevó su mercado más allá de las fronteras niponas, hacia las producciones en países occidentales como Estados Unidos, de esta manera se fueron transformando las obras de carácter animado con una reconocible inspiración en el estilo visual japonés. Tal como menciona la autora Escudier (2018):

Desde la mitad del siglo pasado la industria de animación japonesa ha ido creciendo exponencialmente hasta conseguir volver la mirada internacional hacia su producción. Tanto es así que el anime se ha convertido en seña de identidad del país nipón y una gran fuente de ingresos en lo que a la industria audiovisual se refiere. El mercado internacional avala la calidad de la producción nipona, siendo uno de los grandes referentes que podemos encontrar en la industria hollywoodiense, traspasando las barreras del homenaje, el plagio o la reinterpretación, hasta conseguir generar producciones norteamericanas, pero con indiscutible sello japonés (p. 341).

4.1.4. Impacto Comercial y Consumo Cultural

El merchandising de animes como Dragon Ball, Pokémon, y Naruto ha desempeñado un papel importante en la conexión emocional entre los seguidores y sus personajes favoritos, fortaleciendo la cultura otaku en Ecuador. Este fenómeno ha permitido que los consumidores expresen su afición a través de productos de estas series. Según Pabón Flores (2023), el merchandising se ha convertido en un vehículo de identificación para los jóvenes, quienes encuentran en estos objetos una manera de apropiarse de la simbología del anime y expresar su pertenencia a esta subcultura.

4.2. Comunicación y medios de expansión de culturas

4.2.1. Teoría de la globalización cultural

En la actualidad el mundo se encuentra más interconectado que nunca, desde los primeros viajes trasatlánticos hasta la creación del internet, la interacción entre diferentes culturas ha provocado cambios evidentes en las poblaciones de todas las regiones del planeta. Llegando al punto de que los académicos reconozcan la influencia de dichas interacciones y relaciones comerciales en el comportamiento y costumbres de las personas.

La globalización según Reyes (2001) es una teoría que tiene como fin la interpretación de los eventos que actualmente tienen lugar en los campos del desarrollo, la economía mundial, los escenarios sociales y las influencias culturales y políticas. La globalización es un conjunto de propuestas teóricas que subrayan especialmente dos grandes tendencias: (a) los sistemas de comunicación mundial; y (b) las condiciones económicas,

especialmente aquellas relacionadas con la movilidad de los recursos financieros y comerciales.

Además, en el contexto de culturas interrelacionadas, según Ander Egg (2021) en su artículo El proceso de globalización en la cultura indica que la globalización tal como se presenta a comienzos del siglo XXI implica considerar una diversidad de cuestiones diferentes, pero que se entrecruzan y en algunos casos retroactúan unas sobre otras, tales como la identidad cultural y la interculturalidad que comprende a su vez lo multicultural, lo pluricultural, lo poli cultural, lo eco cultural, lo cross cultural.

4.2.2. Teoría de la apropiación cultural

Las expresiones artísticas como la pintura, la música, el arte audiovisual, etc., a lo largo de la historia han tomado rasgos o aspectos de culturas diferentes a las originarias. De esta manera en la actualidad es notable como las culturas se han combinado para dar formas de arte con mayor riqueza y profundidad.

Así menciona James Young (2008):

Picasso, por ejemplo, apropiaba motivos que se originaron en el trabajo de los talladores africanos. Pintores que son miembros de la cultura dominante australiana han empleado estilos desarrollados por las culturas aborígenes de Australasia. Los estilos de jazz y blues desarrollados en el contexto de la cultura afroamericana han sido apropiados por personas ajenas a dicha cultura, desde Bix Beiderbecke hasta Eric Clapton. Los artistas no son los únicos que se dedican a la apropiación cultural. Obras de arte enteras han sido transferidas de una cultura a otra de diversas maneras. El caso más famoso es el de Lord Elgin, quien transportó los frisos del Partenón a Gran Bretaña. Tallados producidos en el contexto de varias culturas indígenas han llegado a manos de museos y coleccionistas privados de todo el mundo (p.1).

4.3. Animación 2D implementada en Anime

4.3.1. ¿Qué es animación 2D?

Este tipo de animación es una de las que más se usa en la creación de dibujos y películas animadas tradicionales 2D. Es decir, dibujar con lápiz y papel u otros materiales cada uno de los fotogramas que intervienen en una secuencia de animación. se coloca en superficie plana es decir que estas formas y objetos tienen área, pero no volumen.

Blancanieves y los siete enanitos, La Sirenita son un claro ejemplo de la animación 2D más populares este proceso también se digitalizó a través de varios programas de animación.

Según Álvarez C. (2007), narra que:

En cuanto al rotoscopio, consistía en fotografiar movimientos ejecutados por actores de carne y hueso, que luego serían calcados por los diseñadores. Esta técnica, creada por los hermanos Fleischer, se reflejaba en un aparato que permitía calcar personajes animados sobre personajes reales proyectados.

Gracias a su combinación, en Blancanieves y los siete enanitos se logró que los personajes resultaran reales, comparados con los deformados y mecánicos que se tenían hasta entonces (p. 59-60).

También el estilo de animación 2D se utiliza en diversos campos como pueden ser los dibujos animados, anuncios, demostraciones de productos y videos de marca o en videos educativos o videos de información y entretenimiento.

4.3.2. Evolución de la animación

La animación ha ido evolucionando a medida del tiempo con avances tecnológicos ya que, con la creación de las computadoras, esto ha generado que surjan nuevas maneras de realizar animaciones digitalmente, dando así un enorme paso dentro del mundo de la animación, pero no debemos olvidar algunas de las variantes que existen en esta rama las cuales son algunas como: Animación 2D, Stop-Motion, rotoscopia y animación 3D.

Álvarez C. (2007), afirma que:

El dibujo animado manual quedará como una excelencia aplicable solo en casos concretos, para recordar viejos tiempos. Los ordenadores han abierto nuevos caminos desconocidos para el mundo de la animación, que facilitan enormemente la expresión de los mundos fantásticos que los creadores imaginan (p. 65).

Así es como esta y las diversas técnicas han sido de largo crecimiento en la historia de la animación dándole más profundidad a personajes siendo evolucionado a medida del tiempo en el mundo de la animación.

4.3.3. Animación 2D utilizada en el Anime

La animación 2D estilo japonesa Anime de hoy en día sigue evolucionando por su enorme calidad y detalle.

El anime japonés puede utilizar una técnica mixta de animación completa y animación limitada donde los personajes permanecen estáticos con leves movimientos de pelo o ropa. Sin embargo, el anime no se centra tanto en la animación del movimiento del personaje. Aunque se tienden a exagerar las expresiones faciales y los actos reflejos, especialmente en los programas infantiles, como las series de Pokémon, las animaciones suelen ser mucho menos frenéticas, con unas interacciones más definidas y organizadas entre personajes, y un movimiento más lento y calculado.

Así lo describe el autor Sánchez (2021):

Se creó un modelo de animación con el cual se podían llevar a cabo las series. Consistía en la reducción de fotogramas por segundo al máximo posible, llegando al punto que, los momentos de conversación dentro de la historia estaban formados por imágenes estáticas donde apenas había movimiento (p. 14).

Esto nos indica entonces que, a pesar de compartir varias cosas en común, existen ciertas diferencias entre el anime y la animación en la forma en que los dos estilos representan el movimiento, los personajes y el entorno.

4.4.Documental del impacto del Anime

4.4.1. ¿Qué es un documental?

Un Documental es una obra audiovisual que representa un aspecto de realidad mediante hechos, situaciones y personajes reales y cuya finalidad es guardar información.

Como Biasutto (1994) menciona:

El documental puede ser de imagen espontánea, cámaras ocultas, entrevistas, testimonios y saber de las opiniones sobre un proyecto que hará a conocer a los demás dando el punto de vista de las cosas. un documental no solo implica el aprendizaje, la obra puede ser más estética y buscar impactar más mediante las técnicas cinematográficas (p. 142).

De este modo podemos intuir que el acto de documentar se acerca a captar mediante un producto audiovisual los momentos en que se están produciendo desde hechos de nuestro interés hasta la captura de un acontecimiento histórico.

4.4.2. Documental de entrevista

La función primera es ser una de las fuentes principales de recopilación de datos e información sobre el contenido a desarrollar.

La entrevista puede también revelarnos perfiles humanos, características desconocidas, condicionamientos personales y consecuencias emocionales En los documentales analizados, la entrevista no solo sirve como medio de expresión, sino que su manejo permite la estructuración del ritmo del relato. Dándonos una profunda conversación con naturalidad, siendo para el documental la base importante de una entrevista para crear su realismo en el documental.

Según Paredes, Pugini, y Scroca (2016), mencionan que “En los documentales analizados, la entrevista no solo sirve como medio de expresión, sino que su manejo permite la estructuración del ritmo del relato” (p. 1).

Por lo que nos podemos dar cuenta que para realizar un documental al momento de realizar una entrevista esta nos puede ayudar a mantener la dinámica en esta misma. Entonces “Podemos afirmar, por lo tanto, que la entrevista es intrínseca a la estructura del documental y esencial para conformar su comunicación audiovisual” (Paredes, Pugini, & Scroca, 2016, p. 1).

Esto permite dar paso a que se pueda organizar todos los elementos como la edición para así posicionar en esta, elementos tales como pueden ser la voz en off, fotografías, y el orden de las preguntas.

4.4.3. Narrativa audiovisual

La Narrativa audiovisual se refiere a la manera en la que se cuenta una historia a través de uso de medios visuales y auditivos y que nos ayuda a nuestra cultura y sociedad para comunicar, entretener y darnos la oportunidad de expresar creatividad.

Según Betancur y Herrera (2011), mencionan que:

Con frecuencia se ha sobrevalorado el papel de lo visual en el desarrollo de la narrativa audiovisual, llegando incluso a considerar el sonido como un asunto complementario y restringiendo el concepto de imagen a aquello que puede ser asimilado por los ojos. Esta concepción es muy limitada, pues la imagen puede entenderse como producto de la construcción de un espectador a partir de estímulos percibidos por los sentidos; con lo cual el espectro abarca imágenes visuales, audiovisuales, sonoras y olfativas, entre otras (p. 2).

Con esto también podemos ver que en la narrativa audiovisual como su nombre lo menciona es importante que las partes que conforman tal como son las más fundamentales es decir lo visual y lo auditivo. Y podemos encontrarlos por ejemplo el cine, la televisión o video. A medida que avanza la tecnología, con ella la narrativa audiovisual va evolucionando y ofreciendo nuevas formas de experimentar y comprender al mundo a nuestro alrededor.

4.4.4. Influencia Narrativa en el Género Shonen

El impacto de series como Dragon Ball y Naruto en el género shonen ha influido profundamente en la creación de nuevas series, estableciendo un modelo narrativo basado en la superación personal y los valores de amistad. Intriago y Rodríguez (2018) señalan que estos animes han consolidado un estilo característico que se observa en numerosas producciones posteriores, en las que se adopta una estructura narrativa inspirada en estos clásicos y sus personajes arquetípicos, que se convirtieron en un referente dentro y fuera de Japón.

4.5. Cultura y subculturas del anime

4.5.1. Subcultura Otaku y su impacto visual

En la cultura anime se presentan grupos diferentes entre sí, que adaptan aspectos propios de las series de ficción a la vida cotidiana. Dentro de estos grupos se encuentra la subcultura Otaku que según Falconí (2014) suelen ser caracterizados como individuos que no siguen un sistema social estandarizado ni adoptan las normas establecidas por la sociedad sobre lo que se considera normal. En lugar de ello, construyen su propia visión del mundo a partir de las creaciones simbólicas que surgen del consumo de anime y productos relacionados. Desde un enfoque antropológico, se puede decir que los Otaku representan una forma de resistencia a un sistema social que busca homogeneizar a todos bajo criterios que dicta como correctos y aceptables (p. 69).

Además, la representación estética de la subcultura Otaku no presenta un estilo visual característico, aunque tiene similitudes a otras subculturas como el metal y el k-pop, ya que usan vestimenta de color oscuro o se insertan piercings en partes del cuerpo visibles, asimismo, tienden a teñirse el cabello con colores llamativos para identificarse.

4.5.2. Comunidades de Fans y Espacios de Interacción

Series como Dragon Ball, Pokémon, y Naruto han sido pilares en la creación de comunidades de fans en Ecuador. Las convenciones anuales de anime, como la “Doragon” en Quito, ofrecen un espacio donde los seguidores pueden celebrar su pasión por estas series a través de cosplay, proyecciones y actividades temáticas. Estas comunidades han ayudado a fortalecer la identidad cultural de los fans y a desarrollar redes sociales en torno a estos intereses. Según Alejandro González (2024), estos eventos representan un canal importante para que los jóvenes conecten y refuercen sus identidades personales a través de la interacción en espacios de intercambio cultural.

4.5.3. Eventos y convenciones de anime: Un espacio de expresión gráfica

Periódicamente, se realizan concentraciones masivas en diversas partes del mundo que reúnen a cientos y/o miles de aficionados al anime, cosplay, etc. En Ecuador existen varias oportunidades al año de asistir a eventos y convenciones destinados a los jóvenes y adultos interesados en el anime y la cultura japonesa en general.

En la actualidad, los principales eventos sociales de anime en el país, en especial en la ciudad de Guayaquil, son el Budokan, el Anime Weekend y el Comi con.

•**Budokan:** Es una convención de anime y comic cuya primera aparición se remonta al año 2012 en la ciudad de Guayaquil. Luego de 12 años organizando y realizando eventos en la ciudad portuaria, Budokan ofreció su primera convención en la ciudad de Quito. Este festival se caracteriza por invitar a reconocidas personalidades en el mundo del anime como actores de voz, músicos, artistas gráficos, etc. (Ecuavisa, 2024).

•**Anime Weekend:** Es una de las convenciones de anime propias de la ciudad de Guayaquil organizada por instituciones tales como la Prefectura ciudadana del Guayas y la Fundación Arte y Cultura del Ecuador. Este evento lleva efectuándose desde el año 2022, y cuenta con auspiciantes nacionales e internacionales. La diferencia principal de este evento es la exposición de artistas y cosplayers locales con el fin de incentivar el apoyo a los talentos nacionales entre los fans del comic y anime.

•**Comic-Con:** Conocido también como la Convención Internacional de Comics, es un evento que nace en San Diego, California, en el año 1969 (Erica Fox, 2009). Desde entonces, la marca se ha expandido por diversos países, llegando hasta la ciudad de Guayaquil en donde se celebró la primera Comic-Con el 26 de agosto del 2016. Es el evento más conocido y esperado por los fans del anime del Ecuador, en el cual se realizan presentaciones con actores/actrices, artistas nacionales e internacionales, etc. (Ecuavisa, 2016).

METODOLOGÍA

5. Marco metodológico

5.1.Métodos

Este proyecto utiliza un enfoque cualitativo, dado que se pretende analizar las percepciones y experiencias de los jóvenes y adultos guayaquileños en relación con el impacto del anime en sus vidas. La investigación se llevará a cabo mediante entrevistas y observaciones, lo que permitirá obtener una comprensión profunda del impacto de la cultura anime.

5.2.Técnicas

Las principales técnicas que serán utilizadas para la recolección de datos son entrevistas semiestructuradas. Las entrevistas están dirigidas a jóvenes y adultos consumidores de anime en Guayaquil que acudan a eventos sociales de esta temática. Los datos recolectados en las entrevistas serán analizados para encontrar patrones o similitudes que se puedan extrapolar a la comunidad de consumidores de anime. Para de esta manera documentar las experiencias en común de la población estudiada.

5.3.Población

La población de estudio comprende a los jóvenes y adultos residentes en Guayaquil, asistentes a convenciones, ferias y eventos, quienes consuman anime de manera regular. Este grupo representa una porción significativa de la audiencia que interactúa con el contenido de anime y participa en eventos culturales relacionados.

5.4.Muestra

La muestra estará compuesta por 30 personas seleccionadas aleatoriamente, a partir del evento Budokan que se realizará en Guayaquil los días 11, 12 y 13 de octubre. Los entrevistados serán personas desde 18 años.

ANÁLISIS DE RESULTADOS

Los resultados obtenidos en el estudio realizado han sido ampliamente analizados a través del documental elaborado, en el cual se evidencia el gran impacto que tiene el anime en la cultura de jóvenes y adultos de la ciudad de Guayaquil, y la relevancia que adquieren los productos audiovisuales dentro del psique de las personas en el rango de edad establecido. La producción del documental tuvo en consideración varias fases que facilitaron el cumplimiento de los objetivos planteados para este estudio y que ayudaron a mejorar la calidad del producto generado.

1. Indagación de antecedentes y conceptos clave.

El proceso inicial conllevó la investigación en fuentes secundarias, acerca de la historia detrás de la animación japonesa, sus formas de comunicar emociones, sentimientos, y como este fenómeno se ha ido expandiendo hasta llegar a países de habla hispana. De esta etapa, se logró identificar los temas específicos en los que se centrarían las entrevistas que se realizaron, además de conocer a fondo los eventos que se realizan en el país, lo que ayudó a tener una mejor percepción de los trasfondos sociales en la subcultura otaku.

2. Preparación de materiales y guion.

Para las entrevistas se requirió conseguir con antelación los equipos de grabación necesarios como cámara, micrófonos, trípode, etc. Además, para el producto se realizó un guion y un storyboard para plantear la estructura del documental, y tener la idea general de las características que debe tener el producto artístico con el que se desea mostrar el análisis profundo de la temática.

3. Preparación de las entrevistas.

Se prepararon preguntas abiertas para las personas que se deseaban consultar, las cuales tenían como objetivo conocer u obtener información acerca de los siguientes subtemas:

- Repercusión del anime en sus hábitos y costumbres.
- El impacto generacional del anime.
- Popularidad entre jóvenes y adultos.
- Importancia de eventos sociales con temática anime.

4. Realización de entrevistas y grabación de escenas.

Se eligió al evento Budokan realizado en Guayaquil en el mes de octubre de 2024 como lugar para las grabaciones de las escenas y las entrevistas. En total, se realizaron 30 entrevistas a mujeres y hombres que se encontraban en el rango establecido, además se hicieron las tomas necesarias del evento para el documental. En estas entrevistas se pudo constatar que los jóvenes y adultos de la ciudad de Guayaquil han sido altamente

influenciados durante las últimas décadas por el contenido audiovisual anime, manifestando que en la actualidad se vive de manera más ferviente la cultura del anime gracias a la expansión de estos temas por los medios digitales, y a la aceptación general que se le ha dado a los grupos y subculturas que se desprenden del consumo de este contenido. Adicionalmente, en el evento se comentó y se pudo visualizar grandes grupos de personas intercambiando experiencias al ver anime o realizando actividades populares como cosplay.

5. Realización del producto documental

En base a las entrevistas y tomas de escenas realizadas, se procedió a fabricar un audiovisual en el que se plasmaran las opiniones de los entrevistados, y los hallazgos encontrados acerca del impacto de la animación japonesa en el grupo de personas estudiado. Los conceptos clave y conocimientos de la producción artística adquirieron un rol importante en la producción de este documental, ya que fue necesario usar las técnicas correctas de grabación y edición para mostrar un producto que pueda describir con precisión el sentir y las experiencias de los jóvenes y adultos de la ciudad de Guayaquil con este tipo de contenido. Por ejemplo, se optó por usar diferentes planos de grabación como plano general, plano entero y primer plano, para detallar las expresiones faciales y corporales que utilizaban los entrevistados, pero a su vez mostrando el lugar del evento para ofrecer más detalles visuales al espectador acerca de este tipo de actividades.

6. Efectos del contenido multimedia en la sociedad

Uno de los hallazgos más significantes de este estudio fue la relevancia que tienen los contenidos audiovisuales en la construcción personal de los jóvenes y adultos. En la investigación, se observó como la adopción de valores, costumbres, creencias e ideologías, están altamente relacionadas con las experiencias de las personas con las obras artísticas de animación japonesa a las que se han expuesto a lo largo de sus vidas.

En las entrevistas se escucharon opiniones acerca de cómo el anime ayudo a ciertos jóvenes a ser más proactivos en sus vidas sociales, a valorar las amistades y relaciones humanas, aprender a mantenerlas a lo largo de la vida sin perder la personalidad propia de cada uno de ellos. También se comentó como ha ido evolucionando la difusión de este tipo de contenido en los medios tradicionales hacia los medios digitales, y como esto ha dado paso a una expansión del fenómeno a personas que de otra manera no hubieran tenido la oportunidad de disfrutar de las obras audiovisuales.

PRESENTACIÓN DE HALLAZGOS

El presente estudio analiza la influencia del anime en los hábitos y costumbres de los jóvenes y adultos de Guayaquil, destacando cómo esta manifestación cultural ha moldeado sus interacciones y expresiones sociales. A partir del análisis de entrevistas y material documental, se han identificado tres hallazgos principales, en los cuales se muestran los resultados pertinentes:

1. Construcción de identidad y subculturas

- Se constató que las obras de anime favorecen la formación de comunidades con identidad propia, en donde los entrevistados señalaron que esta afición no solo influye en sus preferencias de entretenimiento, sino también en su manera de vestir, en su vocabulario y en los espacios de socialización. La popularidad de eventos como el Budokan muestra el papel del anime en la consolidación de la subcultura Otaku en Guayaquil (**Ver Anexo 1**).

- Se obtuvieron testimonios mediante entrevistas que evidencian el impacto del anime y la motivación detrás de su consumo. Los participantes señalaron que el atractivo visual, las tramas complejas y los valores transmitidos por las series son los que enganchan al espectador que impulsan a su consumo (**Ver Anexo 2**). Además se destacó que las obras de anime ofrecen historias que conectan emocionalmente y reflejan valores como la amistad, el amor, la perseverancia y la superación personal.

2. Impacto en la socialización y los espacios de interacción

- Se observó como el anime ha logrado incentivar la integración social de sus seguidores a través de eventos temáticos, comunidades en línea y actividades como el cosplay (**Ver Anexo 3**).

- Se estudió el hecho de que los fanáticos encuentran en estos espacios una oportunidad para compartir intereses y establecer conexiones significativas con otros, fortaleciendo su sentido de pertenencia a un grupo (**Ver Anexo 4**). Este crecimiento ha permitido la formación de comunidades que comparten intereses comunes, dialogar reuniones entre ellos y fortalecer su visibilidad en la ciudad.

3. Apropiación e influencia cultural japonesa

- Se recopiló material audiovisual que muestra la presencia del anime en la vida cotidiana, con lo que se realizó el documental con un enfoque claro, combinando entrevistas, imágenes de archivo y análisis teórico para presentar un panorama completo del impacto del anime en Guayaquil (**Ver Anexo 5**).

- Se verificó que el consumo de anime ha traído como consecuencia la adopción de elementos de la cultura japonesa en Guayaquil. La gastronomía, el idioma y las tradiciones niponas han sido incorporadas en la vida cotidiana de los seguidores, generando un intercambio cultural que va más allá del entretenimiento (**Ver Anexo 6**).

Este fenómeno refleja el impacto que ha tenido la globalización de este género y la influencia de los medios audiovisuales en la creación de nuevas dinámicas culturales. Estos hallazgos demuestran que el anime ha formado parte de los factores de transformación cultural y social en la comunidad de jóvenes y adultos de la ciudad de Guayaquil.

Este análisis evidencia que el anime ha trascendido su función de entretenimiento u ocio, convirtiéndose en un fenómeno cultural que influye en la identidad, la socialización y el consumo en la ciudad.

CRONOGRAMA

A continuación, se presenta el cronograma de actividades, en el que se muestran los objetivos específicos del proyecto. Este cronograma proporciona una visión de las actividades planificadas y lo que se requería alcanzar a lo largo de un periodo de 7 meses. Cada objetivo está estructurado en fases, con plazos definidos que permitieron un seguimiento del progreso del proyecto, asegurando así que prosiga de una manera organizada y dentro del tiempo estipulado.

Objetivos/Actividades	Tiempo																											
	MES 1				MES 2				MES 3				MES 4				MES 5				MES 6				MES 7			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Objetivo específico #1 Identificar los motivos que impulsan el consumo de anime en la población guayaquileña, analizando la influencia en la juventud y la difusión de dichas producciones																											
1.1	■	■	■	■																								
1.2					■	■	■	■																				
1.3									■	■	■	■																
Entregable # 1 Recopilación de material de archivo Videos, imágenes, y clips de eventos relacionados con anime.																												
2	Objetivo específico # 2 Describir el impacto del anime en los espacios de interacción social juvenil y adulta en Guayaquil.																											
2.1																												
2.2																												
2.3																												
Entregable # 2 Presentación multimedia que muestre ejemplos visuales del impacto del anime en la sociedad guayaquileña.																												
3	Objetivo específico # 3 Producir un documental para demostrar el impacto del anime en la población de jóvenes y adultos guayaquileños																											
3.1																												
3.2																												
3.3																												
3.4																												
Entregable # 3 El documental completo, editado y listo para su proyección.																												

Tabla I. Cronograma de actividades para la realización del producto documental.

PRESUPUESTO

Finalmente, se presenta el presupuesto que fue destinado para cubrir los gastos del desarrollo del documental, que incluye desde las remuneraciones correspondientes a los asistentes de la producción del contenido audiovisual, hasta los equipos necesarios para la grabación de las escenas del documental.

En total, el presupuesto del proyecto fue de \$465,00 , se presenta el desglose de los gastos en una tabla a continuación.

RUBROS	MESES							Total
	1	2	3	4	5	6	7	
VIÁTICOS Y PASAJES	\$ 10.00	\$ 10.00	\$ 10.00	\$ 10.00	\$ 10.00	\$ 10.00	\$ 10.00	\$ 70.00
Transporte	\$ 10.00	\$ 10.00	\$ 10.00	\$ 10.00	\$ 10.00	\$ 10.00	\$ 10.00	\$ 70.00
GASTOS EN INFORMÁTICA	\$ 50.00	\$ -	\$ -	\$ -	\$ -	\$ -	\$ -	\$ 50.00
Licencias	\$ 50.00	\$ -	\$ -		\$ -	\$ -	\$ -	\$ 50.00
SUMINISTROS Y MATERIALES	\$ 10.00	\$ 10.00	\$ 10.00	\$ 10.00	\$ 10.00	\$ 10.00	\$ 10.00	\$ 70.00
Alimentos y bebidas	\$ 10.00	\$ 10.00	\$ 10.00	\$ 10.00	\$ 10.00	\$ 10.00	\$ 10.00	\$ 70.00
EQUIPOS COMPRA O ALQUILER	\$ -	\$ 125.00	\$ -	\$ 100.00	\$ 100.00	\$ -	\$ -	\$ 325.00
Alquiler de camará	\$ -	\$ 75.00	\$ -	\$ 75.00	\$ 75.00	\$ -	\$ -	\$ 225.00
Equipos de iluminación	\$ -	\$ 25.00	\$ -	\$ 25.00	\$ 25.00	\$ -	\$ -	\$ 75.00
Micrófonos	\$ -	\$ 10.00	\$ -		\$ -	\$ -	\$ -	\$ 10.00
Tripode	\$ -	\$ 15.00	\$ -	\$ -	\$ -	\$ -	\$ -	\$ 15.00
15%	\$ 10.50	\$ 17.40	\$ 2.40	\$ 14.40	\$ 14.40	\$ 2.40	\$ 2.40	\$ 61.80
TOTAL	\$ 20.00	\$ 145.00	\$ 20.00	\$ 120.00	\$ 120.00	\$ 20.00	\$ 20.00	\$ 465.00

Tabla II. Presupuesto de gastos y costos para la realización del producto documental.

CONCLUSIONES

La realización de este proyecto fue muy valiosa ya que permitió comprender el impacto del anime en los hábitos y costumbres de los jóvenes y adultos en Guayaquil. A través de la investigación y la planificación de un documental, se pudo observar cómo este fenómeno cultural ha ido más allá del simple ocio, convirtiéndose en un elemento significativo en la identidad y el estilo de vida de sus seguidores. Este proceso solo ofreció la oportunidad de analizar la influencia del anime, sino también reflexionar sobre la globalización y la apropiación cultural en la sociedad ecuatoriana.

Para alcanzar el primer objetivo, se analizó a fondo la comunidad de seguidores del anime de Guayaquil, observando los motivos que fomentan su consumo y la causa de su creciente popularidad. Se identificó que el anime va más allá de ser solo una forma de entretenimiento, ya que para muchos jóvenes y adultos representa un medio de expresión y un sentido de pertenencia. Además se puede percibir cómo han ido integrado diversos aspectos de la cultura japonesa en sus vidas, incluyendo la gastronomía, el lenguaje y la estética.

En base al segundo objetivo se demostró cómo el anime ha generado muchos espacios de interacción social lo cual ayuda a los jóvenes a mejorar sus habilidades sociales con otras personas con sus mismos gustos como convenciones, eventos y comunidades en línea. Se descubrió que estos entornos no solo facilitan la socialización entre los fans, sino que también estimulan la creatividad a través de actividades como cosplay, ilustración y la generación de contenido.

Además se estudió el impacto comercial de estas producciones en Ecuador, acerca de cómo esto impulsa el mercado de los productos temáticos motivando a diversas marcas adaptar sus estrategias para atraer más público. Se captó en tomas fotografías seguidores realizando actividades de cosplay, bailes, concursos de anime, incluso concursos de gastronomía.

Con respecto al tercer objetivo, se organizó y planificó la producción del documental, estableciendo las entrevistas, locaciones y recursos visuales necesarios para reflejar el impacto del anime en la cultura guayaquileña.

En conclusión este proyecto no solo brinda la oportunidad de conocer y estudiar el impacto del anime, sino que se busca motivar la creación de contenido audiovisual que refleje su influencia en Guayaquil. Estamos convencidos de que este documental aportará a una mejor comprensión de la cultura anime en Ecuador y servirá como base para futuras investigaciones sobre su impacto en la sociedad. y esperamos que este trabajo inspire a otros a seguir explorando la relación entre los medios de entretenimiento y la identidad cultural.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Guarín, S. (2019), *Japón, Anime y una manera de conocer una nueva cultura*, Comunicador social para la paz de la Universidad Santo Tomas en la ciudad de Bogotá.

<https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/15213/2019santiagoguarin.pdf?isAllowed=y&sequence=3>

Pabon, G. (2023), *Cultura del anime en Quito análisis de simbolismos y subculturas en la convención anual doragon y su impacto en identidades*. Universidad Politécnica Salesiana Sede Quito.

<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/25868/1/TTQ1259.pdf>

Ministerio de Cultura y Patrimonio. (2018). *Ciclo de cine animé en el marco de la celebración de los cien años de relaciones Ecuador y Japón*.

<https://www.culturaypatrimonio.gob.ec/ciclo-de-cine-anime-en-el-marco-de-la-celebracion-de-los-cien-anos-de-relaciones-ecuador-y-japon/>

Ladines, J. (2024, 14 de junio). *¿WcDonald's?: El universo del manga japonés se toma McDonald's Ecuador*. Expreso

<https://www.expreso.ec/actualidad/wc-donald-s-universo-manga-japones-toma-mc-donald-s-203294.html>

El Universo. (2024, 8 de marzo). *Decenas de ecuatorianos llevan nombres inspirados en 'Dragon Ball Z' del fallecido Akira Toriyama*. El Universo.

<https://www.eluniverso.com/entretenimiento/television/ecuatorianos-nombres-dragon-ball-akira-toriyama-manga-nota/>

López, A. (2014), *Animación japonesa: análisis de series de anime actuales*. Universidad de Granada.

<https://digibug.ugr.es/handle/10481/34010>

López, A. (2012), *Controversia sobre el origen del anime. Una nueva perspectiva sobre el primer dibujo animado japonés*. Con A de animación.

<https://www.researchgate.net/publication/270524358> Controversia sobre el origen del anime Una nueva perspectiva sobre el primer dibujo animado japonés

Álvarez, C. (2007) *La nueva era de los dibujos animados gracias a la animación digital*. Universidad Jaume I.

<https://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/38380/Cristina+%C3%81lvarez+Villanueva.pdf?sequence=6>

Sánchez, A. (2021) *Un lugar donde pensar. Preproducción de un cortometraje de animación 2d digital*. Universidad Politécnica de València

<https://m.riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/159297/S%c3%a1nchez%20-%20%20Un%20lugar%20donde%20pensar%20.%20Preproducci%c3%b3n%20de%20un%20corto%20de%20animaci%c3%b3n%20D%20digital..pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Biasutto, M. (1994). *Realizar un documental*. Comunicar

<https://www.redalyc.org/pdf/158/15800322.pdf>

Paredes, G., Pagni M., Scroca, A. (2016). *La entrevista en el documental. De cuestionamientos y reivindicaciones*. Anuario De Investigación USAL. Recuperado de

<http://p3.usal.edu.ar/index.php/anuarioinvestigacion/article/view/3552>

Betancur, J., Herrera, E. (2011). *La imagen y su papel en la narrativa audiovisual*. Universidad de Medellín

<http://www.razonypalabra.orgwww.razonypalabra.org.mx/antiores/n49/bienal/Mesa%2011/ImagoColombia.pdf>

Intriago Córdova, Dialmar José. (2018). *Influencia cultural del anime japonés en la recepción de estudiantes de Diseño gráfico de la Universidad de Guayaquil*. Universidad de Guayaquil.

<https://repositorio.ug.edu.ec/items/f41f1e98-328a-43b6-a83c-2ee12785efc7>

El Universo, (2022). *Budokan 2022: Costos, horarios, fechas, actividades y 'meet & greet'*. El Universo.

<https://www.eluniverso.com/entretenimiento/cultura/budokan-2022-costos-horarios-fechas-actividades-y-meet-greet-nota/>

Gil Escudier, Elena. (2018). *La influencia del anime en Occidente: los mundos oníricos de Kon y Nolan*. Fundación Universitaria San Mateo.

https://www.researchgate.net/publication/338479049_La_influencia_del_anime_en_Occidente_los_mundos_oniricos_de_Kon_y_Nolan

Falconí Benavides, Cristian. (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*. Universidad Politécnica Salesiana.

<http://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/7160>

González, Jefferson Vidal. (2024) El anime como herramienta de comunicación y cultura en los jóvenes de la provincia de Santa Elena. Universidad Estatal Península de Santa Elena.

<https://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/10698>

Selva Talón, Raúl. (2019). *Los Otakus de Barcelona y su (auto) identificación. Aproximación etnográfica a una subcultura de la posmodernidad*. Universidad de Barcelona.

<http://hdl.handle.net/2445/173085>

Ecuavisa. (2024). *Quito vivió la Convención de anime y cómic Budokan por primera vez*. Ecuavisa.

<https://www.ecuavisa.com/entretenimiento/gaming/quito-vivio-convencion-de-anime-comic-budokan-por-primera-vez-LL7386184>

Fox Erica. (2009). *Founder of Comic-Con dies at 76*. Fox San Diego.

<http://www.fox5sandiego.com/news/kswb-comic-con-obit%2C0%2C5610639.story>

Ecuavisa. (2016). *Guayaquil vivió la primera convención Comic Con de Ecuador*. Ecuavisa.

<https://www.ecuavisa.com/guayaquil-mi-destino/guayaquil-vivio-primera-convencion-comic-ecuador-MEEC209126>

Reyes, G. E., (2001). *Teoría de la globalización: bases Fundamentales*. Nómadas. Critical Journal of Social and Juridical Sciences, (3).

<https://www.redalyc.org/revista.oa?id=181>

Ander Egg, Ezequiel. (2021). *El proceso de globalización en la cultura*.

<https://www.cultura.gob.mx/turismocultural/cuadernos/pdf13/articulo14.pdf>

Young, James. (2008). *Cultural Appropriation and the Arts*. *Cultural Appropriation and the Arts*. 1-168. 10.1002/9780470694190.

https://www.researchgate.net/publication/288810938_Cultural_Appropriation_and_the_Arts

APÉNDICE Y/O ANEXOS

Anexo 1

Evento de anime



Anexo 2

Entrevistas



Anexo 3

Actividades de Cosplay



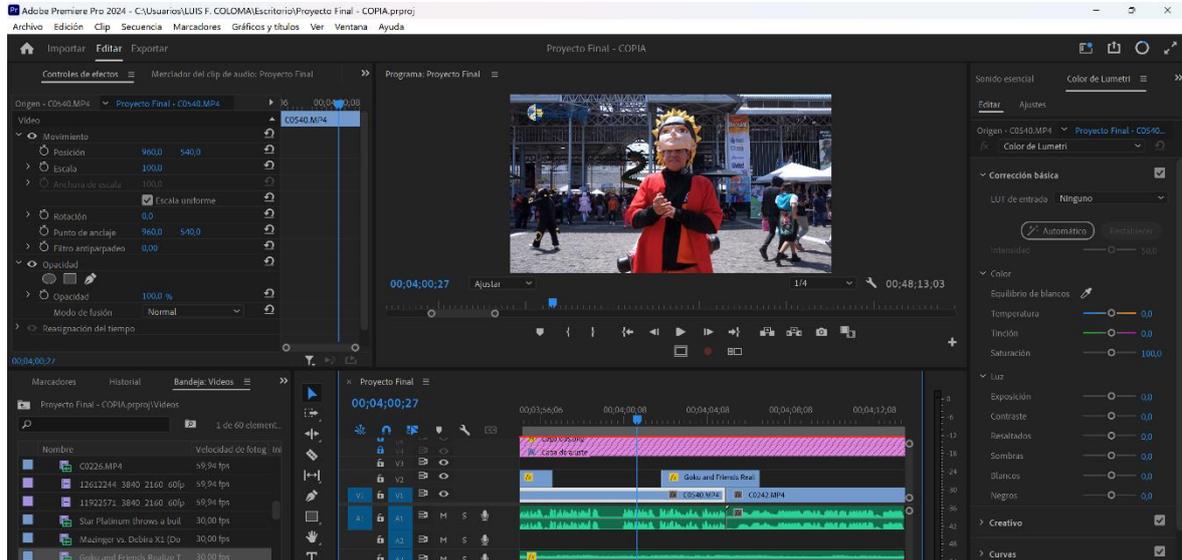
Anexo 4

Actividades Sociales



Anexo 5

Realización de Documental



Anexo 6

Gastronomía Japonesa en Guayaquil

