

# La adaptación de la cultura japonesa en la comunidad Otaku ecuatoriana durante la convención Bunka Taikai 2023.

The adaptation of Japanese culture in the Ecuadorian Otaku community during the Bunka Taikai 2023 convention

<https://doi.org/10.18566/comunicacion50.a04>

Recibido: 8 de julio de 2023

Aceptado: 5 de octubre de 2023

## Resumen

Este artículo tiene como objetivo analizar la adaptación de la cultura japonesa en la comunidad otaku ecuatoriana durante la convención Bunka Taikai – 2023, realizada en la ciudad de Ambato. Además, se busca detallar las características que se adoptan de la cultura japonesa, así como examinar el desarrollo de dicha comunidad en el país. Por último, se pretende delimitar qué tipo de cambios experimentan los participantes y espectadores en su vida cotidiana a raíz de su experiencia en la convención. Para llevar a cabo el estudio, se utilizó la metodología de observación no participante. Esto implicó observar a los participantes que interactuaron con el público y a los espectadores que asistieron a la convención. La población seleccionada fue la de los jóvenes entre 18 y 25 años, ya que ellos constituyeron la mayoría de los asistentes. Para recopilar datos, se usaron, como técnicas, la entrevista y un diario de campo. Se entrevistaron 10 espectadores y 10 participantes de la convención, utilizando un cuestionario compuesto por 12 preguntas. Estas preguntas permitieron obtener información detallada sobre las opiniones y percepciones de los entrevistados, en relación con la subcultura otaku y su participación en la convención. Uno de los hallazgos más relevantes fue que los medios de comunicación tradicionales y digitales desempeñaron un papel primordial en la difusión de eventos y noticias relacionadas con

## Kevin Fernando Alcarraz Pilatasig

Estudiante de la carrera de comunicación. Universidad Técnica de Cotopaxi.

Latacunga, Ecuador.

[kevin.alcarraz1338@utc.edu.ec](mailto:kevin.alcarraz1338@utc.edu.ec)

<https://orcid.org/0000-0001-7971-2323>

## Mayra Gissela Saquina Toapanta

Estudiante de la carrera de comunicación. Universidad Técnica de Cotopaxi.

Latacunga, Ecuador.

[mayra.saquina4287@utc.edu.ec](mailto:mayra.saquina4287@utc.edu.ec)

<https://orcid.org/0000-0002-3441-432X>

## Paulina Gabriela Rubio Molina

Master en Edición multimedia y formación profesional en la Universidad de la Calabria. Docente de la Universidad Técnica de Cotopaxi.

Latacunga, Ecuador.

[paulina.rubio3093@utc.edu.ec](mailto:paulina.rubio3093@utc.edu.ec)

<https://orcid.org/0000-0002-6009-9407>

dicha comunidad. Se evidencio una interculturalidad, en la cual se aprecia la adquisición, transformación y adaptación de la cultura japonesa en Ecuador, creando así una subcultura propia.

## Abstract

This article aims to analyze the adaptation of Japanese culture in the Ecuadorian Otaku community during the Bunka Taikai 2023 convention. Held in the city of Ambato. In addition, it seeks to detail the characteristics that are adopted from Japanese culture, as well as examine the development of said community in the country. Finally, the aim is to define what type of changes participants and spectators experience in their daily lives as a result of their experience at the convention. To carry out the study, the non-participant observation methodology was used. This involved observing participants who interacted with the audience and spectators who attended the convention. The selected population was young people between 18 and 25 years old, since they constituted the majority of attendees. To collect data, interviews and a field diary were used as techniques. A total of 10 spectators and 10 participants who attended the convention were interviewed, using a questionnaire composed of 12 qualitative questions. These questions allowed us to obtain detailed information about the opinions and perceptions of the interviewees in relation to the Otaku subculture and their participation in the convention. One of the most relevant findings was that traditional and digital media played a primary role in the dissemination of events and news related to the Otaku community. This has allowed us to demonstrate an interculturality, in which the acquisition, transformation and adaptation of Japanese culture in Ecuador is appreciated, thus creating its own subculture.

## Introducción

En los últimos años, la comunidad otaku ha experimentado un crecimiento significativo en Ecuador, y se ha ido convirtiendo en un fenómeno cultural cada vez más relevante. Dentro de este contexto, la convención Bunka Taikai, realizada en la ciudad de Ambato en 2023, ha destacado como uno de los eventos más importantes en el ámbito del anime y la cultura japonesa a nivel provincial. Este evento logró reunir a un vasto grupo de participantes, incluyendo no solo a residentes locales, sino también a entusiastas provenientes de otras provincias.

Este artículo surgió a partir del interrogante sobre ¿cuáles son los modos de interacción comunicacional y la adaptación de rasgos característicos de la comunidad otaku adoptados por los miembros entre 18 a 25 años

### Palabras clave

Comunicación;  
Interacción; Adaptación;  
Interculturalidad; Otaku.

### Keywords

Communication; Interaction;  
Adaptation; Interculturality;  
Otaku.

en la convención realizada en la ciudad de Ambato Bunka Taikai - 2023? Para resolver esta cuestión se utilizaron otras preguntas, tales como: ¿Qué caracteriza a las interacciones que se producen en la convención en Ambato: Bunka Taikai - 2023?, ¿qué actividades se realizan durante las convenciones de anime llevadas a cabo durante esta convención?, y ¿cómo se adapta la cultura japonesa mediante la convención Bunka Taikai - 2023 en la ciudad de Ambato? Estas preguntas, se enfocaron en identificar los modos de interacción comunicacional y la adaptación de rasgos característicos que se evidencian en la comunidad otaku durante la convención. Al mismo tiempo, sirvieron para detallar las características que se adoptan de la cultura japonesa, así como el desarrollo de dicha comunidad en el país.

Este estudio busca, entonces, analizar las dinámicas y comportamientos que caracterizan a la comunidad otaku en el contexto de la convención Bunka Taikai, para brindar una visión detallada de los fenómenos observados y los hallazgos obtenidos. Por medio de esta investigación, se esperó alcanzar una comprensión más profunda de esta subcultura, su impacto en la sociedad ecuatoriana y la interculturalidad generada por la unión de estas culturas. También se analizaron, de la cultura otaku, sus creencias, actividades, comportamientos, dialectos, costumbres y tradiciones considerando que son ámbitos diferentes a los de Ecuador. De esta manera, se pretendió observar cómo esta cultura interactúa e influye en la sociedad.

Para finalizar, el presente trabajo se estructuró en cuatro puntos: la cultura otaku, el desarrollo de esta comunidad en Ecuador, los modos de interacción y las actividades realizadas dentro de las convenciones.

## Marco teórico

### La cultura otaku

El término *otaku* puede tener diferentes definiciones, aunque no existe una traducción concreta de lo que significa dicha palabra, sin embargo, está compuesta por *kanjis* (ideogramas usados como escritura en algunos países orientales, como Corea, China y Japón) que, según Joseph (2006) tienen el siguiente significado:

La traducción literal al inglés es difícil, la palabra tiene muchos significados diferentes en sí mismo. La 'o' en otaku generalmente coloca el mundo en una especie de forma honoraria, y el carácter 'taku' significa hogar. Tan literalmente Otaku puede significar varias cosas, incluida una referencia honorable a 'hogar', 'familia' o 'grupo' o incluso 'usted'. (p. 3)

A los Otakus se les puede denominar como *frikis* y *geeks*. Avilés y Brigitte (2022) afirman que “el término *friki*, prácticamente abarca a todos los grupos de fanáticos de la fantasía y la ciencia ficción, pero estos pueden ser divididos debido a sus gustos específicos” (p.37). Por otro lado, del término *geek* dicen que:

Los *geeks* son más cercanos a los *frikis* originales, [y] se denomina de esta forma a las personas fanáticas de la ciencia ficción norteamericana y europea, esto quiere decir, a los fanáticos de los cómics, películas y obras literarias de ciencia ficción”. (p. 37)

En relación con esto, Jaramillo y Ramírez (2018) afirman, por su parte, que:

Los otakus son aquellos *frikis/geeks* que están más enfocados [en el] consumo de productos visuales de origen japonés. Entre sus prácticas destaca el consumo del anime (series animadas japonesas), y el manga (comic japonés), y otras obras provenientes de ese país, las cuales son compartidas entre ellos a través de foros, tanto de medios digitales, como físicos. (p. 54)

El anime y los mangas han generado un gran entretenimiento en su audiencia, y ha logrado globalizarse a través de los medios de comunicación, por lo que, la juventud se ha apropiado de prácticas ajenas a su cultura y ha adaptado rasgos y enseñanzas presentes en los géneros de anime o de manga que consumen dependiendo del sexo y edad. Torres (2010) argumenta que:

El género manga (漫画), aparece desde el siglo XII, pero alcanza fortaleza en manos del japonés Osamu Tezuka en 1947, el cual publicó viñetas que tenían una clara influencia de Walt Disney, no solo en el estilo de dibujo, sino también en el tipo de seriado que empleó. (p. 3)

Actualmente en Japón, la creación de un anime depende de la aceptación del público por el manga creado, Gallardo y Jiménez (2019) expresa que “el comic ha demostrado ser una herramienta como elemento didáctico de una generación que [...] ha mostrado rasgos lingüísticos que conllevan un dinámico dialogo y expresiones coloquiales mediante dibujos, en los cuales se manifiestan diferentes historias” (p. 16). Los mangas, con el tiempo, han empezado a ganar fuerza en empresas animadas que son las encargadas de dar vida al anime. Cobos (2010) dice que “el primer dibujo animado que se registra es *Katsudo Shashin*, de autor desconocido, que data de 1907 con una duración de tres segundos” (p. 7). Además, Cobos aporta otro detalle: “la primera película anime en color la produjo Toei Animation, en 1956, con el nombre *Hakujaden*” (p. 8).

El anime es, pues, un estilo de animación originario de Japón, que se caracteriza por sus diseños de personajes estilizados, historias complejas y temáticas variadas. El anime contiene varios géneros, que van desde la acción, el romance, la ciencia ficción, la fantasía, la comedia y muchos otros. Tal como lo afirma Romero (2014):

El anime cuenta con distintos géneros o temáticas en sus series animadas, entre los temas que se dirigen a un público en particular están los animes infantiles (*kodomo* 子供), para mujeres (*shojo* 少女), para hombres (*shonen* 少年), para adolescentes o adultos jóvenes (*seinen* 青年) y para mujeres jóvenes adultas (*josei* 女性) [...]; [en ellos] se pueden encontrar temas de acción, aventura, comedia, ciencia ficción, drama, fantasía medieval, romance, terror, robots, erotismo, misterio y temas deportivos, entre otros. (p. 9)

Una de las atracciones del anime y del manga son las narraciones y lo representativo de Japón, pues en ellos se muestran las vidas cotidianas de jóvenes y adultos, y también enseñan historia, paisajes, monumentos de las ciudades y pueblos de Japón. Tal como lo dice Intriago (2017):

El anime es uno de los principales recursos artísticos que resaltan los aspectos culturales que tiene Japón. Estas animaciones no solo muestran de forma creativa a la sociedad nipona, sino que ofrecen sus costumbres y tradiciones por medio de contenidos del interés de las audiencias. (p. 19)

### **La llegada del manga y del anime a Latinoamérica**

El arribo de estos géneros japoneses a Latinoamérica ha generado, como en el resto de Occidente, el nacimiento de una nueva subcultura que se autodenomina *otaku* (/オタク), que son aquellos fanáticos de mangas y animes. Estas personas se apropian de bienes culturales, a partir de valores simbólicos que son mostrados en los mangas y animes. Cobos (2010) menciona que:

La llegada del anime a América Latina se ubica en la década de 1970 con la transmisión en televisión de las primeras series dobladas al español, en países como México, Perú, Chile y Argentina [...]. En 1980 continúa con la transmisión por televisión abierta expandiéndose a más países, como Venezuela, Guatemala, República Dominicana, Colombia y Puerto Rico, entre otros. (p. 13)

De esta manera, el anime revolucionó la forma de pensar de algunos latinoamericanos, abrió la posibilidad de conocer nuevos temas de otras culturas y dejó a un lado el tabú por estas. Además, otras investigaciones encontradas en la revisión de literatura científica fue que el anime se ha destacado en programas de televisión Latinoamérica, como por ejemplo...

Mazinger Z, Ranma ½, Sailor Moon, El Galáctico, Supe campeones, Pokemon, Inuyasha, Yu-Gi-Oh! De igual modo, los otakus han adoptado la cultura japonesa y se han apoderado de rasgos característicos de esta cultura. García, N. y García, H. (2014) comentan que:

A través del anime y del manga se transmiten valores, creencias y experiencias de vida del Japón que repercuten directamente en el otaku latinoamericano y lo motivan a continuar con su consumo y, muchas veces, la difusión de la cultura japonesa en América Latina. (p. 3)

En ocasiones, la animación de un manga depende de la gran acogida por parte de sus fans, dado que los comentarios y opiniones de ellos sirven para crear el anime o película. Tal como, Álvarez (2021) explica:

En Japón, las empresas lanzan el manga y, en función del éxito, deciden si habrá un animé. [...] Existen animaciones que no están basadas en historietas, sino que son creaciones originales, e historietas que no dan lugar a versiones animadas o que no son lanzadas en ciertos mercados editoriales occidentales en función de proyecciones de escasa rentabilidad comercial. (p. 350)

El éxito del manga ha permitido crear una nueva etapa, además, con la aparición y expansión del Internet esta ha generado varias subculturas otakus alrededor del mundo. A este respecto, Rodríguez (2017) menciona que:

El éxito de *Neon Genesis Evangelion*, a mediados de los años 90, marcó el inicio de una nueva etapa para la industria del manga, pero es la extensión de Internet la que realmente ha transformado la subcultura otaku en las últimas dos décadas. Los procesos que la industria y el mercado del manga habían estado experimentando durante las tres décadas anteriores se vieron acelerados de forma exponencial gracias a la red, que ha favorecido la difusión rápida del manga más allá de las fronteras de Japón. (p.8)

### **El desarrollo de la comunidad otaku en Ecuador**

A lo largo de la historia de Ecuador, sus habitantes se han caracterizado por absorber rápidamente ciertos rasgos de las culturas extranjeras, es decir, su población adapta palabras, acciones y tradiciones dentro de su propia cultura, y esto equivale a que ellos deciden qué hacer y qué decir con ese tipo de material. La comunidad otaku, de origen japonés, ha adquirido reconocimiento a nivel mundial, debido a su cercanía con los jóvenes de todo el mundo por medio de los diferentes medios de comunicación. Actualmente los otakus, son una subcultura nacida de dicha cultura popular en Japón, la cual se ha expandido globalmente. En la ciudad de Ambato la comunidad otaku, ha crecido y se ha ido integrado poco a poco en la

sociedad por las convenciones llevadas a cabo. Además, por otro lado, se logran identificar varios elementos culturales: estas comunidades otakus atraen a sus residentes y personas de otras ciudades, formando un espacio de interacción y recreación. En referencia a esto, Vivanco (2017) afirma que:

La sociedad actual está inmersa en el desafío magno de la integración de las culturas que de una u otra forma ya que éstas presentan diferencias, que no necesariamente son conflictivas, pero es necesario 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. (p. 2)

El anime llega a Ecuador en el año 1980, pero, no es hasta el año 1990 que las primeras apariciones del anime aparecen dentro de las televisoras ecuatorianas y dan inicio con las series *Los Caballeros del Zodiaco*, *Ranma ½* y *Dragon Ball*. Estos animes tuvieron un gran impacto en los niños y jóvenes de esa época, lo que provocó una gran demanda de accesorios, ropa, tazos, muñecos, tarjetas, etc. con las figuras de su anime preferido y de sus personajes favoritos.

*Dragon Ball* empezó a transmitirse por la señal del canal Ecuavisa en el año de 1998, las continuaciones del anime como *Dragon Ball Z* y *Dragon Ball GT* se transmitieron por el canal Telesistema a partir de 1999. El anime de *Los Caballeros del Zodiaco* también fue transmitido por Ecuavisa desde el año de 1995. Otros animes famosos que fueron transmitidos en esta época fueron: *Sailor Moon* y *Conan, el niño del futuro* por Ecuavisa desde el año 1997 y 1991 respectivamente, y *Ranma ½* por Telesistema desde 1999. (Falconí, 2014, p. 66)

Además de lo anterior, en una de las publicaciones encontradas se menciona que el anime y el manga son una ventana para conocer Japón. Intriago y Rodríguez (2018) lo expresan de la siguiente manera:

El interés del anime en la actualidad se da por las estructuras en las historias que muestran, pues estas permiten abrir una ventana hacia Japón junto a su cultura. Además, la animación nipona no solo se alimenta de la cultura de su país, sino que absorbe una cultura globalizada. (p. 8)

Se estima que la llegada del anime a Ecuador permitió que esta fuera una herramienta que permitió comunicar, incorporar y proyectar identidades en la población, es decir, un instrumento para generar un cambio dentro de la cultura. En este sentido, la comunicación se entiende como un proceso de interacción entre individuos, con la cual se comparten representaciones simbólicas y diferentes informaciones que surgen a partir de la importancia

de un contexto cultural, en este caso el anime. Aunque no existen datos específicos sobre la cantidad de personas que consumen anime, mangas u otras de estas variaciones en Ecuador, se estima que año tras año va ganando más popularidad en niños, jóvenes y algunos adultos. Esto debido a las historias que relatan, las animaciones y el tipo de doblaje que presentan. Dután (2015) dice:

Es por esto que en el año 1990 el anime tiene presencia en el país, dejando huellas [...] que recaban la influencia del anime en la juventud ecuatoriana. El estilo de dibujo, la presencia de los personajes dentro de la historia y la forma de comunicar han sido factores fundamentales para la difusión de anime en el país. (p. 15)

Ecuador, Guayaquil y Quito han sido las ciudades más importantes en la distribución del anime por su gran población y las convenciones realizadas. El anime ha tenido una fuerte incursión en Ecuador su acogida ha sido considerable, especialmente en las dos ciudades ya mencionadas, muchas personas a pesar de que no sean consumidores frecuentes de estos productos lo consideran una parte que marcó su infancia.

Por lo tanto, el otaku en Ecuador busca una combinación de elementos que lleguen a atraer la atención de las personas, también llegan a consumir varios productos que luego desechan, esto debido a que se ha convertido en la nueva moda en Ecuador. García, N. y García, H (2013) afirman que:

Estos objetos culturales extranjeros que han sido apropiados y reformulados por ciertos grupos de jóvenes, denotan una influencia de una cultura tan lejana como la japonesa en la mexicana. Estos muchachos y muchachas han encontrado en dichos objetos una forma de invertir su tiempo que a veces llega a ser una forma de vida. (p. 3)

Es fácil reconocer a personas que consumen anime, ya que ellos se caracterizan por usar ropa holgada, pintarse el cabello de colores extravagantes y hablar frases cotidianas en japonés. De ahí que Bermeo (2021) escriba que:

Dentro de su vestimenta esta comunidad enfoca en vestir como sus personajes favoritos, su estilo es fácilmente reconocible por el uso de camisetas sublimadas con personajes o símbolos de las distintas series que sigue [...]. Su aspecto físico también forma parte de su estilo, por lo que algunas personas de esta comunidad optan por teñirse el cabello con colores extravagantes para imitar el estilo urbano japonés, entre otras cosas usan lentillas de colores que agrandan sus ojos pareciéndose a los ojos de los personajes en el anime, por otra parte, el maquillaje que suelen usar se enfoca en agrandar los ojos. (p. 25)

En una de las investigaciones, cuyo título es “Otakus: Jóvenes con identidad distinta mediante el anime japonés y medios de comunicación”, el autor dice que:

El anime va más allá de dibujos animados de la cultura japonesa, implica una forma de vida, modos de concebir la realidad, formas de pensamiento, de actuar y de ver la existencia humana, ir más allá de lo común con personajes que pueden ser buenos y malos con características más humanas, para los fanáticos, el anime, es concebido como algo increíble, que en muchos casos puede ser que los lleve a una realidad mucho más agradable, a la que viven en su presente. (Jiménez, 2011, p. 48)

Ahora bien, en cuanto a la conformación grupos que comparten el mismo interés, estos crean actividades para mejorar su representación del personaje de anime, practican su idioma, imitan su vestimenta, rasgos faciales e ideología. Se podría pensar, por ello, que ser otaku es adoptar una nueva identidad de personalidad abandonado, incluso, las propias costumbres. Al respecto dice Flores (2013):

En el caso del fenómeno anime predomina la identidad, unida al gusto por las historias contadas desde Oriente [...]. En todo caso sostiene que hay un sentido de pertenencia inmerso en el gusto por el anime lo que no significa que los jóvenes fanáticos a la animación japonesa pierdan su personalidad, sino más bien que se unan con otros que comparten sus mismos símbolos y características sociales lo que los hace parte de un todo colectivo. (p. 97)

En “El anime y la identidad otaku en jóvenes universitarios. El caso de ‘Ukato no Sekai’”, Maguiña (2021), comenta que:

La identidad otaku es una construcción tanto individual como social, pues es un proceso subjetivo que toma como base el producto cultural manga y anime y a partir de esto genera prácticas y ritos propios, estableciendo relaciones con los que comparten los mismos códigos, y a su vez, toma como referencia lo que es distinto a él en la sociedad. (p. 46)

Cuando se lleva a cabo la formación de colectivos cuyos integrantes comparten un interés común, estos desarrollan diversas actividades orientadas a perfeccionar la autenticidad en la caracterización del personaje, a través de una inmersión dedicada en los aspectos lingüísticos y culturales asociados al anime. Por su parte, y en este mismo sentido, Quiroz (2023) menciona que:

Es claro que los clubes de anime sirven como un medio que les permite a sus miembros alcanzar satisfacciones grupales e individuales, al igual que ayuda a los individuos a construir una identidad social, Identidad que se construye mediante la pertenencia a un grupo social. (p. 41)

Ahora bien, las convenciones realizadas en diferentes partes del Ecuador muestran una aceptación diferente dependiendo de la convención, la temática y la ciudad en la que se realice. Para esta comparación, se han seleccionado dos convenciones: la Ureshii Kawaii - 2023, ubicada en Quito y realizada en la Cámara de Comercio, y la Bunka Taikai - 2023, realizada en la Casa de la Cultura en Ambato.

Se notaron diferencias significativas entre ambas convenciones en términos de acogida, precios, público, espectadores, comida, actividades, participantes y venta de artículos. En la convención Ureshii Kawaii se observó un aumento en los precios de todos los aspectos del evento, como comida, entradas, artículos de colección, posters y otros. Además, no contó con una gran afluencia de invitados *cosplayers* a nivel nacional e internacional. Por otro lado, la convención Bunka Taikai - 2023 ofreció precios más asequibles para todas las personas y contó con un amplio espacio. También atrajo la presencia de *cosplayers* de diferentes ciudades y dispuso de jurados reconocidos a nivel internacional. Además, esta convención brindó apoyo a los artistas nacionales al permitirles vender y dar a conocer su trabajo. Por último, una de las actividades que más destacó, y que no se ha visto en otras convenciones, fue el foro de discusión realizado con los invitados internacionales, que permitió conocer más sobre cómo se realiza el *cosplay* en otros países, principalmente, en México y otros lugares donde ellos han participado.

Por medio de este tipo de eventos se aprecia cómo se conectan diferentes culturas y cómo los interesados en la subcultura otaku tienen acceso a más información de aspectos generales como costumbres, tradiciones, vestimentas, idiomas de la cultura japonesa expandiéndose en el territorio ecuatoriano.

Las conexiones directas de culturas diferentes (interculturalidad) crean una subcultura con sus propias características. Esta interculturalidad busca conservar los valores, el respeto y la diversidad, por lo que se convierte en un puente que crea una relación entre diferentes grupos culturales.

[Así] la interculturalidad se fundamenta en la interacción e intercambio positivo de información entre diferentes culturas, considerando que las expresiones culturales no son aisladas y que su accionar está orientado a la expresión y comunicación de sus creencias, saberes y prácticas hacia los demás. Ninguna

expresión o práctica cultural se realiza para ser encerrada y ocultada del mundo, sino más bien para dar a conocer a la humanidad la cultura propia. (Gallo, 2018, p. 25)

De este modo, al convivir diferentes culturas entre sí, se adaptan para sobrevivir y convivir con tranquilidad. Gallo menciona que “El fomento de la interculturalidad desde los diferentes espacios como el educativo permite construir una sociedad fundamentada en el valor y respeto a la diversidad cultural, promoviendo el desarrollo y fortalecimiento de la identidad cultural de cada persona” (p. 22). Este enfoque intercultural promueve el desarrollo y fortalecimiento de la identidad cultural de cada persona al valorar y respetar las diversidades y crean un punto de encuentro entre diferentes realidades.

### **La evolución de los modos de interacción y comunicación**

Con el paso del tiempo se han creado varias aplicaciones, páginas piratas, blogs, grupos de WhatsApp y diferentes redes sociales que permiten mirar anime con gran facilidad en diferentes idiomas. Las interacciones dentro de las convenciones son relacionadas a los animes, la creación del doblaje, el *cosplay*, el karaoke, el teatro, las trivias, los retos de comida japonesa, el modelaje, el arte, entre otros. Además de existir grupos de WhatsApp, Facebook, Instagram, Tik Tok que permiten una mejor comunicación entre los miembros de los grupos, sin importar el género. Guarín (2019) menciona que:

La proyección del anime japonés en la televisión, y hoy en día su facilidad de acceso por medio de internet y páginas web ha sido una influencia de gran sensación dentro de los aspectos sociales, más que todo con sus series anime japonés las cuales han centrado el interés por unos cambios de identidad o cambios de personalidad desde los pensamientos hasta las vestimentas (p. 7)

Por su parte, los medios tanto tradicionales como digitales han aportado con la expansión de la cultura otaku. De ahí que,

Los medios de comunicación, tales como el Internet, la televisión, la prensa y la radio, son a su vez espacios que han sido globalizados, donde el otaku se puede encontrar reflejado, bien sea desde su cultura, realizando el encuentro con su objeto cultural (en el caso del Internet y la televisión), o bien desde la opinión, que, en estos espacios, otras personas hacen de la Cultura otaku. (Balderrama y Perez, 2009, p. 63)

Otros factores manifiestan que la utilización de herramientas de comunicación en la comunidad otaku son las redes sociales, dado que estas permiten hablar con personas que tiene los mismos gustos, se da un intercambio ideas, opiniones y, ocasionalmente, se realiza algún tipo

de encuentro, y así, las plataformas sociales crean vínculos. Álvarez (2016) explica que las “aplicaciones como Facebook son administrados por miembros de las principales empresas que organizan convenciones o eventos temáticos para los otakus, como, por ejemplo, en Argentina, donde los fans del manga/anime intercambian informaciones, inquietudes, interpretaciones, sensaciones, producciones propias” (p. 34). Lo anterior guarda cierto grado de similitud con lo dicho por Rivera (2016) quien explica que “el otaku en Facebook representa un usuario activo en las redes sociales, ya que presenta las características de un *prosumer*, como todo usuario de la Web 2.0” (p. 59). Por último, los otakus no solamente son grupos virtuales, sino que también son físicos, tal como lo asegura Cobos (2010):

El otaku es también un público activo, comparte con otros aficionados en grupos físicos y virtuales, debate en foros sobre sus series favoritas y sobre el estado del arte y la censura en su país. Maneja blogs, construye sitios y portales web (de diferente naturaleza), participa en proyectos de fanzine y e-zine (revistas aficionadas impresas o digitales) y en proyectos de radio en línea (tanto el montaje de la emisora como programas radiales), participa en la dinámica de los medios de comunicación al exponer sus puntos de vista y hasta llega a hacer investigaciones y disertaciones académicas sobre el tema como objeto de estudio. (p. 26)

El internet ha roto varias barreras de interculturalidad, en la cual, varias personas de diferentes países pueden acceder y crear blogs o foros para debatir sobre aspectos de anime. En este sentido, Sacoto y La Tonia Sánchez (2010) afirman que:

En la mayoría de instancias, se puede apreciar el surgimiento de foros y comunidades que se forman a través de la red gracias al internet, que ha acortado las barreras. [...] incluso es un espacio para poder postear o compartir el trabajo de ciertos grupos como Fansubs o Scanlation. (p. 118)

La mayor parte de interacción de la comunidad otaku la podemos observar en las reuniones denominadas convenciones, en las que pueden hablar de anime, manga, series y películas; lo que para Zúñiga (2020) “es un aspecto crucial, puesto que las vivencias de los aficionados deben entenderse desde la presencia de aspectos de identificación (tales como un uso de lenguaje específico y el desarrollo de ciertas actividades)” (p. 4).

### **Las actividades realizadas dentro de las convenciones**

Durante las convenciones realizadas por la comunidad otaku se desarrollan diferentes tipos de actividades de entretenimiento al estilo japonés, entre los organizadores, participantes y espectadores, como colecciones,

accesorios, vestimentas, fotografías, teatros, desfiles, *cosplay* (disfrazados de personajes de juegos, anime o película), invitados especiales en doblaje, emprendimientos (venta de camisas, accesorios, comida, etc.), karaoke, coreografías de bailes (k-pop), juegos de rol, exposiciones, galería de comics, entre otros.

Por otro lado, uno de los eventos más importantes del país es la convención Ichiban, puesto que, como Falconí (2014) lo menciona:

El Club Ichiban fue el primer grupo u organización otaku en nacer en Ecuador y, además, el primero en tener como objetivo fomentar el conocimiento del anime, del manga y de los otaku en todo el país [...]. Las actividades que se realizaron fueron proyecciones de anime, conferencias (de historia del manga, del comic estadounidense y del ecuatoriano, la influencia del anime en Ecuador, etc.), concursos de videojuegos (*King of Fighters*), talleres (de dibujo manga), concursos *cosplay* (la ganadora fue Ligia Mancing por su disfraz de Sango del anime *Inuyasha*), karaoke y presentación de una banda musical de anime. (p. 92)

Una parte de la identidad de los otakus es el comportamiento, expresiones y la forma de comunicarse entre ellos durante las convenciones, pues esto les permite compartir y experimentar vínculos con personas de distintas partes del país. De acuerdo a Santos (2021):

Para la comunidad otaku, las convenciones son la mejor forma de formar vínculos de amistad con personas que comparten sus mismos gustos y pasatiempos; es la oportunidad perfecta para demostrar cuanto conocen de su anime favorito, debido a que se realizan concursos de conocimiento, además de poder disfrazarse de su personaje favorito. (p. 23)

Por otro lado, el *cosplay* ha colaborado para construir parte de la subcultura otaku y la identidad dentro de las convenciones. Debido al impulso que esta brinda ha sido un factor clave para generar diferencias en las convenciones realizadas de Ecuador. Iza y Santiana (2015) comentan, al respecto, que:

El movimiento *cosplay* está asociado en su gran mayoría con grupos de “fandoms” populares, (grupo de personas que comparten un fanatismo por algún pasatiempo, actividades, fenómenos, principalmente asociados a la ciencia ficción), estos grupos se conforman con algunas de las colectividades que se encuentran más activas (p. 39).

De igual manera, durante una convención hay personas que agregan extranjerismos japoneses a su lenguaje propio, debido a que existen personas que hablan japonés o conocen frases cotidianas. De ahí que:

En la interacción de los otakus, en reuniones y fuera de ellas, es común escuchar que manejan un código de comunicación donde utilizan expresiones (palabras y/o gestos) japonesas [...] entre las palabras más utilizadas podemos encontrar *Sugoi* ('genial'), *Gomene* ('lo siento') y *Arigato* ('muchas gracias') siendo las más frecuentes en su lenguaje. (Rodríguez, 2015, p. 89)

Por otra parte, de acuerdo a Salinas (2021) en las convenciones se realiza la venta de diversos productos, a la vez, presentaciones de películas, músicas, juegos, karaoke, entre otras. Salinas afirma que:

Los productos más buscados van desde peluches, bebidas japonesas populares, dulces, chocolates y bocadillos, así como otros artículos japoneses denominados *kawaii* ('cultura linda'), como llaveros, útiles escolares, mochilas, accesorios telefónicos, vestimentas, camisetas, así como figuras de acción, incluyendo figuras para fanáticos adultos. Además de ofrecer piezas de disfraces para *cosplay* casual, sombreros de animales, orejas de gato, juguetes de colección, bancos de monedas, pegatinas y carteles de arte, DVD, manga, revistas de moda y estilo de vida, arte, libros, *yukata* (kimono de verano), *geta* (sandalías de madera), *tabi* (calcetines con punta dividida asociados en el oeste con ninja), abanicos de papel y armas decorativas (espadas *katana*, *nunchaku*). (p.19)

## Metodología

En esta investigación se utilizó un enfoque exploratorio, descriptivo y cualitativo para analizar la subcultura otaku en Ecuador, específicamente en la convención Bunka Taikai - 2023. El objetivo principal fue explorar la realidad de esta subcultura dentro del contexto de la convención.

En el estudio se utilizó la metodología de observación no participante y un diario de campo. Lo cual implicó observar a los participantes que interactuaron con el público y a los espectadores que asistieron a la convención, con el propósito de describir los acontecimientos, descubrimientos o fenómenos que tuvieran lugar en dicho evento. Mientras que el diario de campo tuvo como finalidad principal el registro y la reflexión sobre las experiencias vividas durante la convención. En este diario se documentaron las observaciones, impresiones, aprendizajes y emociones relacionadas con las actividades, conferencias, exhibiciones y encuentros que se llevaron a cabo en Bunka Taikai - 2023.

La muestra seleccionada para este estudio fue la comunidad otaku que asistió a la convención de Ambato en 2023. Esta convención es reconocida como una de las principales convenciones de anime a nivel provincial y atrae a personas, incluso, de otras provincias. La población seleccionada fueron los jóvenes de entre 18 y 25 años, ya que constituyeron la mayoría de los asistentes.

Para la recopilación de datos, se utilizó como técnica la entrevista y un diario de campo. Se entrevistaron un total de 10 espectadores y 10 participantes que asistieron a la convención, utilizando un cuestionario compuesto por 12 preguntas cualitativas. Estas preguntas permitieron obtener información detallada sobre las opiniones y percepciones de los entrevistados en relación con la subcultura otaku y su participación en la convención. Mientras que el diario de campo se utilizó para tomar apuntes de las situaciones y experiencias que ocurrieron en la convención Bunka Taikai.

Con esta metodología, se buscó obtener una visión profunda y completa de la realidad de la subcultura otaku en Ecuador. Los datos recopilados mediante las entrevistas proporcionan información valiosa para comprender mejor esta subcultura y su impacto en la sociedad ecuatoriana.

## **Resultados**

Los resultados se dividieron en dos partes para tener en cuenta la perspectiva de los participantes y espectadores que intervinieron e interactuaron durante la convención Bunka Taikai – 2023, mediante una entrevista.

Las preguntas se separaron por objetivos para tener mayor apreciación de los resultados obtenidos.

**Participantes****Tabla 1**

<b>Primer objetivo: Reconocer los modos de interacción comunicacional que se utilizan en la comunidad otaku en la convención Bunka Taikai - 2023 en la ciudad de Ambato.</b>	
<b>Dimensiones</b>	<b>Resultados</b>
¿Sientes que el personaje que seleccionaste para hacer tu <i>cosplay</i> te ayuda a interactuar con el público?	<p>Los participantes mostraron amabilidad al interactuar y conversar. Además, se observó que las personas se acercaron a los personajes disfrazados para tomar fotos y compartir en sus redes sociales, con el objetivo de formar parte de su comunidad o entorno social. Por último, los participantes explicaron que eligieron esos personajes porque se identifican con ellos en términos de personalidad, deportes, estudios, amistad y vida cotidiana, ya que comparten intereses y características similares. Además, los participantes añadieron que estos personajes son una inspiración en sus vidas para superar diferentes crisis.</p> <p>Cintia Ramírez, de 20 años, manifestó: “Sí, porque me identifico demasiado con Bakugo y mi personalidad es así, dado que es explosivo”.</p>
¿Cómo fue tu primera interacción en una convención de anime, nos puedes contar tu anécdota?	<p>Los resultados evidencian que la interacción durante la participación brindó una experiencia enriquecedora, caracterizada por diversas emociones positivas. Asimismo, se observó que los espectadores presentaron un comportamiento extrovertido durante la convención. Por último, comentaron que su primera convención fue única, dado que eran el centro de atención.</p> <p>Camila Vargas, de 19 años, manifestó: “Me puse nerviosa porque varios me miraban, pero luego gané confianza y mucha gente me animaba y apoyaba para que siguiera haciendo <i>cosplay</i>”.</p>

Nota. Tabla de elaboración propia.

Tabla 2

Segundo objetivo: Examinar la adaptación de los rasgos característicos de la comunidad Otaku en las actividades llevadas a cabo en la convención Bunka Taikai -2023.	
Dimensiones	Resultados
¿Por qué participaste en esta actividad?	<p>Los resultados demuestran la participación en la competencia de la <i>Cosplay Champions League</i> con el objetivo de adquirir experiencia para futuras presentaciones, tanto individuales como en equipo. Además, expresaron que su participación tenía como propósito promover su reconocimiento en el ámbito del <i>cosplay</i> y difundirse a través de sus plataformas de redes sociales. También añadieron que sus amigos y familiares fueron clave en su apoyo para participar en la competencia.</p> <p>Shamyra Maite, de 20 años, mencionó: “Decidí participar para ganar experiencia, aunque prefiero las pasarelas. Además, quería relacionarme con la gente y los fans”.</p>
¿Qué te atrajo a participar en la convención Bunka Taikai?	<p>Los resultados destacan que el conocimiento del evento a través de las redes sociales de la convención fue fundamental para su participación en la pasarela de <i>cosplay</i> y en la <i>Cosplay Champions League</i>. Además, enfatizaron que el ambiente y la programación de actividades desempeñaron un papel esencial en su decisión de participar.</p> <p>Karla Proaño, de 21 años, mencionó: “Fue por los otros <i>cosplayers</i> y quise superarme y estar a nivel profesional, además de las actividades y el cronograma”.</p>
¿Cuál es el elemento diferenciador entre Bunka Taikai y otras convenciones?	<p>Los resultados revelan que la presencia de <i>cosplayers</i> es un elemento constante en todas las convenciones. Sin embargo, en la convención Bunka Taikai se destacó por su carácter innovador, único y diferenciador debido a la presencia de artistas internacionales. Además, la actividad de la <i>Cosplay Champions League</i> se llevó a cabo con el propósito de fomentar el movimiento otaku y transmitir mensajes positivos a las nuevas generaciones.</p> <p>Luis Saens, de 22 años, manifestó: “Es la <i>Champions League</i> porque es un evento diferente que requiere trabajo, tiempo y retos para sobresalir en la comunidad de <i>cosplayers</i>, y además realizan labores para transmitir mensajes positivos a generaciones”.</p>
¿De todas las actividades que tú participaste en qué en otras actividades participarías?	<p>Los resultados revelaron que la mayoría abrumadora de los encuestados expresó su deseo de participar en concursos gastronómicos, específicamente, en el concurso de comelones de ramen, así como en competencias de karaoke, trivias, bailes y coreografías de k-pop.</p> <p>Ricardo Ramírez, de 23 años, mencionó: “El concurso de comida es bueno, porque juegan con la temática y meten trivias en diferentes momentos para que la gente no se aburra”.</p>
¿Crees que las actividades cambian según a quién va dirigido en este caso son diferentes para niños y jóvenes?	<p>Los datos recopilados evidencian una clara distinción en las actividades ofrecidas para mascotas, niños, jóvenes y adultos durante las convenciones. Además, se destaca que la mayoría de estas convenciones están diseñadas para ser eventos familiares, donde todos pueden disfrutar y familiarizarse con una nueva cultura. Por último, se menciona que las actividades varían dependiendo de la temática específica de cada convención.</p> <p>Karla Proaño, de 21 años, manifestó: “Sí, dado que hay varias competencias para niños, jóvenes, mascotas y también para profesionales, y tienen diferentes niveles de calificación”.</p>

Nota. Tabla de elaboración propia.

Tabla 3

Tercer objetivo: Delimitar que tipo de cambios experimentan los participantes y espectadores a la convención Bunka Taikai 2023 en su vida cotidiana	
Dimensiones	Resultados
¿Menciona una debilidad que has visto en la adaptación del anime en la convención Bunka Taikai?	<p>Los resultados revelan que no se identificaron debilidades internas dentro de la convención en sí misma. Sin embargo, se detectó una carencia en cuanto a la difusión y promoción del evento, lo cual resulta en un desconocimiento por parte de algunas personas y, como consecuencia, una baja asistencia. El deficiente manejo de la publicidad en ocasiones resulta en la falta de apoyo suficiente y la falta de viralización de los eventos.</p> <p>Alex Arias, de 23 años, mencionó: “Una debilidad sería que no se dan a conocer muy bien, no realizan una buena propaganda del evento a través de sus redes sociales”.</p>
¿Cuál es tu personaje de anime favorito? y ¿cómo has adaptado sus pensamientos en tu vida cotidiana?	<p>Los resultados revelaron que todos los entrevistados seleccionaron personajes de diversos animes, ya que adoptan y adaptan el pensamiento, ideales y fragmentos de la identidad de cada personaje de anime, incorporándolos en su vida cotidiana. Además, destacaron que rescatan los hábitos de estos personajes en áreas como estudios, amistad, valores, lealtad, deporte, entre otros, y los integran como parte de sí mismos para mejorar como personas en todos los aspectos de sus vidas.</p> <p>Alex Arias, de 23 años, manifestó: “Es Son Gohan de Dragon Ball Z, por ser estudioso, ayudar, ser una buena persona y tratar de cambiar al mundo”.</p>
¿Consideras que la adaptación de la cultura japonesa se hace presente en la convención?	<p>Los resultados obtenidos revelaron que la amplia mayoría de los participantes manifestaron un fuerte acuerdo con esta afirmación. Además, destacaron que durante la convención se puede apreciar la presencia y representación de la cultura japonesa en todos los aspectos, incluyendo música, vestimenta, accesorios, videojuegos, mangas, animes, ilustraciones, gastronomía, idioma, danzas, saludos y cosplay.</p> <p>Luis Saens, de 22 años, manifestó: “Sí, dado que es un fenómeno que Japón trae y también con las redes ha crecido el auge del anime, manga y cosplay, y hay mucha acogida en todos lados”.</p>

Nota. Tabla de elaboración propia.

**Espectadores****Tabla 4**

<b>Primer objetivo: Reconocer los modos de interacción comunicacional que se utilizan en la comunidad Otaku en la convención Bunka Taikai 2023 en la ciudad de Ambato.</b>	
<b>Dimensiones</b>	<b>Resultados</b>
¿Cómo describirías las interacciones en esta convención?	<p>Los resultados evidencian que los espectadores han experimentado una sólida interacción con los asistentes al evento. Además, han observado nuevos métodos de interacción propios de una cultura emergente, que incluyen la invitación de <i>cosplayers</i> tanto nacionales como internacionales. Gracias a esta inclusión, los espectadores han adquirido nuevas habilidades sociales al interactuar con personas que comparten sus intereses.</p> <p>William Chico, de 22 años, mencionó: "Generalmente, este es un ambiente de diversión y nostalgia. La mayoría de las personas que van son adolescentes que están viviendo toda la temática del anime, o adultos que ya lo vivieron y quieren compartirlo con los niños. Es una forma de añorar una parte de la infancia que tuvieron, y es muy divertido".</p>
¿Cuál es tu personaje de anime favorito? y ¿cómo has adaptado sus pensamientos en tu vida cotidiana?	<p>Los resultados evidencian que los consumidores de anime y manga se apropian y adaptan la personalidad, ideología y pensamiento de sus personajes favoritos. Estos personajes se han convertido en una fuente de inspiración para muchos, trascendiendo su función de entretenimiento y diversión. Además, las personas que consumen anime utilizan estos espacios como una forma de expresar y liberar sus emociones, al tiempo que demuestran sus habilidades en actuación y en la confección de trajes de los personajes que interpretan.</p> <p>Leandro Guano, de 21 años, mencionó: "Izuku Midoriya de Boku no Hero me influenció mucho porque llegó un momento en el que sentí que no podía salir de un hoyo emocional debido a situaciones en mi vida. Es un personaje que, a pesar de no tener un don como el resto, siguió adelante y continuó luchando. Naruto Uzumaki también me ayudó bastante cambio mis perspectivas de no rendirme nunca como dice el mismo; es mi camino ninja y jamás retrocedo a mi palabra esos dos."</p>

Nota. Tabla de elaboración propia.

**Tabla 5**

<b>Segundo objetivo: Examinar la adaptación de los rasgos característicos de la comunidad Otaku en las actividades llevadas a cabo en la convención Bunka Taikai 2023.</b>	
<b>Dimensiones</b>	<b>Resultados</b>
¿Cuáles son las actividades que más te han llamado la atención? Enuméralas.	<p>Los resultados demuestran que estos eventos desempeñan un papel crucial en la creación de un espacio social más amplio, donde se reúnen personas de diversas edades, desde niños hasta adultos, que comparten una misma afición. En las convenciones de anime, se destacan elementos como las variadas vestimentas, actividades interactivas, colecciones de figuras, carteles y mucho más.</p> <p>David Acosta, de 22 años, mencionó: "La invitación de los <i>cosplayers</i> internacionales es una gran ayuda para hablar, aprender e interactuar con ellos".</p>
¿A qué tipo de actividades has asistido por favor descríbelas?	<p>Del análisis realizado, se destaca como resultado principal que las diversas actividades presentes en el evento requieren demostraciones e interacciones. La mayoría de los espectadores encuestados coinciden en que asisten con el propósito de presenciar el concurso de cosplay y participar en las trivias. Además, mencionan que los concursos de k-pop son especialmente populares y atraen a una mayor cantidad de personas.</p> <p>Jennifer Zulay, de 19 años, mencionó: "El concurso Onichan, las trivias, la comida y alguna que otra pasarela con el gato".</p>

Nota. Tabla de elaboración propia.

Tabla 6

Tercer objetivo: Delimitar que tipo de cambios experimentan los participantes y espectadores a la convención Bunka Taikai 2023 en su vida cotidiana	
Dimensiones	Resultados
¿Consideras que la adaptación de la cultura japonesa se hace presente en esta convención?	<p>Los resultados obtenidos revelan que la generación actual se ve fuertemente influenciada por las redes sociales, lo cual ha facilitado una mayor adopción de la cultura japonesa, reflejada en la práctica del <i>cosplay</i>. Además, en las convenciones se destacan otros elementos como la gastronomía, la música y el manga.</p> <p>Carlos Proaño, de 20 años, mencionó: “Claro, recordemos que el tema del manga proviene de Japón y todo lo que los chicos están manejando está enfocado en eso. Todos los productos que se ven vienen de la parte japonesa, incluso en los stands se puede ver la gastronomía japonesa. Nada es ni bueno ni malo, todo se complementa. Es bueno aprender de todo”.</p>
¿Crees que esta convención ha influenciado para que se consuma más productos de Japón?	<p>Los resultados destacan que el anime y el manga han generado un impacto significativo en la juventud, especialmente, a través de las redes sociales. Esta influencia ha incentivado la creación de <i>cosplay</i>, donde los jóvenes recrean personajes icónicos de estas formas de entretenimiento. Además, se ha observado un aumento en el consumo de la gastronomía japonesa, lo que demuestra cómo estas expresiones culturales van más allá de la pantalla.</p> <p>William Chico, de 22 años, mencionó: “Sí, por mayor aceptación, hacen que haya más acogida en el país. Ya no son excluidos, ahora son parte de algo. Ya no es mal visto, ha habido una aceptación más grande”.</p>
Cita ejemplos concretos de cómo las convenciones de anime han influenciado en la adopción de la cultura japonesa: la moda, el estilo de vida, música y la estética.	<p>Según los datos recopilados, se evidencia que la comunidad otaku tiene un consumo destacado de productos como el ramen y la adquisición de figuras coleccionables. Además, se observa en la mayoría de las convenciones una adaptación de elementos como la música, la gastronomía y el <i>cosplay</i>, que permiten apreciar una muestra del arte japonés contemporáneo.</p> <p>Carlos Proaño, de 20 años, mencionó: “Sí, en el tema de comida, ropa y gusto musical, pero también en el tema de la cultura japonesa es muy grande. Dentro de esa cultura encontramos el manga y todo lo que los chicos están desarrollando en esta convención está enfocado en ciertos aspectos elementales de lo que es el arte japonés del dibujo. Digamos que se está manejando el arte contemporáneo japonés, más no se trata del arte clásico japonés”.</p>

Nota. Tabla de elaboración propia.

## Conclusiones

En conclusión, se identificaron las características de las interacciones que se producen en la convención en Ambato: Bunka Taikai - 2023. Las cuales mencionaron que en la convención se desarrollan nuevas habilidades sociales con personas que comparten el gusto por la cultura japonesa. También se determinó que adoptan y adaptan la personalidad e ideología del personaje de anime, su actuación y elaboración del traje, que va más allá de entretener y divertir a la gente, razón por la cual, para ellos significa una fuente de

inspiración. Además, comparten anécdotas o experiencia de la primera vez que asistieron y participaron en una convención y sus emociones dentro de esta. Los participantes comentaron que cada convención estaba llena de emociones positivas, que eran extrovertidos, entablaban conversaciones con personas que eran invitados internacionales en el foro de discusión y compartían experiencias de cómo son las convenciones en otros países.

Por otro lado, se distinguió que la convención Bunka Taikai - 2023 y sus actividades estuvieron enfocadas en impulsar el movimiento otaku, brindar mensajes positivos a la ciudadanía e invitar a que nuevas personas se integren a la comunidad otaku. Sus actividades consistían con la presencia de artistas internacionales, concursos de comelones, ramen, karaoke, trivias, bailes, pasarela *cosplay* y coreografías de k-pop. Con la finalidad de mostrar una parte de la cultura japonesa y generar un mayor espacio social, en el cual, participen niños, jóvenes y adultos que, a su vez, puedan adquirir productos en los *stands* de la convención, como vestimentas, figuras coleccionables, *posters*, mangas, almohadas, comida, etc. Por último, cabe destacar que estas actividades cambian dependiendo de la temática y a quienes vayan dirigidas (niños, jóvenes y adultos).

La adaptación de la cultura japonesa en la convención Bunka Taikai - 2023 de la ciudad de Ambato mostró que, tanto para espectadores como participantes, adquieren productos con temática japonesa, como música, ropa, accesorios, videojuegos, mangas, animes, dibujos, comida, idioma, bailes, saludos y *cosplays*. Además, que las personas que participan en las actividades de la convención adoptan y adaptan una nueva personalidad, ideales y fragmentos de identidad de cada personaje de anime y lo incluyen a su diario vivir como: amistad, valores, lealtad, estudio, deportes, entre otros. Además, se identificó que al acoger este nuevo rasgo de personalidad, pensamiento e ideología se genera un gran impacto en la sociedad el cual permite la creación de una nueva subcultura llamada otaku.

Finalmente, se concluye que el Internet ha sido un factor clave al momento de compartir historias, eventos y noticias de diferentes países, en este caso, la experiencia de convenciones de anime en Japón. Esta información ha sido adquirida y transformada por parte de amantes y seguidores de la subcultura otaku en Ecuador, pues esta comunidad ha tomado y transformado rasgos de la cultura japonesa como la identidad, la ideología, las formas de vivir, comer, vestir, hablar, convivir, etc., y la han convertido en suya. Mediante convenciones realizadas en Ecuador enseñan una versión distinta a la de Japón u otros países que, al igual, tienen seguidores o comunidades otakus. La subcultura otaku tiene una versión ecuatoriana distinta a otros países, ya sea por sus temáticas y actividades. Por ello, se puede concluir que esta interculturalidad entre Japón y Ecuador busca conservar y compartir valores,

costumbres, actividades, fiestas y diversidad, interactuando, compartiendo y mejorando mutuamente las experiencias personales y comunitarias para, así, evolucionar cada rasgo adoptado y adaptar una versión distinta e introducirla en la sociedad.

## Referencias

- Álvarez Gandolfi, F. (2016). Cibercultura otaku. Un análisis interdiscursivo de identidades fan puestas en escenas en grupos de Facebook. *Perspectivas de la comunicación*, 9(2), pp. 31-57. <http://bitly.ws/NYM6>
- Álvarez Gandolfi, F. (2021). "La industria está llena de otakus": Cultura de masas japonesa y economía política de la comunicación. *Razón y Palabra*, 25(111), pp. 345-361. <http://bitly.ws/NYMu>
- Avíles, V, y Brigitte, T. (2022). *Diseño de una colección de trajes para la comunidad femenina Cosplay de la ciudad de Ambato*. [Tesis, Universidad Técnica de Ambato]. Repositorio UTA <http://bitly.ws/NYMU>
- Balderrama, L. y Pérez, C. (2009) *La elaboración del ser otaku desde sus prácticas culturales, la interacción con el otro y su entorno* [Tesis, Universidad Católica Andrés Bello]. Repositorio UCAB <http://bitly.ws/NYNj>
- Bermeo, K. (2021). *Anime un recurso para el diseño de indumentaria casual* [Tesis, Universidad de Azuay]. Repositorio UA <http://bitly.ws/NYP8>
- Cobos, T. (2010) Animación japonesa y globalización: La latinización y la subcultura otaku en américa latina. *Razón y palabra*, (72) pp.1-28, <http://bitly.ws/NYPr>
- Dután, F. (2015). *Análisis del anime como medio de transculturización comunicacional en jóvenes de 18 a 24 años de la ciudadela huancavilca norte, ciudad Guayaquil* [Tesis, Universidad de Guayaquil]. Repositorio UG. <http://bitly.ws/NYPM>
- Flores, D. (2013). *El impacto de la serie de anime y manga japonés "Naruto" en las representaciones estéticas, simbólicas, icónicas y discursivas* [Universidad Central del Ecuador, Tesis]. Repositorio UCE. <http://bitly.ws/NYSe>
- 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, Universidad Politécnica Salesiana sede Quito]. Repositorio UPS. <http://bitly.ws/NYSB>
- Gallo, B (2018). *La interculturalidad en la Educación Inicial* [Tesis, Universidad Técnica de Cotopaxi]. Repositorio UTC <http://bitly.ws/NYSL>
- García Núñez, R. y García Huerta, D. (2014). Una aproximación a los estudios sobre los otakus en Latinoamérica. *Contextualizaciones Latinoamericanas*, (10) pp.1-10 <http://bitly.ws/NYT8>
- García Núñez, R. y García Huerta, D. (2013). Manifestaciones de la cultura popular del Japón en México: convenciones de cómics, anime y cosplay. *Paakat: Revista de Tecnología y Sociedad*, (5) pp.1-9 <http://bitly.ws/NYTn>
- Guarín, S. (2019). *Japón anime y una nueva forma de conocer una nueva cultura* [Tesis, Universidad Santo Tomás]. Repositorio USTA. <http://bitly.ws/NYTA>

- Gallardo, M. y Jiménez, C. (2019) *Cultura artística de personajes de series y comics en los Jóvenes guayaquileños. Caso budokan* [Tesis, Universidad de Guayaquil] <http://bitly.ws/NYTM>
- Intriago, C. (2017) *Análisis de la influencia cultural del anime japonés en la recepción comunicológica de estudiantes de primer a tercer semestre de Diseño Gráfico de la Universidad de Guayaquil* [Tesis, Universidad de Guayaquil] <http://bitly.ws/NYU3>
- Intriago, J., y Rodríguez, H. (2018). Influencia cultural del anime japonés en la recepción de estudiantes de Diseño gráfico de la Universidad de Guayaquil. *Question*, 1(59), pp. 1-24 <https://doi.org/10.24215/16696581e084>
- Iza, F., y Santiana, N. (2015). *La transformación del ser a partir de las prácticas comunicacionales y sus representaciones sociales en el movimiento cosplay* [Tesis, Universidad Politécnica Salesiana Sede Quito]. <http://bitly.ws/NYVi>
- Joseph, L. (2006). Otaku: imágenes e identidad en flujo. *CUREJ - Revista electrónica de investigación universitaria*. <http://bitly.ws/NYVU>
- Jaramillo, S., y Ramírez, D. (2018). *Análisis de las significaciones de la cultura "GEEK O FRIKI", en eventos de convergencias como "SHINANIME", en caleños de 16 a 30 año.* [Universidad Autónoma de Occidente] <http://bitly.ws/NYWF>
- Jiménez, C. (2011) *Otakus: Jóvenes con identidad distinta mediante el anime japonés y medios de comunicación.* [Tesis, Universidad Nacional Autónoma de México]. <http://bitly.ws/NYXo>
- Maguiña, L. (2021). *El anime y la identidad otaku en jóvenes universitarios. El caso de "Ukato no Sekai"* [Tesis, Pontificia Universidad Católica del Perú]. <http://bitly.ws/NYXF>
- Quiroz, R. (2023). *Influencia cultural del anime y manga japonés en México* [Tesis, Universidad Autónoma del Estado de México]. <http://bitly.ws/NYXU>
- Rivera, G. (2016) *El uso del post promocionado de Facebook Ads como herramienta publicitaria digital para la generación de engagement en la realización de eventos temáticos: El caso de la tribu urbana Otaku y el festival de verano pop japonés Natsumatsuri* [Tesis, Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas] Repositorio UPC. <http://bitly.ws/NYY8>
- Rodríguez, J. (2015) *Educación, familia, grupos de amigos y medios de comunicación en la conformación de la identidad Otaku, en Tuxtla Gutiérrez, Chiapas* [Tesis, Universidad Autónoma de Chiapas]. Repositorio de la UNACH. <http://bitly.ws/NYYt>
- Rodríguez, J. (2017). *El manga como fenómeno social: Breve historia de la cultura Otaku. Kokoro: Revista para la difusión de la cultura japonesa*, 4, pp. 1-14 <http://bitly.ws/NYZ5>
- Romero, C. (2014). *El anime como instrumento cultural: significados que construyen los jóvenes colombianos* [Tesis, Universidad de la Sabana]. <http://bitly.ws/NYZp>
- Santos, G. (2021). *La narrativa del anime Naruto y la percepción de los usuarios de la plataforma Animeflv.Net.* [Tesis, Universidad Técnica de Ambato]. <http://bitly.ws/NYZz>
- Salinas, G. (2021). *Evento otaku como detonante de visitantes en el municipio de Chimalhuacán* [Tesis, Universidad Autónoma del Estado de México]. Red de repositorios Latinoamericanos. <http://bitly.ws/NYZD>

- Sacoto, F. y La Tonia Sánchez, M. (2010). *Impacto del anime y manga japonés en las representaciones estéticas, simbólicas, icónicas y discursivas en los jóvenes de 15 a 17 años que habitan en la zona centro norte de la ciudad de Quito* [Tesis, Universidad Politécnica Salesiana Sede Quito]. <http://bitly.ws/NYZI>
- Torres, A. (2020). *El anime y el manga, factores que originan la subcultura Otaku*. [Universidad de Panamá] Academia.edu. <http://bitly.ws/NYZU>
- Vivanco, M. (2017) *Inserción de la subcultura Otaku en Guayaquil* [Tesis, Universidad Politécnica Salesiana]. Repositorio UPS. <http://bitly.ws/NZ27>
- Zúñiga, C. (2020). *Cosplay como práctica de identificación y performativa realizada por aficionados de anime y manga en la Gran Área Metropolitana (GAM) de Costa Rica* [Tesis, Universidad de Costa Rica]. Repositorio UCR. <http://bitly.ws/NZ2i>