



**Universidad Autónoma del Estado de  
Hidalgo**

**INSTITUTO DE CIENCIAS SOCIALES Y HUMANIDADES  
LICENCIATURA EN ANTROPOLOGÍA SOCIAL**

**LICENCIATURA EN ANTROPOLOGÍA SOCIAL**

**Jóvenes y consumo cultural de anime y manga: una visión  
antropológica.**

**TESIS**

**QUE PARA OBTENER EL GRADO DE  
LICENCIADA EN ANTROPOLOGÍA SOCIAL**

**PRESENTA:**

**Leyda Aketzali Valle Jandete**

Director de tesis:

Dr. Jesús Enciso González

Lectores:

Dra. Sarahi Isuki Castelli Olvera

Dra. Thelma Ana María Camacho Morfín

Dr. José Enrique Atilano Gutiérrez

Junio 2025



**MTRA. OJUKY DEL ROCÍO ISLAS MALDONADO**  
**DIRECTORA DE CONTROL ESCOLAR UAEH**  
**PRESENTE**

**ASUNTO: AUTORIZACIÓN DE IMPRESIÓN**

La suscrita Directora del Instituto de Ciencias Sociales y Humanidades, comunica a usted que esta Dirección a mi cargo hace constar que, según los documentos que obran en el archivo, los CC:

Thelma Ana María Camacho Morfín	Presidente	
Jesús Enciso González	Vocal	
José Enrique Atilano Gutiérrez	Secretario	
Sarahi Isuki Castelli Olvera	Suplente	

Integrantes de la Comisión revisora de la Tesis intitulada: **“Jóvenes y consumo cultural de anime y manga: una visión antropológica”** presentada por la alumna, **Leyda Aketzali Valle Jandete**, manifestaron su voto aprobatorio por unanimidad con fundamento en el artículo 120, del Reglamento de Control Escolar, para que proceda a su impresión.

Sin otro particular, reciba un cordial saludo.

ATENTAMENTE  
 “AMOR, ORDEN Y PROGRESO”  
 Pachuca de Soto, Hidalgo, 9 de abril de 2025

**MTRA. IVONNE JUAREZ RAMIREZ**  
 Directora



Carretera Pachuca-Actopan Km. 4 s/n, Colonia San Cayetano, Pachuca de Soto, Hidalgo, México; C.P. 42084  
 Teléfono: 52 (771) 71 720 00 Ext. 41026 y 41027  
 jaahya\_icshu@uaeh.edu.mx

“Amor, Orden y Progreso”



## Índice

Presentación: .....	8
Introducción general:.....	10
Capítulo 1: Anime y manga, sus inicios.....	18
1.1 Propuesta de un marco teórico .....	18
a) De los años 70's a los 2000: relación con literatura antropológica y fantástica etc. ....	22
b) El siglo XIX y los pequeños inicios de “dibujos caprichosos” .....	27
c) La difusión de historias de la cultura japonesa a través de viñetas y dibujos .....	34
d) Subculturas y sus términos .....	43
1.2 Inicios del anime y manga en México.....	47
Introducción .....	47
a) Breve historia del <i>cómic</i> en México.....	49
b) Los grupos y subculturas de series japonesas en la Megalópolis de la ciudad de México y Pachuca. ....	55
Capítulo 2: Identidad, Simbología, Poder y Moral en el <i>Shōnen: One Piece</i> y <i>Jujutsu Kaisen</i> . ....	60
2.1 Reseña del contenido de <i>One Piece</i> .....	61
a) Contenido Cultural incluido en <i>One Piece</i> . ....	73
b) Dimensión ética-moral de los personajes.....	78
c) Valores representados en <i>One Piece</i> y la diversidad familiar. ....	81
d) Ser, Pertener y Soñar: La Identidad en <i>One Piece</i> .....	91
e) Libertad, Rebelión y Orden: La Dimensión Política de <i>One Piece</i> .....	97
f) Los Oprimidos y los Creyentes: <i>One Piece</i> como espejo de problemáticas sociales. ....	111
g) De Oriente a Occidente: Guños Culturales y Representaciones. ....	114
2.2 Reseña de contenido de <i>Jujutsu Kaisen</i> .....	117
a) <i>Yōkai</i> , Chamanes y Maldiciones: Elementos mitológicos de la cultura Japonesa. ....	126
b) ¿Existe lo bueno y lo malo en un mundo de hechiceros? .....	129
c) Dinámicas Familiares y Valores en <i>Jujutsu Kaisen</i> : Análisis de las Relaciones Interpersonales. ....	134
d) Identidad y Dualidad: El individuo y sus máscaras en la construcción del ser.....	139
e) Dinámicas de poder y desafío entre chamanes.....	143
f) De la tradición a la modernidad: magia, cultura y el continuum folk urbano. ....	147
g) Religión y creencias: La conexión espiritual y la formación de los chamanes. ....	151
Capítulo 3 Estudio etnográfico de las percepciones de los jóvenes hacia las narrativas manga: su impacto en la identidad. ....	157

Introducción .....	157
a) Diseño de la investigación empírica.....	157
b) Categoría Identidad.....	167
c) Categoría simbología y significados: .....	173
d) Categoría valores culturales:.....	180
e) Categoría lenguaje intercultural: .....	185
Conclusiones: .....	192
Referencias:.....	195
Anexos.....	208

## Tabla de figuras

Figura 1 Caricatura de animales antropomorfos.....	27
Figura 2: Primer manga moderno.....	29
Figura 3: Fragmento de Matsumoto.....	30
Figura 4: La espada sin filo de Junichi Kouchi.....	30
Figura 5: Primera producción de anime.....	32
Figura 6: Sakura Card Captors.....	37
Figura 7: Hunter X Hunter.....	38
Figura 8: Monster.....	38
Figura 9: Diario del Futuro.....	39
Figura 10: NANA.....	39
Figura 11: Haikyuu!!.....	39
Figura 12: Pokemon.....	40
Figura 13: Re: Zero.....	40
Figura 14: Citrus.....	40
Figura 15: Yarin chin club.....	41
Figura 16: Neon Genesis Evangelion.....	41
Figura 17: Kill a Kill.....	41
Figura 18: Hentai.....	42
Figura 19: Estilo Gal.....	45
Figura 20: Explicación de lectura del maga.....	54
Figura 21: División del océano.....	62
Figura 22: Habitantes de la luna.....	67
Figura 23: Explicación de la “D”.....	69
Figura 24: Fabricación de botes flotantes.....	74
Figura 25: Árbol de cerezo en Drum.....	74
Figura 26: La búsqueda de Robin.....	76
Figura 27: Explicación de intercambio de ropas – Mink.....	77
Figura 28: El futuro del mundo.....	79
Figura 29: Donquixote Mjosgard.....	80
Figura 30 y Figura 31: El sacrificio de Zoro.....	82
Figura 32: El poder de la amistad.....	83
Figura 33: Nueva vida de la Familia Don Quixote.....	84
Figura 34: Pelea de Luffy vs Do Flamingo.....	85
Figura 35: Tripulación de Do Flamingo.....	86
Figura 36: Muerte de Corazón.....	87
Figura 37: El sueño de Newtgate.....	88
Figura 38: Brindis de hermandad.....	89
Figura 39 y Figura 40: Rescate de Ace.....	90
Figura 41: Últimas palabras Portgas D. Ace.....	92
Figura 42: Mapa del Reino de Goa.....	93
Figura 43: Rescate de Sabo.....	94
Figura 44 y Figura 45: Voluntad heredada.....	95

Figura 46 y Figura 47: Luffy golpea a un Tenryuubito.....	96
Figura 48: Corrupción por parte de la Marina.....	98
Figura 49 y Figura 50: Reunión de la Marina con los Shichibukais.....	99
Figura 51: Reunión con Imu-Sama.....	100
Figura 52 y Figura 53 Declaración de Guerra.....	102
Figura 54: Momonosuke, el nuevo Shougun.....	103
Figura 55: Planes para el exterminio de Ohara.....	105
Figura 56: No existen planos para un barco pirata.....	106
Figura 57 y Figura 58: Discurso falso.....	107
Figura 59 y Figura 60: La determinación de Luffy.....	108
Figura 61: Discriminación hacia Hachi.....	109
Figura 62: Primera transfusión de sangre de Gyojin a humano.....	110
Figura 63: No eres un dios.....	113
Figura 64: Representación de un altar de sacrificios.....	114
Figura 65: Dios de la isla de Jaya.....	114
Figura 66: Representación de países en One Piece.....	115
Figura 67: Referencia a Ishikawa Goemon.....	116
Figura 68: Clasificación de maldiciones.....	119
Figura 69: Armas malditas.....	123
Figura 70 y Figura 71: Sukuna de la mitología y Sukuna de la cultura popular.....	127
Figura 72: Maldiciones basadas en Yokais.....	129
Figura 73: Yo soy un adulto y tu un niño.....	131
Figura 74: Maldición humana.....	132
Figura 75 y Figura 76: Elección.....	134
Figura 77 y Figura 78: Necesito tu fuerza.....	136
Figura 79 y Figura 80 : Sacrificio de Mei.....	137
Figura 81 y Figura 82: La espalda del hermano mayor.....	138
Figura 83 y Figura 84: Ayuda a la gente.....	139
Figura 85: Ejecución de Yuji Itadori.....	140
Figura 86: Yaga y Yuji.....	142
Figura 87 y Figura 88: Altos mandos.....	144
Figura 89 y Figura 90: Suguru Geto y su ideología.....	146
Figura 91: Habilidad de Nanako.....	148
Figura 92 y Figura 93: Negación de nuevas habilidades.....	149
Figura 94: Clan Zenin.....	150
Figura 95: Construcciones tradicionales.....	150
Figura 96: Grupo Q.....	152
Figura 97: Hechizo de las barreras.....	153

Dedicatoria:

A Nicolas Valle Castillo y Selenne Jandete Pérez.

## **Presentación:**

Este trabajo surge a partir de un gusto personal por el *anime* y *manga*, en razón de consumirlos desde hace más de siete años, lo que me ha permitido interactuar con las personas que comparten este gusto, ello sin demeritar la influencia y el aprecio que estos tienen en grandes grupos de jóvenes. Ampliando esta justificación, podemos decir que el tema de investigación de esta tesis será de gran interés para las personas que consumen *anime* y *manga*, también, para todos aquellos comerciantes que se especializan en la mercancía de este tipo de contenido, ya que puede aportarles una forma de entender todo lo que conlleva el mundo de los productos culturales que distribuyen. De la misma manera, para la comunidad científica, ésta puede ser de gran utilidad, pues se exponen reflexiones de índole metodológico que se relacionan con temas antropológicos tocantes a lo urbano, lo político, lo jurídico o filosófico, entre otros más.

Pasando al caso de los jóvenes y otras comunidades, el objeto de estudio expuesto de esta tesis será de importancia, pues se analiza la narrativa gráfica secuencial japonesa. Además se tienen conceptos e ideas sobre cómo funciona y por qué funciona de determinada manera el *anime* y *manga*, incluso, hasta un nivel de profundidad existencial, ya que se puede ver su influencia en las vidas cotidianas de sus lectores y/o espectadores.

Otro punto por resaltar es la expansión de estos productos y su grado de aceptación, no importando las culturas desde donde se presenten. También, llama la atención la formación de verdaderas comunidades de consumidores: hay *animés* y géneros que unen a personas de distintas edades, géneros y lugares de residencia, debido a que estas historias generan vínculos y empatías, en el entendido de que son colectividades con cierto grado de solidez ya sean presenciales o digitales.

En otro orden de ideas, quiero hacer extensivos mis agradecimientos a los informantes que me acogieron con su amabilidad y que me regalaron un ratito de su tiempo. Me compartieron una parte esencial e importante en su vida; sin ellos esta tesis no se hubiera culminado, pues sus vivencias y gustos han hecho que pueda cumplir este sueño académico. Agradezco, también, a los profesores que aceptaron revisar un trabajo así, y por ser tolerantes en todo el proceso que conlleva hacer una tesis.

Uno de los agradecimientos más importantes es para mi asesor de tesis, quien me motivó y ayudó a seguir con esta investigación al no dejarme sola con todo el proceso de análisis de

lecturas, interpretación de datos y escritura de los capítulos. Sus consejos y apoyo no sólo giraron en lo académico, sino que, también, en lo personal, ya que muchos jóvenes estudiantes que no tenemos un gran conocimiento sobre el duro camino de la investigación nos podemos sentir muchas veces perdidos y/o con dudas de las capacidades propias, por ello requerimos el apoyo de nuestros asesores.

## **Introducción general:**

Esta tesis tiene como objetivo principal dar a conocer por qué y cómo es que entre la cultura japonesa y mexicana se comparte un consumo cultural mediado por dibujos e historias que se proyectan a través de *animés* y *mangas*. Además, estos tienen una influencia importante en los jóvenes y adultos que consumen estos productos. La justificación que exponemos en esta tesis tiene los siguientes argumentos:

Iniciamos esta investigación reconociendo que desde los sucesos sanitarios globales acaecidos por la *COVID-19*, el entretenimiento de anime y mangas a través de las plataformas de *streaming*, aumentó. El consumo de series de *anime* y *manga* han sufrido un gran cambio desde este suceso, el cual ha tenido que adaptarse debido a que ahora es más fácil su acceso. A través de canales de emisión online de redes sociales como *Facebook*, *YouTube*, entre otras, la accesibilidad digital a capítulos de *animés* y *mangas* ha dado como resultado una mayor demanda en la reproducción física a nivel editorial y de transmisión de los títulos más solicitados. Lo anterior ha provocado un aumento en los precios de servicios *streaming*, así como de los tomos publicados.

Retomando el tema de las plataformas *streaming*, destacamos que éstas tienen un gran catálogo de capítulos de *anime* y/o que son exclusivamente para este consumo. Algunas de ellas son:

- *Crunchyroll* y *Funimation*: ambas plataformas son completamente de *anime*, en las cuales se puede obtener un gran catálogo de títulos. Incluyen *simulcast*, que son episodios nuevos que han sido traducidos al idioma de preferencia, poco después de la emisión en Japón.
- *Netflix*, *Hulu* y *Amazon Prime Video*: en el caso de estas plataformas, no tan conocidas por el *anime*, sino por producciones *hollywoodenses* o patrocinadas por las mismas plataformas, han incorporado a su catálogo una variedad de *animés*. Su selección es limitada en comparación con las antes mencionadas.
- *Muse Asia*, *Manga Entertainment* y *Tubi*: plataformas gratuitas digitales que transmiten de forma legal *animés* y series con subtítulos y/o doblaje.

Para el caso del *manga*, notamos que las plataformas están en constante adaptación, debido a que ajustan sus algoritmos para que su contenido pueda sincronizarse en todos los

dispositivos, teléfonos, televisores y/o consolas portátiles. Algunas de las plataformas que destacamos son:

- *Manga plus by Shueisha*: plataforma oficial creada por la editorial japonesa *Shueisha*, que ofrece una selección de capítulos gratuitos de mangas populares como "*One Piece*" y "*My Hero Academia*". Para acceder a contenido adicional se paga una membresía.
- *BookWalker* y *Amazon Kindle*: ambas plataformas ofrecen una amplia sección de *manga* en formato electrónico. La primera está más orientada a consumidores de *manga*, mientras que la segunda integra el *manga* como parte de su catálogo de cómics y libros.

Por último, acerca de editoriales que imprimen mangas destacamos a:

- *Panini Manga México*: debido a su gran lista de títulos disponibles publicados gracias a la compra de licencias comerciales de títulos como *Chainsaw Man*, *Bungo Stray Dogs*, *One Piece*, *Monster*, *Your Lie in April*.
- *Kamite*: editorial conocida entre consumidores por brindar una mejor calidad en la impresión de sus títulos, lo que la hace más cara que *Panini*. Esta editorial tiene un catálogo de títulos un tanto diferente, debido a que se concentra más en géneros como el *gore* y romance. Algunos ejemplos son: *Mirai Nikki*, *Tokyo Babylon*, *Another*.
- *Smash Manga*: sello editorial perteneciente a la televisora mexicana Televisa. Algunos títulos con los que cuenta son: *GUNNM: Battle Angel Alita* y *Great Teacher Onizuka*.

Como podemos observar, a medida en que existe una mayor demanda de historias, géneros y formas de consumo del *anime* y *manga*, es que existe una mayor demanda en la elaboración de tecnologías que nos permitan tener mayor acceso al mundo japonés en torno a este tipo de consumo. Tanto en adultos, como niños, empero, sobre todo en el público joven, existe una mejor adecuación en sus tiempos de consumo. Además, este tipo de interacción usuario/producto produce un tipo de personalidad y percepción de la realidad social entre el consumidor y el producto.

La forma en la que se está dando este fenómeno de conocer otra cultura por medio de series es grande, pues en algunos casos encontramos a diversos referentes de la historia de Japón. Con esto se despierta la curiosidad de las personas y hace que, en la mayoría de los casos, se informen más. Incluso, se puede dar el caso de que lleguen a cambiar su forma de pensar y que quieran reproducir lo que ven en los *animés* y *mangas*, obligándose a cambiar sus hábitos y/o su conducta. De esta manera, el aporte de esta tesis a la Antropología radica en el análisis cultural de grupos distintos al mexicano, que, sin embargo, comparten algunos elementos imaginarios en su organización social y consumo digital.

El planteamiento del problema de esta tesis es que el *anime* y el *manga* han experimentado una creciente popularidad a nivel mundial en los últimos años. Ejemplo de esta tendencia son las series *Jujutsu Kaisen* y *One Piece*. Este aumento de interés ha provocado que se consolide un grupo de fanáticos a nivel mundial y que esto genere un impacto sustancial de consumo fuera de Japón, además de que estos mismos presenten un cambio de perspectiva sobre la historia y narrativa que viven en su día a día. La influencia cultural de estas series es un fenómeno complejo y multifacético que, probablemente, aún no ha sido exhaustivamente investigado y comprendido.

Se hizo la selección de estas dos obras debido a que ambas contienen una gran dimensión y variedad sobre la política, el poder, construcción social y cultural, lo emocional y simbólico, además de que los problemas socio-antropológicos son más palpables. Es verdad que tienen una gran popularidad en estos últimos años, pero también es verdad que este solo se transmitió en ocho canales en países latinoamericanos todo lo contrario de su contraparte de *Naruto*, el cual le gana por mucho en popularidad, pues se transmitió en 21 canales de televisión y cerca de 13 países. Otro aspecto que no favorece a esta serie es el hecho de que se considera un *anime* antiguo, además de que no tuvo apoyo en la transmisión de la serie. (Osman, A. 2020)

En el caso de *Jujutsu Kaisen*, es un anime Joven que tanto fuera como fuera de Japón tuvo un gran impacto en popularidad, pero también estamos hablando de un anime en el año de 2021, mientras que *One Piece* ingreso a México en 2007, el hecho de que haya plataformas de *streaming* ayuda a que estas producciones puedan ver la luz no solo en su país de origen.

Es necesario que se aborden e investiguen este tipo de temas, pues en el *anime* y *manga* se llegan a ver reflejadas de manera imaginaria, no sólo la cultura japonesa, sino también otro tipo de tradiciones culturales. Asimismo, se puede promover el estudio académico e intelectual de valores y normas sociales japonesas plasmadas en contextos diferentes a los del origen de producción de estos contenidos.

Un consumidor poco crítico con el contexto en el que se vive puede adoptar actitudes y valores de una manera que no sea coherente o acorde con su propia cultura. Incluso, los fanáticos llegan a ser víctimas de la estigmatización social dado a los estereotipos socioculturales negativos con los que se les asocia.

Muchas interrogantes han motivado esta investigación. Partimos de reconocer qué es el *manga* y qué es el *anime*. Además, nos preguntamos: ¿desde cuándo ha existido el *manga*?, ¿qué se ha escrito sobre el consumo del *manga* y el *anime*?, ¿cuál es la diferencia entre *anime* y *manga*?, ¿por qué los jóvenes los consumen?, ¿qué hace a este tipo de producto más consumible entre el público general? De esta manera, las preguntas de esta investigación se han dividido en direccionales y no direccionales. Consideramos a todas las direccionales como aquellas preguntas que guían las pesquisas de una investigación y que, por lo tanto, deben ser respondidas obligatoriamente. Por ejemplo:

- ¿De qué manera influye el consumo del *anime* y *manga* en los adolescentes de Pachuca y Ciudad de México?
- ¿Cuáles son los géneros más famosos y consumidos del *anime* y *manga* entre la población de jóvenes y adultos?
- ¿La contracultura es una característica fuerte en las historias plasmadas en el *anime* y *manga*?
- ¿Desde cuándo se empezó a distribuir el *anime* y *manga* en México?

Por otro lado, las preguntas no direccionales son aquellos cuestionamientos que no necesariamente deben de responderse en este trabajo, aunque forman una agenda de investigación para trabajos futuros. Ejemplo de éstas:

- ¿Qué términos se utilizan para llamar a las personas que consumen *anime*? ¿Por qué?

- ¿A qué obedece y cuál es la lógica de la creación de productos *mukokuseki* o sin marcas culturales?
- ¿Las plataformas digitales han influido para que el *anime* y *manga* se conviertan (o se reafirman) como una industria cultural?

Un aspecto importante es localizar las referencias literarias en los *mangas*, ya que en muchas obras refieren a grandes autores de Japón y el mundo, retomando sus grandes creaciones. Incluso, en algunos sólo se hacen trabajos relacionados a un título y autor. Esto es importante, ya que el *manga* no sólo es un producto de entretenimiento, pues tiene referencias de literatura clásica japonesa (como *Genji Monogatari*, que es una de las novelas más antiguas de Japón que data del periodo *Heian* 794-1185 d.c). Así, tanto la cultura letrada de Japón como la de otros países ha tenido una gran variedad de adaptaciones, lo cual ayuda a los fanáticos del *manga* y *anime* a poder entender y obtener un contexto histórico de estos países.

Otro aspecto es que los *mangakas* llegan a incorporar referencias directas o reinterpretaciones de obras literarias de autores como *Osamu Dazai* (1909-1948), quien tuvo una adaptación al manga por *Junji Ito*. *Natsume Soseki* ha sido mencionado en una gran variedad de animes como *Boungou Stray Dogs* o *Kimetsu no yaiba* en referencia a la frase: “*Tsuki ga Kirei*” o “La luna está hermosa”; que es una forma de decir “te quiero”.

Dada la información ya presentada detallamos el propósito de la presente tesis. El objetivo de esta investigación es el de analizar el origen y sentido antropológico de la industria cultural de las series de *anime* y *manga* seleccionadas, así como su influencia cultural en la identidad y comportamiento de los jóvenes y adultos, así como en los espacios en donde éstos expresan su afición, tal y como es el caso de plazas de consumo como la *Friki Plaza* y la *Fan Center*, ambas ubicadas en la Ciudad de México; considerando estos lugares como los seleccionados para esta investigación debido a su impacto en la forma percibir la vida y su entorno en la población.

Por otra parte, los objetivos particulares que esta investigación cubre son:

- Desarrollar la historia del *anime* y *manga*.
- Analizar cómo se le denomina y cómo se conforma a la comunidad de fanáticos del *manga* y *anime* y de qué manera los términos japoneses van definiendo a estos.

- Analizar la historia de la distribución del *anime* y *manga* en México y la forma en la que influye este arte secuencial en los jóvenes.
- Investigar cómo estas series han creado industrias culturales sustentables tanto dentro como fuera de Japón.
- Analizar el contenido de las series *One Piece* y *Jujutsu kaisen* por medio de las categorías como la política, el poder, construcción social y cultural, lo emocional y simbólico.

La hipótesis para demostrar lo anterior es que el *manga* y *el anime* son un tipo de industria cultural del arte secuencial (*cómic*) basado en narrativas de la cultura japonesa. En estas historias podemos apreciar que su discurso involucra una visión mítica, mágica y religiosa que pueden estar centradas en la actualidad. La distribución de este arte secuencial se ha dado por los medios de comunicación según cada época y, a su llegada, las personas han tenido diversos cambios en su perspectiva de vida, lo cual se puede ver en otras generaciones.

Buscando algunas respuestas, podemos decir que la manera en la que se nombra a las personas que consumen estos cómics son los *otakus*, y se les nombra con una palabra de oriente. La forma en la que se denomina a un *otaku* como tal es sólo si cumple ciertas características, las cuales no siempre están relacionadas con el *anime* y *manga*. Las actividades y prácticas que comúnmente son consideradas características del *Otaku* son: el *Cosplay*, la música y el tipo de vestimenta que usan, pues tiene diseños representativos de los personajes de sus *animés* y/o *mangas* favoritos.

Algo importante a destacar es entender ciertos símbolos e imaginarios en este tipo de productos, ya que su consumo puede derivar en una estratificación social particular, siendo así que las personas son diferenciadas de los otros y se pueden reconocer entre ellos por el tipo de producto que consumen. La manera en la que los consumidores son influenciados por el *anime* y *manga* se debe al tipo de narrativas y temas que éstos manejan, entre los que podemos destacar: la diversidad sexual, los problemas sociales (discriminación, *bullying*, trata de personas), hasta representaciones políticas.

Los objetos de estudio de esta tesis serán adultos jóvenes mexicanos entre 18 y 25 años, radicados en el estado de Hidalgo y en la Ciudad de México. Los espacios de investigación

serán las plazas de interés de entretenimiento tales como la *Friki Plaza y Fan Center*<sup>1</sup>. Se han seleccionado estos lugares debido a la afluencia de personas de todas las edades, además de ser puntos clave para el consumo, la interacción y la convivencia de personas interesadas en este tipo de consumo. Este estudio es importante debido a que hay poca información sobre este tema, dando como resultado una limitante teórico-metodológica al momento de escribir y revisar referencias bibliohemerográficas pertinentes.

La metodología propuesta para esta tesis se centra en la búsqueda y elaboración actualizada de un estado del arte sobre el *anime y manga*. Seguimos con el marco teórico, en el que nos proponemos encontrar un soporte contextual y conceptual efectivos para esta tesis. La consulta bibliográfica es de suma importancia, ya que es otro punto con el cual se justificará y se obtendrá más información. El uso de documentales y otro tipo de fuentes, se centra en abarcar un espectro de consumo e interpretación desde y sobre la cultura japonesa, en donde se puedan generar historias y subculturas promovidas por el consumo del *anime y manga*.

La consulta de programaciones televisivas y/o *streaming* nos ayudará a saber desde cuando este tipo de material se ha transmitido en México; cómo es que se daba su difusión. Además, con la revisión de estadísticas podremos rectificar cuánto ha aumentado o disminuido el consumo del anime y manga en nuestro país. El análisis específico de narrativas *manga* son un punto importante, ya que con éstas podemos darnos un panorama sobre lo que ven los jóvenes, qué es lo que les agrada, y lo más importante, qué es lo que la cultura japonesa está exponiendo en esta industria cultural.

Esta tesis está estructurada en tres capítulos con sus respectivos subtemas. En el primero hablaremos sobre los inicios del anime y del *manga* en Japón, además de las subculturas que nacen debido a las recepciones de estos productos. Este capítulo ofrece una propuesta de marco teórico. En el segundo, nos encontramos en los inicios del anime y manga en México, dando un panorama de contexto histórico y antropológico. Aquí, nos centraremos en los grupos sociales y en las subculturas emanadas por el consumo nacional de series japonesas, haciendo especial énfasis en la de los *otakus*. Además analizaremos dos series de distintas épocas y trama, en las cuales se encuentra gran variedad de contenido cultural y social.

---

<sup>1</sup> Existe ya información suficiente sobre la lógica socioespacial de las plazas comerciales. Sin embargo, las plazas especializadas en anime y manga han sido poco estudiadas.

Finalmente, en el tercer capítulo presentamos un estudio etnográfico sobre las percepciones estéticas e imaginarias de los jóvenes hacia las narrativas de los *animés* y *mangas* que consumen; además de presentar un diseño de la investigación empírica y de técnicas para la sistematización de los resultados. Las conclusiones de esta tesis rectificarán la hipótesis que se propuso, teniendo en cuenta los hallazgos y las limitaciones a las que nos enfrentamos durante esta investigación.

# Capítulo 1: Anime y manga, sus inicios

## Introducción

El objetivo de este capítulo es dar a conocer un estado del arte sobre Japón, el *manga* y *anime*, en el caso de estos últimos será su historia y el cómo es que iniciaron, cuál fue primero y cómo era su difusión, además de los problemas que ambos tienen en su creación. Igualmente se expondrán algunos temas que se tocan en estos dibujos caprichosos y como es que dan la difusión de su cultura por medio de personajes y sus historias, además de un marco teórico y las categorías que se retomaron y utilizaron a lo largo de esta tesis.

### 1.1 Propuesta de un marco teórico

Para esta investigación adoptamos cinco categorías conceptuales, que nos ayudarán a entender mejor la idea general de esta tesis, de cómo es que en el *anime* y *manga* se encuentran una gran variedad de símbolos e influencias de la cultura japonesa que absorberán los consumidores. Dichas categorías son: Industria cultural; contracultura; símbolo y significado; lenguaje intercultural y subculturas; y, finalmente, impacto e influencia del *manga* en México.

#### *Industrias culturales*

Las Industrias culturales “son los sectores que se dedican netamente a la creación, producción y distribución de bienes y servicios culturales, contribuyendo así a la economía y al desarrollo del país” (Unir, 2021). En esta categoría, retomamos la investigación de Jesús Enciso y Emmanuel Espinosa cuando dicen que: “La industria cultural de la historieta mexicana; una visión desde la económica política”. Más adelante mencionan que el concepto de industrias culturales se maneja como un ente creativo tanto para el creador como para el consumidor, pues en éstas predomina la homogeneidad, la alineación de obras y su desarrollo para generar conciencia social fue lo que le dio un sentido efectivo, así como una relación con el valor monetario (Enciso, J y Espinosa, E, 2021).

Por otra parte, Enrique Bustamante define a las industrias culturales como: “Aquellas dedicadas a la elaboración de bienes, servicios y actividades relativas a la edición de libros, fonografías, cine-video, prensa, historietas, televisión y tecnologías de la información y la

comunicación (TICs).” (Enciso, J y Espinosa, E, 2021). Aunque encontramos que en las industrias se les enfatiza la libre creatividad, aún y cuando se le desvincula de los procesos productivos, cosa que no es verdad, es por eso que no se tiene el reconocimiento en algunos sectores sobre la explotación laboral y los salarios. Lo anterior ocurre con frecuencia con los *mangakas* y animadores, pues en algunos casos: “su rutina habitual (...) consistía en trabajar 20-25 días por mes, unas 16 horas al día. Esto significa trabajar la friolera de 90 horas semanales aproximadamente. Todo ello, por cierto, para no obtener ningún reconocimiento profesional de alto nivel.” (JC. A, 2017).

Otro punto que podemos destacar es el hecho que las industrias culturales son reconocidas como actividades de producción en intercambios culturales, que en ocasiones están bajo reglas de comercialización y, en algunas ocasiones, el autor llega a perder el dominio y control de sus creaciones. Esto es algo semejante a la censura o cambio de rasgos de ciertas comidas o personajes.

#### *La Contracultura en medios electrónicos e impresos.*

Se entiende por ésta a todos los “movimientos culturales que se oponen a la cultura dominante o hegemónica” (Imaginario, A. 2019) Estos movimientos pueden ser juveniles, colectivos y, también, están las expresiones culturales que rechazan y se enfrentan a la cultura institucional que buscaba formas de vida alternas. Para este concepto retomamos a José Agustín, quien nos habla sobre la contracultura en México y menciona que ésta surge como una reacción a la cultura dominante establecida por la sociedad de consumo capitalista que busca crear una alternativa en los valores, normas y estructuras de producción:

“Como característico de los inicios de los movimientos sociales contraculturales se presentó una transformación radical de sus actores sociales, un rechazo a ciertos valores establecidos; a través de actitudes, lenguajes, comportamientos y conductas, en modos de vestirse y de ser” (Galán, 2018).

Lo anterior se observa en los animes, mangas e incluso en algunas de las subculturas que se dan en Japón como en el de las *Gals*; o en el caso de las series, los roles establecidos y estereotipos que se rompen en la narrativa de ésta. En muchas ocasiones las historias que nos cuentan no sólo tienen una contracultura con Japón, sino que van más allá, pues en otros

países se considera que va en contra de las normas y de su cultura. Esto es importante para esta tesis, pues no sabemos hasta qué nivel de influencia puede llegar, lo que hace que personas de otros países tengan nuevas ideas y vean su realidad con otros ojos.

#### *Símbolos y significados de la cultura japonesa en el anime y manga.*

En el caso de los símbolos al interior del *anime* y *manga*, retomamos a Clifford Geertz, quien dice que: “la organización de la vida social acontece a través de símbolos, como señales y representaciones, y que su sentido debe ser captado si queremos entenderla y formular principios a su respecto.” (Vagheti H, 2009). Con esto nos podemos dar cuenta que en las animaciones y comics vemos más allá que sólo dibujos; éstos tienen llegan a tener un peso histórico, pues narran sucesos sobre los países y de los personajes importantes de cada cultura. Además, vemos flora y fauna representativa de los países, sus diferentes grupos sociales, la vestimenta, las religiones, el uso de los *kanjis*, de los códigos de honor y de sus festividades.

#### *Lenguaje intercultural y subculturas*

El lenguaje intercultural se “refiere a los contactos entre personas de diferentes culturas, las cuales se reúnen, interactúan e intentan resolver los problemas que se presentan en el marco de las relaciones interpersonales.” (González, L y Noreña, A, 2011). Para esto se necesita la capacidad de adaptarse, pues cuando se quiere comunicar algo de una forma efectiva con las personas se debe de tener un entendimiento favorable. Podemos decir que esto es un aspecto presente tanto en el *anime* como en el *manga*, pues en el caso del segundo, la forma de lectura es distinta, además de los conceptos que se pueden agregar a un vocabulario y a su significado.

Incluso esto puede tener relación con las subculturas, pues éstas presentan su propio lenguaje o dialecto, además, pueden tener una forma específica de comunicación que puede ser diferente de la cultura dominante, tomando prestados algunos conceptos de la cultura oriental. Otro punto es que la comunicación efectiva entre personas de diferentes subculturas requiere una comprensión de estas diferencias y una adaptación para garantizar que la comunicación sea clara y efectiva.

### *El impacto e influencia del anime y manga en México.*

En este caso, podemos decir que el anime y manga han tenido un gran impacto e influencia en México en las últimas décadas. Lo anterior lo podemos ver en la cultura popular, la moda, la música, el entretenimiento y la identidad juvenil. Aunque debemos mencionar que:

“La aparición del anime en México ha sido documentada a partir de 1970. La serie que fuera pionera en esta primera aparición del anime en el país fue ‘Astro Boy’ de Osamu Tzuka que tuvo un buen recibimiento por parte de los televidentes mexicanos; a partir de ese momento comenzó a llegar una variedad de animes que detonarían el boom del anime y manga en la década de 1990” (Romero, J 2012)

La aceptación por la animación japonesa fue gracias al *marketing* y a la creación de eventos que, a medida en que se despertaba el interés de los televidentes por esta animación, se empezó a dar cierta influencia cultural entre los consumidores del *anime* y *manga*. Esto puede ser apreciado por: “copiar actitudes que presentaban los personajes de los Animes, tales como ademanes, frases, personalidad e inclusive dietas e ideología extranjera” (Romero, J. 2012).

La forma en la que el *anime* y el *manga* se han vuelto muy populares en México se debe, en gran parte, a la fácil accesibilidad digital, a la transmisión de capítulos a través de la televisión, la programación de eventos de *anime* y *manga* que se han vuelto muy populares en México en los últimos años. Otro aspecto es la compra de títulos para poder hacer las traducciones; una editorial que se ha visto muy fuerte en esto es *Panini*, pues en los últimos años ha comprado un número importante de licencias para traducir las obras, lo cual hace más fácil el consumo de estos.

Con esto pasamos al mercado, pues se han producido muchos productos relacionados con el *anime* y el *manga*, tales como juguetes, videojuegos, ropa, libros, cómics y otros artículos mercantiles. Además, podemos encontrar una gran variedad de exposiciones, eventos y convenciones de *anime* y *manga* en todo el país; éstas, incluso, pueden atraer a miles de fans cada año, los cuales son del país o del exterior. Las categorías ya señaladas de este marco teórico alimentan de manera directa la hipótesis de trabajo. De esta manera la hipótesis quedaría, en una segunda versión, de la siguiente manera:

- El *manga* es una industria cultural del arte secuencial (*cómic*) basada en narrativas de la cultura japonesa. En estas historias se aprecia que su discurso involucra una visión mítica, mágica y religiosa, basada en símbolos y significados que actualmente pueden considerarse contraculturales. La distribución de este arte secuencial se ha dado por los medios de comunicación según haya sido la época, además por medio de esto y su consumo es que se tiene un impacto e influencia a las personas, las cuales han tenido diversos cambios, estos se pueden ver en generaciones, las cuales pueden dar como resultado subculturas con su lenguaje intercultural.

El auge en México se debe al hecho de que las obras son accesibles a los mexicanos, pues se pueden encontrar desde internet y redes sociales, hasta en físico como ya lo es un *manga*, en el caso del *anime*, en discos, en todo caso y el más importante es la televisión, ya que éstos se pueden encontrar tanto en la abierta como en la de paga. Otro aspecto es el hecho de que se sientan identificados los jóvenes y adultos con los personajes y sus historias, los temas y valores que se muestran en estos dibujos caprichosos suelen ser universales. Además hay una gran variedad de géneros los cuales se ajustan al espectador.

Para finalizar, podemos decir que el *manga* es un fenómeno muy antiguo, pero que ha ido evolucionando de la mano con la sociedad oriental y occidental. La expansión del *manga* a nivel mundial se debe a una necesidad de la sociedad posmoderna actual de hacer confluír un pensamiento científico con uno mágico y/o contracultural. El *manga* tiene aspectos y personajes de otras culturas con los cuales las personas se pueden sentir más identificadas o aprender sobre otros aspectos culturales. Existe una gran variedad de grupos sociales que se relacionan directa e indirectamente con el *anime* y *manga* y que han logrado colocarse de manera efectiva en el imaginario contemporáneo.

**a) De los años 70's a los 2000: relación con literatura antropológica y fantástica etc.**

El *manga* tiene un enfoque literario que raya en el género de lo mágico, por ello, a fin de tener un referente teórico, retomamos los estudios clásicos de Bronislaw Malinowski, quien en su obra *Magia, ciencia y religión* publicada en 1925 nos explica que el razonamiento de los seres humanos depende del contexto histórico en el que estamos inmersos; y en donde la ciencia es el saber con el que el hombre familiariza su entorno. Por otra parte, la religión es

aquel saber que fija las actitudes mentales que tienen valor en los seres vivos; y la magia es aquel conocimiento que brinda al hombre valor ante las dificultades, siendo así que debate con el evolucionismo.

En otro orden de ideas, la antropóloga estadounidense Ruth Benedict hizo un estudio sobre la cultura de los japoneses intitulado *El crisantemo y la espada* (1946). En este estudio se exponen las normas y valores que tiene la sociedad japonesa. Otro estudio semejante es *Los mitos. Su impacto en el mundo actual* (1974) de Joseph Campbell, quien fue un mitólogo y escritor estadounidense. Campbell dice que el mito es un medio para descubrir una realidad que no se puede explicar con lo filosófico y que, a su vez, no cabe en un discurso lógico.

Los mitos ayudan a comprender cualidades esenciales, dan respuesta a preocupaciones del ser humano. En esta línea consideramos la obra *Mito y significado* (1978) de Claude Levi-Strauss, pues da cuenta del análisis del mito y de cómo algunos conceptos parecen ajenos o casuales a las sociedades humanas, empero, sin embargo, estos terminan teniendo un vínculo simbólico, en donde el mito se convierte en historia.

Algunos autores japoneses que han escrito o estudiado el tema de los mitos son *Ryuta Imafuku*, quien escribió *Un perfil de la antropología japonesa de Yanagita Kunio* (1986), título que se adhirió a la vanguardia de la antropología contemporánea. Ahora bien, la antropología en Japón se ve como un recibimiento de la teoría antropológica europea, es decir, una adaptación y fijación del conocimiento europeo como disciplina que corresponde al contexto científico de la época. La antropología japonesa tiene dos representantes: *Yanagita* en el periodo de la iniciación, y *Yamaguchi* durante su proceso de establecimiento y estancamiento.

Empezamos por *Kunio Yanagita*, quien fue un académico conocido como el "padre del folclore japonés". Algunas de sus obras más conocidas son *Mitos populares de Japón* (2013) y *Leyendas de Tono* (2013); ambos títulos son colecciones de cuentos sobre fantasmas, deidades locales, creencias ancestrales sobre el origen de personajes y mitos de la cultura japonesa. Una historia importante es *Momotarō no Tanjō*, pues ahí se da una descripción de las facetas de la sociedad japonesa analizadas desde el cuento folclórico *Momotaro*. Por el lado de los estudios sociológicos y mitológicos europeos más contemporáneos, sobre todo en lo tocante a la concepción de la magia social, retomamos el libro *El costurero y su firma* del

siglo XX de Pierre Bourdieu. Ahí, Bourdieu expone que la magia social es una forma de comportamiento mercantil en determinadas áreas culturales y tiene el mismo carácter colectivo.

Por otra parte, Gilbert Durand, antropólogo francés creador de la mitocrítica, escribió las *Estructuras antropológicas del imaginario* (1960). En esta investigación se desarrolla la idea pragmática en la que los signos, aparte de significados e información imaginaria tienen la capacidad de ligar y desligar a los hombres. Tanto la epistemología como la imaginación se ven, así, como dos vertientes del pensamiento mítico-mágico que buscan superar las contradicciones de la realidad social.

En 1971, Francois Laplantine publicó *Las tres voces de la imaginación colectiva*. En este texto se analizan y describen tres expresiones de la imaginación colectiva, las cuales se desarrollan con mayor fuerza en tiempos de crisis y efervescencia social, así como las experiencias mesiánicas que reúnen a las masas desesperadas en torno de sus profetas, además de los cultos de posesión en los que se ofrecen a los condenados de la tierra la libertad por el éxtasis y el prolijo delirio de los utopistas. Ocho años después, en 1979, Mary Douglas, publicó *El mundo de los bienes: hacia una antropología del consumo*. Ahí, Douglas exploró la relación entre la cultura, la sociedad y el consumo de bienes a través de un enfoque antropológico. Douglas analiza cómo las personas atribuyen significados a los objetos y cómo estos objetos reflejan tanto las estructuras culturales como sociales en una sociedad.

Para términos de comprensión metodológica de esta tesis, en los *mangas* observamos que hay constantemente un guiño a la literatura fantástica. Por esto, consideramos en este estado del arte a Tzvetan Teodorov, quien nos explica que ésta se manifiesta en su versión clásica (no así en su versión posmoderna) cuando hay situaciones en donde aparecen diablos, vampiros y figuras que producen y/o condicionan acontecimientos narrativos imposibles de explicar por las leyes del mismo mundo familiar. Quien lo llega a presenciar tiene que elegir entre creer si es una ilusión que tiene que ver con los sentidos, o si más bien, fue producto de su imaginación, o, por otra parte, creer que estos sucesos ocurrieron realmente y que son parte del mundo, aunque con leyes que se desconocen; siendo esto último un tiempo que se desconoce. De ahí que se puede dar una vista hacia lo extraño o lo maravilloso. Todo lo

anterior tiene relación con lo imaginario y lo real en tanto una forma particular del manejo del tiempo y de las posibilidades. (Todorov, 1981)

Lo fantástico en el arte secuencial y los *cómics*:

En 1988, Flora Botton escribió *Los juegos fantásticos*, texto en el que se abordan los significados del imaginario fantástico y en el que se clasifican rasgos definitorios literarios fantásticos en los que este tipo de ideas tiene que ver con el mundo de lo impensable, en la conformación de un mundo paralelo al nuestro que obedece leyes propias y no conocidas por los sujetos.

Así, lo fantástico en este tipo de relatos radica en el contexto, y es el acto de la escritura quien define la naturaleza narrativa que ésta llevará. Por esto mismo, no hay un lenguaje propio de lo fantástico, pero sí un uso especial de lenguaje cotidiano. Se puede pasar de lo fantástico a lo cotidiano, y viceversa. Un ejemplo de esto lo podemos encontrar en el anime *Tokyo Revengers* (2021), en donde se nos muestra una historia sobre un joven que viaja en el tiempo buscando una realidad en la que su amada pueda vivir feliz y tranquilamente; aunque en su búsqueda conoce nuevos personajes y se va involucrando en un nivel narrativo en el cual quiere que todos estén bien, pero sin perder su objetivo principal, que es que su amada viva plenamente.

El anime *Jujutsu Kaisen* (2018) es otro ejemplo en donde podemos ver representados el pensamiento mágico y la literatura fantástica, pues ahí los personajes principales son chamanes quienes trabajan eliminando maldiciones por medio de ritos y contratos. Cada uno de estos chamanes tiene habilidades diferentes las cuales fueron adquiridas de forma sanguínea, por cuenta propia y, en algunos casos, por situaciones azarosas.

Retomando los estudios teórico-metodológicos de inicios del Tercer Milenio, *El código cultural* (2006) escrito por Clotilde Rapaille, explica que mediante una serie de códigos que adquirimos de manera inconsciente en nuestra vida, estamos condicionados a la adquisición de ciertos productos específicos, aunque compartidos colectivamente.<sup>2</sup>

---

<sup>2</sup> Un estudio semejante lo tenemos ubicado en *La vida es una historieta, el papel del cómic en la vida cotidiana de jóvenes universitarios en el estado de Hidalgo* (2011) de Tomas Serrano y Rocío Trejo. Aquí, los autores hablan sobre los cambios que se pueden ir dando en la vida cotidiana y que se representan en las publicaciones de las historietas japonesas. Los jóvenes se pueden sentir identificados con los personajes de los mangas, e

Roberto García Núñez y Dassaev García Huerta nos exponen sobre “*El manga y su divulgación en México*”<sup>3</sup> (2012). Esta investigación retoma la introducción del manga y su difusión desde los noventa hasta el dos mil diez, siendo así que en la década de los noventa por medio de las editoriales *Toukan* y *Vid*, es que llega a México los títulos de “*Video Girl Ai*” “*Captain Tsubasa*”, mejor conocido como “Los súper campeones del fútbol”. *Toukan* publicó *Magic Knight Reyearth (Las guerras Magias de Cefiro)* y *Ranma 1/2*, aunque hubo rechazo por los fanáticos debido a que estos títulos se publicaron con el formato de un comic, el cual no respetaba el formato de lectura japonés. Se da la introducción a revistas donde se publicaría mangas de series como *Sailor Moon*, como medida en contra de la piratería fue que se imprimió este contenido en color rosa y azul.

Sarahí Castelli y Jesús Enciso en su estudio “*Pensamiento mágico y espacio urbano en el manga Tokyo Babylon*” (2021) nos muestran que la representación de la ciudad se puede relacionar con espacios culturales y sociales específicos llevados al mundo del relato y que pueden estar entre el mundo de lo sagrado y lo profano; dando como resultado que en las actividades del día a día se realicen ritos y prácticas sagradas antiguas con la intención de preservar la magia en las acciones y habitantes urbanos. Al respecto, pero desde una perspectiva de la producción de la historieta, Emmanuel Espinosa y Jesús Enciso hablan en su trabajo titulado *La industria cultural de la historieta mexicana: una visión desde la economía política*, en donde la historieta y el proceso económico-industrial de la elaboración y circulación de los comics permea en la economía, así como en las industrias culturales y creativas, que son importantes pues son las encargadas de transmitir este tipo de productos y sus mensajes. Lo anterior nos es de importancia, pues la forma en la que se producen y distribuyen los animes y mangas ha ido cambiando.

Podemos concluir que el aspecto cultural del *anime* y *manga* está ligado con lo social, así como lo social está ligado con la magia. Las narrativas que detallan esta relación pueden ser

---

incluso, llegan a proyectar una imaginación colectiva a través de la construcción de identidad de los personajes de las series, *cómics* y *mangas* que consumen.

<sup>3</sup> *Manifestaciones de la cultura popular del Japón en México: convenciones de comics, anime y cosplay*, (2013) es otro trabajo donde describen algunas formas de manifestaciones de la cultura japonesa en las convenciones, pues este fenómeno no solo se ha convertido en un mercado en Japón sino que también en México. Además de la forma en la que los consumidores pasan por un proceso de apropiación y de incorporación cultural en sus contextos reales.

la literatura, el cine o el *cómic*. En este trabajo nos interesan, particularmente, el *manga* y el *anime* como expresiones narrativas. Así, la relación sociedad-*magia-anime-manga* estará permeada por el análisis a los tipos de escritura particulares e incluso fantásticas de interacción social de cada obra estudiada en esta tesis.

La contribución va en la línea de como el consumo de productos culturales en este caso el *anime*, trasciende fronteras y como los significados del *anime* y *manga* cambian según el contexto donde se inserten, además de que a partir de ellos se crea una práctica cultural, moral y emocional que influye en la identidad juvenil, en la cual puede existir una búsqueda de identidad alternativa o la integración a los fandoms de las diferentes series y géneros que existe en el *anime* y *manga*.

### **b) El siglo XIX y los pequeños inicios de “dibujos caprichosos”**

El *manga* es traducido como “Dibujos caprichosos”, y tiene sus raíces expresivas al interior del arte secuencial, ya que ahí se relatan historias usando imágenes: “Se cree que los primeros ejemplos de arte secuencial japonés datan de los rollos de caricaturas de animales *Chōjū Jinbutsu Giga* del siglo XII”. (Asher, J y Sola Y, 2011) Históricamente, a quien se le ha otorgado el título del primer dibujante de este tipo de viñetas es a *Toba*, un sacerdote budista, en las que representaba sátiras en donde los animales adoptaban comportamientos humanos.

Figura 1 Caricatura de animales antropomorfos



Fuente: royumi, Obtenido de: <https://royumi.com/es/choju-giga-primer-manga-de-la-historia-de-japon/>

En algunas de las obras se daban adaptaciones de obras de teatro clásicas; en algunos géneros literarios la sátira y crítica política estaban muy marcadas, por esto es que en 1791 se dio la reforma *Kansei* cuyo objetivo era implementar una censura fuerte hacia las obras de los autores, y éstos se vieron orillados a elaborar parodias inofensivas e historias tradicionales (Iglesias, 2013). El término con el que se le denomina a estas narraciones animadas es el de *manga*. La primera vez que se utilizó este término fue en el siglo XVIII por el artista *Katsushika Hokusai*. Después de esto, los *dibujos caprichosos* tuvieron su producción a través del *Chōjū giga*<sup>4</sup> y el *Ukiyo-e*<sup>5</sup>, esto bajo el costo de los *kibyōshi*<sup>6</sup> del siglo XVIII.

A principios del siglo XX, especialmente en 1902, nos encontramos con la publicación de *Tagosaku to Mokube no Tokyo Kenbutsu* del *mangaka Kitazawa Rakuten*, esta obra fue considerada como el primer manga moderno con seis viñetas por página. En ésta:

“Se narra la historia de dos campesinos que realizan un viaje para hacer turismo en Tokio. Cómo son personajes rurales con poco conocimiento de la vida moderna y la gran ciudad, al llegar se comportan de forma tonta y cateta.” (Alamillo, J. 2018)

---

<sup>4</sup> Son caricaturas de animales o animales antropomorfos, los cuales son de la época *Heia*.

<sup>5</sup> Traducido literalmente como mundo flotante, estos son grabados los cuales se realizan con xilografía.

<sup>6</sup> También conocidos como libros de cubierta amarilla, eran impresiones de 10 páginas las cuales estaban dirigidas a un lector culto.

Figura 2: Primer manga moderno.



Fuente: Animanga Wiki. Obtenido de:

[https://animanga.fandom.com/es/wiki/Tagosaku\\_to\\_Mokube\\_no\\_Tokyo\\_Kenbutsu](https://animanga.fandom.com/es/wiki/Tagosaku_to_Mokube_no_Tokyo_Kenbutsu)

Los primeros fragmentos de imágenes en movimiento realizados en Japón datan de 1907 y 1911 con *Katsudo Shashin*/Fragmento de *Matsumoto*, ambos una duración de 3 segundos. En 1915 fue que se empezaron a hacer intentos para adaptar el cometido del *manga* a su versión anime. Se tiene registro de otro cortometraje de 4 minutos perteneciente al año de 1917, el cual se titula *Namakura Gatana*/ La espada sin filo de *Junichi Kouchi*.

Figura 3: Fragmento de *Matsumoto*.



Fuente: Buscador.com. Obtenido de: <https://www.buscador.com/anime/>

Figura 4: La espada sin filo de *Junichi Kouchi*.



Fuente: El obrero. Obtenido de: <https://elobrero.es/historalia/91266-cual-es-el-primer-anime-de-la-historia.html>

Los japoneses tuvieron una influencia e inspiración de la cultura anglosajona, siendo 1920 el año en el que se crearon revistas mensuales donde se publicaban mangas. (Asher, J y Sola Y, 2011). Fue en esta época fue cuando el manga obtuvo un momento importante en su reproducción, ya que se dieron nuevos géneros y obras como *Las aventuras de Shochan* (1923) de Shousei Oda y *Los tres mosqueteros con botas en la cabeza* (1930) de Taisei Makino y Suimei Imoto, dando así el inicio de la exportación del manga fuera de Japón. En

1940 nos encontramos con *Akabon*<sup>7</sup>, uno de sus principales exponentes fue *Osamu Tezuka*, siendo considerado como el abuelo del *manga* japonés.

“La aparición de volúmenes más serios de *manga gekiga*<sup>8</sup> en la década de 1950 impulsó la expansión del *manga*, que, en el decenio de 1970, se había convertido en una industria sin parangón entre los medios de comunicación de masas.” (Asher, J y Sola Y, 2011)

Después de la Segunda Guerra Mundial, la lectura del *manga* se generalizó, dando como resultado su industrialización; si bien hubo ciertos percances con la rendición de Japón, el país buscó métodos de entretenimiento con los cuales se olvidara del sufrimiento<sup>9</sup>, siendo así que se refugiaron en la elaboración de imágenes adorables e inofensivas, “esto creó una oportunidad de mercado para el *manga*, sin contar el bajo coste que suponía adquirir uno en la situación económica del momento.” (Fernández, M. 2021)

Se creería que las respuestas sociales serían buenas por el simple hecho de tener un crecimiento económico rápido, pero no fue así, ya que se generó una reacción colectiva de incertidumbre por todo esto. Para la década de 1960 se presentaron, entonces, movimientos sociales, en específico, estudiantiles, pues: “Japón se encontraba en una situación bastante inusual en 1968: una nación asiática que se estaba occidentalizando rápidamente en medio de un crecimiento de una intensidad sin precedentes.” (Oguma, E. 2018). Se creó una organización de nueva izquierda, la cual estaba en contra del tratado de seguridad en 1960<sup>10</sup>. También, “el levantamiento estudiantil en Japón surgió como respuesta al crecimiento económico, y a la sociedad de consumo masivo resultante del mismo.” (Oguma, E. 2018). Lo anterior generó una separación del partido comunista de Japón, que se inició con unos pocos estudiantes, lo que provocó que más gente se uniera, hasta que muchas universidades y secundarias ya eran parte de este movimiento conocido como *Zenkyōtō*. Otro punto fue que estos movimientos buscaban reformar instituciones específicas dentro de cada universidad,

---

<sup>7</sup> Libros rojos los cuales iban dirigidos a adultos

<sup>8</sup> Género de *manga* con contenido violento y erotismo.

<sup>9</sup> Hiroshima y Nagasaki sufrieron bombardeos atómicos, dejando muchos muertos y al país en crisis, además se les une una declaración de guerra de la unión soviética.

<sup>10</sup> Fue el reemplazo de una versión de 1951, en este se quiera que las dos naciones tuvieran mayor reciprocidad

por eso es que no había una gran conexión. “*Zenkyōtō* era un movimiento independiente respecto al de otras sectas, y estaba abierto a cualquier participante voluntario sin importar su afiliación ideológica” (Oguma, E. 2018).

Figura 5: Primera producción de anime.



Fuente: Televisa. Obtenido de: <https://www.televisa.com/canal5/noticias/1029096/graffiti-gatito-primer-corto-toei-animation>

Una productora importante del anime es Estudios *Toei*, la cual lanzó su primera producción *Koneko no eakugaki/ Graffiti de un gatito* en 1957, con duración de 13 minutos. Esta productora es pionera en este tipo de producción, pues influyó en diversos géneros y en producciones desde finales del siglo XX y lo que va del siglo XXI, como es el caso del largometraje *El viaje de Chihiro* o de animes como *Los caballeros del zodiaco* y *Dragon Ball*.

En los años sesenta del siglo XX, en el anime se popularizó el subgénero de robots (*Mecha*), dando como resultado la producción de *Tetsujin 28-go/ Gigantor*, anime presentado en blanco y negro. Treinta años después:

“En 1990 el manga y el anime como industria, sufrieron una explosión internacional precedida de numerosos éxitos comerciales, los cuales impulsaron enérgicamente esta industria hasta la actualidad.” (Alamillo, 2018)

Gracias a lo anterior, varios títulos se hicieron populares, llegando a la televisión y dando como resultado que tanto el *anime* y *manga* tuvieran una importancia económica y cultural dentro y fuera de Japón. Del impacto de consumo de estas series fue que se crearon figuras coleccionables, objetos relacionados, videojuegos y *cosplay*.

Ahora bien, regresando al tema de la censura en Japón como forma de expresión cultural, existió una gran variedad de leyes que iban desde el control de contenido hasta las maneras en las que una idea debía expresarse. Así, podemos mencionar la Ley de Control contra Pornografía. Ésta prohíbe la producción y distribución de material que involucre a menores de edad o que sea considerado indecente. En ese orden de ideas, según la ley de control de propaganda extranjera, queda prohibida la difusión o publicación de cualquier tipo de propaganda extranjera, esto puede ir desde lo religioso hasta lo político. Por su parte, la ley de censura establecida en el artículo 175 del código penal de Japón, obliga a censurar cualquier genital que aparezca en el contenido para adultos, siendo así que los creadores de este tipo de contenido se ven limitados a lo que dibujan o recrean (C, 2022).

En otros casos de censura, nos damos cuenta de que se “trata de eliminar o modificar cualquier obra o escrito que no se ajusta a la política, moral o ideología del poder” (Rincón, 2022). Incluso un método para no caer en la violación de las leyes es el género del *ecchi*, el cual es famoso por tener escenas sugerentes y lascivas, pero sin llegar al nivel de pornografía. Algo que se tiene que señalar es el hecho de que las figuras detalladas y explícitas pueden evadir la ley debido a que se consideran esculturas, siendo así que es legal el producirlas y venderlas.

Con todas estas leyes explicadas tenemos dos bandos éticos y morales que debaten sobre si este tipo de contenido se debe de cuidar de las personas y de su integridad, mientras que el otro bando cree que estas leyes limitan la libertad de expresión y pueden ser utilizadas para suprimir opiniones. Otro punto que debemos de tratar no solo es la censura que existe en Japón, sino la censura que existe en el exterior de otros países, pues es común ver como la reprobación es algo del día a día, cambiando según su cultura y sociedad.

Este tipo de censura puede ser mínimo o bastante evidente, como en el caso de superponer en el *anime* o *manga* cigarrillos por paletas, armas de fuego por juguetes, sangre por manchas negras o invertir el color de la imagen. En casos que tienen que ver con la cultura culinaria,

el cambio está en que en vez de *onigiris*<sup>11</sup> se optó por redibujar la comida del país en donde se proyectó el *anime*, como fue el caso de los *animés* proyectados en Estados Unidos de América, donde se cambió la comida occidental por occidental. Con todo esto, podemos decir que:

“La censura no viene desde la animadora que lo hizo, sino que son las productoras que han obtenido los derechos del anime para poder distribuirlos han cambiado algunas escenas.” (Rincón, J. 2022)

Así, la censura de *animés* y *mangas* puede dejar la sensación de que estas obras sean consideradas como tontas e incoherentes por los diferentes cambios en la trama, ya que se han modificado aspectos importantes que ayudan a entender mejor la historia de la obra en cuestión. Por lo tanto, el hecho de que éstos sean modificados deja a los consumidores con dudas o sin interés de seguir leyendo la obra por falta de claridad.

### **c) La difusión de historias de la cultura japonesa a través de viñetas y dibujos.**

“El anime en su vasta extensión de obras expone una gran variedad de aspectos de la cultura japonesa. Los argumentos de las tramas se enmarcan en un contexto psicosocial propio del modo de vida japonés.” (H, J.2019)

Con este epígrafe, podemos señalar que los géneros de *anime* y *manga* son una puerta para conocer una parte de la cultura de Japón, así como su estilo de vida. En ese sentido, al hablar sobre algunas festividades japonesas como la de *Hanami*, que se celebra a finales de marzo y principios de abril. Esta festividad se caracteriza por observar las flores de los árboles de cerezos; la gente va en grandes masas a los parques y jardines. Otra festividad es la de *Tanabata*, en ésta se tiene la costumbre de escribir deseos en trozos de papel y colgarlos en ramas de bambú. Una última festividad es la de *Bunkasai*, conocida por ser un festival de cultura llevado a cabo por institutos y escuelas (HP, E. 2015).

La cultura gastronómica japonesa es muy amplia, y está altamente expuesta en los *animés* y *mangas*. Uno de los platillos más socorridos en este tipo de animaciones es el *Kushiage*,

---

<sup>11</sup> También conocido como Omusubi, es un plato japonés el cual consiste en ser una bola de arroz que está rellena de otros ingredientes, su forma es triangular u ovalada, además de llevar una pequeña alga nori.

alimento que está preparado con gambas, setas, carne en palillos, los cuales son una comida rápida, pues son fritos o rebozados. Otros platillos son los *takoyakis*, pequeñas bolitas de masa rellenas de pulpo, y el *ramen*, comida muy significativa.

Continuamos con el *curry* con arroz blanco, el cual es una mezcla de salado con dulce, siendo un guiso de verduras con carne y una salsa cremosa. También, tenemos el *Dango*, que es un dulce típico japonés elaborado con harina de arroz. Otro dulce es el *Taiyaki*, que su presentación es en forma de pez y está relleno de *anko*, chocolate o queso. El *bento* es una ración de comida sencilla acomodada en pequeñas cajas o recipientes de madera; tradicionalmente lleva arroz, pescado, verduras. Los *Onigiris* son triángulos de arroz con alga rellenos de cualquier guisado (Español, 2019).

Ahora bien, las vestimentas tradicionales como el *kimono* y la *yukata* están hechas de seda y se utilizan en ocasiones especiales, ya sea de una manera formal o tradicional. El *hakama* es un traje que utilizaban los *samuráis* y que consistía en un pantalón a modo de falda que se usaba sobre el *kimono* (I, S. 2023). Pasando al tema de los modales japoneses, éstos nos ayudan a comprender de mejor manera cómo se dan las relaciones sociales: saludar con reverencia es una señal de respeto, la duración de ésta depende del rango de importancia de la persona que se saluda; quitarse los zapatos en interior de las casas y/o en lugares públicos. Un punto interesante sobre cómo se difunde la cultura japonesa es por la fusión entre lo moderno y tradicional que nos presentan las viñetas y en donde conviven ciudades, anuncios grandes y brillosos; después, en viñetas o fotogramas siguientes, podemos pasar a montañas y pueblos más tranquilos en donde se encuentran templos y casas con un diseño tradicional de la cultura. Incluso, nos podemos encontrar con aspectos religiosos que ofrecen representaciones de festividades, actividades y creencias, tal como:

“La masiva concurrencia a templos durante el *oshogatsu* que se celebra en enero posterior al Año Nuevo y busca limpiar las impurezas de la vida, saldar las deudas, agradecer a quienes ayudaron durante el año y rogar por la prosperidad y longevidad del año venidero”. (Saez, J. 2020)

Una obra en donde podemos ver tanto las activadas, creencias, edificaciones y todo lo que hemos hablado a lo largo de este capítulo como buena referencia y además de

“un ejemplo notable del uso de puntos de referencia urbanos y ubicaciones reales se encuentra en *Jujutsu Kaisen*, un manga escrito e ilustrado por Gege Akutami, publicado por primera vez en 2018 en *Weekly Shonen Jump*, la revista *shonen* más antigua y de mayor venta” (Joson J. 2022)

Otro punto importante que podemos discutir son las creencias, santuarios, brujería y chamanes que son representados en el *anime* y *manga*, pues se exaltan las habilidades con las que deshacen las maldiciones. Así, los: “Seres sobrenaturales, festivales y leyendas forman parte de la ficción para recuperar, reescribir o reinventar los mitos y costumbres, así como la propia religiosidad nipona”. (Escudier, E. 2020, p. 414) Además, tenemos una mezcla entre la cultura e historia. En algunos animes se llega a ver cómo estos aspectos van decayendo: los dioses han sido olvidados y rebasados por la ciencia; el Occidente es más atractivo que lo que se ve y vive día a día, dando así el hecho de que se adopten formas y costumbres extranjeras.

Una serie en donde se ve bien representado el tema de los dioses, las diferentes religiones y culturas es *Shuumatsu No Valkyrie*, en donde los humanos pelean contra los dioses para poder vivir unos cientos de años más. Allí, se encuentran personajes histórico-mitológicos como *Adan* y *Eva*, *Zeus*, *Shiva* y *Buda*; de estos personajes se narra su historia, cómo es que algunos de ellos se convirtieron en dioses, cuáles son sus principios, y porqué están en contra o a favor de la humanidad. En el caso de los humanos, tenemos personajes como *Nikola Tesla*, *Qin Shi Huang*, *Lu Bu* y *Sasaki Kojiro*. En este *anime* se destaca la recopilación de datos e historia de los personajes: lo que hicieron cuando estaban vivos y en qué épocas vivieron.

Englobando todo esto, podemos decir que estas obras originarias de Japón tienen algo interesante en cuanto al manejo de sus mitos y leyendas, lo cual hace que el público esté fascinado, y es en parte por este balance entre lo transcultural e internacional, así como lo contracultural. El *anime* es un género que se caracteriza por la creación fantástica de sus personajes, su diseño, sus historias; dando como resultado que se reconozca tanto dentro como fuera de Japón (Escudier, E. 2020).

La transculturalidad e internacionalización del *anime* y *manga* se debe a que: “Los dibujos japoneses presentan una mayor complejidad y profundidad narrativa que sus homónimos occidentales, combinando una gran variedad de géneros y temas que dan como resultado un

mundo estético y narrativo único” (Escudier E, 2020, p. 415). Lo anterior hace que los consumidores se sientan parte de la serie y de los personajes, llegando a formar un afecto a éstos y adaptarlos a nuestra vida cotidiana:

“Asimismo, la tradición japonesa ha ejercido un gran peso tanto en la evolución como en el desarrollo de este tipo de animación, por lo que es común encontrar elementos culturales e históricos japoneses en sus anime; capaces de transmitir valores propios de su tradición y que han transformado nuestra forma de percibir el mundo nipón.” (Escudier, E. 2020. p. 415)

Sobre esto, hay una gran variedad de géneros que se adaptan a las necesidades del público. Esto puede tener segmentos por edades, lo que produce transformaciones y asimilaciones por medio de la animación y las narrativas que se comparten con todo tipo de público. Alguno de los géneros más utilizados en el *anime* y *manga* son:

Tabla 1: Géneros más comunes de *anime* y *manga*.

Género	Descripción	Imagen representativa
<p><i>Shoujo</i></p>	<p>Su traducción sería “niña”, este va dirigido a jóvenes, aunque principalmente a mujeres. En estas historias se suele tener como protagonista a una niña y se centra en dramas, romance y eventos que marcan el desarrollo del personaje.</p> <p>Figura 6: <i>Sakura Card Captors</i></p> <p>Fuente: Dub Side Anime y manga Online. Obtenido de: <a href="https://mundo-mangas.blogspot.com/2016/09/sakura-card-captors-2016-manga-clear-card-4.html">https://mundo-mangas.blogspot.com/2016/09/sakura-card-captors-2016-manga-clear-card-4.html</a></p>	
<p><i>Shounen</i></p>	<p>Su traducción es “niño”, este va dirigido a un público masculino joven,</p>	

especialmente a adolescentes entre 12 y 18 años.

Figura 7: Hunter X Hunter

Fuente: Pinterest. Obtenido de: <https://www.pinterest.com.mx/pin/765893480373191516/>



Seinen

Su significado es “adulto” u “hombre adulto”, va dirigido a un público más maduro, las edades generalmente van de 18 a 40 años, contiene escenas eróticas y violentas.

Figura 8: Monster.

Fuente: Tu manga Online. Obtenido de: <https://visortmo.com/viewer/5af48a66662ef/paginated/20>



<p><i>Gore</i></p>	<p>En este se puede encontrar violencia, sangre y asesinatos, las imágenes suelen ser de forma explícita.</p> <p>Figura 9: <i>Diario del Futuro</i>.</p> <p>Fuente: Pinterest. Obtenido de: <a href="https://www.pinterest.com.mx/pin/40602834130589255/">https://www.pinterest.com.mx/pin/40602834130589255/</a></p>	
<p><i>Josei</i></p>	<p>Literalmente traducido como “mujer”, su público es para un adulto femenino, en este se presentan problemas comunes de la vida cotidiana pero con un enfoque realista.</p> <p>Figura 10: <i>NANA</i>.</p> <p>Fuente: Pinterest, <a href="https://www.pinterest.es/pin/9359111717619698/">https://www.pinterest.es/pin/9359111717619698/</a></p>	
<p><i>Sport</i></p>	<p>Conocidos como <i>spokon</i>, estos van enfocados en un deporte y se muestra como el protagonista va evolucionando en este junto con el equipo.</p> <p>Figura 11: <i>Haikyuu!!</i></p> <p>Fuente: Pinterest. Obtenido de: <a href="https://www.pinterest.com.mx/pin/711357703636927989/">https://www.pinterest.com.mx/pin/711357703636927989/</a></p>	

<p><i>Kodomo</i></p>	<p>Su significado es “niños”, en este caso es para un público de entre 4 a 10 años, se transmite lecciones, moralejas, tal como respetar a los mayores, la importancia de la amistad y los valores fraternos.</p> <p>Figura 12: <i>Pokemon</i></p> <p>Fuente: <i>Pokemon Panels</i>. Obtenido de: <a href="https://twitter.com/pokepanels/status/1399802762158915590?lang=ca">https://twitter.com/pokepanels/status/1399802762158915590?lang=ca</a></p>	
<p><i>Isekai</i></p>	<p>Es un subgénero de novelas ligeras, manga, anime y videojuegos de fantasía japonesa, la historia comúnmente gira en torno a una persona con una vida normal la cual es transportada o atrapada en un universo paralelo.</p> <p>Figura 13: <i>Re: Zero</i></p> <p>Fuente: <i>Akihabara Station</i>. Obtenido de: <a href="https://www.akibastation.es/2018/11/manga-review-de-rezero-manga-vol-1-planeta-comic.html">https://www.akibastation.es/2018/11/manga-review-de-rezero-manga-vol-1-planeta-comic.html</a></p>	
<p><i>Yuri</i></p>	<p>Su trama se enfoca en un romance entre dos mujeres, puede tener escenas explícitas de sexo.</p> <p>Figura 14: <i>Citrus</i></p> <p>Fuente: <i>Citrus manga español</i>. Obtenido de: <a href="https://www.facebook.com/CitrusMangaEsp/photos/a.165805690801781/247163245999358/?type=3">https://www.facebook.com/CitrusMangaEsp/photos/a.165805690801781/247163245999358/?type=3</a></p>	

<p><i>Yaoi</i></p>	<p>El eje central es un romance entre dos personajes masculinos.</p> <p>Figura 15: <i>Yarin chin club</i></p> <p>Fuente: <i>Amino</i>. Obtenido de: <a href="https://aminoapps.com/c/yarichinbitc700/page/blog/yarichin-bitch-club-cap-5-parte-1/1Bz1_vMHQuxzvM2R6WZm7R8wxqBpdPleP">https://aminoapps.com/c/yarichinbitc700/page/blog/yarichin-bitch-club-cap-5-parte-1/1Bz1_vMHQuxzvM2R6WZm7R8wxqBpdPleP</a></p>	
<p><i>Mecha</i></p>	<p>La historia suele centrarse en un futuro donde la tecnología ha evolucionado lo suficiente para crear robots humanoides.</p> <p>Figura 16: <i>Neon Genesis Evangelion</i></p> <p>Fuente: <i>Evangelion Screenshots</i>. Obtenido de: <a href="https://twitter.com/NGEScreenshot/status/1718417361102078067">https://twitter.com/NGEScreenshot/status/1718417361102078067</a></p>	
<p><i>Ecchi</i></p>	<p>Suele mostrar a los personajes en acometimientos incómodos o subidos de tono, esto sin ser explícito.</p> <p>Figura 17: <i>Kill a Kill</i></p> <p>Fuente: <i>CBR</i>. Obtenido de: <a href="https://www.cbr.com/kill-la-kill-series-facts-trivia/">https://www.cbr.com/kill-la-kill-series-facts-trivia/</a></p>	

<p><i>Hentai</i></p>	<p>Dirigido a adultos, en este se presentan relaciones íntimas muy explícitas.</p> <p>Figura 18: <i>Hentai</i></p> <p>Fuente: <i>Hentaicaps</i>. Obtenido de: <a href="https://twitter.com/hentaicaps/status/782653946519248896">https://twitter.com/hentaicaps/status/782653946519248896</a></p>	
----------------------	---	--

Con la descripción de la tabla anterior podemos conocer el tipo de historia que un *manga* o *anime* expondrá y qué tan compleja puede llegar a ser. Un aspecto importante de todo esto está en la figura del consumidor, de sus gustos y los mensajes o lecciones que éste reciba a través del consumo de *animés* y *mangas* de su preferencia.

Otro aspecto que le ha otorgado un éxito mundial al *anime* se debe a la facilidad de adaptación de éste a otros medios de comunicación. En un alto porcentaje de adaptación, primero era el *manga* y después la adaptación animada, ya sea por medio de la TV, Internet, cine e incluso conciertos. Al respecto: “Otra de las características que ayudan a su expansión global es la creación de productos *mukokuseki* o sin marcas culturales. Esta particularidad nipona presenta personajes que carecen de nombre de origen japonés o que no tienen rasgos típicamente asiáticos” (Escudier, E, 2020. p. 416).

Lo anterior expuesto lo vemos en el *manga/anime Monster*, en donde el protagonista es japonés, pero el antagonista es alemán, y la historia se desarrolla en el país de éste último. Otro ejemplo es *Yuri on ice*, en donde todos los personajes son de distintos países y hay competencias en varios continentes. Así, podemos decir que el país y los *mangakas* tratan de que exista un balance entre el país y el *mukokuseki*, para que con ello los personajes extranjeros también den un punto de vista sobre Japón y tengan un sentimiento nacional.

Pasando al tema de lo contracultural en el *anime* y el *manga*, tenemos que:

“En una entrada anterior se hacía una crítica al “mundo de princesas Disney”, ya que en varias escenas era evidente el rol de género que se buscaba perpetuar, haciendo que las niñas interiorizaran el comportamiento delicado, amable y elegante de estos

personajes. Sin embargo, existe otra rama en el género de la animación que se puede tomar como una contracultura o contraparte a esta idea de que las problemáticas femeninas solo giran en cuanto al romance o el matrimonio. Estas historias provienen del peculiar estilo de animación endémico de Japón, conocido en todo el mundo como anime.” (Platónico, 2018)

Existen obras y estudios los cuales ganaron popularidad debido a que rompen, o en su momento rompieron, con esquemas clásicos de consumo animado, en donde se reformaron los roles y el papel de los individuos en sociedad, dando como resultado diferentes formas de vida y el cómo se percibe esta. Con esto último podemos dar paso al tema de las subculturas, pues éstas llegan a verse reflejadas como parte de una contracultura general. Es importante que lo expliquemos con más detalle en el siguiente apartado.

#### **a) Subculturas y sus términos**

El concepto subcultura se entiende por “aquel grupo de personas con creencias y comportamientos que los hacen diferenciarse de la cultura predominante de la que también son parte” (Peiró R. 2023). En ese sentido, existe una diferencia entre los integrantes de una subcultura de personas que simplemente comparten gustos como lo son los símbolos y las estéticas entre ellos. En un contexto urbano, las subculturas se llegan a desarrollar para poder dar respuesta a la diversidad y complejidad de la vida en la ciudad, dando como resultado un sentido de pertenencia de aquellos sujetos que de otra forma se podrían sentir alienados. Lo que llega a diferenciar a las subculturas de las contraculturas es que éstas aceptan determinadas opiniones, normas y valores de la cultura dominante.

Algunas de las subculturas más representativas son:

- *Otakus*: “es un fan del animé, del manga o las novelas gráficas y de los videojuegos japoneses” (National G). Otros aspectos que podemos encontrar en esta afición es que se genera un interés por la cultura japonesa, lo cual va desde el idioma, gastronomía, historia, cine, música, moda y espiritualidad. El origen de esto se da a fines de los años setenta y principios de los ochenta del siglo XX.<sup>12</sup> Esto para poder hacer

---

<sup>12</sup> *Akio Nakamori (Nakamori Akio)* fue el periodista que introdujo el término '*Otaku*' en el léxico moderno en una publicación en la revista *Manga Burikko* en 1983.

referencia a todo aquel que tenga una afición la cual sea obsesiva por cualquier, tema, actividad o productos, aunque: “Según su primera definición, la palabra describe de modo discriminatorio y despectivo a los fans.” (N. G. 2022) Utilizar este término causó connotaciones negativas debido a que entre 1988 y 1989: “Tsutomu Miyazaki, más conocido como ‘el asesino *Otaku*’, secuestró y asesinó a cuatro niñas de entre cuatro y siete años.” (Cazallas, J. 2022).

La expansión de este término es grande, incluso dando como resultado que más personas formen parte de lo que se entiende por otaku, dando así diferentes variaciones. Algunas de ellas son: los *otakus* de anime y manga; los *otakus* de figuras coleccionables; los *otakus* de los videojuegos.

- *Fujoshi* y los *fundashi*: ambos tipos de subcultura les gusta el género *Boy Love*, mejor conocido como *yaoi*, y, para el caso de mujeres es conocido como *yuri*.

Haremos una pequeña aclaración de lo que es el *Boy Love* o *Yaoi*<sup>13</sup>. Este término “fue creado por las *mangakas* Yasuko Sakata y Akiko Hatsu, proviene de la contracción de las palabras japonesas *Yama nashi*, *ochi nashi*, *imi nashi* que significa «sin clímax», «sin desenlace» o «sin sentido»” (C, P. 2018). Una característica de este género es que los personajes principales cumplen y se ajustan a estereotipos donde uno es el dominante (*seme*) y el otro el sumiso (*uke*).

El género del *yaoi* tomó inspiración de las series y películas occidentales de la década de 1970, en donde: “la conservadora sociedad nipona de los 70’s las autoras de manga *shōjo* (para chicas) se aventuraron a publicar de manera oficial las primeras historias sobre relaciones platónicas entre chicos, las cuales eran conocidas como *tanbi* o *shōnen-ai*.” (C, P. 2018). Al mismo tiempo se dieron las historias cortas creadas por fan de las series, estas eran conocidas como *dōjinshi*, en donde se les agregaba una relación homosexual entre personajes.

- *Fujoshi*: “se traduce literalmente a “mujeres podridas.” Mientras que las mujeres que consumen y producen *Boy Love* han existido desde la década de 1970, la concepción de la *fujoshi* asociada con *Boy Love* apareció en la década del 2000, en el foro 2-chan, un blog popular en Japón” (Yana, 2016).

---

<sup>13</sup> Se utiliza con mayor frecuencia dentro del anime, manga y series *live action*.

- *Gal o Gyaru*: estas son conocidas como mujeres japonesas que destacan por su cabello rubio, piel oscura y una forma diferente de hablar: “*Gyaru* [ギャル] es un estilo de moda japonés que surgió de una marca de jeans llamada “*Gurls*”. Esta palabra se originó del inglés “*girl*” y la jerga “*gals*” utilizada para referirse a las chicas bonitas”. (Henrique, K. 2022). En este estilo *Gal*, las personas mezclan colores, estampados, destellos y tipos de moda los cuales son diferentes al patrón oriental, pues se broncean, cambian el color de su cabello y usan diversos accesorios que son coloridos y excéntricos.

Figura 19: Estilo *Gal*



Obtenido de: Pinterest Fuente: <https://mx.pinterest.com/pin/114278909288897600/>

De este estilo hay divisiones y categorías tal como:

- *Gyaru-kei* (ギャル系): Son las chicas que adoptan el estilo estándar de un *gyaru*.
- *Bibinba* (ビビンバ): Implica el uso de grandes cantidades de oro, joyas y accesorios.
- *Ganguro* (ガングロギャル): Chicas con bronceado artificial, con cabello castaño o decolorado, este se dio en la década de 1990.
- *Banba* (バンバ): Usan mucho brillo, tipos más extremos de pestañas postizas y lentes de contacto de colores y usan menos maquillaje.
- *Gyaru mama* (ギャルママ): Madres con hijos que siguen este estilo de vida gal.

A continuación, enunciaremos otras subculturas que son un punto medio en Japón:

- *Friki*: este es un adjetivo el cual se utiliza para designar a personas que son consideradas extravagantes, excéntricas o raras y también para referirse a personas que se obsesionan con ciertas aficiones. La palabra *friki* es una adaptación al español del inglés *freaky*, pero en este caso es utilizado para referirse a algo o alguien extraño/excéntrico. En este sentido, un *friki* es una persona que participa en los espectáculos de fenómenos o circos de feria entre los siglos XIX y XX. En español, el concepto de *friki* se convirtió en un: “estereotipo social para referirse a los individuos que presentan comportamientos o actitudes que se salen de lo convencional” (Significados, E. 2020).

Dicho en otras palabras:

“Los *frikis*, por ejemplo, son amantes de los videojuegos, los cómics, el manga, el anime, la literatura, el cine y la televisión, particularmente cuando son de tema fantástico o de ciencia ficción, y debido a esto muchas veces son considerados personas infantiles o inmaduras.” (Ortografía, 2015)

Los *frikis* en sí son una mezcla de varias cosas, no solo es anime y manga, pero ven cosas relacionadas con ello, pues:

“La calificación *friki* antes aludía a un reducido grupo de la sociedad infravalorada, pero ahora ha adquirido una nueva dimensión que abarca desde la saga cinematográfica de La Guerra de las Galaxias o la serie *Big Bang Theory* a *One Piece* o *Death Note*.” (Márquez, A. 2016)

Incluso, podemos decir que los *frikis* han llegado a constituirse como una subcultura que reúne a una comunidad de individuos con intereses, actitudes e ideas en común; por esto mismo es que hay un día del orgullo *friki*, que se celebra el 25 de mayo.

- *Cosplayers*: son personas que les gusta disfrazarse de personajes de obras de ficción.

Podemos decir que:

“Muchos de ellos se disfrazan de caracteres japoneses de series de anime o manga, pero también se pueden ver *cosplayers* disfrazados de superhéroes, de protagonistas de películas, de personajes de juegos, o con cualquier otro disfraz reconocible.” (Tribus Urbanas. 2015)

El origen de la palabra proviene del inglés de “*cosplay*”, que a su vez proviene de “*costume play*”, que se entiende como actuación/juego de disfraz. Esto inició en Japón en la década de 1970, posteriormente, se extendió por los Estados Unidos de América y el resto del mundo. En ese mismo orden de ideas: “Desde los años 2000, la popularización de las series japonesas y de la cultura japonesa en general, ha propiciado que los países de occidente copien las modas de este país” (Tribus Urbanas. 2015). Y no sólo los *cosplayers*, sino otras tendencias que son de Asia tal como los *otakus*, *kpopers*, los *kawaiis* o los *ulzzang*. Hay *cosplayers* que definen sus intereses según un género de mangas o comics; también, puede ser en gusto particular de personajes. En donde son más vistos los *cosplayers* son en eventos públicos, convenciones de animes o en estrenos de películas.

En el siguiente apartado abordaremos los inicios del *anime* y *manga* en México y en particular su inserción en los mercados culturales del Estado de Hidalgo y Estado de México, de igual forma abordaremos la historia de la historieta mexicana, sus características particulares y similares con el *manga*.

## 1.2 Inicios del anime y manga en México

### Introducción

“Si bien las relaciones diplomáticas entre México y los japoneses comenzaron a finales del siglo XIX, con el tratado de amistad y comercio, fue hasta la década de los 70 que se detonó un fuerte vínculo cultural con la llegada a la televisión mexicana del Anime: dibujos animados provenientes del “país del sol naciente” (Infobae, 2021)

Este capítulo tiene la finalidad de mostrar cómo llegó el *anime* y *manga* a México, pues aunque no lo parezca ya es relativamente viejo este suceso, incluso tiene un trasfondo del por qué esas series animadas y no otras. También, abordaremos los grupos y subculturas que

existen en México derivadas del gusto por el *anime* y el *manga*, y pondremos atención a los denominados *otakus* y la percepción que se tiene de ellos. Tengamos presente que:

“El anime se ha presentado como un recurso comunicativo, para la transmisión de mensajes políticos, propaganda etc., pero no se queda solo en esta parte, sino que también se ha tomado como difusor de cultura y arte.” (Jiménez, N. 2022)

La pieza clave con la que se inició la transmisión del anime en la televisión México estuvo abanderada por el Canal Cinco (XHGC en la Ciudad de México y zona conurbada), propiedad de Televisa. El primer anime que se presentó al público mexicano fue en 1974 con *Astroboy*. Un punto interesante y que se tiene que resaltar, es que los primeros contactos provenientes de Japón en México fueron series actuadas como *Ultraman* o *La Señorita cometa*. En ese sentido:

“Posteriormente en la década de 1990 una gran variedad de animes y mangas comenzaron a llegar al país, series como: *Candy Candy*, *Sailor Moon*, *Supercampeones*, *Los caballeros del zodiaco* y *Neon Genesis Evangelion*, causando una gran aceptación por parte de los televidentes mexicanos. Para comienzos del siglo XXI llegó una segunda generación de anime a México con títulos como *Digimon* y, sobre todo, *Pokémon* para la televisión abierta.” (Jiménez, N. 2022)

Es importante mencionar que la llegada de estas caricaturas se debió a que: “Emilio Azcárraga Milmo, entonces presidente de Televisa, prefirió los contenidos japoneses debido a que eran menos costosos que las producciones norteamericanas de *Disney*, *Hanna Barbera* y *Warner Bros.*” (Infobae, 2021). El público tuvo una respuesta positiva ante esto, además de que se interesó en tanto que eran producciones relativamente nuevas, además de que rompían el molde fantástico planteado de *Disney* y otros estudios de la época.

Otra televisora que se encargó de difundir el anime fue TV Azteca, debido a que *Bandai* se acercó a esta y le ofreció la serie de forma gratuita pero con la condición de que hiciera comerciales de sus muñecos. (Ayanami, 2023) Ya en los comienzos del siglo XXI, fue que se encontraron nuevos lanzamientos que conquistaron al público mexicano tal como *Pokémon* y *Digimon*.

La recepción que los *animés* tuvieron en esta televisora fueron bastante controversiales. Por ejemplo, en el año 2000, la periodista Lolita de la Vega, en su programa, “Hablemos Claro”: “...catalogaría a estas caricaturas japonesas como "satánicas " y "peligrosas " para los niños. Después de estos hechos, el anime perdería gran parte de la fuerza que había obtenido” (Jiménez, N. 2022). Ya con la campaña religiosa en contra de estas animaciones y el crecimiento de los consumidores, el anime sufrió una gran pérdida de influencia en la audiencia mexicana. Podríamos decir que el anime: “ha perdido terreno en la televisión abierta mexicana, debido a que el duopolio ha apostado por las animaciones norteamericanas.” (Infobae, 2021). Dando como resultado que se consuma por medio de plataformas de *streaming* tal como *Netflix*, *Crunchyroll*.

Si bien es cierto, “[h]oy en día la transmisión de anime en México se mantiene a través de medios como internet y las grandes empresas del streaming (*Netflix*, *Hulu*, *Amazon Prime*, etc.) que han profundizado su incorporación de este contenido. El mercado mundial ha dado pauta a una serie de intercambios culturales.” (Jiménez, N. 2022).

#### **a) Breve historia del cómic en México**

El *cómic* tuvo sus inicios en las páginas de diarios y revistas, lo que le permitió consolidarse como un medio de comunicación y entretenimiento masivo, siendo así que por siete décadas fue que se produjo la historieta mexicana, sujeta a cambios políticos y económicos, los cuales afectaron su productividad y distribución. La difusión de estas novelas gráficas se divide en las siguientes etapas:

“Los periódicos de historietas (1934-1950), que se caracterizó por la edición de publicaciones misceláneas de cómics por iniciativa de varios empresarios del periodismo; comúnmente se le conoce como época de oro. Le siguió el periodo de las editoriales industriales de cómics (1950-1982), llamado también época de plata, que se distinguió por la aparición de una industria de la historieta en México, así como la formación de editoriales exclusivas del medio. Posteriormente ocurrió la crisis de la industria del cómic mexicano (1982- los años 90), que abarcó la contracción y la paulatina desaparición de la industria masiva de la historieta local. Actualmente, se desarrolla el movimiento del cómic de autor y novela gráfica mexicana (1994 a la

fecha), la cual pretende la renovación de la narrativa local, al igual que la inserción de un nuevo género.” (Espinosa, E. 2021)

Ese lapso de tiempo fue en el que se llevó acabo la renovación del *cómic* mexicano por los métodos de producción, nuevas formas de organización, distribución y los mercados donde se podían adquirir estas piezas. Y es que, lo que la gente buscaba era conocer historias diferentes a las de los abuelos, los corridos o leyendas. Debemos de mencionar que: “el *cómic* mexicano ha sido, es y seguirá siendo un reflejo de nuestra sociedad, nuestras inquietudes y, por supuesto, nuestra identidad cultural” (Benítez S. 2023).

Explicando un poco más detallado el primer periodo de la historieta mexicana, es que podemos mencionar que:

“El cómic mexicano vivió una época dorada entre los años 30 y 40, en la que casi toda la población alfabetizada del país leía al menos una vez a la semana. Y como no todo era sátira y crítica social, la industria editorial también tuvo un papel fundamental en la popularización de las historietas.” (Benítez, S. 2023. p 48)

Este tipo de historietas era muy común que salieran en domingo, además de que eran muy accesibles para la mayor parte de la población, dando como resultado un fomento de lectura en lugares donde era difícil esto, además de ser un proceso de alfabetización. La primera historieta mexicana publicada fue en: “un periódico que se llamó Rosa y Federico, novela ilustrada de José Tomás de Cuéllar, que se vio publicada en San Luis Potosí en 1869” (Carpa, 2022). Un aspecto importante a resaltar es el hecho de que se satirizaba a los políticos mexicanos y la sociedad del país, además de que la historieta avanzó y se posicionó como un medio de comunicación efectivo en la sociedad posrevolucionaria.

Después de este periodo, el cómic tomó el formato de las historietas estadounidenses, pues en “En 1949 aparece la editorial Novaro, que introdujo el formato estadounidense del comic book. También importó material estadounidense a América Latina, complementándolo con comics de producción autóctona y finalidad didáctica, como Tesoros de cuentos clásicos, Epopeya o Lectura para todos, son algunos ejemplos de este tipo de cómic.” (Carpa, 2022)

Ya en 1950 es que se tienen el lapso en la segunda etapa de la historieta, dando como resultado un cambio en la presentación de temas y contenidos del *comic*, permitiendo la

publicación de contenido erótico y/o religioso. Y es que en esta temporada se conforma una industria exclusiva del *comic* mexicano, dando como resultado la creación de editoriales dedicada únicamente a este medio tal como Argumentos (EDAR), Promotora K o Senda. (Espinosa E. 2021. p51). Otro punto a rescatar es el hecho de que los dibujantes y guionistas no obtuvieron una mejoría en sus condiciones laborales y de salarios, lo cual se venía arrastrando desde la primera etapa y en esta ocurre el decible si le sumamos el hecho de que:

“el desarrollo de la televisión y de las nuevas tecnologías perjudicaron a los cómics mexicanos: y es que un fortalecimiento del proceso de subsunción real, es decir, con tecnología de punta, siempre merma procesos de trabajo y productos antiguos.” (Espinosa E. 2021. p. 52- 53)

Por este motivo y como se sabe, cuando ocurre un declive en alguna industria es que se aprovecha para que surjan nuevos grupos de poder económico, en el caso de la historieta mexicana fue que existió una mercantilización del erotismo y la pornografía (como antes se mencionó), siendo así que surgieron los sensacionales donde los historietistas firmaban sus obras con seudónimos debido a la vergüenza que les causaba el dibujar tramas en los cuales se exponía contenido de violencia, sexual y doble sentido. (Espinosa, E. 2021. p.53)

Durante la década de los 80 y los 90, fue que dejó de existir la gran industria del *cómic* mexicano, dando como resultado la tercera etapa de esta industria cultural, donde se buscó una autonomía en las historias contadas, con lo cual se dio un cambio en la presentación de temas y contenidos del *comic*. Así:

“Para los años ochenta los editores se enfocaron en el material editado en Estados Unidos, ya que resultaba más barato. Fue el boom de los superhéroes y el manga, además de tener indirectamente el apoyo de la pantalla chica” (Carpa, 2022)

Retomando esto es que podemos pasar al *manga* en México. Éste “fue introducido en México hasta diez años después – entre 1990 y 1995 el anime y manga fueron oficialmente introducidos en México, al igual que en 1994 iniciaron las primeras convenciones de cómics.” (Herman L. 2020). Podemos decir que el manga comparte algunas características con el *cómic* mexicano, tal es el caso del día de publicación siendo esto el domingo comúnmente, lo que lo llega a diferenciar es que en un tiempo la historieta mexicana se

publicaba diariamente, mientras que el *manga* (dependiendo del autor y editorial) publica mensualmente su capítulo, ambas publicaciones se reflejan a la sociedad de cada cultura y, en algunos casos, se llegan a ver ideologías como la religión, política entre otras.

Un punto importante es el hecho de que: “El dibujo, la caricatura o la viñeta ha sido, como el arte en general, un medio para hablar de las costumbres, de la distinción o del poder.” (Del Rosario, L. 2011. p.82). Incluso con la creación y recreación de historias es que se puede llegar a nuevos mundos donde se dé a conocer perspectivas, metáforas, lo sobrenatural, la magia, política e incluso religión. Al respecto, se dice que:

“La transmisión de ideas en imágenes, además de ser un medio sencillo, resulta barata y popular. La representación gráfica de la existencia del ser humano se recoge desde la Prehistoria a través de la pintura rupestre. Con el paso de los siglos se perfeccionan las técnicas y se comprueba que se entienden mejor los mensajes a través de rituales, símbolos e imágenes que a través de la palabra escrita e incluso oral, dependiendo de la complejidad del discurso.” (Del Rosario, L. 2026, p.82)

Con esto, la recepción del *manga* puede llegar de forma más fácil, accesible y entretenida a las masas, dando como resultado las distintas formas de consumirlo y la diversidad de fanáticos, pues dependiendo del género y mensaje es que existen los primeros.

“El impacto económico del manga surgió rápidamente, pues diversas compañías y grupos tomaron ventaja de este surgimiento japonés para crear convenciones y expos dedicados enteramente a ella, siendo una reunión y punto de encuentro para todos los *Otakus*. Varios de estos factores ayudaron a la economía, no sólo de México, sino de muchos otros continentes y países, tomando ejemplos de partes como Estados Unidos, Canadá y Europa.” (Herman, L. 2020)

Los consumidores pudieron encontrar un lugar al cual pertenecer y en dónde desenvolverse. Además, encontraron personas con las cuales platicar y entenderse mutuamente. Un aspecto que se ha ido mencionando a lo largo de esta tesis son los medios de comunicación, pues como bien sabemos, sin éstos, tanto el anime como el *manga* no tendrían el impacto y alcance global. Estos: “Inician su despegue y desempeñan un importante papel tanto en la destrucción de tradiciones como en la creación de nuevas.” (Del Rosario, L. 2011, p.82). Las

historias se expanden y podemos encontrar personajes, sus valores, tradiciones, costumbres e ideales, además en estos podemos encontrar espacios y personajes cambiantes los cuales tienen como regencia lugares y figuras icónicas.

Y es que a inicios del manga en Mexico existieron dos editoriales las cuales trajeron a la luz títulos como, *Video Girl Ai*, *Captain Tsubasa*, de la cual no se respetó el formato de un manga y se hizo más como un comic, pues su lectura no empezaba de derecha a izquierda e incluso estaba redibujada. (García R. y García D.) Otro título importante es *Las Guerreras Mágicas de Cefiro* pues:

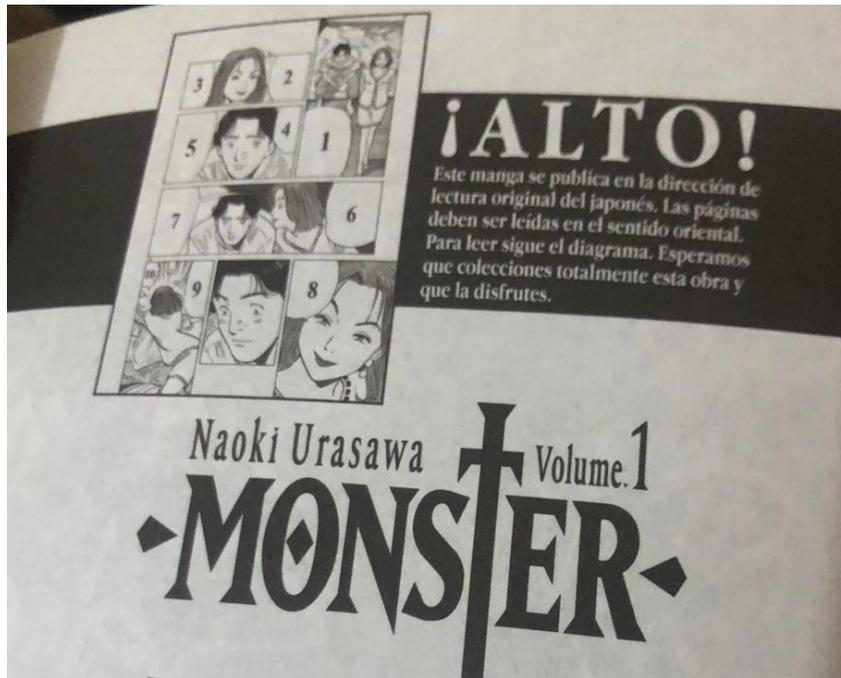
“La publicación, al igual que la de *Súper Campeones*, fue en tamaño cómic, pero lo que más desagradó a los compradores fue que estaba coloreada, quizá este fue el motivo de que sólo se publicaron cuatro números de este título” (García R. y García D.)

Realmente no había un gran compromiso con la forma en la que se traía a Mexico grandes títulos de *manga*, pues no se respetaba nada en absoluto, siendo así que la calidad no era buena, por ende no había un público receptor y se cancelaba las publicaciones de estos.

Por esto mismo es importante atender algunos aspectos estéticos de lectura en la materialidad editorial del *manga*:

- Su lectura es de derecha a izquierda. Esta es una característica muy notoria, pues está en contraposición a la mayoría de los cómics occidentales. Las onomatopeyas son utilizadas de una forma distinta, siendo más creativas, incluso se utilizan estos elementos para enfatizar el ambiente o el momento.

Figura 20: Explicación de lectura del manga.



Fuente: Monster Volumen 1.

- Existe una narración visual mucho más elaborada, ya que se puede ver cómo es que en las ilustraciones se tienen buenas expresiones faciales que nos transmiten emociones y acciones. Además, tanto en el ambiente como en los cuerpos podemos ver la expresividad que se quiere transmitir. Su publicación es primero en su revista y después de un periodo estas se compilan en volúmenes.
- Los ojos grandes en los dibujos como forma de expresión: esta es una de las características más particulares del *manga*. Estos fueron: “heredados de *Tezuka* que se articulan en un rostro donde la nariz es un semi triángulo y la boca una simple línea” (Castelli, S. 2017. p.91). Lo anterior se debe a que es más fácil exponer sentimientos y emociones por medio de los ojos y cara.
- Los *mangas* aun suelen imprimirse en blanco y negro, en papel de baja calidad, por lo tanto podemos decir que “la verdadera naturaleza comercial del manga es la servir como producto de consumo masivo, barato y popular” (Iglesias, S. 2010 p.130)
- Existe en algunos *mangas* la reedición en formato de lujo que consta de una tapa dura y “los *dojinshis* o mangas realizados por fanáticos, al igual que el *tankobon*, *nunko* y

*kamzenba*, son ediciones especiales, caras, diseñadas por y para coleccionistas” (Castelli, S. 2017. p.90); éstas, por su tipo y proceso de elaboración, tienen precios y calidades altos.

- La relación *mangaka* - consumidor son de suma importancia ya que “si una serie no halla el agrado y apoyo de los lectores suele desaparecer al cabo de unas semanas.” (Iglesias, S. 2010 p.124). Además la acogida que estos le dan a la obra, se cuenta en todo momento por medio de sondeos, cuestionarios de opinión y encuestas postales donde a los fanáticos les dan pequeños regalos.
- Los *mangas* al tener disponer de más páginas que un *cómic* americano, es que recurren a las páginas completas como recurso visual y narrativo, se puede considerar como un intensificador de acción. Otro punto que tiene que ver con las viñetas es que estas tienen un tamaño variado y se usan de forma diagonal y vertical. (Iglesias, S. 2010 p.144)

Con todo esto podemos ver cuál es el impacto de dos grandes exponentes de cultura, crítica social y política en México, siendo uno de estos originario del país y el otro extranjero, de igual forma podemos ver como la historieta mexicana decayó y eso abrió paso al *manga* en México, además de todo lo que se tiene de diferente de uno de otro.

#### **b) Los grupos y subculturas de series japonesas en la Megalópolis de la ciudad de México y Pachuca.**

“El animé llegó primero a Latinoamérica en vez de Estados Unidos, aunque se creyera que por la importancia del vecino país del norte su poder adquisitivo llamara más la atención, lo cierto es que México se distingue por una larga tradición con la cultura nipona” (Martin, J. 2022)

La cita anterior explica el acercamiento que las series de *anime* tuvieron mientras que se consumían en la televisión de señal abierta. A raíz de ello se formaron los fandoms de diferentes animaciones. Es sabido que el anime y el *manga* son expresiones importantes tanto para Japón como para los demás países, pues con este la economía se ve influenciada y beneficiada y/o perjudicada. En ese orden de ideas:

“El anime —en tanto producto cultural extranjero— ha sido apropiado y reformulado por grupos de jóvenes y adultos jóvenes —autodenominados otakus—, indicando la influencia de una subcultura tan distante como la nipona en la mexicana.” (Valadez, F. 2020)

Con esto es que se puede presentar una enajenación que provoca que las personas sientan que no pertenecen a su mundo, dándoles importancia a los personajes y sus historias. Con esto en mente podemos dar paso a Benedict Anderson, el cual nos habla sobre comunidades imaginadas. Para él, éstas son una construcción social simbólica que sólo existe en la mente de la persona, dando como resultado que las personas perciban su realidad de diferente forma y dando paso a la *japonización*, un término en el cual la cultura japonesa domina, asimila e influye en otra cultura, en este caso, a la mexicana. Y es que en: “Japón, el anime y manga van unidos a su historia y tradición, mientras que en México su afición crece como si se tratara de un estilo de vida o de la más simple representación juvenil” (Serrano T. 2011, p. 11). El hecho de que sea en jóvenes y adultos da paso a que éstos puedan tener una diversidad de prácticas, tal como el *cosplay* o el coleccionar figuras, mangas y etc. Dicho en otras palabras:

“Por ejemplo: la expresión más clara de su efecto es el *cosplay*, y su presencia es clara en la vida cotidiana de las universidades, cuando de manera inusual, ya sea de forma individual o colectiva, los jóvenes toman clases caracterizados de su personaje favorito o se ponen de acuerdo y organizan pasarelas en los pasillos o espacios públicos” (Serrano, T. y Trejo R. 2011, p. 12)

Esto último da como resultado una alteración del paisaje, además del cómo se perciben las personas, pues estas prácticas pueden ser consideradas negativas en algunos lugares o mal vistas.

En Ciudad de México es común ver convenciones y ferias de anime tal como: *La Mole México* y la *TNT*, que “se enfocan más en vender mercancía que en conferencias, cosa que durante el boom fue de mucho interés, sin embargo, ahora son las presentaciones de *cosplayers* profesionales tanto nacionales como internacionales, grupos musicales y actores de voz mexicanos y japoneses lo que llaman más la atención del público” (Aranda, N. 2015).

Otro tipo de espacios que encontramos son los clubs de animes, como el de la *Frikiplaza*, en donde rescatamos el hecho de que ésta es: “una emblemática plaza para *otakus*, que abrió sus puertas en el lejano 2003 y que, en un inicio, se conoció como *Bazar del Entretenimiento y el Videojuego*. Se localiza en el número 9 del Eje Central Lázaro Cárdenas, en la Colonia Centro.” (Tv, R. U. 2022). Aquí, podemos encontrar una gran diversidad de productos y actividades por hacer, esto va desde figuras coleccionables, ropa, dulces hasta zonas de comida y baile.

En un segundo lugar, tenemos a la *Pikashop*, que es “otra plaza comercial donde los *otakus* pueden encontrar productos “*kawaii*” o de colección de diferentes animes o mangas.” (Tv, R. U. 2022). Existe una gran variedad de establecimientos donde se puede encontrar ropa, dulces, personalización de playeras, mangas y accesorios para *cosplay*. Por último, está la *Asociación México Japonesa*; este espacio cuenta con un restaurante, escuela del idioma japonés, clases de la cultura del país japonés, áreas deportivas y un museo del *manga*. Sobre esto mismo:

“A lo largo del año, en su jardín se realizan diversos festivales, como el de otoño “*Akimatsuri*” o el de verano “*Natsumatsuri*”, que se realizará el próximo sábado 13 de agosto y los *otakus* podrán disfrutar de *ramen*, carne asada y cerveza, así como los espectáculos tradicionales en el lugar” (Tv, R. U. 2022)

En otro orden de ideas, existen los cafés temáticos, las proyecciones públicas de películas, y los festivales culturales japoneses. En el caso del último podemos decir que se lleva a cabo, ya que la cultura de Japón llega a producir una fascinación o llega a causar mucha curiosidad.

Hay que reconocer el hecho de que todo esto de alguna forma es reciente. En particular, los grupos que existen con base en el consumo del anime y manga. Tal es el caso de los *frikis*, *cosplayers*, *otakus*, entre otros. En México, estos jóvenes tienen formas de organización que van desde lo temático hasta lo interno, algo que podemos destacar de los primeros es:

“1) los intereses compartidos de los *frikis* mexicanos basados en el ocio; 2) la generación de un específico sentido de pertenencia a partir del gusto por el manga y el anime (animación japonesa); así como, 3) una autonomía manifestada por medio de la

insatisfacción e inconformismo con el estilo de vida convencional en México.”  
(Valadez, F. 2019 p.1)

Estos tres puntos pueden variar, pero se encontrarán en los grupos antes mencionados, son características que tienen muy presentes, esto debido a su afición por el *anime* y *manga*. Otra cosa que tenemos que decir es que pese “a que el fenómeno *friki* u *otaku* es mayormente un desconocido de la época actual, no pasa para nada inadvertido. Son cada vez más, los más media, periodistas, comunicadores y personas comunes quienes se refieren a los *frikis* u *otakus*, en muchos casos desde una percepción contradictoria y confusa”, (Valadez, F. 2019 p.2). Por esto mismo es que en el capítulo uno más en específico el uno punto cuatro se explicó las características de estos, que los hace diferentes y que es lo que comparten.

Lo negativo de todo esto, son los estereotipos que se tienen sobre ellos, pues “pues algunas personas creen que la moralidad y gustos *frikis* u *otakus* son sumamente criticables, temiendo que la niñez y la juventud mexicana los adopte y esto les conduzca hacia una conducta antisocial y, en casos extremos la emergencia del denominado síndrome de *hikikomori* o súper ninis” (Valadez, F. 2019 p.3). También está el hecho de que por querer ser aceptados en algún grupo, las personas puedan tener conductas ofensivas, irrespetuosas e inmorales, esto se debe de tratar desde una perspectiva diversa, pues tanto hay persona que llegan a caer en esto como otras que no, e incluso por esas creencias es que se caen en estereotipos los cuales por unos pocos pueden perjudicar a todos.

En el caso de Pachuca, Hidalgo lo que podemos encontrar es como el evento principal la *tuzocon*, la cual es una expo que se lleva a cabo en el tuzo forum en zona plateada Pachuca. Es un lugar donde se lleva acabo venta de mercancía de *anime* y *manga*, concursos de *cosplay*, invitados de doblajes especiales. Este evento se produce desde hace más de 15 años, las fechas en las que se lleva a cabo son variadas, ya que incluso existe la *tuzocon navideña*. Este evento es de suma importancia en Pachuca debido a que gracias a esta es que se vio por crear una Friki plaza en Pachuca, esto debido a que no había ninguna de este tipo, el establecimiento consta de:

“30 locales, de los cuales cuatro serán de alimentos, así que habrá todo un ambiente friki, una zona gamer, y nos da muchísimo gusto porque también es un sector que no

tenía un espacio para disfrutar de esto, porque hay mucho tabú dirigidas a las diferentes tribus urbanas.” (Hernández, L. 2022)

La idea de crear este espacio es para que las personas que son fanáticas del anime puedan encontrar ese lugar donde nadie los critique y puedan ser ellos mismos, además de poder comprar de forma directa los productos de sus series favoritas.

Como podemos ver realmente son solos dos lugares famosos y grandes donde los *otakus* pueden ir y consumir sus gustos, una gran diferencia de ciudad de México pues ahí existe todo un edificio de dicado a esto, además de la fan center y los eventos emergentes, siendo así que podemos entender cómo es que *otakus* de Pachuca e incluso de otros lugares pueden ver como el punto referente la Friki plaza de CDMX, para algunos algo normal y cotidiano mientras que para otros un sueño poder conocer este lugar.

Ahora bien, en el capítulo dos, describiremos algunos títulos de animes que, consideramos, han dejado una recepción estética y sociocultural bastante importante en los últimos años y que permiten ser modelos explicativos sobre lo que hemos abordado hasta este punto.

## **Capítulo 2: Identidad, Simbología, Poder y Moral en el *Shōnen: One Piece* y *Jujutsu Kaisen*.**

De manera puntual hago referencia a esta obra ya que aporta para nuestra perspectiva antropológica/histórica un fenómeno cultural el cual puede reflejar e influir el consumo cultural japonés en los jóvenes de una forma global. Su impacto es más que historias mágicas con las cuales se puede pasar el tiempo sin necesidad de prestar atención debido a que esta serie puede contribuir a la construcción de identidad, apropiación cultural y de valores, la reinterpretación de narrativas históricas que se hacen más digerible para todo tipo de audiencia, incluso con esto es que se puede hacer que los fanáticos de la serie busquen más información sobre lo que se les presenta, si es que es creación del autor o hay referencia a un hecho histórico así mismo puede haber una combinación de ambos.

Esto lo podemos ver y se ira mencionando a lo largo de este capítulo como con la representación de sistemas de poder y resistencia, los cuales tienen que ver con la hegemonía y contrahegemonía o en todo caso los valores promovidos en la serie donde podemos hacer mención de la lealtad, perseverancia y tolerancia. Las referencias culturales ayudan al espectador a identificar arquitecturas, tradiciones diferentes de su país o incluso de este, ya que hacemos una investigación sobre como es que los japoneses llegan a ver los demás países y como es que incluso llegan a caer en el estereotipo de algunos.

De igual forma es que es necesario hacer mención de *Jujutsu kaisen*, el cual es una serie mucho más reciente que *One Piece*, pero es importante debido a que en esta se puede ver una transmisión de símbolos y cultura japonesa, debido a que desde un inicio se menciona que todos los sucesos ocurren en un Japón moderno, el cual no por serlo significa que deje de lado la tradición y preferencia de algunos personajes por un pensamiento conservador y clásico. Un *Jujutsu Kaisen* fue elegido por arriba de un *Haikyuu!!* o un *Hunter x Hunter* debido a que como se menciona, es una obra en la cual el lugar donde se desarrolla es un Japón moderno de 2018, coinciden fechas con festividades, incluso los fanáticos tienen presentes estas en su día a día, además está presente la fantasía, que como hemos ido viendo a lo largo de la tesis, es un tema al que recurrimos, el cómo es que por medio de esta tratamos de explicar lo que no conocemos. El chamanismo está presente, los personajes giran en torno

a el, existe esa mezcla entre un mundo real y extático además de que un tema que se presenta demasiado en la antropología social.

Aunado al párrafo anterior es que se hará un análisis de cómo es que las ideas de este *mangaka* las transmite por medio de sus personajes y como estos pueden ser un pilar significativo de la historia, siendo una perfecta combinación entre lo mágico y lo real, pues esta historia es menos fantasiosa que *One Piece* y en muchas ocasiones se nos muestra como los personajes actúan tan “humanamente”.

## 2.1 Reseña del contenido de One Piece

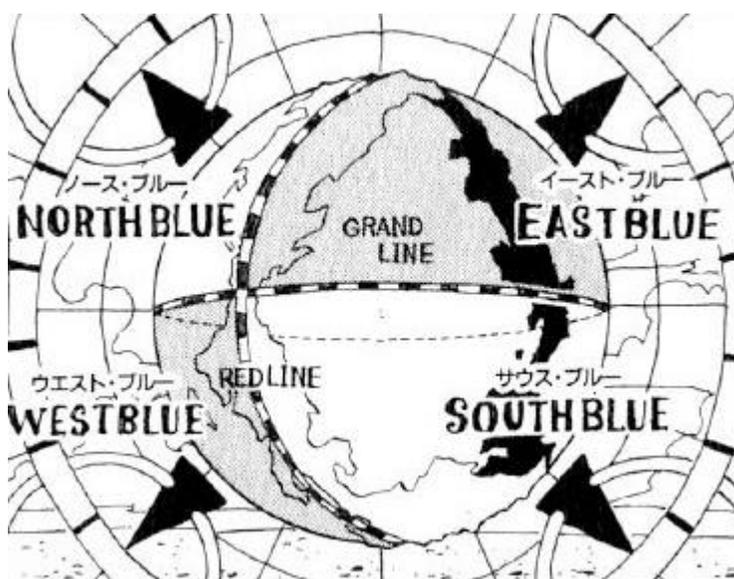
Se trata de un *manga* con adaptación al anime, escrita e ilustrada por el *mangaka* Eiichiro Oda. El trabajo de Oda como *mangaka* queda respaldado por trabajo en conjunto con el creador del manga *Rurouni Kenshi*, *Nobuhiro Watsuka*.

Su primera publicación fue el 22 de julio de 1997 en la revista *Weekly Shonen Jump*. Esta historia cuenta con 106 volúmenes publicados y sigue en emisión. Oda en: “el año 1996 tras su recorrido artístico en la publicación de historietas cortas presenta su obra *one-shot*, *Romance Dawn*, historia previa a *One Piece*, existen tres versiones de la misma. Esta historieta ya muestra a *Luffy*, el personaje principal que compone el mundo de *One Piece*” (Balderrama, D. 2020. p.16). *Luffy*, el personaje principal del anime, es un adolescente que busca formar una tripulación con la que intenta realizar su aventura y el sueño de encontrar el *One Piece*. Esta serie representa una gran historia, que tiene impacto en un gran grupo de fanáticos de todas las edades. Esto se puede ver y corroborar, ya que es considerada “una de las series de anime más populares tanto a nivel nacional como internacional. El año 2015 *Eiichiro Oda* gana el *Récord Guinness* por copias más editadas de un solo autor por el *manga* de *One Piece*” (Balderrama, D. 2020. p. 25).

Respecto a la creación de personajes, mundo simbólico y trama, podemos decir que el mundo de *One Piece* cuenta con el mar azul, en éste mar las brújulas “normales” no fallan, además de ser el lugar donde la mayor parte de la trama se desarrolla, está formado por una larga cadena de isla y está dividido en cuatro mares: *East Blue*, *North Blue*, *South Blue* y *el West Blue*, éstos están separados por dos intersecciones que llevan por nombre *Grand Line*, aquí es donde las brujas comunes fallan, esta consta de dos mitades, la primera lleva por nombre

paraíso, la punta de esta es la isla *Sabody* la cual es el destino de todos los piratas que quieren adentrarse a la segunda mitad que lleva por nombre el nuevo mundo, está rodeada por los *calm belts*, estos se caracterizan por no tener vientos ni corrientes marinas, debido a esto es que la navegación resulta casi imposible, la *Grand Line* cuenta con una corriente oceánica y la *red line*, este es el único continente en el mundo de *One Piece* y lo atraviesa por completo, además de un continente montañoso.

Figura 21: División del océano.



Fuente: One Piece Fanon Obtenido de: [https://onepiece-fanfiction.fandom.com/es/wiki/Mar\\_Azul?file=Mar\\_Azul.png](https://onepiece-fanfiction.fandom.com/es/wiki/Mar_Azul?file=Mar_Azul.png)

Nos encontramos con las frutas del diablo:

“Una vez te comes una Fruta del Diablo, te conviertes en un usuario con poderes que pueden ir desde algo tan cotidiano como crear ropa de la nada hasta copiar el aspecto de otra persona o convertir tu cuerpo y todo lo que tocas en hielo. La mala noticia es que los usuarios de estas frutas se vuelven rematadamente inútiles si se caen al agua (malas noticias si queremos ser piratas o hacernos a la mar) porque pierdes la habilidad de nadar.” (Delgado, M. 2023)

Este tipo de frutas tienen un gran misterio, debido a que no se sabe de donde provienen, por eso es que en algunos casos y de frutas específicas, su búsqueda y consumo se vuelven difíciles, ya que estas otorgan poderes, que van desde los más sencillo hasta lo más raro.

Acorde con esto es que podemos deducir que las *akuma no mi* sí tienen una relación con lo mítico-religioso debido a que como hemos mencionado, cuando comes una fruta del diablo obtienes un poder y una maldición en lo cual se nos representa la dualidad de poder y castigo que existen en los mitos y creencias religiosas.

En este caso la *akuma no mi* la podemos considerar como una manifestación de lo sagrado ya que Mircea Eliade dice que “El occidental moderno experimenta cierto malestar ante ciertas formas de manifestación de lo sagrado: le cuesta trabajo aceptar que, para determinados seres humanos, lo sagrado pueda manifestarse en las piedras o en los árboles.” (1981. p7) incluso estas frutas pueden conocerse por un nombre como la *gomu gomu no* de Luffy, que después resultó ser la fruta del diablo tipo *zoan* mítica *Hito hito no Mi Moderu: Nika*, esta permite al consumidor transformarse en la encarnación del dios del Sol, también podemos encontrar frutas que hacen referencia a dioses de culturas tal es el caso de la *Hito hito no mi Moderu: Daibutsu* la cual representa a Buda, su portador puede convertirse en una estatua gigantesca de este; también nos encontramos con los cinco ancianos del gobierno a los cuales

“sólo lo habíamos visto en su forma humana, la cual está basada en políticos reales como Karl Marx y Mikhail Gorbachov. Sin embargo, como sabíamos que llevaban al frente del Gobierno Mundial más de ochocientos años (desde el Siglo Vacío) y como no habían envejecido ni un ápice, eran altísimos y estaban cubiertos de cicatrices y heridas de guerra, algo nos decía que no debían ser precisamente mancos en combate. De ahí a imaginar que eran *yokais* capaces de hacerte explotar la cabeza con su mirada hay un trecho.” (Arroyo, D. 2024)

Con esto en mente y conociendo como es que las frutas pueden ser de algo muy simple y que incluso en ocasiones se crea inútil a ser exponentes de grandes poderes y dioses, lo cual está ligado a lo mítico religioso, esto desde muchos puntos debido a que hay grandes guiños a leyendas y personajes religiosos. De igual forma es importante mencionar que según el tipo de fruta que se consuma es el tipo de habilidad que se consiga, están clasificadas según sus características. Iniciamos con las:

- Tipo *Logia*: nos encontramos con una fruta muy rara, además de ser de las más poderosas, pues el usuario se convierte en un elemento, ya sea arena, hielo, magma, luz o fuego. Un ejemplo es “Portgas D. Ace”, usuario de la *mera-mera no mi*.
- Tipo *Zoan*: con estas frutas, los usuarios se transforman en animales, aunque estos pueden tener una forma híbrida entre estos dos. Les otorgan una gran fuerza. En estas existen subclases, las cuales son de tipo carnívoras, comúnmente están relacionadas con animales que naturalmente son peligrosos; las prehistóricas, son muy raras de encontrar y permiten al usuario transformarse en dinosaurios (estas son físicamente mucho más fuertes que las *zoan* normales).
- Tipo *míticas*: éstas “son las más raras que existen, incluso por encima del tipo Logia. Se dice que estas mitológicas se encuentran conectadas a seres legendarios, pertenecientes a diversas culturas, otorgándole a sus portadores increíbles habilidades” (Mendoza, J. 2022); y en objetos inanimados, en este caso, se ha demostrado que este tipo de objetos son capaces de comer las frutas de alguna forma, aunque se relaciona más que nada con la voluntad de las frutas. Un ejemplo de este tipo de fruta es la *Neko-Neko no mi* de “Rob Luci”.
- Tipo *Paramecia*: es la más común de todas. Ésta afecta la anatomía y capacidades humanas del consumidor, siendo así que les da capacidades sobrehumanas o raras, tal como generar ondas de choque o la separación del cuerpo por partes (como es el caso de la *Bara-bara no mi* de “Buggy”). En estas se encuentran las *paramecias* especiales, en donde la fruta le permite alterar tanto el cuerpo del usuario como el ambiente (en este caso está la *Mochi-Mochi no mi* de “Charlotte Katakuri”).

Para pasar a la siguiente clasificación es importante mencionar que: “un tiempo después de fallecer un usuario de una fruta, esa misma Fruta del Diablo vuelve a florecer en alguna parte del mundo, con el mismo aspecto y misma habilidad que el anterior usuario poseía.” (Sánchez, J. 2018). Existe otro tipo de “frutas” que son artificiales conocidas como Smile. Éstas fueron creadas por el “Dr. Vegapunk” y “Caesar Clown”. Sobre esto podemos decir que:

“Las *SMILE* permiten a quien se las coma convertirse en animales, pero solo una de cada diez funciona con éxito y otorgan poderes. Los intentos fallidos, además de perder la habilidad de nadar y quedarse sin poderes, pierden la capacidad de mostrar sus emociones y son obligados a sonreír para siempre.” (Delgado, M. 2023)

Explicamos con más detalle la relación ciencia- naturaleza a través de la creación de estas frutas artificiales, debido a que las *Akuma no mi* son las que podemos considerar como lo natural, cuentan con remolinos característicos y se dice que tienen un demonio el cual vive en esa fruta, siendo este el que le da algún poder al portador, mientras que las *smiles* “Se producen sintetizando frutas naturales con una sustancia especial conocida como SAD. De todas las frutas *SMILE* creadas, sólo el 10% de ellas conceden con éxito habilidades zoan al consumidor, y las habilidades concedidas son notablemente diferentes y notablemente más débiles en comparación con las verdaderas frutas zoan.” (W.O. 2013)

Otro punto que los diferencia es el hecho de que las *Akuma no mi* según la hipótesis de Vegapunk “son el potencial de la evolución humana que alguien deseó. Ojalá esto fuera así, ojalá aquello fuera de esta manera... Algunos de los deseos y sueños de la gente se hicieron realidad y cobraron forma a través de las *akuma no mi*” (Arroyo, D. 2022) lo cual tiene sentido pues estas van desde frutas las cuales te pueden hacer invisible o te permiten vivir una vez más incluso si solo eres un esqueleto.

Las *smile* principalmente son frutas que solo se enfocan en adquirir habilidades de animales, algo triste es que incluso si no la querías comer o solo es un bocado pierdes la capacidad de nadar, además por el resto de tu vida solo podrás reír, se les quita la capacidad de expresar cualquier emoción, igualmente para poder recrear las frutas *zoan* o las tipo *paramecia*, se necesita una muestra de sangre del usuario que tiene la fruta del diablo original para después sintetizarla y administrarla como una sangre artificial que lleva por nombre *Green blood*.

Siendo así que estas frutas se diferencian principalmente porque unas son míticas-mágicas y se forman de manera “natural” mientras que las *smile* son creadas por el hombre científico directamente. Las acciones que hace el hombre y lo que llega a modificar es que abre paso a encontramos con un lapso de tiempo que es importante para esta serie y tesis debido a que es uno de los principales acontecimientos donde se puede observar la manipulación de la historia, la memoria colectiva, el poder hegemónico.

Con todos estos acontecimientos que se presentan de forma superficial es que podemos abrir paso al análisis sobre el gobierno y como este es que controla todo lo que está a su alcance y en caso de no hacerlo es que llega a destruir grandes fuentes de sabiduría, incluso si esto significa perder una historia que lleva más de 100 años siendo tratada de descubrir, de la misma forma podemos encontrar resistencia cultural por medio de los *poneglyphs* que como se ha comentado, estos no pueden ser destruidos, la persona que los creo tenía una misión e incluso una culpa debido a que a la princesa sirena le hizo exclusivamente una carta donde le expresa su sentir y culpabilidad.

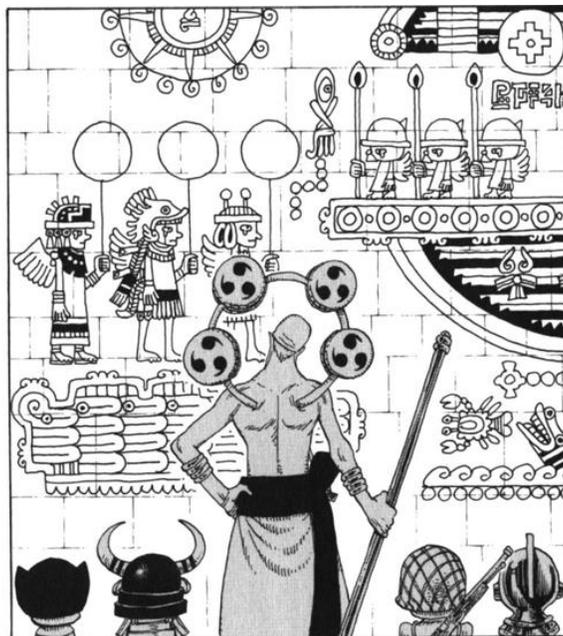
“El Siglo del Vacío es un período de 100 años que ha permanecido en gran parte indocumentado. Los eventos de este período de tiempo se denominan como la "verdadera historia" del mundo, cuyo estudio ha sido prohibido por el Gobierno Mundial.”(Gulati, V. 2021)

Siendo así que es un periodo de tiempo que inició hace 900 años y acabó hace 800 años, este periodo de tiempo fue borrado de la historia por parte del Gobierno Mundial, dando como resultado el dictar una ley para que los arqueólogos no investigaran sobre este tema. La manera en la que se puede obtener información sobre este siglo es por medio de los *Poneglyphs*, piedras de gran tamaño que están escritos en un idioma que sólo pocos saben leer; antes eran los eruditos de *Ohara* y el clan *Kozuki*, que fueron quienes los crearon. En la actualidad, el personaje de “Nico Robin” (perteneciente a los eruditos de *Ohara*), los miembros de la tribu de los tres ojos y las personas que pueden escuchar la voz de todas las cosas. Algo importante es que el Gobierno Mundial tiene conocimiento de lo que está escrito en estos.

En este periodo ocurrió una sede de varios eventos, que le dieron forma al mundo de One Piece. Podemos rescatar tres cosas: 1) La Gran Guerra que esta terminó con la caída de *Shandora*. Esta fue construida por los antepasados de *Shandia* y fue atacada por los veinte reinos, cuya alianza tomó tiempo después el nombre de Gobierno mundial. Los habitantes de esta ciudad protegieron su *poneglyph* durante e incluso después de la guerra, este evento es,

importante debido a que establece alguna conexión entre el establecimiento del gobierno mundial y los habitantes de la luna.<sup>14</sup>

Figura 22: Habitantes de la luna.



Fuente: One Piece Wiki, Obtenido de:

[https://static.wikia.nocookie.net/onepiece/images/b/b4/Murales\\_de\\_Birka.png/revision/latest?cb=20170522002310&path-prefix=es](https://static.wikia.nocookie.net/onepiece/images/b/b4/Murales_de_Birka.png/revision/latest?cb=20170522002310&path-prefix=es)

2) El Gran Reino. “Era enemigo del Gobierno Mundial que fue destruido hace 800 años. Existió durante el Siglo del Vacío, y todo, desde su nombre hasta su historia, sigue siendo un misterio.” (Gulati, V.2021). Este se mencionó por primera vez por el profesor *Clover*, durante el *Buster Call* de *Ohara*. Se cree que la filosofía que adoptaban los del reino fue negativa para los veinte reinos, por eso es que se unieron para destruirlo.

Las armas antiguas son otro gran tema y van de la mano con este siglo, lo que se sabe de estas es que “Son armas capaces de destrucción masiva y se dice que son capaces de acabar con el mundo.” (Gulati, V. 2021). De las armas ancestrales que se conocen están *Plutón*, que es un antiguo acorazado creado en *Water Seven* durante algún periodo del Siglo Vacío; estos planos acabaron en las manos de Tom el *Gyojin*, para después pasar por *Iceburg*, y por último

---

<sup>14</sup> Los murales de Birka pueden estar inspirados en los códices de los aztecas o en los murales de las ciudades mayas.

por *Franky* el cual quemó estos planos, aunque se piensa que *Plutón* está escondido en algún lugar de la tierra de *Wano*.

Otra arma ancestral es *Poseidón*: esta no se trata de un arma física como tal, sino más bien se trata de una habilidad hereditaria única: “Fue mencionada por primera vez cuando Nico Robin leyó el *poneglyph* de *Skypiea*. Revelado por el rey *Neptune*, *Poseidón* se encuentra en la isla *Gyojin* y se manifiesta en mujeres de la familia real cada 100 años”. (Top. O. 2024).

Por último, tenemos a *Uranus*, que es la menos conocida, pues permanece como un enigma cósmico. Para cerrar este apartado también es importante mencionar a un personaje del cual sabemos poco, pero tiene un gran peso en la historia de *One Piece*, siendo así que hablamos de *Joy Boy*, pues al parecer fue el responsable de crear los *poneglyphs* junto con el clan *Kozuki*, además de encargarse de distribuirlos por todo el mundo, en estos se encuentra la ubicación del *One Piece*, así como la voluntad de *Joy Boy*, la cual se transmite a través de la voluntad de los D. Además este personaje es clave para poder entender el pasado, presente y futuro en el mundo de *One Piece*.

La voluntad de D y los *Tenryubitos*.

Al igual que las frutas del diablo, la D, es un gran misterio en *One Piece*, pues se trata de una letra que aparece en el nombre de algunos personajes, lo cual puede indicar que tienen una fuerza de voluntad que lo hace diferente a los demás. Se dice que: “tener el apellido D. en *One Piece* solo parece indicar que ese personaje traerá “tormentas”, es decir, que estará involucrado en eventos peligrosos que darán mucho de qué hablar.” (Hernández, A. 2022).

Figura 23: Explicación de la “D”.



Fuente: tulectortomo. Obtenido de: <https://visortmo.com/viewer/5af0e2c7ca18a/cascade>

La forma en la que se relacionan con los *Tenryubitos* es debido a que, el clan D, es el enemigo natural de los gobernantes del mundo. Por esto es que el gobierno quiere silenciar el apellido como con *Gol D. Roger*, al cual lo mencionaban como Gold Roger.

“Se dice que la Voluntad de D. en One Piece es la voluntad de desafiar a los dioses, de cambiar las cosas, de luchar contra los tiranos, y de poner las cosas en movimiento. Los Dragones Celestiales, los tiranos que dominan al mundo creyéndose superiores a cualquier otro, no quieren que nada cambie.”  
(Hernández, A. 2022)

Las sagas<sup>15</sup> y los arcos<sup>16</sup> son importantes de mencionar ya que son con los que se estructura la narrativa de la serie, además de que en este caso será de forma rápida, ya que en apartados posteriores de este capítulo se mencionaran y trataran con más profundidad los que aportan

<sup>15</sup> Son los objetivos principales de una serie.

<sup>16</sup> También conocido como arco argumental, el cual es una historia que está dividida en fragmentos o capítulos.

acontecimientos e información clave para entender la identidad, cultura, gobierno, hegemonía, contra hegemonía, simbología, mitología y religión.

Y es que en estos podemos ver las distintas dinámicas culturales, sociales e históricas que se presentan en cada una de las sagas, no es lo mismo los *Gyojin* que el reino de *Alabasta* o el reino de *Drum*. En igual sentido se busca que las personas que lean esta investigación puedan ubicarse en el tiempo y espacio donde se está hablando y analizando *One Piece*, sobretodo porque es un manga muy extenso y de grandes arcos, (por esto mismo la lista se hizo con los nombres que salen en el *manga* y se le agregaron los arcos de relleno que solo aparecen en el *anime*).

De entrada nos encontramos con *East Blue*, “Muestra al personaje como un niño que vive en *East Blue* y al comienzo de reclutar a la tripulación para cazar el *One Piece* e intentar convertirse en el Rey Pirata.” (S. A. 2021). Los arcos que lo conforman son:

- Arco *Romance Dawn* (o Arco Captán Morgan).
- Arco Orange Town (o Arco de Buggy, el payaso).
- Arco Ciudad Jarabe.
- Arco *Baratie*.
- Arco Parque Arlong.
- Arco Tripulación de Buggy: Después de la batalla.
- Arco de *Loguetown*.
- Arco del Dragón Milenario (relleno)

Con todo esto es que abrimos paso a la saga de *Arabasta*, en este Luffy y sus amigos “deben ayudar a *Nefertari Vivi* a llegar a su tierra natal antes de que comience una guerra. El problema es que una organización maliciosa hará cualquier cosa para evitar que *Luffy* y sus amigos lleguen.” (S. A. 2021)

- Arco *Reverse Mountain*.
- Arco *Whiskey Peak*.
- Arco *Coby* y *Helmepo*.
- Arco *Little Garden*.
- Arco Isla *Drum*.

- Arco de *Arabasta*.
- Arco de historias de los *Mugiwaras* (arco de relleno)

En tercera posición nos encontramos con la saga de la Isla del cielo, en esta es donde podemos encontrar más relleno en el *anime*, dando como resultado que solo dos de los arcos sean canon<sup>17</sup>.

- Arco Isla cabra (arco de relleno).
- Arco Niebla Arcoíris (arco de relleno).
- Arco *Jaya*.
- Arco *Skypiea*.
- Arco de la fortaleza naval G-8 (arco de relleno).

Entramos a *Water Seven*, en esta el objetivo principal de la tripulación es conseguir un carpintero que se quiera unir a ellos.

- Arco *Davy Back Fight* (o Arco Long Ring Long Land).
- Arco *Dream of the Ocean* (arco de relleno).
- Arco del regreso de *Foxy*.
- Arco del Almirante *Aokiji*
- Arco *Water Seven*.
- Arco *Lobby de Enies*.
- Arco del regreso a *Water Seven*.

Posteriormente se hace presente la saga de *Thriller Bark*, en esta la tripulación de *Luffy* termina en una isla fantasma, en esta algunos de sus amigos pierden su sombra pues esta es utilizada para revivir a otros personajes.

- Arco *Adorable Earth* o de *Lovely land* (arco de relleno)
- Arco *Thriller Bark*
- Arco Isla *Spa* (arco de relleno)

---

<sup>17</sup> Son los eventos que respetan la continuidad del manga principal y revelan lo que realmente pasa en la trama original de la obra, lo que es oficial y escrito por el autor.

Una de las más importantes con un impacto fuerte, esta es la saga de la Guerra de *Marineford*, esta marca el final de la primera mitad del anime, su trama va desde la guerra por salvar a otro personaje y la separación de los sombrero de paja en el archipiélago *Sabaody*.

- Arco del archipiélago de *Sabaody*.
- Arco *Amazon Lily*.
- Arco *Impel Down*.
- Arco *Blue Small-East*.
- Arco *Impel Down*.
- Arco *Marineford* o de la guerra de *Marineford*.
- Arco de *3D2Y*.

Pasamos a la saga de la isla *Gyoin*, la isla de los tritones u hombres peces, en esta se presenta la trama después de dos años de un salto de tiempo; en esta se reúnen los *Mugiwaras*.

- Arco Regreso a *Sabaody*.
- Arco Isla de los tritones.

Ya casi para finalizar esta la saga de *Dressrosa* o de la alianza pirata, es donde la tripulación llega al nuevo mundo.

- Arco *Z Ambition* (De la ambición de Z). (arco de relleno)
- Arco *Punk Hazard*.
- Arco Buscando a César o el secuestro de *Caesar*.
- Arco *Dressrosa*.

Por último concluimos con la saga *Yonkou* o la saga de los cuatro Emperadores, el cual es la más actual.

- Arco Minas de Plata o *Silver mine*. (Arco de relleno)
- Arco *Zou*.
- Arco *Supernova Marine* o de los supernovas de la marina. (arco de relleno)
- Arco *Whole Cake*.
- Arco *Reverie* o *Levely*.
- Arco País de *Wano*.

- Arco del Rey del Ácido Carbónico.
- Arco País de *Wano* (continuación).
- Arco/Episodio Madrugada de Romance (episodio de relleno).
- Arco País de *Wano* (continuación).
- Arco El pasado de *Uta* (arco de relleno).
- Arco País de *Wano* (continuación). (actualmente)

Con esto ya podemos pasar a lo más importante, en este caso lo cultural, lo ético y moral, valores y familia, lo político, lo social, las etnias y los pequeños guiños a otras culturas.

#### **a) Contenido Cultural incluido en One Piece.**

En este apartado se tocarán temas tales como las costumbres, tradiciones, lenguas nativas, idiomas, nacionalidades y hasta países. Debemos dejar en claro que:

- a) La cultura de los pueblos se manifiesta mediante su universo simbólico que se ha tejido, construye y renueva desde múltiples significados que nos comunican cómo son, de dónde vienen y hacia dónde van, y
- b) Toda forma de comunicación es, de antemano, una expresión cultural, ya que cada uno de los lenguajes de las personas que conforman una comunidad evidencian la forma como intercambian ideas, establecen contactos, inician las relaciones, formalizan normas de comportamiento como el saludo. (Ulloa, 2007, pág. 20)

Con esto en claro pasamos a las festividades que se han visto a lo largo de la serie y que hacen una referencia al país nipón. Éstas son:

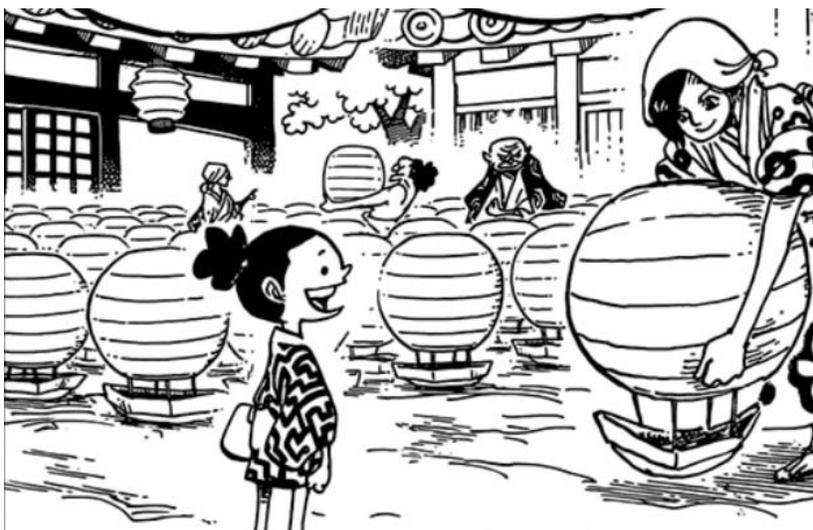
- Festival del Fuego (*Himatsuri*): Este se asemeja al “*Hanabi Taikai*<sup>18</sup>”, se lleva a cabo en varias partes de Japón, esto durante la primavera, en el anime lo representan en *Wano*, nos la presentan como una celebración anual que se realiza en la capital de país, este festival se lleva a cabo debido al crecimiento y la florescencia de los cerezos, con esto se muestra el valor simbólico que tienen estas flores en la cultura japonesa.

---

<sup>18</sup> Espectáculo de fuegos artificiales

En la serie también se encuentra otro significado sobre el festival debido a que esta es una procesión como muestra de luto por aquellos que han dejado este mundo. Para la preparación de la festividad, los habitantes se reúnen para fabricar botes volantes, se piensa que cuanto más grandes son, sus sentimientos llegarán con mucho más fuerza a sus muertos.

Figura 24: Fabricación de botes flotantes.



Fuente: One Piece Wiki. Obtenido de:

[https://onepiece.fandom.com/es/wiki/One\\_Piece\\_Wiki](https://onepiece.fandom.com/es/wiki/One_Piece_Wiki)

- *Hanami*: Directamente no se representa pero se hace una referencia a esta tradición, la cual consiste en contemplar las flores de cerezo (*Sakura*) durante la estación de primavera, se lleva a cabo en el país de *Wano*, de igual forma se encuentra presente en el arco de *Drum*, en específico con el *Mugiwara Tony Tony Chopper*, debido a que quería hacer florecer *Sakuras* en esta isla que es de invierno, debido a que con el se podría curar la enfermedad que había en su país.

Figura 25: Árbol de cerezo en *Drum*.



Fuente: Suge Anime! Obtenido de: <https://animesuge.to/anime/one-piece-ov8/ep-90>

El Año Nuevo es otra festividad importante la cual se expone en *Wano*, aquí los personajes se reúnen para participar en rituales tradicionales, como la visita a los santuarios (*hatsumode*) y prácticas como el *Daruma Otoshi*<sup>19</sup>. En el arco donde podemos observar una gran representación de la cultura japonesa es en *Wano*, pues podemos ver desde conceptos tal como el *Daimyo* o *Daimio*, el cual se usa para referirse a figuras de liderazgo de los clanes, también son llamados señores, o los samuráis y bushido, se hace la representación del código de honor del bushido, las artes marciales, la vestimenta tradicional, en este caso es la *yukata* y *kimonos*, los paisajes y la arquitectura tienen una gran exposición, pues se muestran edificios tradicionales, de igual forma las casas y templos.

“Las costumbres son el conjunto de cualidades o inclinaciones y usos que forman el carácter distintivo de un pueblo o grupo humano” (Bautista, Cestino, Díaz, Gallego, & Otros, 2011, pág. 162). Dando así como resultado una exposición de qué es lo que los hace ser parte de un lugar, pues como sea mencionado, en distintos lugares se tienen diferentes formas de interactuar, por ello algunos personajes actúan de diferente forma según a la isla que pertenecen o grupo.

Esto se puede ver con los *Mugiwara* que pertenecen al *East Blue* y a los que son del nuevo mundo. Al ser parte de otro lugar, no suelen tener conocimiento de algunos acontecimientos.

Como sabemos *Luffy*, *Zoro*, *Nami*, *Usopp* y *Sanji*, provienen del mar más tranquilo y menos peligroso de los otros tres, los piratas son menos poderosos y los conflictos son menores. Mientras que los que son del nuevo mundo como *Brook*, *Franky* y *Jimbe*, están acostumbrados a exponerse en ambientes extremadamente peligrosos y conocer a piratas poderosos. En su niñez *Franky* conoció al rey de los piratas y *Jimbe* era “amigo” de *Shirohige*, después fue parte de la tripulación de *Big Mom* (los dos en su tiempo fueron parte de los cuatro emperadores del mar<sup>20</sup>).

Aunque en el momento en el que van a otros lugares es que los *Mugiwara* conocen más sobre los “otros”, ven la diferencia de la cultura en *Arabasta* y los *Gyojin*, en el caso del primero

---

<sup>19</sup> Juego japonés de madera.

<sup>20</sup> Son los cuatro capitanes más notables y poderosos del mundo, junto con *Monkey D. Dragon* son considerados como los mayores enemigos del gobierno mundial.

veían su *poneglyph* como un tesoro de mucha importancia el cual tenían que guardar y proteger, mientras que los hombre pez, lo tenían en un parque, al cual podían acceder todos, siguiendo con el tema, en el caso de los del *east blue*, no tenían un gran conocimiento de los *poneglyphs* y de lo que representan, quien si es *Nico Robin* la cual es del *West Blue*, pero no del nuevo mundo, incluso ella busco el ir al nuevo mundo para poder obtener información y leer estos bloques de piedra.

Figura 26: La búsqueda de Robin.



Fuente: Tulectortomo. Obtenido de: <https://animatoto.com/news/5af0e15e3d112/cascade>

En el caso de la raza de los *Minks*, también tienen cierto respeto por los *poneglyphs*, debido a que ellos llevaron a cabo una alianza con los integrantes de la Familia *Kozuki*, por generaciones han cuidado uno, el cual su color es rojo (es uno de los cuatro que guían a *Laughter*). Otro aspecto que caracteriza a esta tribu es el intercambio de prendas y la forma en saludar, juntan su mejilla y dicen “*Garachuu*”, incluso este se le llama como *Mink-Ship*, que es el contacto físico.

Figura 27: Explicación de intercambio de ropas – *Mink*.



Obtenido de: Tulectortomo Fuente: <https://visortmo.com/viewer/5af0e33b020fc/cascade>

Con todo lo antes mencionado podemos decir que a quienes va dirigido *One Piece*, son sujetos los cuales pueden actuar como un emisor y un receptor, pues:

“Las audiencias son también sujetos culturales, capaces de significar su producción material y simbólica, pero también de reproducir sin cuestionar las significaciones ofrecidas en los medios. En tanto sujetos, las audiencias son activas y, a veces, hiperactivas, capaces de construir a partir de su vinculación con los medios, pero también de dispersarse y perderse en lo banal” (Orozco, 1997, pág. 28)

Siendo así que todo el contenido que se presenta en este manga, llega a la audiencia y estos interpretan las diferentes situaciones según su contexto o la construcción de imágenes y significados que se ha estado dando por el hecho de seguir *One Piece*. Por esto mismo es que la audiencia puede ser acreedora de múltiples significados, los cuales surgen por medio de las mediaciones que están a la hora de consumir o participar en algún producto.

Como conclusión podemos decir que este *manga* es muy rico en aspectos culturales, ya que no solo es con la representación de Japón, sino también con las características y ritual que

llevan a cabo en la serie, que son únicas en este. Debido a que se expone esto es que podemos ver que el “otro” el que consume puede aprender más sobre otros lugares, ya sea real o ficticio.

#### **b) Dimensión ética-moral de los personajes.**

“La moral es el conjunto de reglas que existe en una sociedad y que rigen aspectos cruciales del comportamiento del ser humano, de esta forma existen unas normas sociales que determinan lo adecuado y lo inadecuado para la convivencia.” (Tomé, C. 2013)

En la serie existen este tipo de elementos, los cuales involucran a la narración y a los personajes de esta misma. Los puntos centrales que podemos encontrar es la concepción del bien y el mal, los valores, además del desarrollo psicoafectivo de los personajes.

Siendo así que la moral y la ética abarcan de forma individual como colectiva el pensar y accionar del ser humano, acorde con lo antes mencionado es que iniciamos con el bien y el mal, este es un tema complejo que se desarrolla a lo largo de la serie. Tal es el caso de la moralidad relativa, esto es debido a que *One Piece* no nos presenta una dicotomía clara entre lo bueno o lo malo.

“La valoración que hacemos de alguien o algo como bueno o malo no la hacemos por capricho arbitrario, o según una mera opinión nuestra, sino conforme a una norma ética” (Romero, V. 2015, págs. 7-8)

De manera que lo que se expone, son a los personajes y sus acciones, estas se ven influenciadas por una gran variedad de factores, las cuales van desde experiencias pasadas, circunstancias y creencias, con esto es que se puede considerar en una situación lo malo en bueno o lo bueno en malo. Incluso aquí está presente la cultura, debido a que en el *anime* podemos encontrarnos con una gran variedad de sociedades o grupos, siendo así que al que pertenezca o en el que se desarrolle algún personaje, se verá reflejado en sus crianza y forma de socializar, además de que su forma de conceptualizar tanto el bien como el mal, está moldeado por las enseñanzas y valores que se transmiten en su sociedad.

Así, por ejemplo: el archipiélago *Saboady*, en donde podemos encontrar a los dragones celestiales y los traficantes de personas, las cuales son compradas por estos para después

pasar a ser de su propiedad o mejor dicho sus esclavos. Otro punto es que los dragones celestiales, participaron activamente en la erradicación de la tribu *Lunaria*, para mantener su *statu quo*, así como segregar en las distintas esferas de la sociedad, ya sea políticamente, culturalmente o educativamente a los *Gyojins*, esto por la superioridad que representaban por su capacidad de adaptación de la transformación que sufrirá el mundo descrito en los próximos años, por el *Dr. Vegapink* en el capítulo 1113:

Figura 28: El futuro del mundo.



Fuente: Tulectortomo. Obtenido de:

<https://visortmo.com/viewer/f7e1f4f0a200f1590ad64355f2a3707f/cascade>

De igual modo podemos encontrar es la motivación y perspectivas de algunos antagonistas de *One Piece*, esto es importante ya que algunas de estas son complejas y son las que los llevaba a actuar de ciertas formas, pues algunos genuinamente creen que están haciendo lo correcto, aunque algunos otros sean conscientes de que lo que hacen es negativo, siendo así motivados por el egoísmo o ambición. Algo que está muy presente en *One Piece* es la redención, pues nos muestra que incluso los que en el pasado han hecho acciones moralmente cuestionables tienen la oportunidad de cambiar y hacer buenas acciones. Siendo así que nos muestra el mensaje de que el bien y el mal no son estados fijos, pues estos pueden ser influenciados por acciones y elecciones de los personajes a lo largo de la historia.

Este ejemplo basta para Ilustremos lo dicho con la redención, *San Donquixote Mjogard*, el cual era un noble que creía que estaba bien tener esclavos y que todos le rindieran respeto, debido a la educación y valores inculcados desde pequeño, por cosas del destino naufragio en la Isla *Gyojin*, donde después de varios sucesos cambia de perspectiva y se revela en contra de los demás nobles, dando como resultado el ya no tener esclavos y proteger a la familia de quien en su tiempo le brindó apoyo, incluso cuando el resultado de esto fue su ejecución pública.

Figura 29: *Donquixote Mjogard*.



Fuente: Tulector tomo. Obtenido de: <https://visortmo.com/viewer/5b1e4c18efc48/cascade>

Siendo así que lejos de presentar una dicotomía rígida entre el bien y el mal, la narrativa propone una moralidad relativa, donde se puede ver que las acciones de los personajes están determinadas por sus experiencias, creencias, circunstancias y el entorno cultural al que pertenecen. Este enfoque permite reflexionar sobre cómo los valores sociales influyen en la construcción del juicio moral, mostrando que lo que es considerado bueno o malo puede variar según el contexto además del núcleo familiar de donde provenga nuestro personaje, siendo así que pasamos al siguiente apartado.

### c) Valores representados en One Piece y la diversidad familiar.

Como bien sabemos, *el anime y manga* tienen una gran variedad de géneros y subgéneros los cuales se adaptan a las personas y gustos, dando como resultado de decir que eres lo que consumes, por esto mismo es que los valores y percepciones se ven reflejadas en el consumidor. Un claro ejemplo de esto es *One Piece*, debido a que hay una gran diversidad de moralejas y valores que se nos presentan en la obra.

“A través de los valores el sujeto se conoce a sí mismo, conoce sus necesidades y las posibilidades de satisfacerlas y proyecta las condiciones ideales para ello, regulando su conducta en correspondencia con los contenidos valorativos asumidos” (Bustamante, 2010, pág. 140).

Dicho lo anterior, podemos decir que los valores nos permiten comprender la manera en la que piensa y actúa el individuo. El valor más marcado es la amistad, pues “Si el protagonista llama *nakama* a otro personaje, se puede olvidar de lo demás, es como si hubiera firmado un contrato de amistad irrompible y dará la vida por él si es necesario” (Plazas, J. 2020) Lo podemos confirmar en diversos arcos, tal como en el de *Arabasta*, donde Luffy hace todo lo posible por ayudar a Vivi y lo que es de valor para ella (su pueblo), esto sin importarle enfrentar a un *Shichibukai*. O cuando tuvo que ir por *Sanji* a *Whole Cake*, enfrentado así a una *Yonkou* y toda su tripulación.

La amistad también se hace presente en los *nakamas* de *Luffy*, cada uno a su manera busca cuidar y apoyar a los de la tripulación, se pueden meter en problemas e incluso arriesgar su vida por el bien de un *nakama*.

Figura 30 y Figura 31: El sacrificio de Zoro



Obtenido de: Tulectortomo Fuente: <https://toncyclng.com/news/5af0e1c48f8a9/cascade>

Del mismo modo encontramos el Respeto y la tolerancia, como sabemos la tripulación de Sombrero de paja está conformada por un esqueleto, un tritón y un reno humanoide, los cuales en alguna etapa de sus vidas sufrieron discriminación o fueron víctimas de prejuicios. Incluso uno de sus grandes amigos fuera de su barco es *Bon Chan*, al cual nos lo presentan como un ser completo, debido a que es un *Okama*<sup>21</sup>

<sup>21</sup> Es una jerga japonesa para referirse a homosexuales o travestis.

Figura 32: El poder de la amistad.



Obtenido de: Tulectortomo Fuente: <https://fashioncoy.com/news/5af0e0b45af89/cascade>

“La socialización primaria corresponde a la introducción del individuo en la sociedad, es decir, a la internalización por parte del sujeto de un “mundo objetivo” social construido por “otros significativos” encargados de su socialización.” (Simkin, H y Becerra, G. 2013, p.124)

Siendo así que la familia juega un papel importante en la creación de un individuo y su forma de ser, además de concebir las ideas y el mundo. *Doflamingo* y *Rosinante* representan dos extremos opuestos dentro de la misma familia, incluso podríamos decir que quien siguió el camino de ideales de la familia fue *Rosinante*, pues su padre y madre creían que todos eran iguales y deben de ser tratados con respeto.

Figura 33: Nueva vida de la Familia Don Quijote



Fuente: Tulectortomo. Obtenido de: <https://visortmo.com/viewer/5af0e2c6602bb/cascade>

Siendo así que *Do flamingo* y *Corazón*, son un gran ejemplo del contraste entre lo bueno y lo malo, lo más interesante de esto es que estos personajes provienen de la misma familia, son hermanos de sangre y en su tiempo fueron dragones celestiales, pero por la decisión de sus padres, fue que tomaron el rumbo de una vida más humilde.

“Se nace rico, de clase media, pobre o, miserable: nada nos condena a permanecer en la clase social en que nacimos, pero la socialización que recibimos nos ayuda poderosamente a permanecer o cambiar de posición social.” (Soto, W. 2009. p. 6)

Iniciamos con *Don Quijote Do flamingo*, en el cual podemos observar que sus principios tienen que ver con el poder y ambición, pues como se nos ha mostrado en la serie, su objetivo era controlar un país entero como *Dressrosa* y la búsqueda de la fruta *Ope Ope no mi* para lograr la inmortalidad.

También nos encontramos con la crueldad y desprecio hacia la vida humana, un ejemplo de esto es la manipulación que les hizo a los ciudadanos de *Dressrosa*, pues con la usuaria de la *Hobi Hobi* bajo su poder, fue que los convirtió en juguetes para su entretenimiento.

Figura 34: Pelea de *Luffy* vs *Do Flamingo*.



Fuente: Tulectortomo. Obtenido de: <https://visortmo.com/viewer/5af0e2c6602bb/cascade>

Su principal objetivo es volver a ser un dragón celestial, reclamar lo que es suyo por derecho, pero se le fue arrebatado de niño, con esta idea, es que podemos ver como *Do Flamingo*, socializa, busca estar en lugares y con personas, las cuales tengan su mismo estatus o que le puedan ofrecer un aumento de riqueza y conocimiento para poder manipular a los demás y llegar la cima.

“La socialización es un proceso sumamente complejo para reducirla a un determinismo social, según el cual todo ayuda a que mantengamos la posición y situación en que nacimos.” (Soto, W. 2009. p, 6)

Incluso cuando es derrotado por *Luffy*, es que se llega a ver cierto miedo, debido a que el gobierno mundial lo ve como amenaza, ya que existe un trueque, *Do flamingo* se hizo de información confidencial la cual le abrirá el camino a volver a ser un *Tenryuubito*.

Sus ideales de Familia para *Do flamingo* tienen que ver con la supervivencia del más fuerte, pues los que están a su lado tienen frutas del diablo las cuales son de utilidad para él, también está el derecho de nacimiento, esto se ve influenciado debido a que fue miembro de los

Tenryuubitos, siendo así que cree genuinamente que tiene el derecho de gobernar sobre los demás y considera a los otros como inferiores.

Figura 35: Tripulación de *Do Flamingo*.



Fuente: Tulectortomo. Obtenido de: <https://visortmo.com/viewer/5af0e2c4c0a23/cascade>

“La socialización le permite al individuo aprehender, es decir, reproducir en su cerebro imágenes y situaciones que capta o percibe a través de sus sentidos, al mismo tiempo que las interpreta, dándoles una valoración” (Soto, W. 2009. p, 7)

Pasando con su contraparte *Don Quijote Rosinante* mejor conocido como Corazón, los principios que lo caracterizan, son compasión y empatía, se pueden ver reflejados en cómo observa a los demás y su dedicación por salvar a *Law* de la influencia corrupta que le impartió *Do flamingo* y de su enfermedad terminal.

Otro valor que encontramos en él es el sacrificio, esto tuvo lugar cuando en vez de preocuparse por él mismo, lo que hizo fue asegurar que *Law* pudiera sobrevivir y escapar de su hermano, dando como resultado su muerte.

Figura 36: Muerte de Corazón.



Fuente: Tulectortomo. Obtenido de: <https://visortmo.com/viewer/5af0e2ccf224d/cascade>

“Tenemos una historia personal: pertenecemos a una clase social, a una cultura o a una subcultura, que determina o al menos influye grandemente en que interpretemos “subjetivamente” ese hecho llamado “socialización” (Soto, W. 2009. p, 7). Corazón, tiene una visión distinta a la de su hermano, debido a la visión que se le inculcó y a la socialización en la que estuvo expuesto después de perder a su familia. Adquirió nuevos conocimientos y el pensar de la marina; tuvo suerte de encontrarse con *Rengoku*, general de la marina, el cual se volvió su padre adoptivo.

Los esquemas cognitivos que adquirió *Rosinante*, fue por los mensajes y situaciones que percibió, en su caso aprendió el significado de conceptos negativos y positivos, siendo así que creo su realidad y pudo ayudar a los demás; con su hermano “actúa” como si no pudiera hablar por su pasado traumático, pero en realidad sí puede y se comunica con la marina.

En el caso de la familia, está presente la redención y esperanza, pues cree que incluso aquellos que se enfrentan a circunstancias desesperadas pueden encontrar la redención, también la justicia personal, lo cual va más allá de las leyes y regulaciones oficiales, esto es más bien actuar en forma de lo que es moralmente correcto.

Estos reflejan la lucha entre el bien y el mal, el egoísmo y el altruismo. Esta dualidad destaca la complejidad de los personajes y las profundas reflexiones éticas y morales que *One Piece* ofrece a sus espectadores.

“La socialización secundaria se constituye en los procesos que introducen al individuo en nuevos roles y contextos de su sociedad, incluyendo particularmente a los “submundos institucionales” dependientes de la estructura social y la división del trabajo.” (Simkin, H y Becerra, G. 2013, p.124)

Es aquí donde podemos observar que sin compartir lazos de sangre puede tener familia y lo más importante tú decides con quien relacionarte. Es necesario hacer mención de *Shirohige* (*Edward Newgate*), el cual al ser un pirata, se creería que su principal búsqueda son las riquezas, lo cual es erróneo, pues desde un inicio él demostró inclinación a encontrar una familia, cosa que sí pasó, pues su tripulación lo veía como un padre, incluso lo llamaban de esa forma.

Figura 37: El sueño de Newgate.



Fuente: Tulectortomo. Obtenido de: <https://visortmo.com/viewer/5af0e2239d197/cascade>

Se debe de agregar en este apartado y por lo antes mencionado a las familias elegidas, las cuales son en donde tú como individuo formas lazos de parentesco con amigos cercanos. (Weston, K. 2003) Dicho lo anterior podemos encontrar otro ejemplo muy bueno con *Portgas D. Ace*, *Sabo* y *Monkey D. Luffy*.

Al inicio nos muestran cómo *Luffy* y *Ace* forman un parentesco, siendo *Luffy* el que busca a *Ace* para relacionarse y no estar solo, cosa que al inicio no fue tan fácil pues *Ace* lo evadía, ignoraba e incluso se escapaba de este, debido a que no quería cargar el peso que significaba ser algo del protagonista, además nos muestran el hecho de que *Ace* ya tenía un amigo, el cual era *Sabo*. Después de demostrar que era fuerte y habilidoso, *Luffy* se gana el respeto y amistad de *Ace*, dando como resultado el que *Sabo* y *Luffy* se conozcan, formando así una gran amistad que con el paso del tiempo se transformaría en una hermandad, pues estos brindaron con sake para convertirse en hermanos, incluso estos comparten ideales lo cual hace que su interacción y hermandad sea fuerte.

Figura 38: Brindis de hermandad.



Fuente: Tulector tomo. Obtenido de: <https://visortmo.com/viewer/5af0e22973b9c/cascade>

Llevaron a cabo el ritual de hermandad debido a que cada uno de ellos tienen vínculos emocionales y lo eligieron, también es parte el apoyo mutuo, lo cual según Kathe Weston (2003), es cuando tus amigos o pareja te ayudan y ofrecen formas de expresión, tal como llamadas telefónicas para discutir problemas que no habían podido discutirse en otro momento, las actividades comienzan a expandirse más allá de lo “superficial” y se convierten en viajes, salidas y nuevas experiencias juntos.

Además de que en estas nuevas familias, se dice que “incorporan conscientemente demostraciones simbólicas de amor, de historia compartida, de ayuda material y emocional, y otros signos de solidaridad duradera” (Weston, K. 2003, p.152) siendo así que se protegen y apoyan estos personajes, ya sea en algo pequeño e incluso algo grande como ir a rescatar a uno de su ejecución y declarar la guerra al gobierno mundial.

Figura 39 y Figura 40: Rescate de Ace.



Fuente: Tulectortomo. Obtenido de: <https://animatoto.com/news/5af0e2185cddc/cascade>

Desafían las normas tradicionales, como podemos ver esta familia solo está conformada por tres hermanos, a pesar de que eran niños cuando consolidaron estos lazos, ellos siempre se veían el uno por el otro, dando todo por su familia y el decir abiertamente ante cualquier lugar que eran hermanos. Aún falta por explicar un poco más sobre la historia de estos tres, pues aunque sean personalidades diferentes, comparten una cosa, la cual tiene que ver con:

#### **d) Ser, Pertener y Soñar: La Identidad en One Piece.**

“La interrogante acerca de quiénes somos se hace con mayor insistencia y su respuesta en lo social y lo colectivo resultan insatisfactorias y nos tenemos que hacer la pregunta en terrenos cada vez más personales e individuales.” (Tejeda, J. 2007. P.172)

Para empezar, nos encontramos con el hermano mayor, el cual es *Portgas D. Ace*, se nos muestra que a lo largo de su vida, la búsqueda de identidad era un tema demasiado recurrente debido a su linaje y herencia, pues como bien se sabe, fue el hijo de *Gol D. Roger*, el rey de los piratas, el único hombre que ha conquistado todo el mar y se ha logrado del *One Piece*. Dando como resultado el cargar el peso de ser el descendiente de esta figura.

En algunos momentos *Ace* se pregunta si debió de haber nacido, ya que su existencia era sinónimo de maldición, por las atrocidades que cometió su padre en el pasado, incluso en algunos capítulos se ve como *Ace* pregunta a desconocidos qué es lo que piensan si el rey de los piratas hubiera tenido un hijo, a lo que muchos contestan cosas desagradables como torturarlo.

Otro punto importante de esto es que *Ace* busca constantemente ser reconocido por mérito propio y no por ser “hijo del rey de los piratas”, dando como resultado el cambiar su apellido por el de su madre (*Portgas D. Rouge*).

“La identidad antes estaba definida por la comunidad, el sistema social y el proyecto histórico. Se hacían menos preguntas sobre el tema en sí, ya que la identidad estaría dada en gran medida por la adhesión a una comunidad o a una empresa colectiva.” (Tejeda, J. 2007. p.177)

Siendo así que con las relaciones familiares y sociales podemos ver como cada una de estas fue un soporte para él, pues al relacionarse con *Luffy*, *Sabo*, *Dadan*, *Garp*, *Shirohige* y su tripulación, es que puede contestar la pregunta que lo atormenta desde pequeño “¿Fue bueno haber nacido? Es así que él pudo dar respuesta y relacionarse con más personas, de modo que estas ayudaron a moldear su identidad y de alguna forma se puede concluir con que esta sí fue contestada, esto en la Guerra de *Marineford*, donde desgraciadamente nuestro personaje

pierde la vida a manos de *Sakazuki* el perro rojo de la marina. En sus últimos momentos expresa su gratitud hacia su familia por haber sido aceptado y amado.

Figura 41: Últimas palabras *Portgas D. Ace*.



Obtenido de: tulector tomo Fuente: <https://visortmo.com/viewer/5af0e221bd342/cascade>

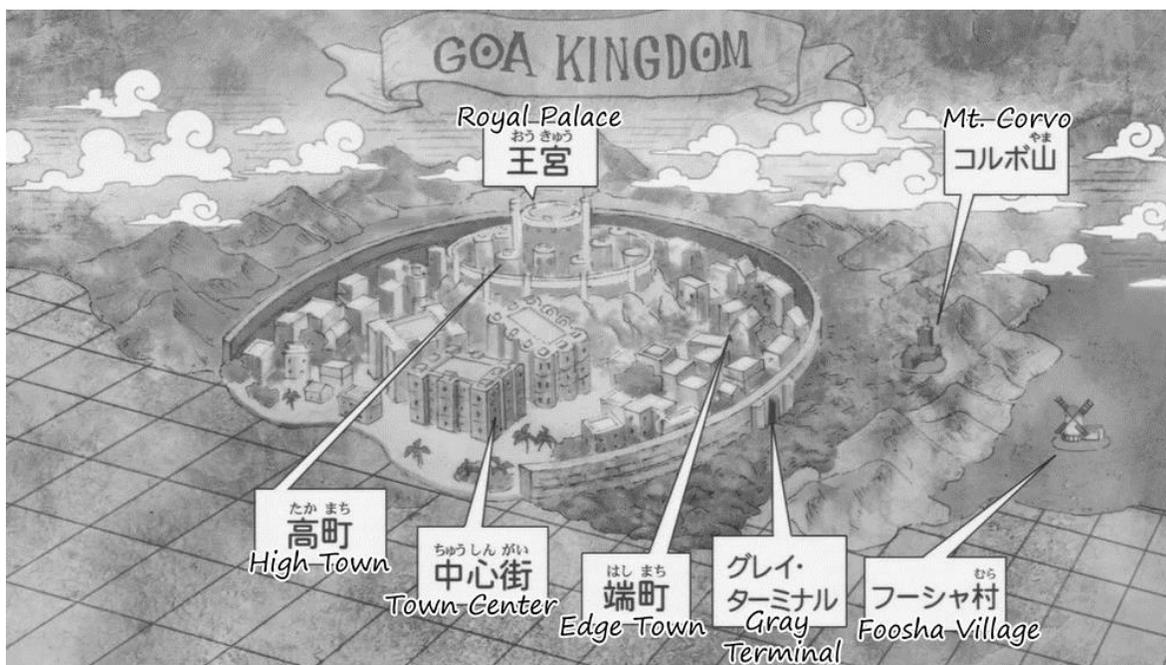
Durante mucho tiempo, si no es que casi toda su vida, *Ace* trató de comprender quién era y cuál era su lugar en el mundo. Su personalidad, relaciones y herencia jugaron un papel muy importante ya que estas contribuyeron a su búsqueda de identidad.

Pasamos con el segundo hermano el cual es *Sabo*, su viaje por la búsqueda de identidad es compleja y es caracterizada por un deseo grande de encontrar su lugar en el mundo, además de una lucha en contra las expectativas impuestas por su linaje.

“La construcción que hacemos de nuestra identidad se define en relación con su contexto cultural; por ese motivo influyen los cambios históricos. La identidad se construye a partir del individuo, el grupo y la sociedad. Pauta la forma de ser, por ese es posible construir la propia imagen y la de los otros.” (Colazo, S. 2006, p. 116)

Acorde con la cita que podemos rescatar de este personaje es que provenía de una familia de nobles en el Reino de *Goa*, el cual estaba apartado de otros lugares, era donde se encontraba la gente rica, por lo tanto su cultura y la sociedad en la que se desarrollaba era distinta a la de *Luffy* y *Ace*, que residían en *Villa Foosha*, por lo tanto tenía estándares y expectativas que cumplir tal como subir de estatus a su familia casándose con una princesa de algún reino, incluso la imagen que tenía que aparentar está construida e influenciada por su familia.

Figura 42: Mapa del Reino de *Goa*.



Fuente: Wiki One Piece. Obtenido de:

[https://onepiece.fandom.com/es/wiki/Reino\\_de\\_Goa?file=Isla\\_de\\_Dawn.png](https://onepiece.fandom.com/es/wiki/Reino_de_Goa?file=Isla_de_Dawn.png)

Aunque él no estaba de acuerdo y renegaba de sus orígenes, dando como resultado que este escapara de su hogar cuando era pequeño y buscará otra familia en la cual encajar y ser el mismo. De igual modo podemos decir que “La identidad es contingente, esto es, que no está dada de una vez y para siempre, porque es parte de la naturaleza humana y de las contingencias históricas. Los cambios influyen en la identidad, por eso se concibe como un proceso, en el sentido que siempre se está formando” (Colazo, S. 2006, p. 116), siendo así que *Sabo* cambió su forma de ser y pensar, incluso un aspecto que lo caracteriza es el deseo de libertad, pues soñaba con un día vivir bajo sus propios términos y no tener restricciones que proviniera de su linaje, además de las injusticias sociales.

Como se ha mencionado con anterioridad *Sabo* intentó huir y encontrar su libertad, pero fue atacado por un noble mundial, siendo así que se le declaró muerto, pero después de varios capítulos se explica que este fue salvado por *Monkey D. Dragon*, el cual es el jefe de los *Kakumei Gun*.

Figura 43: Rescate de *Sabo*.



Fuente: Tulectortomo. Obtenido de: <https://visortmo.com/viewer/5af0e3133e3a3/cascade>

A causa de este suceso, *Sabo* pierde la memoria. Algo que es muy interesante es el hecho de que esta organización tiene como valores la libertad y justicia, cosa que como bien sabemos es algo que caracteriza a este personaje, dando como resultado que su proceso de búsqueda y formación de identidad se fuera formando con los ideales de sus compañeros del ejército revolucionario. De alguna forma, lo que nos quieren decir es que incluso de manera inconsciente (al no tener memoria), este principio sostiene su búsqueda de identidad.

Existe otro acontecimiento que marca un antes y después de este personaje el cual es la Muerte de Puño de fuego, pues al ver esa noticia este tiene un shock el cual lo hace recuperar sus memorias, dando como resultado el recuerdo de su relación con *Luffy* y *Ace*, con esto reafirma su compromiso y búsqueda de identidad. Éste retoma el legado de *Ace* al consumir la *Mera Mera no Mi*, incluso con esto se ve aún más comprometido con la causa de los revolucionarios siendo así que él encuentra su propósito y una identidad firme como miembro

y segundo al mando del *Kakumei Gen*, luchando contra la opresión y buscando la libertad de los pueblos.

Figura 44 y Figura 45: Voluntad heredada.



Obtenida de: Tulectortomo Fuente: <https://visortmo.com/viewer/5af0e2a20510c/cascade>

Como podemos ver la búsqueda de identidad de este personaje es un proceso continuo y multifacético. Desde su rechazo a su vida noble, pasando por la pérdida y recuperación de sus recuerdos, hasta su firme compromiso con la causa revolucionaria. El *Kakumei Gun* es una organización la cual está en contra del gobierno, está por todo el mundo, sus ideales se basan en la libertad e igualdad. Realiza prácticas las cuales desestabilizan al sistema político, además de que buscan derrocar las monarquías que hay en ese mundo. Algo interesante es que cualquiera que se convierta en un revolucionario es un criminal el cual es buscado por la marina y el gobierno mundial.

*Sabo* se define a través de su deseo de libertad, justicia y su conexión con sus hermanos, *Ace* y *Luffy*. Su viaje personal es una gran narración de auto-descubrimiento y compromiso con los ideales que él y sus hermanos comparten.

Pasamos con el último hermano el cual es *Monkey D. Luffy*, de este podemos decir, que es uno de los personajes con más peso en *One Piece* y entre los fans de la serie, esto debido a que es el personaje principal.

En 2021 la franquicia de *One Piece* dio a conocer los resultados de su primera encuesta mundial de popularidad de sus personajes:

“La votación estuvo disponible del 3 de enero al 28 de febrero, registrando unos 12 millones de votos en total, y formaba parte de la campaña iniciada con motivo de la publicación del capítulo 1000 del manga. Como era de esperar, Luffy ha sido el ganador indiscutible, sumando más de 1.600.000 votos, seguido por Zoro y Nami.” (Barroso M. 2021)

Otro punto a tomar es que la personalidad de *Luffy* es un tanto “extraña”, debido a que este se diferencia de sus dos hermanos porque lo principal para él no es la búsqueda de identidad, sino ser él mismo y seguir sus sueños, pues su motivación principal es convertirse en el rey de los piratas.

Su búsqueda es menos introspectiva y se manifiesta principalmente a través de su deseo de libertad y el convertirse en el rey de los piratas, estos van de la mano ya que para él, el ganarse ese título es el símbolo de la libertad absoluta, incluso se nos muestra que *Luffy* rechaza cualquier forma de autoridad que intente restringir su libertad o la de sus amigos, esto se ve presente cuando lucha contra los *Tenryuubitos* o desafiar a la marina y el gobierno mundial.

Figura 46 y Figura 47: *Luffy* golpea a un *Tenryuubito*.



Fuente: Tulector tomo. Obtenido de: <https://fashioncoy.com/news/5af0e1d91dce6/cascade>

Con este tipo de acontecimientos es que podemos ver como su identidad como pirata y líder de los *Mugiwara*, se va reforzando o en todo caso se va forjando. La influencia de las situaciones y personas que conoce en el recorrido de su camino por encontrar el *one piece* hacen que este se nutra de conocimiento. Incluso con esto es que se puede entender más al

personaje, sobre quien es, los valores que sigue y el significado de ser el rey de los piratas, pues en varias ocasiones se nos dice que *Luffy* no necesariamente busca poder, sino la libertad.

Como nos podemos dar cuenta estos personajes nos brindan una mirada tridimensional sobre la identidad, Ace como una carga heredada, Sabo como una reconstrucción frente al olvido y deber social y Luffy como una afirmación al deseo personal. Cada uno transita un camino único en el cual pueden ir acompañados o completamente solos, con el fin de responder ante la pregunta del ¿Quién soy? Por lo tanto, *One Piece* no solo narra aventuras, sino que plantea preguntas filosóficas fundamentales sobre el ser, la pertenencia y la libertad, ofreciendo al espectador una oportunidad de reflexionar sobre su propia construcción identitaria.

#### **e) Libertad, Rebelión y Orden: La Dimensión Política de One Piece**

Aquí podemos encontrar temas que suceden y coinciden en algunas sociedades, tal es el caso de las ideologías, lo político, la política, el Estado, la simbología del poder, la hegemonía y contra hegemonía, las relaciones de poder y los dispositivos del estado. Lo que se desarrollará es el explicar los conceptos y en donde los podemos ver plasmados en esta obra. Pasando a las ideologías, se puede decir que estas “encarnan los principios generales que controlan la coherencia total de las representaciones sociales compartidas por miembros del grupo” (Van Dijk, T. 2005. p20). Aunque debemos de saber que las ideologías políticas son en gran parte reciprocidad por el discurso.

Está presente el totalitarismo. “El sistema totalitario es “[...] todo un estilo de vida con el que el gobierno intentaba controlar y organizar, mediante una rígida disciplina, tantos aspectos de la vida del pueblo como fuese posible” (Díaz, 2008, pág. 29). Pues el gobierno mundial y la marina imponen su control sobre el mundo, utilizando violencia, propaganda y censura para mantener su dominio en todo el mundo de *One Piece*. Por ende esta ideología cumple con su naturaleza dominante, ya que se lleva a cabo un abuso de poder por los grupos dominantes, en este caso el gobierno y los marines.

Acorde con lo explicado podemos hacer mención de las alianzas “bajo el agua” que tiene el gobierno con piratas, aquí se hace presente *Arlong* y su tripulación, que tenían a un pueblo

sometido, a cambio de que no se hiciera nada, le daban a la marina del lugar una compensación monetaria.

Figura 48: Corrupción por parte de la Marina.



Fuente: Tulectortomo Obtenido de: <https://visortmo.com/viewer/5af0e03945879/cascade>

Por parte del gobierno mundial y los altos mandos de la marina, es que existieron los *Shichibukais*: “En el mundo existen siete Señores de la Guerra del Mar... Piratas elegidos por el Gobierno, a los que se les ha dado el privilegio de operar libremente sin ninguna restricción. A cambio de todo esto, cuando son necesitados deben prestar sus servicios, su inmenso poder y renombre para trabajar mano a mano con el gobierno”. (Brannew, cap. 350)

Siendo así que esta organización tiene como principal objetivo limitar y dar indicaciones de las acciones a los piratas, al seguir órdenes del gobierno es que se les conoce como perros del gobierno y los piratas los desprecian; “para que uno que sea un Señor de la Guerra del Mar una vez que esta posición estuviese vacante, uno debe ser capaz de exhibir su fuerza contra otros piratas mientras que elige jurar lealtad al Gobierno Mundial (esto irónicamente estimula a piratas para ganar infamia para convertirse en un Señor de la Guerra del Mar) haciendo un pacto con las Cinco Estrellas Anciana” (W-O. 2021)

Figura 49 y Figura 50: Reunión de la Marina con los *Shichibukais*.



Fuente: Tulectortomo. Obtenido de: <https://visortmo.com/viewer/5af0e2c7ca18a/cascade>

Además, podemos decir que se puede ver cómo el gobierno con estas acciones busca tener el poder y el control de todos los mares, pues recordemos que los perros del gobierno provienen de distintos lugares, también nos encontramos con el hecho de que debido a esta práctica el gobierno demuestra que puede reprimir a figuras rebeldes para mantener el control, el ejemplo de esto es *Jimbe* y *Boa*, los dos aceptaron para poder proteger a su pueblo.

Debemos entender que la política es un sistema, el cual tiene un escenario en donde se desarrolla y define acciones, al mismo tiempo tiene que ver con el estado e instituciones; es quien da el orden social y discursos. Tiene una distribución y el uso de poder, dando como resultado un control - dominación, mientras que lo político, son fenómenos, los cuales no importa el marco donde se desarrollen ni quiénes son sus participantes, es colectivo e influye en las normas y leyes, siendo así una forma de organización social para obtener un bien común, además ayuda a la identificación de los enemigos y amigos.

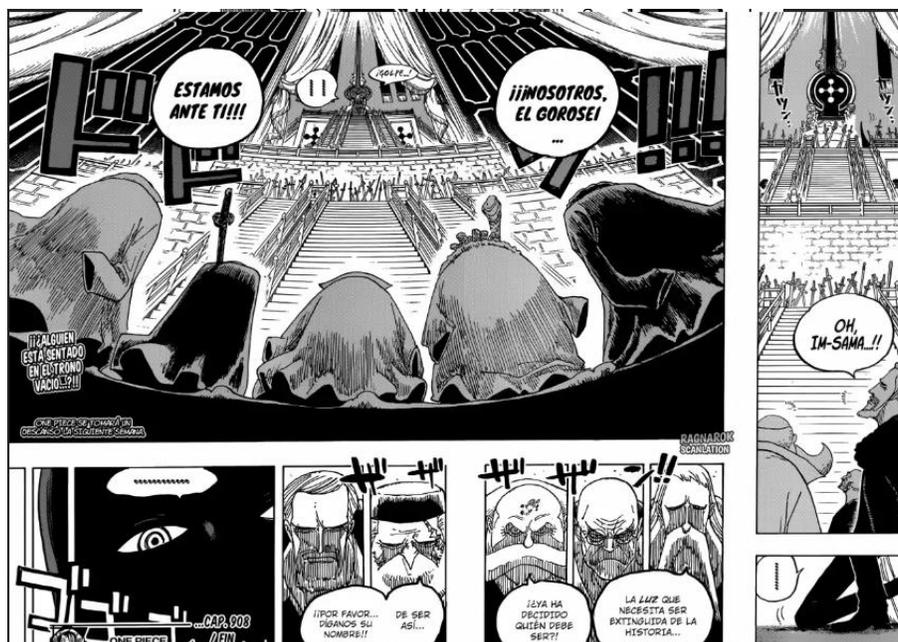
Quien cumple con esto es el “*Sekai Seifu*”, es una institución del gobierno la cual está compuesta por 170 estados los cuales se reúnen cada cuatro años para dialogar (*reveri*) sobre cómo se ha llevado el poder y las situaciones que pasan en el mundo; se puede decir que es

aquí donde la actividad política se ve en una gran parte ya que son: “las acciones que desarrolla un individuo o actor colectivo, [...] que se desarrollen en el marco sistemático de la política” ( Barquin, A. 2010. p.38)

“Los políticos, serán sujetos o grupos, cuya actividad fundamental o definitoria, está asociada a lo político o la política como escenario”. De manera que los líderes son el *Gorōsei*, el consejo de los cinco ancianos, quienes nos hicieron creer que eran los que tenían el poder, pues en capítulos recientes se nos mostró una entidad la cual es la máxima autoridad, nombrada como *Imu-sama* Si nos damos cuenta esto puede pasar en la realidad, tal es el caso de nuestro país donde se dice que realmente los presidentes son el títere del que realmente tiene poder y se mantiene en las sombras. (Ariana, 2022).

De manera que quienes son la “cara” de la justicia son el *gorosei*, mientras que quien toma las decisiones finales, es *Imu-sama*, en reiteradas ocasiones se ha mostrado que estos cinco tienen voz y palabra, siendo así que toman decisiones y que *Imu*, no siempre tiene que saber todo, simplemente lo necesario y de más impacto.

Figura 51: Reunión con Imu-Sama



Fuente: Tulectortomo. Obtenido de: <https://visortmo.com/viewer/5b236783c1061/cascade>

Hay varios momentos que pueden entrar en la hegemonía, pues es “un proceso de dirección política e ideológica en el que una clase o sector logra una apropiación preferencial de las instancias de poder en alianza con otras clases, admitiendo espacios donde los grupos subalternos desarrollan prácticas independientes y no siempre funcionales para la reproducción del sistema” (García, C. 1984, p.72). De la misma forma, tiene que ver con una imposición de tipo cultural sobre otros, la clase dominante es quien tiene un control social, tanto económicamente, políticamente y mundial, se instala por medio de la escuela, religión y medios de comunicación.

Para poder ejemplificarlo en la obra, tenemos que mencionar la contra hegemonía, es una lucha entre el dominador y el dominado, siendo así que se dan revoluciones y conflictos los cuales buscan un cambio social, expresado como “el camino hacia la verdad”.<sup>22</sup> “Los movimientos contra hegemónicos son luchas, colisiones, rupturas, en torno a la construcción del sentido, en torno a los conflictos inherentes a esta imposición de una forma de ver el mundo propia del bloque histórico dominante.” (Izaguirre, S. 2016)

Un claro ejemplo donde podemos encontrar tanto a la hegemonía y la contra hegemonía es en *Enies Lobby*, pues nos demuestran el poder del gobierno mundial y su disposición a utilizar fuerza extrema para mantener su autoridad, dando como resultado el arresto de la criminal y pirata Nico Robin, que además es la única sobreviviente de *Ohara*, con esta acción, lo único que quieren es reafirmar su autoridad, es como dar su discurso donde dicen: quien se atreva a desafiar al gobierno mundial será castigado tarde o temprano.

La contra hegemonía viene cuando los *Mugiwara*, junto a sus aliados desafían abiertamente al gobierno mundial, pues en algún momento *Luffy* dice que él no tiene por qué seguir al gobierno mundial y simboliza este pensamiento con la declaración de guerra que parte por quemar la bandera de gobierno.

---

<sup>22</sup> Señalar que existe una discusión filosófica acerca de la existencia de la verdad. En las concepciones marxistas, la verdad se relaciona con una visión acerca de la historia. Es notorio que en este anime se hace una relación directa entre la verdad y la interpretación histórica.

Figura 52 y Figura 53 Declaración de Guerra.



Fuente: Tulectotomo. Obtenido de: <https://animatoto.com/news/5af0e15e3d112/cascade>

Otro ejemplo es en *Wano*, donde un pirata comete genocidio hacia la familia *Kozuki*, lo anterior ocurre porque se quería llegar al poder y gobernar ese país por medio de un *Shogun* falso, el cual fue impuesto con ayuda de *Kaido*, las practicas que se llevaban a cabo en la isla eran desagradables, mataban a las personas o las dejaban morir de hambre, se les tenía en esclavitud.

Los discursos verbales y conductuales que estaban presentes, en el caso del primero era que los podían matar en cualquier momento de no obedecer; tanto *Kaido* como los *Tobiropo* y los *Number*, hablaban despectivamente de los habitantes de *Wano*, dando como resultado que éste les dijera que solo son mano de obra esclava y que si quieren vivir tienen que hacer lo que él les diga; en el caso de la segunda esta la opresión y la esclavitud, donde en específico los prisioneros de *Udon*, son forzados a trabajar, la fuerza bruta es otra, ya que *Kaido* y su ejército ejecutaron de forma pública primero a Orden y después de 20 años cuando se divulgó que se llevaría a cabo una rebelión fue que ejecuto a *Shimotsuki Yasuie*, el cual era una imagen de alegría y estaba relacionado con *Oden*.

La contra hegemonía sucede cuando las *Akazaya Ku-nin Otoko* (alianza ninja mink pirata) aparecen y hacen justicia por *Oden* (el cual al abandonar *Wano* se convirtió en un pirata) y la familia *Kozuki*, no solo son las nueve vainas rojas, que siempre estuvieron en la oscuridad observando todo, sino también los *Mink* como *Nekomumushi* y *Inuarashi*. Con esta acción lo que hicieron fue un golpe de estado en contra del “gobierno” y poder que era de *Kaido*, dando como resultado dejar al verdadero *Shogun* en el poder.

Figura 54: *Momonosuke*, el nuevo *Shogun*.



Fuente: Tulectortomo Obtenido de:

<https://visortmo.com/viewer/a70f2f76d7537a2a1d7189a5a4030895/cascade>

Los dispositivos de poder en sí son un conjunto de instituciones, leyes, enunciados científicos y proposiciones filosóficas y morales, con las cuales se componen los discursos, en estos se da la manipulación de relación de fuerza, aquí entra el *CP0*, ya que es una organización de inteligencia que pertenece a la institución del *Cipher pol* y el gobierno mundial, estas van numeradas del *CP1* al *CP9*, cada una está especializada en diferentes tipos de operaciones encubiertas, además se encarga de manipular las relaciones que se dan, utilizan la fuerza para proteger símbolos importantes del gobierno como los *Tenryuubitos*.

Además se puede decir que este cumple con el hecho de que “el dispositivo tendría una naturaleza esencialmente estratégica; esto supone que allí se efectúa una cierta manipulación

de relaciones de fuerza, ya sea para desarrollarlas en tal o cual dirección, ya sea para bloquearlas, o para estabilizarlas, utilizarlas” (Agamben, G. 20011 p.250)

También encontramos a la *Buster call*, la cual es una llamada que se da a través de un *den den mushi*. Aquí se presentan cinco vicealmirantes con militares, hacen un exterminio del país o lugar en donde se llame: la isla deja de existir, tal es el caso de *Ohara*, donde estaban los eruditos. Tal exterminio se origina por querer buscar el camino hacia la verdad; ellos hacían investigaciones para poder saber lo que pasó en el siglo vacío, lo cual estaba prohibido, el acceder a esa información era un delito pues el gobierno borra y rehace la historia según les parezca mejor. Como ya se mencionó los científicos de *Ohara* buscaban esta información por medio de libros y *ponglyphs*<sup>23</sup>, la marina al enterarse examinó una forma de silenciarlos, aunque esto era más grande pues era una isla completa, por eso es que se recurrió a esta.

Y es que es dispositivo tiene una función estratégica que está siempre con el poder. La *buster Call*, cumple con esto porque es muy rara la ve en la que se ocupa, a lo largo de la historia de *One piece* solo se ha hecho la llamada dos veces, debido a que es una demostración de poder militar del gobierno, ya que todos saben que con solo esa llamada se puede destruir una isla entera, lo cual termina en genocidio. La amenaza de la *Buster call*, sirve como un mecanismo de control, pues se muestra que el gobierno usará la fuerza bruta y que está dispuesto a todo con tal de exterminar a los que consideran sus enemigos.

---

<sup>23</sup> Bloques de piedra que contienen inscripciones en un idioma antiguo, son fuentes de información.

Figura 55: Planes para el exterminio de *Ohara*.



Fuente: Tulectortomo Obtenido de: <https://animatoto.com/news/5af0e15c3cf20/cascade>

Este apartado tiene que ver más que nada con ideologías y orden político, los cuales se integran con la existencia humana, los símbolos pueden ser utilizados para funciones específicas, aquí podemos ver las banderas piratas, las cuales se encuentran en los barcos e islas que están bajo el cuidado del pirata o las banderas que pertenecen a la marina y el gobierno mundial. Estas son importantes porque en algún momento se hizo énfasis al hecho de que existen barcos y estos no escogen su destino, sino quien los compra y pone una bandera.

Figura 56: No existen planos para un barco pirata.



Fuente: Tuletortomo. Obtenido de: <https://visortmo.com/viewer/5af0e12c4e58b/cascade>

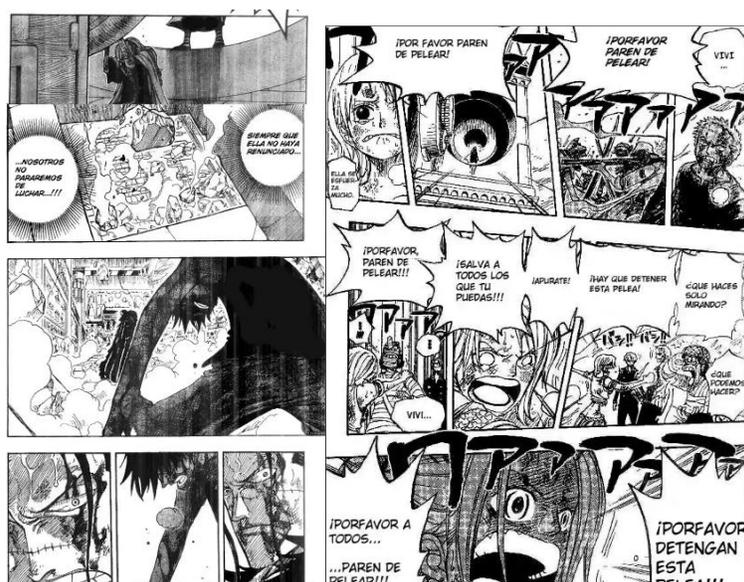
A lo largo de *One piece* se puede percibir cómo los personajes buscan un cambio social y también existen grupos los cuales podemos clasificarlos como movimientos sociales, pues en nuestra realidad así se perciben estos. Debemos de iniciar definiendo que es el cambio social, según Amelia Yackow “es la diferencia observada entre el estado anterior y el posterior en una zona de la realidad social” (2010). De modo que existen acontecimientos en la serie que van acorde a lo que se convive como cambio social. Lo podemos encontrar en *Arabasta*, lo que se muestra es cuando está a punto de iniciar una revolución, pues el pueblo se levanta en contra del gobierno corrupto del país, el cual estaba siendo manipulado por *Crocodile* (en esos entonces formaba parte de los *Shichibukais*), esto sería el antes, durante es cuando se desarrolla por fin la revolución junto los *Mugiwara* y dan como resultado el cambio, que es quitar a *Crocodile* del poder y que los habitantes puedan acceder al agua y su rey verdadero este en el poder.



está presente con la transmisión de verdad, que es cuando la princesa y los *Mugiwara* llegan y trabajan para contrarrestar la propaganda falsa de *Crocodile*.

Pasamos con el liderazgo, “Un líder capaz de impulsar políticas dinámicas, de hacerse con un apoyo masivo o de cambiar radicalmente las formas de pensar preexistentes, puede derribar el poder preestablecido”. (Yackow, A. 2010) De modo que es donde entran *Vivi* y *Luffy*, la primera al ser hija del rey, perdió credibilidad de los pobladores, pero aun así pocos la siguieron, después fue que entró *Luffy*, el cual mostró un liderazgo carismático al apoyar a *Vivi*, se enfrentó a *Crocodile* demostrando determinación y valentía, siendo así que inspiró a su tripulación a seguir la lucha en contra de *Baroque Works*.

Figura 59 y Figura 60: La determinación de Luffy



Obtenido de: Tulectortomo Fuente:<https://visortmo.com/viewer/5af0e0aea32a6/cascade>

<https://visortmo.com/viewer/5af0e0af6099f/cascade>

Pasando con las etnias, podemos mencionar que hay una gran diversidad de personajes los cuales pertenecen a diferentes “razas”<sup>25</sup>: están las naturales, en donde nos podemos encontrar a los humanos, y tribus como *Kumate*, *Kuja*, *Torino*, nobles mundiales, *Gyojins*, tritones,

<sup>25</sup> Organismos internacionales señalaron que actualmente ya no se hablan de razas, ya que la única “raza” reconocida para el ser humano es el *homo sapiens*. La utilización del término en el comic, puede justificarse ya que no hay una referencia explícita a grupos humanos como los conocemos hoy en día. Varios de las razas señaladas están basadas en la mitología japonesa o son referencias al folclor de otros países como México.

gigantes, habitantes del cielo, *shandias*, tribu *mink*, tribu de brazos largos, tribu de piernas largas, tribu de tres ojos, enanos (tribu *tontatta*), tribu de cuellos de serpiente, *kinokobito*, tribu lunaria y los *onis*.

El primer problema es que no existe un lugar como tal en el que todos converjan y puedan interactuar, esto debido a la discriminación y prejuicios que existen, esto se ve muy marcado con los *Gyojin* y tritones, debido a que sufren prejuicios por parte de los humanos, se ve reflejado en su historia donde lo principal es la esclavitud y maltrato hacia ellos.

Figura 61: Discriminación hacia Hachi.



Fuente: Tulectortomo. Obtenido de: <https://visortmo.com/viewer/5af0e1d91dce6/paginated/13>

Un momento que marca el antes y el después de esto es cuando los *mugiwara* van a la isla *Gyojin* y ayudan a estos, dando como resultado que su capitán sea herido y pierda mucha sangre, siendo así que necesitan un donante, con esto nos dan un momento mágico el cual es que por primera vez se hace una transfusión de sangre de un *Gyojin* a un humano, debido a que existía una ley la cual dictaba que no se permite donar sangre a los humanos. Como bien sabemos los *Mugiwaras* son humanos y piratas, al ver lo que hacen los *gyojins*, de no “querer” donar sangre, ellos demuestran respeto a esto, pero llega un *Gyojin* el cual está

dispuesto a romperla debido a que siente una amistad por *Luffy* y se escuda con que él no la va a seguir porque es un pirata.

“A pesar de este dolor... el dolor que hizo derramar tanta sangre, quedan esos caminos que no importa que tan estrechos sean como esos tubos, la sangre de los prejuicios será lavada con la sangre de la batalla...”

Figura 62: Primera transfusión de sangre de Gyojin a humano.



Fuente: Tulectortomo. Obtenido de: <https://toncyclng.com/news/5af0e25985661/cascade>

Otro punto interesante es el hecho de que existe una pirata la cual es *Linlin (Big mom)*, la cual tiene su familia, esta consta de ella y sus 85 hijos (46 hijos y 39 hijas), demostrando que puede tener muchos maridos pero no preocuparse por ninguno, esto debido a que solo los quiere para engendrar, esto debido a que tiene la idea de que quiere tener en su familia a todas las razas que existen en este mundo (le faltan los gigante y los *lunarian*), su principal motivo de esto es tener o crear nuevos lazos y aliados, con el fin de reforzar su tripulación.

Por ende podemos concluir que llega a existir un reflejo de las dinámicas socioplóticas de nuestra realidad con la narrativa que nos ofrece esta serie, pues existen elementos propios de

los movimientos sociales en el arco de Alabasta y otros tantos donde existe un cambio y desafío de normas.

#### **f) Los Oprimidos y los Creyentes: One Piece como espejo de problemáticas sociales.**

En el caso de este apartado realmente no hay una religión en específico o universal, sino más bien son elementos los cuales se pueden interpretar como influencias espirituales o religiosas. En el aspecto de lo espiritual nos encontramos con las frutas de diablo, esto debido a que otorga habilidades sobrenaturales, además su origen y conexión mística tienen que ver con los grandes misterios de *One Piece*, incluso aquí podemos ver desde dos puntos, tal es el caso de obtener poderes divinos o verlos como una maldición, además está la dualidad de recibir un gran poder a cambio de una gran debilidad (no poder nadar).

Existen dos frutas de diablo que hacen un poco más de énfasis en lo espiritual y lo mágico, tal es el caso de la *Ope Ope no Mi*, pues esta concede la inmortalidad a quien se realice una “cirugía de la inmortalidad”, la otra es la *Yomi Yomi no Mi*, pues esta otorga la habilidad de regresar a la vida después de morir, lo cual podemos relacionar con la resurrección o la vida después de la muerte, incluso es muy gracioso como el portador de esta es un esqueleto, debido a que su alma estuvo vagando por las tinieblas para encontrar su cuerpo, el cual por el tiempo que pasó, se convirtió en un esqueleto.

Aunque donde podemos ver una “religión” es en *Skypiea*, pues se nos presenta a *Enel*, el cual se reconoce a él mismo como un dios, además este exige adoración y obediencia absoluta de sus habitantes.

“La concepción de Dios es una de las características propias de la constitución humana, en la que las personas dotan a sus dioses de una manera absoluta de los atributos con que el hombre cuenta, situación que nos lleva a una situación simbólica del mismo hombre, en la cual aparece la idea de que Dios es perfecto e ilimitado, mientras que las personas somos falibles y limitadas” (Camarena, M. y Tunal G. 2009. p.5)

Se cree que es un dios debido a que posee la *Goro Goro no Mi*, la cual le otorga habilidades eléctricas, dando como resultado que refuerce su imagen como una divinidad, además de ser un elemento natural muy poderoso y destructivo. Incluso *Enel* utiliza su poder para mantener

un control omnipresente sobre *Skypiea*, escuchando conversaciones y observando eventos en toda la isla, si alguien hace algo que no es correcto o que lo desobedezca este le enviará un rayo para que lo lastime o más bien dicho los castigue. Siendo así que él es perfecto y los habitantes son débiles.

Otro aspecto que influye es el hecho de que es visto como un ente “divino”, el cual hizo aparición a los demás, dándoles así una experiencia vivencial, la cual pasa a ser un acto imborrable en el recuerdo de las personas, “Es precisamente esta circunstancia vivencial la que nos demuestra la forma de lo que podemos llamar la vida religiosa como algo definitorio, ya que lo sagrado se manifiesta como un ente sagrado vivo llamado Dios”. (Camarena, M. y Tunal G. 2009. p.5), siendo así que su título como dios se hizo más fuerte y en la isla del cielo es el único humano que cuenta con una fruta del diablo.

Cuenta con sacerdotes los cuales le ayudan a mantener su dominio, de igual forma estos tienen poderes especiales y se encargan de ejecutar las leyes divinas de su dios, esto es a base de someter a la población a pruebas y castigos rituales. Se dice que existe una tierra prometida que es a donde ira Enel, se va a transportar para dicho lugar es en un arca y solo llevará a los sobrevivientes que le demuestren devoción.

“El mundo se ha desdoblado en dos para los creyentes, por un lado, el mundo profano y, por otra, el mundo de lo sagrado. El primero es donde las actividades cotidianas o mundanas se llevan a cabo y donde el hombre vive. El segundo es el mundo de lo sagrado o el lugar donde el ser humano puede ponerse en contacto con la divinidad a través de un proceso de purificación y obediencia que implica una unión entre ambos mundos a través de un proceso ritualista” (Camarena, M. y Tunal G. 2009. p.5)

En esta isla existe de alguna forma existen los dos mundos, en el caso del primero, es *Skypia*, dónde están los habitantes del cielo, es donde hacen sus actividades y de alguna forma viven en armonía, mientras que el sagrado sería la tierra santa, que es donde se encuentra Enel y sus sacerdotes, si quieres ver al dios, tienes que pasar por diferentes pruebas.

Esta tierra es muy importante y lleva por título tierra santa, debido a que es en el único lugar donde existen árboles y tierra, debido a que esta proviene de abajo; debido a esta es que existe

la resistencia de los *Shandians*, pues es de ahí donde provienen sus antepasados, por eso es que quieren recuperarla y no reconocen a Enel como su dios.

Antes de la llegada de este personaje, la figura de dios en Skypiea era un título para el líder de la isla y no tenía que ver necesariamente con una deidad, sino más bien en un gobernante religioso y político.

Figura 63: No eres un dios.



Obtenido de: Tulectortomo Fuente: <https://visortmo.com/viewer/5af0e0e37dff6/cascade>

En suma, *One Piece* utiliza elementos religiosos y espirituales no solo como recursos narrativos, sino también como vehículos simbólicos que permiten explorar cuestiones profundas sobre el poder, la fe, el sacrificio y la resistencia. El mundo ficticio de la serie, en su complejidad, refleja la manera en que las sociedades humanas proyectan sus temores, deseos y esperanzas en lo sobrenatural, cuestionando constantemente qué es lo divino y quién tiene derecho a representarlo.

**g) De Oriente a Occidente: Guiños Culturales y Representaciones.**

Es aquí donde podemos ver el hecho de que hay personajes los cuales están basados en figuras históricas o mitológicas representativas de algunos países, un claro ejemplo se puede encontrar en la isla del cielo, esto con la representación a Quetzalcóatl, en el anime este hace una aparición en las ruinas de *Jaya*, de igual forma se puede observar las construcciones de un “altar de sacrificio”, una serpiente a la que le ofrecen sacrificios por ser considerada un dios. También está el hecho de que llegue un conquistador, el cual lo confunden con un dios, este de tez blanca y rubio (*Enel*).

Figura 64: Representación de un altar de sacrificios.



Fuente: Tu manga Online. Obtenido de: <https://visortmo.com/viewer/5af0e0cc444a0/cascade>

Figura 65: Dios de la isla de Jaya.



Fuente: Tu manga Online. Obtenido de: <https://eligeunnombre.com/news/5af0e0d4b387f/cascade>

En el mismo arco está *Shandora*, la cual la podemos relacionar con la ciudad de oro, en este caso sería Colombia la que se ve representada. Otros que podemos ver son los Yaquis, esto debido a la vestimenta y lugares donde viven.

También están los personajes como el Rey Tacos (México), *Ham Burger* (Estados Unidos), *Nefertari Cobra* (Egipto) y *Beer VI* (Rusia).

Figura 66: Representación de países en *One Piece*.



Fuente: Arohkl At. Obtenido de: <https://9gag.com/gag/aerwXNv>

Otro caso es la ejecución de *Oden*, donde se ve una gran referencia a la ejecución de *Goemon Ishiwaka*, es una leyenda en la cual el protagonista trata de asesinar a un señor feudal, pero esto sale mal, siendo así que fue arrestado junto con su hijo, ambos fueron condenados a morir con el método conocido como fueguito<sup>26</sup>, En este caso *Oden*, es el que trata de recuperar su lugar como señor de *Wano*, pero esto sale mal debido a que el nuevo tenía como aliado a *Kaido*, dando como resultado su ejecución junto a las vainas rojas.

<sup>26</sup> Consistía en ser hervidos vivos en un caldero gigante lleno de aceite hirviendo.

Figura 67: Referencia a Ishikawa Goemon.



Fuente: CuriosidadesOp Obtenido de:

<https://twitter.com/CuriosidadesOP/status/1229147414579286017>

Pasando a lugares geográficos podemos mencionar el Reino de Rommel, el cual se asemeja a Inglaterra, “Fue el escenario de una historia sobre un asaltante desconocido responsable de matar personas en toda la ciudad, que se revelaría como un hombre llamado Hakuba.” (Neto, 2022) Esto nos puede recordar a la historia de Jack el destripador. Esta la *Isla Zou*, la cual es una imagen de la roca elefante de Islandia, o *Gray Terminal of Dawn Islan* con *Smokey Mountain*, Filipinas, un país donde existen personas que viven en montañas de basura.

De igual forma nos encontramos con *Alabasta*, la cual es una representación de Egipto “A pesar de las muchas ciudades y pueblos que componen este reino ficticio, todos están inspirados en los muchos puntos de referencia que conforman Egipto. Desde sus icónicas pirámides antiguas hasta las orillas del Nilo” (Neto, 2022) o *Water Seven*, en esta podemos ver un paisaje muy parecido a Venecia, Italia, es aquí donde su población utiliza los canales de la ciudad para moverse por la ciudad. *Dessrosa* en esta se hace una fuerte representación de Europa, pero más en España, esto debido a que la ciudad se ve igual que Parque *Guell*, los edificios con los diseños de mosaicos y un personaje el cual tiene un vestido muy parecido al que utilizan las bailarinas de flamenco, está el coliseo *Corrida*, el cual es muy parecido al coliseo romano, en este es donde se lleva a cabo combates y concursos.

Para finalizar con este apartado podemos concluir con el hecho de que por medio del anime y manga se pueden transmitir ideas, conocimiento cultural y contra cultural, que las narrativas japonesas y animaciones no solo son pintorescas y superficiales. Al ser un anime que lleva tanto tiempo en emisión ha generado el uso de términos japoneses que popularizo esta historia, tal es el caso de la palabra *nakama* y el valor que se fomenta es la amistad, lo cual va de la mano con la manera en la que esta serie puede influir a los jóvenes en su forma de ser y actuar, pues uno de los temas que se toca es los valores presentes en la serie, la identidad y como es que los personajes por medio de su historia pueden llegar a conectar con la audiencia.

## **2.2 Reseña de contenido de Jujutsu Kaisen.**

También conocida con los títulos traducidos al español “Guerra de Hechicería” o “*Jujutsu Kaizen: Guerra de hechiceros*”. Es un manga escrito e ilustrado por el *mangaka* Gege Akutami, los géneros que abarca esta serie son *shonen*, fantasía oscura y sobrenatural.

Este es, por mucho, más joven que *One Piece*, en el caso del *manga* se publicó el 05 de marzo de 2018, mientras que la adaptación al anime fue solo dos años después, con la fecha de estreno el 03 de octubre de 2020. *Jujutsu kaisen* al igual que *One Piece*, son publicadas semanalmente en la revista *Weekly Shonen Jump*, (también conocida como *Shūkan Shōnen Jump*). En la actualidad cuenta con un total de 22 volúmenes de mangas publicados, dos temporadas y una película.

Su argumento principal trata sobre “Las emociones negativas creadas por los humanos se convierten en maldiciones y se esconden en la vida cotidiana. Las maldiciones son una fuerte epidemia en el mundo y, en el peor de los casos, lleva a los humanos a la muerte. Estas maldiciones sólo pueden ser exorcizadas.” (Jujutsu Kaisen Wiki. 2020) es aquí donde podemos adentrarnos a este mundo de fantasía, en el cual descubrimos que existen personas o seres conocidos como hechiceros o chamanes, los cuales se mantienen en conflicto con las maldiciones pues son los encargados de exorcizarlas.

Los chamanes son quienes desempeñan uno de los papeles más importantes y activos, siendo estos los que cumplen una tarea principal la cual es realizar exorcismos de todos los espíritus malditos que se consideren una amenaza para la sociedad; al llevar a cabo el exorcismo, este

puede ser distinto, pues las técnicas malditas y el tipo de estas, varían según la naturaleza del chamán.

Tipos de maldiciones/ clasificación espíritus malditos: “Son todos los enemigos que se enfrentan a los hechiceros durante la trama de *Jujutsu Kaisen*. Estas son entidades paranormales generadas por la energía maldita de las emociones negativas de los humanos.” (Villa, C. 2023)

Estas se clasifican en diferentes rangos para determinar su nivel y el poder que estas contienen.

*Shikigamis*: Estos son seres u objetos que han sido creados por medio de la energía maldita de un hechicero o maldición. “Estos obedecen las órdenes de sus creadores y son considerados como maldiciones artificiales, ya que permanecen poco tiempo activos durante una batalla, y la mayoría son fáciles de eliminar.” (Venegas, P. 2021)

Maldiciones de cuarto grado: Estas no representan gran problema, debido a que son las más débiles y comunes, son creadas por medio de emociones tal como rencor u odio. Aunque siguen siendo una amenaza para los seres humanos (no hechiceros). “Para los hechiceros más inexpertos es fácil combatir a este tipo de maldiciones. Eso sí, como son bastante debiluchas no es raro encontrarlas en grupo para poder aumentar su poder.” (Delgado, M. 2022)

Maldiciones de tercer grado: En este nos encontramos a las maldiciones con un poco más de poder que las de cuarto grado, además de ser un poco más tenebrosas al actuar y en el enfrentamiento de las ya antes mencionadas.

Maldiciones de segundo grado: “En esta clasificación podemos encontrar a seres más desarrollados, pero manteniendo deformidades muy pronunciadas. Cuentan con una inteligencia media y habilidades que pueden destacar en una batalla.” (Venegas, P. 2021) Estas pueden ser exorcizadas por hechiceros de su mismo nivel.

Maldiciones Semi-grado 1: “Los espíritus y maldiciones de esta clase son muy poderosos e incluso tienen la capacidad de comunicarse, por lo que se suelen considerar un peligro.” (Delgado, M. 2022) En el caso de estas maldiciones los chamanes requieren ejercer un ritual especial para eliminarlas, debido a que estas pueden utilizar técnicas especiales.

Maldiciones de primer grado: Al igual que las semi grado uno, estas tienen un mayor poder y son muy fuertes, cuentan con una variedad de poderes los cuales pueden afectar y complicar

el trabajo a los hechiceros, aun en este grado, no se pueden comunicar ni crear estrategias efectivas durante los combates.

Maldiciones especiales: “En el caso de los Espíritus Malditos Especiales, son una categoría aparte, ya que resaltan por su forma corporal humanoide. Son capaces de hacerse pasar por personas comunes debido a que pueden hablar, razonar y pensar inteligentemente.”(Vengas, P. 2021) Cuentan con un gran poder de energía maldita, tanto como para destruir ciudades enteras o convertir a los humanos en maldiciones. Para poder llevar a cabo en algunos casos su exorcización, se requieren amuletos o talismanes con energía maldita.

Figura 68: Clasificación de maldiciones.



Fuente: Tulectortomo. Obtenido de: <https://visortmo.com/viewer/5b318b0d67d08/cascade>

Rangos hechiceros:

“Los colegios tienen un sistema de poder que clasifica a los hechiceros, usuarios malditos y hasta espíritus malditos, así como en herramientas malditas y objetos malditos. Van desde grados más bajos hasta grado 4 que es el más alto o el de nivel de clase especial.” (Guerrero, S. 2023)

Cuarto Grado: Este es el nivel más bajo del sistema. Aquí podemos encontrar a los hechiceros que están en proceso de entrenamiento o en todo caso son de nuevo ingreso.

Tercer Grado: Nos encontramos con otro nivel muy bajo, se selecciona a hechiceros los cuales aún deben de seguir un entrenamiento vigoroso.

Casi- segundo Grado: Es una subcategoría, la cual ayuda a clasificar a los hechiceros que son fuertes pero no tanto como para ser del segundo grado ni tampoco para pertenecer a los de tercer grado

Segundo Grado: Se trata de un nivel medio dentro del sistema, para pertenecer a este, el hechicero es considerado lo suficientemente fuerte.

Casi-primer Grado: Se trata de otra subcategoría, está para los hechiceros que son muy fuertes y más poderosos que los de segundo grado, aunque están lejos de entrar en primer grado.

Primer Grado: Son hechiceros considerados como la clase superior entre estudiantes, debido a que suelen ser los mejores para liderar dentro de este universo.

Grado Especial: Es la más alta que existe, en esta se pueden encontrar a hechiceros con una inmensa energía maldita con habilidades fantásticas.

Para poder subir de grado es que “Los estudiantes pueden ser promovidos al recibir una recomendación de alguien de nivel superior, generalmente, a partir de grado 1. Sin embargo, sus profesores no pueden recomendarlos y tampoco pueden asistir a misiones con las personas que se encargaron de recomendar la promoción” (W. J. K 2023)

Clanes: En el mundo del *Jujutsu* existe una diversidad de clanes, los cuales están divididos en dos categorías, los tres grandes clanes y los clanes menores.

Iniciamos con el **Clan Gojo**, “Su origen proviene del chamán espíritu vengativo llamado *Sugawara-no-Michizan*. Esta familia destacó con sus habilidades durante el Período *Heian* (794-1192), su movimiento especial es la Técnica de Maldición Ilimitada y el poder de los Seis Ojos, los cuales están vinculados con la manipulación del espacio.” (Venegas, P. 2021) De este proviene el Chamán más fuerte: *Satoru Gojo*.

Pasamos al segundo, en donde se encuentra el **Clan Kamo** “Estos destacaron en el Período *Heian* (794-1192) con su *Onmyōji*, una característica que define la práctica del *Jujutsu* tradicional.” (Venegas, Pedro, 2021) Su técnica principal es la manipulación de Sangre, esta consiste en controlar su sangre de forma defensiva u ofensiva.

Su miembro más antiguo es *Noritoshi Kamo*, también conocido como “el peor chamán de la historia del *Jujutsu*”. En la actualidad los pertenecientes a este clan son *Noritoshi Kamo* y la maldición de grado especial, *Choso*.

Por último nos encontramos con el **Clan Zenin**, este es uno de los más famosos de los clanes, esto debido a que han logrado grandes cosas a lo largo de la historia del *Jujutsu*. “Su origen proviene de un chamán espíritu vengativo, tienen dos técnicas malditas, la Técnica de Sombras de Diez Tipos y Técnica de Proyección, ambas se basan en la manipulación de *shikigamis* (animales u objetos malditos).” (Venegas, P. 2021)

Los que pertenecen a este clan, suelen ser serios y perfeccionistas, además está el hecho de que desprecian a todo aquel que no controle la energía maldita. Su principal hechicero es *Megumi Fushiguro*, el cual cuenta con la habilidad especial de técnica de sombras de diez tipos.

Después están otros dos clanes los cuales son menores. Estos son el **Clan Inumaki**, de este se conoce muy poco, su técnica es la de discurso maldito, esta permite al usuario hacer que lo que él diga, el oponente lo realice. El único miembro de la familia que conocemos es *Toge Inukami*.

Para finalizar este apartado está el **Clan Ashiya**, al igual que el anterior clan, este no cuenta con mucha información, su habilidad especial es Técnica de Nuevo estilo de Sombras, la cual está relacionada con el arte de la espada. Algunos de sus miembros son *Yuki Tsukumo* y *Aoi Todo*.

Técnicas o rituales: Estas tienen que ver con la energía maldita pues esta es usada para las técnicas aprendibles, las cuales se pueden enseñar a cualquiera. Las técnicas malditas se derivan en dos, la primera es la expansión de dominio y la segunda es una técnica máxima.

“Los chamanes del *Jujutsu Kaisen* han desarrollado habilidades muy poderosas con el tiempo, sobre todo después de la Gran Guerra en donde tuvieron que enfrentarse al Rey de las Maldiciones, *Ryomen Sukuna*. En la actualidad, los diferentes clanes y hechiceros que todavía existen ocultos entre los humanos han hecho que las Técnicas de Malditas evolucionen, o incluso han generado nuevas de estas.” (Venegas, P. 2021)

Existen cinco tipos de técnicas, las cuales tienen distintas características que las hacen destacar, además de que no todas pueden ser usadas por los mismos chamanes o maldiciones.

Iniciamos con las **técnicas Innatas**, éstas son exclusivas del usuario que las utiliza, aunque siempre y cuando el portador nazca con la capacidad innata de desarrollarla, “Es decir, que son habilidades que pueden ser creadas y aplicadas por el chamán o maldición dependiendo de sus características físicas, mentales y energía maldita” (Venegas, P. 2021) Algunas de estas son: Técnica de *Boogie Woogie de Aoi Todo* y la técnica de proporción de *Kento Nanami*.

Pasamos con las **técnicas hereditarias**, “son las técnicas que se heredan, específicamente entre los Clanes de las familias de los chamanes, por lo que todo aquel que tenga la sangre o genética proveniente de algún clan, va a tener la capacidad de hacer uso de las Técnicas.” (Venegas, P. 2021) En estas entra la Técnica de discurso maldito del *Clan Inumaki* o la técnica de manipulación de sangre.

Las **técnicas de barreras** son otras, estas pueden ser usadas por chamanes o maldiciones, aunque requieren de un gran control de energía maldita y de experiencia. “Al llegar a un nivel determinado de energía maldita, el usuario debe aprender la fórmula del encantamiento al pie de la letra desde cero para poder hacer que la barrera funcione correctamente.” (Venegas, P. 2021) Esta la amplificación de territorio, emoción de pétalos caídos y pantalla.

Ya casi para terminar nos encontramos con la **técnica de Nuevo estilo de sombras**, esta es conocida de igual forma como la técnica de los débiles, suele ser usada por chamanes que controlan armas cuerpo a cuerpo, algunas de estas son territorio simple, desenvaine y luna de atardecer.

Para finalizar esta la técnica de **Maldición inversa**, “No es una técnica particular como tal, pero es considerada como una Técnica Maldita usada solo por algunos chamanes y maldiciones de grado especial” (Venegas, P. 2021) Para poder utilizarla, se tiene que tener un gran control de energía maldita positiva. Esta consiste en sanar heridas, las cuales pueden ser hasta recuperar extremidades del cuerpo que han sido cortadas. Los usuarios que tienen la capacidad de utilizarla son: *Yuta Okkotsu, Shoko Leiri, Sukuna*.

Armas u objetos malditos:

“El mundo del Jujutsu está compuesto por todo tipo de objetos mágicos o malditos que tienen gran importancia debido al poder que le otorgan a los usuarios, sobre todo cuando se trata de armas, las cuales representan y otorgan habilidades adicionales a los chamanes.” (Venegas, P. 2023)

Las armas malditas también son llamadas herramientas malditas; se tratan de objetos los cuales han sido imbuidos con energía maldita, esto puede ser por propia voluntad de un hechicero o por la acumulación natural de esta mista. Con esta en manos, es que el portador puede potenciar su poder, además pueden ser usadas tanto para ataques a larga distancia como corta.

Figura 69: Armas malditas.



Fuente: Tulector tomo. Obtenido de: <https://visortmo.com/viewer/5c71df390bc42/cascade>

“Estas armas tienen diferentes orígenes, algunas pasan de generación en generación entre familias de chamanes y otras son el resultado de procesos artificiales o se hallan en sitios donde abunda la energía maldita en gran cantidad.” (Venegas, P. 2023)

En el mundo del *Jujutsu*, hay varios tipos de herramientas malditas, las cuales no se categorizan por su forma, sino más bien por la cantidad de energía que conservan. Con esto

pasamos a la calificación, la primera se trata de herramienta maldita, “La Herramienta Maldita es la que está impregnada de energía maldita en su máximo esplendor. Estas han pasado por un proceso junto a su portador para mantener la energía y hacer que aumenten las ventajas en combate del usuario.” (Venegas, P. 2023). Cualquier cosa puede volverse un arma maldita, aunque tiene que cumplir con todos los requisitos y procesos que se requieren.

Pasamos con la herramienta casi-maldita, es como un estado de prueba, en donde la herramienta debe de durar años con el usuario para que este pueda imbuir su energía maldita de forma correcta. En el caso de la herramienta no maldita, esta puede ser cualquier objeto que no tenga energía maldita, estas pueden ser utilizadas por un corto periodo de tiempo por un chamán, se les introduce energía maldita pero eso no las convierte como tal en herramienta maldita.

La herramienta desechable, “A diferencia de la anterior, estas sí son armas malditas a pesar de que sean desechables. Cumplen su función y se pueden dejar de utilizar, como por ejemplo, los clavos de *Nobara Kugisaki* o las flechas de *Noritoshi Kamo*.” (Venegas, P. 2023). Para concluir esta la herramienta de tipo desconocido, esta no ha sido clasificada en ninguna de las categorías anteriores, pues cuenta con características especiales que las diferencias de un arma maldita estándar, un ejemplo es la espada enfundada de *Kento Nanami* o el hacha de *Mei Mei*.

Los arcos argumentales de *Jujutsu Kaisen*:

Al igual que con *One Piece*, se mencionan los arcos argumentales debido a que tienen una pequeña explicación de lo que va, una diferencia de las dos series es el hecho de que la primera tiene sagas y es esta no, lo más probable de esta causa es porque es más corto *Jujutsu kaisen*, aunque eso no quita el hecho de que exponga el simbolismo, la cultura japonesa, lo emocional y la contra cultura por menciona algunas.

- Arco de la infancia: este se trata de una precuela de los acontecimientos que se mostraron en el anime, “esta historia relata la historia de Yuta mientras aprende a dominar sus habilidades para exorcizar a la maldición que le acompaña.” (Sinfontes, M, 2023), esta misma es quien lo acosa y protege durante toda la película.

- Arco de Introducción: En este se nos presenta un protagonista el cual es *Yuji Itadori*, el cual es un joven estudiante con una capacidad física superior a los demás estudiantes.

“Este arco muestra el encuentro entre Yuji Itadori con Megumi Fushiguro, además de que relata los acontecimientos que llevaron al chico Itadori a ingerir un objeto poderoso extremadamente poderoso y que será fundamental para todos los eventos que ocurrirán más adelante.” (Sinfontes, M. 2023)

- Arco de El útero Maldito: Se nos presentan a los estudiantes de primer año, los cuales son asignados a una misión, en la cual está involucrada una maldición.
- Arco de El entrenamiento Maldito: En este podemos ver como *Satoru Gojo* esconde a *Yuji* por un tiempo para poder entrenarlo y que este se convierta en un verdadero chamán. Por otro lado tenemos a *Megumi* y *Nobara*, los cuales participarán en un evento nacional de las escuelas de hechicería.
- Arco de El enfrentamiento con *Mahito*: “El joven Itadori, como parte de su entrenamiento, es enviado a una importante misión junto a otro hechicero poderoso para investigar un suceso extraño.” (Sinfontes, M. 2023) Es en este donde se presenta a *Nanami Kento* y el nuevo enemigo, mejor conocido como *Mahito*.
- Arco de El festival de intercambio con *Kioto*: Después del entrenamiento que tuvo el protagonista y los demás alumnos, es que “Itadori regresa con sus compañeros antes del inicio del Evento de Buena Voluntad de Kioto. Sin embargo, los alumnos de segundo y tercer año del Colegio Técnico de Magia Metropolitana de Kioto tienen la misión de matarlo durante las batallas en equipos”. (W.C. 2021)
- Arco de El origen de la Obediencia: En este los protagonistas son enviados a investigar una serie de extrañas desapariciones en la ciudad, el cual puede afectar de forma negativa al mundo de la hechicería.
- Arco de El recipiente de Plasma Estelar: En este retrocedemos a la juventud de *Story Gojo* junto a sus compañeros de clases, *Suguro Geto* y *Shoko Leiril*, a estos se les da una importante misión, la cual es escoltar a una joven, la cual es el recipiente de plasmar estelar para *Tengen*, pero su encomienda es amenazada por un asesino a sueldo.

Arco de El incidente de *Shibuya*: “A las 7:00 PM del 31 de octubre de 2018, aparece una extraña pantalla en la Prefectura de *Shibuya* que permite que los chamanes entren pero no salgan.” (W.C. 2021) En este se muestran grandes enfrentamientos entre los hechiceros y maldiciones, dando como resultado la muerte de muchos personajes tal como *Nanami Kento*. Arco de Ejecución: Después de lo ocurrido en el incidente de *Shibuya*, son los altos mandos del mundo de la hechicería quienes emiten un comunicado para castigar los responsables de los sucedido: “1 Se ha emitido una nueva sentencia de muerte para *Suguru Geto*, 2 *Satoru Gojo* es señalado como cómplice de lo sucedido, 3 *Masamichi Yaga* enfrentará la pena capital por incentivar a sus antiguos estudiantes, y 4 la ejecución de *Yuji Itadori* debe ser llevada a cabo inmediatamente por *Yuta Okkotsu*.” (W.C. 2021)

Arco de Haciendo las preparaciones: En este se revela a un nuevo enemigo el cual organizará un evento de pelea en donde una gran variedad de hechiceros se enfrentarán, ya sean hechiceros reencarnados y los de la era actual. Siendo así que los protagonistas planifican lo que harán para evitar que el plan del enemigo funcione.

Arco de El viaje a la extinción: Se revela la identidad del villano que ha planeado todo para que el mundo entre en caos, así como sus intenciones, siendo así que los estudiantes se unen al juego del sacrificio, para llevar a cabo sus planes se dividen en diferentes equipos.

Arco de la Batalla siniestra en *Shinjuku*: “Luego de que *Satoru Gojo* sea liberado de la Prisión Confinadora, este junto con *Sukuna* acuerdan tener la pelea decisiva el 24 de diciembre en un lugar no determinado.” (W.C. 2021)

Siendo así que pasamos con el contenido a analizar sobre la serie, que al igual que con *One Piece* pasamos de un contenido cultural a uno social, religioso e incluso moral, dando como resultado los siguientes apartados:

#### **a) Yōkai, Chamanes y Maldiciones: Elementos mitológicos de la cultura Japonesa.**

“Lo cierto es que el manga, como parte de la cultura japonesa, es un reflejo de sus costumbres. Nos encontramos en el manga con acciones y objetos que para nosotros no tienen sentido pero son manifestaciones de sus supersticiones y modos de hacer” (Becerra D. 2014, pp. 368)

En este apartado podemos encontrar los exorcismos y creencias sobrenaturales, en específico, la mitología de este país, “*Sukuna* está inspirado y basado en el propio *Ryomen Sukuna*, en un demonio de la mitología japonesa. Este demonio es descrito en el *Nihon Shoki* (segundo libro más antiguo sobre la historia de Japón) y se dice que aparecía en la provincia de *Hida* (actual prefectura de Gifu) durante el siglo IV.” (Calabozo C. 2022)

Figura 70 y Figura 71: Sukuna de la mitología y Sukuna de la cultura popular.



Obtenido de: Portal dos mitos. Fuente de: <https://portal-dos-mitos.blogspot.com/2020/10/ryomen-sukuna.html> Obtenido de: Jujutsu Kaisen wiki. Fuente: <https://jujutsu-kaisen.fandom.com/wiki/Sukuna>

Dependiendo del lugar y el tiempo es que se tienen diferentes versiones de este personaje, debido a que en *Hida*, no es considerado como una entidad mala, pero en el *Nihonshoki* este tiene las características que se mencionaron antes y desobedece las órdenes imperiales, saqueo y mato gente, siendo así que se le retrató como un demonio o espectro.

Con esto en mente es que podemos ver que “El mundo creado por los manga es más dramático y denso que el mundo real, es trágico y sexual. En este mundo se combinan los valores históricos y culturales. Los manga reflejan los ritos y tradiciones junto con las creencias y forma de vida del pueblo japonés” (Becerra D. 2014, pp. 369)

En la serie se describe como una de las maldiciones más poderosas, exponen su egoísmo y que está dispuesto a cualquier cosa con tal de controlar a los demás, conforme a ello es que

se le conoce como el rey de las maldiciones, aunque antes era humano y se dice que tiene recuerdos de su vida pasada.

Del mismo modo hacemos mención de los *Shikigamis*, en particular los de *Fushiguro*, en la mitología japonesa, son sirvientes espirituales que aterrorizan a los japoneses, Los *Shikigamis* nacen a través de un ritual.

“La parte más aterradora de estas leyendas en torno a *Shikigami* no eran las criaturas en sí mismas, sino las cosas terribles que los humanos eran capaces de hacer una vez que estaban a cargo de estos devotos sirvientes” (Lozano E. 2022)

Siendo así que *Megumi* los invoca cuando va a pelear, unos de los más mencionados son los perro divinos, uno es negro (tiene un símbolo de la joya de la abundancia) y el otro blanco (tiene un símbolo de la joya del retorno al camino), la creación de estos proviene de la inspiración de la historia de *Kukai*, el fundador del budismo.

“Cuando *Kukai* se encuentra con un cazador en el bosque, le prestan dos perros. Uno es negro mientras que el otro es blanco. Sin embargo, este cazador no es un simple mortal, sino que en realidad es el dios *Kariba Myojin*, cuyos fieles perros llevan a *Kukai* al monte *Koya*, donde finalmente construye un templo”. (Townsend K. 2023)

Siguiendo con el tema esta *Nue*, es considerado el más viejo *yokai* que se encuentra en la literatura. Lo que coincide con las historias de este personaje es que ataca a las personas y es presagio de mala suerte o enfermedades.

“Los cuentos antiguos describen al *nue* como algo parecido a un pájaro por naturaleza, por lo que a menudo se pueden escuchar los cantos de los pájaros. Sin embargo, los cuentos de hoy a menudo hablan de la apariencia más parecida a una quimera del *nue*. Claro, puede que tenga alas, pero también tiene aspectos de serpientes, grandes felinos, lagartos, *tanuki* e incluso monos.” (Townsend K. 2023)

Igualmente nos mencionan otros *Youkais* de la cultura japonesa, tal es el caso de *namazu*, el cual su historia se remonta en el periodo *Edo*; se decía que los terremotos y tsunamis eran creados por los movimientos de un pez gigante, también tenemos a *kôryû* (dragón arcoíris) se creía que este provoca desgracias y enfermedades.

Figura 72: Maldiciones basadas en *Yokais*.



Obtenido de: Ecosdeasia. Fuente: <http://revistacultural.ecosdeasia.com/entre-maldiciones-y-fantasmas-los-mitos-de-jujutsu-kaisen/>

*Jujutsu Kaisen* se construye como una narrativa profundamente arraigada en las creencias, mitos y prácticas tradicionales de Japón, lo que permite al espectador no solo disfrutar de una historia de acción y terror, sino también sumergirse en una representación contemporánea de elementos espirituales y religiosos ancestrales. La figura de *Ryomen Sukuna*, basada en un demonio histórico y mitológico presente en el *Nihon Shoki*, es un ejemplo revelador de cómo el manga reinterpreta las fuentes tradicionales, dotando a sus personajes de capas simbólicas que reflejan tensiones culturales y éticas: lo humano frente a lo monstruoso, el recuerdo frente a la maldición, y el poder frente a la destrucción, siendo así que también abre paso a un análisis sobre la cuestión de lo bueno y lo malo.

#### b) ¿Existe lo bueno y lo malo en un mundo de hechiceros?

“La moral y la ética abarcan la percepción de las personas. Sea de forma individual o colectiva el punto de ver el mundo visualiza el accionar del ser humano. Las constantes peleas acerca de qué es lo correcto intermedian en dos frentes: el personal y el social.” (Muñoz, B. 2020)

En *Jujutsu Kaisen* existe una gran variedad de elementos morales y éticos, en donde los personajes están bien adentrados. Tenemos que dejar en claro que esta serie puede clasificarse como un manga más oscuro que *One Piece*, pues se nos adentra en cuestiones que tienen que ver con el bien y el mal, el sacrificio, poder y responsabilidad. Además, por el simple hecho de que habla sobre maldiciones que tienen que ser exterminadas.

Los personajes que se nos presenta comúnmente se enfrentan a situaciones las cuales son entre la vida y la muerte, dando como resultado que exista un sacrificio personal, esto se ve reflejado en los hechiceros pues deben de sacrificar sus vidas para proteger a los demás ya sean hechiceros o los no hechiceros, tal es el caso de *Kento Nanami*, al cual vemos que tiene un gran valor hacia la vida, pues es uno de los que protege a los inocentes de las maldiciones, su ética se centra en la idea de que la vida humana es valiosa y debe de ser protegida a toda costa, incluso él tiene muy claro que los jóvenes son el futuro y que no deben de cargar con responsabilidades que rebasen su capacidad, dando como resultado que él sea quien se encargue de las situaciones incluso si esto significa el sacrificarse por el bien de otro.

Figura 73: Yo soy un adulto y tu un niño.



Fuente: Tulectortomo. Obtenido de: <https://yottytech.com/news/5ba400df06a45/cascade>

“Los personajes que centran las historias manga tienen siempre fines nobles e importantes: persiguen algo, buscan algo o protegen algo. Pero para lograrlo han de pasar por numerosas pruebas y obstáculos guiándose por una ética y una moral heredadas del bushido, conjunto de principios que ha influido en casi toda la civilización japonesa.” (Becerra D. 2014, pp. 373)

De manera que los hechiceros que tienen que decidir entre sacrificar pocas vidas para poder salvar a muchas, pues en varias ocasiones podemos ver cómo hay situaciones donde existen rehenes o la destrucción que se va dando en batalla es colateral e inevitable. Aquí podemos mencionar el incidente de *Shibuya*, pues el hechicero más fuerte del *Jujutsu* tuvo que analizar

la situación y tomar decisiones arriesgadas, las cuales tuvieron como resultado muertes de no hechiceros y hechiceros, pues fue una batalla en donde los dos bandos dieron todo de sí.

Incluso este mismo en su pasado tomó una decisión que para muchos fue cuestionable, pues fue quien le dio fin a la vida de su querido amigo *Ghetto*, el cual amenazaba con la extinción de los no hechiceros, esto debido a que los consideraba monos inútiles.

“En el mundo de Jujutsu Kaisen, la distinción entre el bien y el mal no siempre es clara. Los personajes, incluidos los antagonistas, a menudo poseen motivos complejos y justificaciones para sus acciones. Esto crea una narrativa rica y multifacética donde los espectadores son invitados a cuestionar las nociones tradicionales de heroísmo y villanía.” (A. A. 2024)

Nos encontramos con otro personaje el cual es controversial, amado por unos odiado por otros, este es *Mahito* el cual es la representación o maldición que nace de la humanidad, con este es que se puede distorsionar la línea entre humanos y maldiciones, pues es uno de los personajes que explora la naturaleza de la humanidad y la maldad. En diversos momentos se cuestiona el significado de “ser humano” y hasta qué punto estos se pueden volver monstruos (esto debido a sus acciones o intenciones).

Figura 74: Maldición humana.



Fuente: Tulectortomo. Obtenido de: <https://visortmo.com/viewer/5ba6b623b823d/cascade>  
*Mahito* nos muestra una perspectiva amoral y nihilista, debido a que este ve a los humanos como simples objetos y experimenta con ellos sin tenerles consideraciones, incluso su habilidad tiene que ver con la experimentación de almas humanas, las cuales pueden ser deformadas y manipuladas a su antojo, además este considera que las almas son la verdadera esencia de los seres vivos y que su manipulación está justificada como un medio de explorar y entender su propia existencia.

Existe un momento en el manga, el cual nos pone a reflexionar sobre qué somos y cuál es nuestro papel en la sociedad, pues ¿Como el héroe pasa a tener conductas moralmente mal vistas? esto debido a que hay un enfrentamiento entre “el bien” (*Itadori*) y “el mal” (*Mahito*), donde podemos visualizar como el malo se vuelve víctima del miedo y de no querer morir, dando como resultado el cuestionamiento hacia *Yuji*, sobre si es correcto lo que va a hacer y porque tendría que hacerlo, si se supone que él es el “bueno”.

“Akutami también expresa que los personajes que, para los fans, son los “buenos” y los “malos”, realmente no existen. De hecho, cada uno tiene sus propias motivaciones. Si bien es cierto que hay personajes que persiguen objetivos egoístas y destructivos por pura codicia, hay otros que lo hacen porque están obligados a ello. Nadie tiene una verdad absoluta, por lo que nadie está equivocado tampoco. Todos los hechiceros y personajes de esta obra se mueven por su propia moral y sentimiento ético.” (Mendoza, J. 2024)

Figura 75 y Figura 76: Elección.



Fuente: Tulectortomo. Obtenido de:

<https://zonatmo.com/viewer/940983b7c46868ae3cd3ef5737b735a5/cascade>

Siendo así que podemos considerarla como una obra que desafía las categorías tradicionales del bien y el mal, desarrollando un entorno narrativo en el que los personajes operan bajo códigos morales propios, a menudo ambiguos, y donde la ética se convierte en una constante negociación entre el deber personal y las consecuencias colectivas. A diferencia de otros *shōnen* más optimistas, esta serie presenta un universo sombrío, en el que la supervivencia y la protección de los inocentes requieren decisiones difíciles, sacrificios y un entendimiento profundo de la responsabilidad individual frente a la vida y la muerte.

### c) Dinámicas Familiares y Valores en Jujutsu Kaisen: Análisis de las Relaciones Interpersonales.

Respecto al tema de Valores y familia, iniciamos su tratamiento con esta cita:

“Las relaciones personales juegan un papel vital en la forma en que los personajes enfrentan sus dilemas morales. Las amistades y alianzas, como la entre Yuji, Megumi y Nobara, proporcionan apoyo emocional y perspectiva, ayudándoles a tomar decisiones más equilibradas. Sin embargo, estas relaciones también

pueden complicar la toma de decisiones, ya que la lealtad y el afecto pueden nublar el juicio.” (A. A. 2024)

Los valores principales que podemos encontrar son la protección, la cual está muy presente en más de un personaje, llevando a cabo acciones para poder cumplir con esto, tal es el caso de *Yuji*, el cual se sacrifica al comer un dedo de *Sukuna* para poder salvar a sus amigos y proteger a los que no pueden de las maldiciones, otro claro ejemplo es *Yuta Okkotsu*, el cual estuvo bajo una maldición, pero a lo largo de su trama. Fue que la exorcizó pero una parte de ella se quedó con él, aprovechando esto es que ayuda a los demás y trata de hacer un mundo donde no haya maldiciones, como ya lo hemos mencionado con anterioridad esta *Kento Nanami*.

Otro valor que está presente es la justicia, uno de sus mayores exponentes es *Gojo Satoru*, el cual tomó la decisión de proteger a sus estudiantes y erradicar la corrupción dentro del *jujutsu*, debido a que este es un problema grande del cual no muchos saben.

Pasando al tema de la familia nos encontramos con los clanes, que en sí son grandes familias, las cuales tienen reglas, valores y expectativas por cumplir. Realmente si lo vemos desde unos ojos positivos nos podemos dar cuenta de que son familias las cuales de alguna forma lleva a cabo acciones negativas que hacen sentir mal a los que pertenecen a esta, pues sus dinámicas llegan a ser negativas, tal es el caso de los *Zenin*, esto debido a que son una familia tradicional la cual valora la fuerza y la habilidad en el uso de energía maldita, los que no cumplen con esto son despreciados y considerados inferiores (tal como *Toji Fushiguro* y *Maki*)

Lo que podemos rescatar de esta son a *Megumi Fushiguro*, el cual al no tener una relación estrecha con su hermana *Tsumiki*, se muestra que él se preocupa por ella, además de ver por su bienestar, siendo así que su responsabilidad hacia ella es que lo motiva en una gran cantidad de sus decisiones y acciones, demostrándonos que los lazos familiares pueden influir en la moral y prioridades de una persona.

Figura 77 y Figura 78: Necesito tu fuerza.



Fuente: Tulectortomo. Obtenido de:

<https://recetasmaria.com/news/5e1065355f33effb27d9d090a2db9f5e/cascade>

En esta familia también está presente un lazo de hermandad, en este caso hablamos de las gemelas *Maki* y *Mei*, en este caso nos demuestran el sacrificio y la resiliencia, en el caso de *Maki*, a pesar de ser rechazada por los *Zenin*, sigue luchando para demostrar su valor y poder proteger a su hermana; en el mundo del *Jujutsu* se cree que tener gemelos es mal presagio debido a que las habilidades que debería de tener un sujeto, pasa a ser de dos, dando como resultado que ninguno de los dos se desarrolle bien en ese mundo, tal es el caso de *Maki* y *Mei*, una no desarrolló el don de hechicería, mientras que la otra su habilidad es muy débil y está incompleta.

Incluso aun cuando al exterior se nos muestra que las gemelas tienen una rivalidad y que no se llevan del todo bien, debido a que existe un resentimiento por parte de *Mei* al sentirse abandonada por *Maki*, después de varios capítulos es que nos explican su historia y podemos ser espectadores de su realidad, la cual es que estas aun con todo lo sufrido a causa de su familia, se siguen queriendo y se preocupan la una de la otra, entendiendo así el sacrificio y

las motivaciones de la una de la otra, dando como resultado un giro inesperado en la trama. *Mei* demuestra que tan comprometida está con su hermana dando así paso a su acto más grande de amor el cual es su sacrificio para que *Maki* pueda ser un ser completo, dándole su energía maldita.

Figura 79 y Figura 80 : Sacrificio de Mei.



Fuente: Tulector tomo. Obtenido de:

<https://visortmo.com/viewer/4aee4ccb4d64a9a31566b2c861db3f19/cascade>

Pasamos con los últimos lazos notorios de hermandad que podemos encontrar en *jujutsu kaisen*, su relación es muy distinta a las antes mencionadas, debido a que uno es humano y el otro una “maldición”, siendo este el hermano mayor, *Choso*.

Al inicio *Choso* es uno de los nueve pintores de la muerte (pie de página), dando como resultado que este perciba a *Yuji* como un enemigo, después de un combate con *Yuji* es que se crearon recuerdos “falsos” de ellos juntos, siendo así que *Choso* comienza a ver a *Yuji* como parte de sus hermanos, dando como resultado un gran cambio de comportamientos y decisiones. *Choso* a partir de ese acontecimiento es que toma un rol protector y decide defender a *Yuji*, de todo mal que lo aceche, debido a que anteriormente mataron a sus dos hermanos.

*Yuji* al inicio no aceptaba este pensamiento y no lo consideraba su hermano, pero gradualmente acepta esta relación debido a los acontecimientos, *Choso* fue su apoyo emocional. Con todas estas acciones es que *Choso* experimenta la redención, pues aun siendo una maldición creada a partir de experimentos y dolor, nos muestra que la categorización de lo bueno y malo puede ser engañosa. Su capacidad para el amor y lealtad desafían las percepciones tradicionales que se tienen sobre las mediciones.

Figura 81 y Figura 82: La espalda del hermano mayor.



Obtenido de: Tulectortomo Fuente:

<https://loveteching.com/news/3357d08e9e5880d9cfbb125283c50210/cascade>

En cuanto a este aparato, la serie nos plantea una crítica a las estructuras tradicionales, representadas por clanes como los Zenin, que priorizan el linaje y el poder sobre el afecto o la equidad. Sin embargo, en medio de estas dinámicas opresivas, emergen relaciones significativas que resignifican el concepto de familia. Los vínculos entre hermanos, como los de Maki y Mai o Choso y Yuji, se convierten en espacios de resistencia emocional, donde el amor, el dolor compartido y el sacrificio permiten una redención que va más allá del origen biológico o espiritual de los personajes.

#### d) Identidad y Dualidad: El individuo y sus máscaras en la construcción del ser.

El tema de la Búsqueda de identidad es trascendente. Inicialmente está *Yuji Itadori*, él nos muestra que este proceso es importante y va tomando más fuerza su pensar debido a las situaciones que se desarrollaron en la historia.

Comenzamos con su origen y retomamos la familia. *Yuji* al ser cuidado por su abuelo, es que se le inculcaron valores como el altruismo y vivir una vida significativa. Con la muerte de su abuelo, actuando como catalizador de su búsqueda de identidad y la razón por la cual debe de ayudar a los demás es que esta moral se convierte en una parte central de su ser.

Figura 83 y Figura 84: Ayuda a la gente.



Obtenido de: Tulectortomo Fuente:

<https://visortmo.com/viewer/0d7ded52d6aa9c3ccee21da29444cb77/cascade>

La sociedad y tiempo donde se desarrolla juegan un papel importante debido a que nos muestran la era en la que vive, en la cual se tienen expectativas altas sobre el éxito académico y social, podemos entender así que es “en la sociedad individualista moderna, en donde el reconocimiento de nosotros mismos y de los demás se hace a partir de nuestro reconocimiento en cuanto individuos, más allá de nuestra pertenencia a un grupo, una categoría o a un rol social.” (Altuna B. 2009. p.35).

Siendo así que *Yuji* toma la decisión de unirse al mundo del *jujutsu* en vez de seguir siendo un alumno “normal”, como resultado él puede seguir los valores de su abuelo, retroalimentarse, ejercitarse, aprender por sí mismo.

Los desafíos y dilemas a los que se enfrenta son cuestiones que él mismo ha decidido entender y darles solución. El hecho de que conviva con *Sukuna*, representa un conflicto interno de su

deseo de hacer el bien, incluso si esto desafía el riesgo de su existencia, ya que es el recipiente de esta maldición, por ello fue sentenciado a muerte. Esta coexistencia simboliza la dualidad que existe en los seres humanos, la lucha entre el bien y mal, y el intento de encontrar equilibrio en esto.

En este punto podemos relacionarlo con el individuo y las máscaras que este tiene. Siendo así que *Yuji* representa el rostro; este se entiende “Como aquello que singulariza a cada ser humano, aquello que hace visible su ser único y valioso, aquello que el humanismo y el individualismo ético han ensalzado” (Altuna B. 2009. p.34), mientras que *Sukuna* la máscara, esta se muestra “ como aquello que oculta esa singularidad, aquello que lo remite a un tipo, a una categoría, a un estereotipo, aquello que corre el riesgo de ser intercambiable, borrable, prescindible” (Altuna B. 2009. p.34).

Cumple cada cosa *Yuji* representa lo bueno, cuidadoso, valioso y hasta cierto punto hermoso, puesto que él ayuda a los demás. Ve por el bien colectivo y es un gran soporte emocional para sus allegados, todo lo contrario a *Sukuna*, por el cual a *Yuji* lo calificaron como malo, el estereotipo que se tiene de él, está unido a *Sukuna*, se le juzgó y sentenció sin antes conocerlo, solo porque tenía en su interior al rey de las maldiciones.

Figura 85: Ejecución de Yuji Itadori.



Obtenido de: Tulector tomo Fuente: <https://loveteching.com/news/5af42d5e76f1b/cascade>

Incluso podemos afirmar que *Yuji* si cumple con la función de rostro debido a que “es un espejo del alma, sí, pero siempre para los otros. No tiene en sí la función de esconder; por el contrario, es el revelador de las emociones, de los pensamientos, del carácter” (Altuna B. 2009. p.35). *Itadori* con el paso del tiempo va teniendo un cambio en su cara con la cual podemos ver como el personaje va teniendo crisis, cambios y heridas, todo esto le sucede solo a él; no esconde nada de lo que pasa y lo que siente.

Cuando *Sukuna* toma su cuerpo no presenta ninguna herida e incluso se muestra inexpresivo, un dato curioso es que a *Sukuna* nos los muestran con símbolos en todo el cuerpo, para que se pueda diferenciar a ambos, aunque se puede ver también con el peinado. Retomando la máscara, *Sukuna* en algún momento de la trama cambia de recipiente, siendo así “intercambiado”, librando a *Itadori* del concepto en el que se clasificaba.

Con todo esto se hace presente una ruptura en el ser de *Yuji*, debido a que no sabe quién es, dudando de lo que debe de hacer, no es del todo malo esto, ya que a causa de todo lo experimentado *Itadori* busca su identidad, su ser y reafirma sus valores y moral inculcada, igualmente se guía de la socialización que tiene con sus amigos y maestros.

Figura 86: Yaga y Yuji.



Obtenido de: Tulectortomo Fuente: <https://motorworten.com/news/5af755a7db7c5/cascade>

Las relaciones que tiene son con sus compañeros de grado *Nobara Kugisaki* y *Megumi Fushiguro*, con ellos explora aspectos tales como sacrificio, lealtad, cooperación y amistad. En el caso de su maestro *Satoru Gojo* este le hace acreedor de una visión más amplia de su papel en la lucha contra las maldiciones.

Por conclusión podemos decir que es verdad que hay una dualidad representa la coexistencia de Yuji con Sukuna simboliza la lucha ética entre el bien y el mal, pero también evidencia una tensión existencial más profunda: la del individuo singular frente a la imposición de una imagen colectiva o estigmatizada. Por esto mismo es que se utilizo la metáfora del “rostro” y la “máscara” la cual cobra especial relevancia, siendo Yuji el rostro y Sukuna la máscara, dando como resultado una crisis de identidad enmarcada por el juicio social y el peso de lo simbólico.

## **b) Dinámicas de poder y desafío entre chamanes.**

En cuanto al tratamiento de lo político, el manga de *Jujutsu Kaisen* nos ofrece una narrativa compleja que permite un análisis político profundo, debido a que nos presenta un trasfondo sobre ideologías y lucha de estas, estructuras de poder como jerarquías políticas y disputa de poderes, corrupción institucional y las consecuencias de las decisiones, tanto de las figuras con poder, así como los actores secundarias.

Para comenzar, me parece pertinente abordar las jerarquías y estructuras de poder dentro del universo de *Jujutsu Kaisen*, ya que este está marcado por una jerarquía estricta en la que conviven los hechiceros y los no hechiceros.

“Respecto de las asociaciones afirma que se trata de un tipo de relación social cuyo mantenimiento de su orden está garantizado por la conducta de determinados hombres: un dirigente y, eventualmente, un cuadro administrativo que, llegado el caso, puede llegar a tener también de modo normal el poder representativo” (Marafuschi, M. 2015, p79)

Siendo así que quien representa esto, son las escuelas de hechicería, en este caso las que están ubicadas en Japón, tanto en *Tokio* y *Kioto*, pues son las que funcionan como un microcosmos de sistemas políticos y educativos, ya que esta organización refleja una estructura jerárquica donde el poder y la autoridad están bien definidas, desde los estudiantes pasando por los instructores y hechiceros graduados, y los llamados “Altos mandos”<sup>27</sup>, los cuales son un consejo que está compuesto por personas de avanzada edad con ideales conservadores que representan los interés de las cúpulas de poder que a menudo son reacias al cambio e innovación.

---

<sup>27</sup> De estos personajes se desconoce su identidad.

Figura 87 y Figura 88: Altos mandos.



Fuente: Tulectortomo. Obtenido:

<https://zonatmo.com/viewer/270aef7751bcd770aeede9cfede5af5/cascade>

En el caso del dirigente serían los altos mandos, ya que dan órdenes sobre lo que se tiene que hacer y cómo es que van a salvaguardar el mundo del *Jujutsu*, si contemplan a alguien como presunto enemigo, lo mandaran a matar, en el cuadro administrativo se encuentra *Yoshinobu Gakuganji* y las escuelas, pues es quien sigue al pie de la letra las reglas y órdenes que le da los altos mandos y hace que las instituciones mantengan el equilibrio. En algunos casos se escuchan las propuestas de quienes conforman la escuela, tal es el caso de abogar por *Yuta* e *Itadori* para que se les aplace su condena de muerte. Siendo así que “estas estructuras son concebidas con un gerente general o con un consejo directivo pero siempre con alguien dando directivas de arriba a hacia abajo como una ley physis. “ (Marafuschi, M. 2015, p80)

Con base en lo anterior, uno de los personajes principales *Satoru Gojo*, juega un rol muy importante ya que al ser el hechicero más poderosos de la época tiende a actuar como un agente de cambio dentro de este sistema, debido a que constantemente desafía la autoridad de los altos mandos, criticando la rigidez y la corrupción dentro de la estructura de hechicería. Este conflicto dentro de la serialización nos presenta las tensiones políticas entre fuerzas

reformistas que buscan utilizar el poder de manera ética para promover cambios positivos y las fuerzas conservadoras con el objetivo de resistir al cambio y mantener la perpetuación de un sistema que beneficia a unos pocos, un tema que es recurrente en la política global.

Con respecto a lo antes mencionado, debemos de decir que *Satoru Gojo* proviene de uno de los tres grandes clanes del *Jujutsu*, pero él demuestra que “El poder que puede haber más allá de la familia se limita a arbitrar más que a tomar decisiones, y el liderazgo se basa en características o capacidades personales que son intransferibles.” (Yackow A. 2010) Dando como resultado que acepte su papel como pieza en el tablero pero que no se va a dejar manipular por los demás, en sí tiene un gran potencial para ser un líder, debido a que las características que posee nadie más las tiene y su forma de socializar es amplia, trata de llevarse bien con todos los integrantes del mundo del *Jujutsu* pero sin dejarse de los altos mandos, por esto mismo es que busca un cambio para bien.

De igual forma, las autoridades de hechicería denotan la corrupción que hay dentro de las instituciones, debido a que el consejo de hechicería compuesto por los altos mandos manejan el sistema con un enfoque autoritario y, en ocasiones, arbitrario, reflejando como las instituciones pueden corromperse, cuando los sus líderes priorizan el mantenimiento de su poder sobre el bienestar colectivo, haciendo que este tema sea uno es paralelo a la corrupción que se puede encontrar en muchos sistemas políticos donde la élite gobernante manipula las reglas para su propio beneficio, a menudo a expensas de los ciudadanos comunes.

La postura de *Gojo*, y su deseo de destruir y reconstruir el Consejo, se alinea con movimientos políticos que buscan la reforma o incluso la revolución para dismantelar sistemas corruptos y establecer un nuevo orden más justo. El hecho que busque un cambio dentro del sistema hace que este deba de explotar más su manera de ser líder, pues “los individuos sólo pueden alcanzar posiciones de liderazgo y ser eficaces en lo que hacen si existen condiciones sociales favorables” (Yackow, A. 2010), cosa que sí está presente en *Jujutsu* debido a la corrupción y alta amenaza hacia los no hechiceros. Sus acciones son otro punto importante ya que con estas él se hace de compañeros, los cuales le brindan apoyo y lealtad, incluso él tiene unos cuantos a los cuales les confía todo.

Otro de los temas relevantes que aborda este exitoso manga es el de las ideologías extremistas y el tema del exclusivismo, el cual está encarnado en uno de los antagonistas, *Suguru Geto*, el cual tienen una visión radical del mundo. Con base en su ideología, lo que él busca es exterminar a aquellas personas que no poseen energía maldita, la habilidad principal de la hechicería. Con el objetivo de crear un mundo dominado exclusivamente por hechiceros, buscando la pureza y supremacía de un grupo sobre otro.

Figura 89 y Figura 90: Suguru Geto y su ideología.



Fuente: Tulectortomo. Obtenido de: <https://recetasmaria.com/news/5db5f4fa413f1/cascade>

Podemos decir que este cuenta con un aparato ideológico, ya que cuenta con una organización, en la cual se desarrolla una ideología extremista que sostiene que los hechiceros son superiores a los no hechiceros y es que “Las instituciones privadas pueden “funcionar” perfectamente como aparatos ideológicos” (Althusser, 1988. p. 13) incluso en algunos casos es represiva y funciona mediante la violencia e ideologías, por esto mismo es que *Ghetto* busca el exterminio de los “monos”. Incluso tiene un plan el cual es ofrecer a los otros países las maldiciones, que estos los maten para que así obtengan “energía” para su

lugar de origen, cosa que no es verdad pues si vemos el trasfondo, esto lo hace para que mueran de forma más fácil, que vayan a la boca del lobo.

**f) De la tradición a la modernidad: magia, cultura y el continuum folk urbano.**

¿Qué podemos decir del tema de lo social? En este apartado estaremos hablando y haciendo un análisis sobre cómo está presente el concepto de Robert Redfield “Continuum Folk Urbano”, debido a que “el interés principal de Redfield se centraba en la cuestión del cambio social y cultural que surge en las sociedades rurales a partir de los contactos y la comunicación con las sociedades urbanas” (Contreras R, Tonatiuh A. 1999)

Justo con ello podemos ver lo antes mencionado en *Jujutsu Kaisen*, ya que presenta una serie de elementos que reflejan la transición y coexistencia entre lo Folk y lo urbano. Iniciamos con el hecho de que los chamanes utilizan técnicas y conocimientos transmitidos a través de generaciones. Estas prácticas tienen su origen desde el periodo *Heian* (794-1185 d-c) y por consiguiente encontramos el periodo *Meiji* (entre 1868-1912), que fue cuando existieron las grandes maldiciones, por ende fue cuando se desarrollaron las prácticas y rituales para los exorcismos y el uso de energía maldita. Y es que:

“La sociedad folk estaría caracterizada por el aislamiento, la homogeneidad cultural, la organización de los valores sociales fundamentados en la comunidad, el carácter personalizado de las relaciones sociales, la importancia de las relaciones familiares, la trascendencia de las relaciones sagradas, el desarrollo de la expresión ritual de la creencia, entre otros.” (Contreras R, Tonatiuh A. 1999. p.214)

También podemos ver cómo es que las técnicas se fueron acoplando al mundo moderno, pues existe la de técnica de *Nanako*, aunque “se desconoce el nombre de la técnica maldita de *Nanako*. Se tiene constancia de que, a través de fotos tomadas desde un celular, es capaz de manipular a las personas e incluso a sí misma.” (W. J. 2023) o con *Kokichi*, el cual usa una marioneta, debido a que él no puede moverse pero si posee energía maldita.

Figura 91: Habilidad de Nanako.



Fuente: tuelcortomo Obtenido de: <https://zonatmo.com/viewer/5efbc4910780e/cascade>  
<https://nombresmolones.com/news/5f022af25d0e4/cascade>

Recordemos que también existen clanes los cuales a lo largo del tiempo buscan conservar su técnica maldita y mejorarla, siendo así que el que mejor o cuente con más de una sea el próximo jefe, tal es el caso de *Megumi*, al inicio se creía que sería *Naoya*, pero debido a que *Megumi* cuenta con dos técnicas fue elegido como el nuevo jefe del clan *Zenin*. Esto en la actualidad.

Si siguiendo con la familia, nos encontramos con las ideologías y los conflictos generacionales, en la serie se nos muestra como existe un desacuerdo entre los hechiceros mayores que defienden las prácticas tradicionales, los jóvenes en cambio buscan innovar y adaptar las técnicas al mundo cambiante que se está desarrollando. Por ejemplo, para los altos mandos estaba mal visto la habilidad de *Hakari*.

Figura 92 y Figura 93: Negación de nuevas habilidades.



Obtenido de: Tulectortomo Fuente:

<https://zonatmo.com/viewer/42d9607fff65edf1ef40e727b1cd8705/cascade>

Podemos encontrar los ambientes tradicionales, algunas escenas y personajes se encuentran en entornos que evocan prácticas y valores tradicionales, ya sean templos antiguos, zonas rurales.

“No es de extrañar que la ciudad urbanice el campo, debida a su influencia económica, política -especialmente burocrática-, y religioso-ideológica. Pero la influencia es recíproca, y en numerosas ocasiones el campo "ruralizar" la ciudad. Los hábitos, costumbres, orientaciones de quienes fueron migrantes se conservan, adaptándose a la ciudad” (Arturo Julian, p.65)

En varios momentos nos presentan casas tradicionales, tal es el caso de donde crían a los *Zenin*, es un entorno rural tradicional, desde la construcción, vestimenta hasta las prácticas y reglas de esta. Los *Zenin* más grandes, incluso en la ciudad portan el tipo de vestimenta

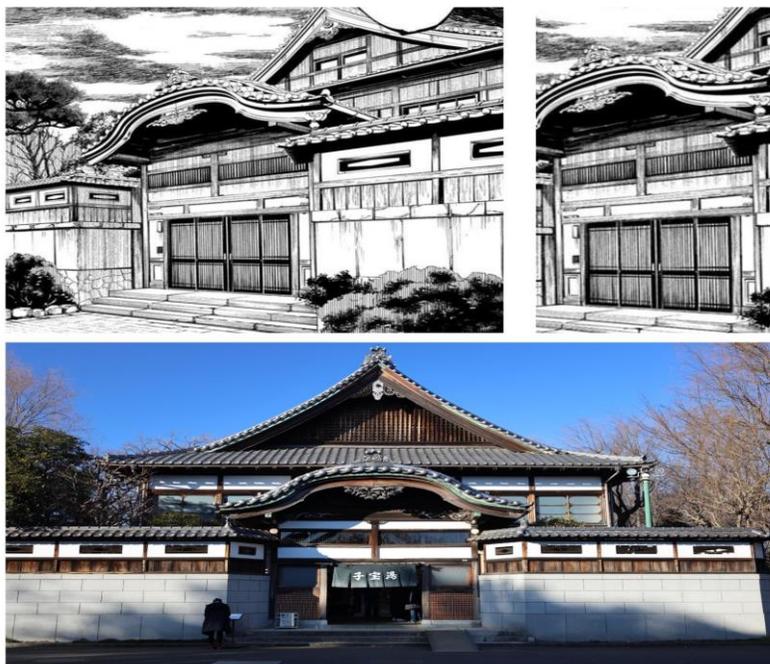
tradicional, pues estos incluso yendo a la ciudad muestran sus creencias y tradiciones, las cuales les inculcan a sus descendientes.

Figura 94: Clan Zenin.



Obtenido de: Wiki Jujutsu Kaisen Fuente: [https://jujutsu-kaisen.fandom.com/es/wiki/Clan\\_Zenin](https://jujutsu-kaisen.fandom.com/es/wiki/Clan_Zenin)

Figura 95: Construcciones tradicionales.



Obtenido de Reddit Fuente:

[https://www.reddit.com/r/Jujutsushi/comments/ngngv2/geges\\_references\\_of\\_the\\_zenin\\_residence/?tl=es-es&rdt=49719](https://www.reddit.com/r/Jujutsushi/comments/ngngv2/geges_references_of_the_zenin_residence/?tl=es-es&rdt=49719)

Están los lugares de entretenimiento tradicional, donde se encuentra uno es en el colegio técnico de Magia metropolitana de *Tokyo*, pues combinan elementos tradicionales con facilidades modernas, otro aspecto que podemos apreciar es que en donde se llevan a cabo las batallas o donde hay maldiciones es en lugares abandonados, debido a que estos cuentan con una carga de energía maldita enorme.

Incluso podemos ver la lucha de un chamán convertido en maldición (*Sukuna*) de la era *Heian* y un chamán (*Satoru*) del periodo moderno.

“La causa de la existencia del fenómeno de lo religioso ha sido siempre un punto crucial y centro de álgidas discusiones dentro de la teoría social y la filosofía, ya que la posible respuesta a dicho fenómeno revela características comprensivas tanto sobre el comportamiento de la propia sociedad, como del de los individuos.” (Camarena, M. 2009, p.2)

#### **g) Religión y creencias: La conexión espiritual y la formación de los chamanes.**

Es aquí donde se hace presente el culto del Manto estelar o la asociación de Vasijas del tiempo, está conformada por personas no hechiceras, las cuales adoran y veneran a un ser inmortal con capacidades únicas y conexión profunda con el universo y energías malditas (*Tengen*). Aunque solo en su forma “pura”, esto quiere decir que no esté contaminado o en todo caso que no tenga contacto con su nuevo recipiente.

Figura 96: Grupo Q



Obtenido de: Tulectortomo Fuente: <https://zonatmo.com/viewer/5d6dcd2a7ade7/cascade>

Por ende, se pueden considerar enemigos de los hechiceros, ya que las escuelas o mejor dicho los altos mandos quieren que exista esa fusión de Tenge con su recipiente, para que así no pierda su humanidad, ya que su cuerpo y mente sigue evolucionando. Incluso existe un ritual que se debe de llevar a cabo el cual consiste en que Tenge se fusiona con su recipiente estelar. El antes mencionado es una persona especial debido a que tiene una conexión espiritual única con *Tenge* y pueden soportar el ritual de fusión sin que sea destruido. (Ritual - chamanismo) Los resultados del ritual son que Tenge mantenga sus poderes y evita la degeneración de cuerpo y mente.

Podemos ver el animismo en la serie, como bien sabemos Tylor es el exponente de esta corriente, “misma que reconocía la creencia de la existencia de una alma que generaba la vida dentro de las cosas y seres humanos, además de que considera que ésta es la base para todas las religiones” (Camarena, M. 2009. p.3)

El culto surge debido a que Tenge es quien mantiene el equilibrio entre las maldiciones y el mundo humano. Incluso se le da el título de ser una entidad omnisciente y benevolente la cual guía a los hechiceros del *Jujutsu* y protege a sus seguidores de fuerzas malignas.

Figura 97: Hechizo de las barreras.



Obtenido de: Tulectortomo Fuente:

<https://zonatmo.com/viewer/2ac8658407f18f8c926b0738d67f2fa8/cascade>

Además el alma, “Opera como una entidad explicativa de los fenómenos que los seres humanos no podemos explicar, aunque no es la adoración de los objetos una devoción por los mismos en su forma material, sino un culto a las características sobrenaturales que a éstos se les deposita o la generación de un conjunto simbólico en torno a dichos objetos y de un escenario de la manifestación de las presencias no naturales o sobrenaturales, mismas que podemos llamar divinas.” (Camarena, M. 2009. p.5)

Siendo así que a Tenge se le puede considerar como el alma y la entidad que expone el *jujutsu* y el que da una explicación a los no hechiceros de lo “sobrenatural”, lo que no entienden y no ven, dándoles de alguna forma la tranquilidad y conocimiento que ellos necesitan para calmar sus dudas sobre lo que no conocen o más bien lo que no pueden ver.

A continuación se mencionara la relación de *Jujutsu kaisen* y el chamanismo. Como bien sabemos los chamanes se suelen relacionar con los espíritus, además de que tienen una distinción, de la cual se puede decir que “Por todas partes, tanto en el mudo primitivo como en el moderno, hay individuos que pretenden sostener relaciones con los “espíritus, ya sean poseídos por estos últimos, ya sean ellos los que los dominan” (Eliade, M. 2009. p. 24).

En la serie podemos apreciar un poco de ambas cosas, tal es el caso de Geto, él posee una habilidad con la cual puede tener maldiciones bajo su poder, siendo así que los domina y dice que hacer, incluso los saca a pelear. Siguiendo con lo de ser poseído, se ve en este mismo personaje, siendo ahora conocido como *Kenjaku*.

Siguiendo con este tema de los espíritus, se sabe que los chamanes son los mediadores entre el mundo físico y el mundo espiritual, además de que son quienes protegen y sanan a las comunidades.

“Los principales métodos de reclutamiento de los chamanes son:

- 1) La transmisión hereditaria de la profesión chamánica y
- 2) La vocación espontánea (el llamamiento o elección)” (Eliade, M. 2009. p. 29)

Están los clanes, donde los integrantes de la familia heredan las habilidades del *jujutsu*, cada clan se especializa en distintas técnicas, tal como el Clan *Gojo* con el poder de los seis ojos, o el clan *Kamo*, su técnica es la manipulación de sangre, en el caso del clan *Inumaki*, es el discurso maldito, como bien se ve, cada uno tiene distintas características que los hacen fuertes en el ese mundo.

Donde podemos ver el segundo punto, es con *Kento Nanami*, debido a que no hay otros chamanes dentro de su linaje y su método de inscripción al colegio de Tokio fue por reclutamiento, siendo así que cedió al llamamiento y se dedicó en su tiempo a ser parte del *Jujutsu*.

“Cualquier que haya sido el método de selección, un chamán no es reconocido como tal, sino después de haber recibido una doble instrucción: primero, de orden extático (sueños. Trances, etc.) y, segundo de orden tradicional (técnicas chamánicas, nombres, y funciones de los espíritus, mitología y genealogía del clan, lenguaje secreto, etc)” (Eliade, M. 2009. p. 29)

En este caso podemos decir que en *Jujutsu Kaisen*, lo extático es con lo que se supone que deben “nacer” poder ver maldiciones (en el caso de *Maki*, ocupa lente debido a que carece de esa habilidad) y el orden tradicional es cuando van al instituto de hechicería donde les enseñan cómo funcionan las maldiciones, sus clasificaciones y se les pone pruebas sobre cómo actuar en las situaciones donde estas sean una amenaza para la sociedad.

Incluso casi todos los personajes de *Jujutsu*, tienen objetos y armas, las cuales se pueden considerar como sagradas, ya que estas sirven para purificar y sanar a las personas.

Con esto concluimos este apartado donde podemos ver que la serie y la religión o en todo caso y más directo el chamanismo, coexisten y comparten características que giran en torno a la interacción con el mundo espiritual, el uso de rituales y objetos sagrados, además de la protección y curación de la comunidad.

El anime y el manga, más allá de su apariencia de entretenimiento, se pueden considerar como exponentes de narrativas las cuales pueden llegar a estar cargadas de simbolismo, crítica social y reflexión ética. Obras como *One Piece* y *Jujutsu Kaisen* muestran cómo estas formas culturales permiten explorar temas profundos como la identidad, la amistad, la libertad, el poder y la moralidad. Mientras *One Piece* destaca por su riqueza simbólica y emocional, promoviendo valores que impactan directamente en la construcción de identidad de los jóvenes, *Jujutsu Kaisen* confronta al lector con dilemas éticos y estructuras de poder como en la política o la corrupción institucional, dando como que se pueda reflexionar sobre las tensiones reales de la sociedad contemporánea.

Ambas obras, desde sus diferencias estéticas y temáticas, comparten la capacidad de ser interpretadas desde múltiples contextos culturales, generando significados diversos según la experiencia y el entorno de cada espectador. Esto convierte al anime y al manga en espacios de encuentro intercultural y en plataformas para la crítica social, la exploración simbólica y

la construcción de nuevas formas de identidad. Estudiarlos desde una perspectiva antropológica y cultural permite comprender cómo estas narrativas influyen en la sensibilidad de las nuevas generaciones, quienes no solo consumen estas historias, sino que las incorporan activamente a sus formas de pensar, sentir y vivir.

El siguiente capítulo hablaremos y analizaremos las categorías principales de esta tesis, además de las respuestas de los entrevistados, se muestra el trabajo que se llevó a cabo para la elaboración de esta tesis.

## **Capítulo 3 Estudio etnográfico de las percepciones de los jóvenes hacia las narrativas manga: su impacto en la identidad.**

### **Introducción**

En este último capítulo daremos cuenta de cómo planeamos, organizamos el trabajo de campo y con qué criterios sistematizamos y presentamos los resultados de la información recolectada. Tal vez, la primera tarea a la que nos enfocamos fue la de definir las características de nuestros informantes. Luego, pensamos en que había que afrontar la planeación del instrumento o entrevista a aplicar (rescatando, claro está, las categorías teóricas que nos planteamos en el orígenes de esta tesis) y, finalmente, planear las “cajas” o cuadros donde quedarían sistematizadas las narrativas. Finalmente se expondrían tales resultados en una narración más estructurada. Eso se explica en los siguientes apartados.

#### **a) Diseño de la investigación empírica.**

Aunque la teoría es una interpretación que nos ayuda a entender el mundo de lo práctico, para acercarnos al valor que tienen el manga o el anime entre los jóvenes nos planteamos primero el problema de seleccionar a los informantes. La selección del informante se hizo bajo los siguientes criterios:

a) Seis jóvenes entre 15 a 18 años.

b) Seis adultos entre 21 a 25 años.

Posteriormente, nos dimos a la tarea de esbozar algunos elementos mínimos de organización del trabajo de campo. Para ello diseñamos la siguiente ficha técnica:

FICHA TÉCNICA DEL PROCEDIMIENTO METODOLÓGICO	
Procedimiento Metodológico	Cuestionarios y entrevistas con preguntas abiertas, administradas por una escala de lickert
Universo	Comunidad de usuarios jóvenes, adultos e informantes expertos.
Ámbito	Megalópolis de la ciudad de México
Forma de Contacto	Establecimientos dedicados a la venta de productos de anime-manga y por medio de correo electrónico proporcionado por el director de tesis.
Grupo definido	15 individuos.
Grupo Real	14 individuos.
Elaboración de instrumento	Una semana del 24 al 28 de abril de 2023.
Fecha de prueba piloto	01 al 08 de Mayo de 2023.
Fecha de trabajo de campo	10 de Mayo a 30 de Junio de 2023.
Análisis y sistematización de información	Técnica de análisis de relato de vida enfatizando cómo se le representan las categorías teóricas en su consumo cultural
Recursos financieros y materiales	Alrededor de 500 – 600 pesos
Transporte	500 pesos.
Acompañante	Carlos Daniel Ambrosio Pérez

Los Instrumentos se planean con base en las categorías teóricas:

Categoría	Número de pregunta
<b>Identidad Símbolos y significados</b>	1 a 4
<b>Símbolos y significados</b>	5 a 11
<b>lenguaje intercultural</b>	12 a 17
<b>Valores culturales</b>	18 a 22

<b>CUESTIONARIO No. 1 PARA ENTREVISTA A CONSUMIDORES</b>	
Nombre o Seudónimo:	Fecha y Lugar:
Género:	Edad:
1. ¿De dónde eres originario?	
2. ¿A qué te dedicas?	
3. ¿Desde cuándo comenzaste a consumir anime y manga?	
4. ¿Tiene algún valor en anime o manga para ti?	
5. ¿Qué series y personajes son tus favoritos? ¿te identificas con alguno?	
6. ¿Tienes alguna rutina específica cuando lees manga o ves anime? ¿Qué elementos incluye?	
7. ¿Hay algún anime o manga que consideras especialmente importante o significativo para ti? ¿Por qué?	
8. ¿Has asistido a algún evento relacionado con anime o manga, como una convención o festival? ¿Cómo lo preparaste y qué actividades realizaste durante el evento?	
9. ¿Hay algún momento específico del día o de la semana en el que te gusta ver anime o leer manga? ¿Por qué?	
10. ¿Tienes algún objeto relacionado con el anime o manga que consideras como un amuleto para ti? ¿Qué significado tiene para ti?	
11. ¿Qué papel juega la comunidad de fans de anime y manga en tu vida? ¿Has participado en alguna actividad organizada por esta comunidad?	
12. ¿Qué crees que es lo más representativo del anime y manga?	
13. ¿Qué es lo que más te gusta de esas historias? Y ¿Qué es lo que has aprendido de las historias de estas obras?	

14. ¿Has encontrado alguna relación con autores, lugares, tradiciones del país nipón en los animes y mangas que consumes?
15. ¿Has notado alguna simbología recurrente en el anime y manga que hayas visto o leído? ¿Cuál es su significado para ti?
16. ¿Cómo se utilizan los símbolos culturales o religiosos en anime y manga? ¿Hay alguna serie que creas que los usa de manera especialmente interesante?
17. ¿Cómo crees que la simbología en el anime y manga puede reflejar aspectos de la cultura japonesa o de otras culturas representadas en estas series?
18. ¿Has experimentado algún cambio en tu interpretación de una serie en anime o manga después de aprender más sobre la simbología presente en ella?
19. ¿Cuáles son algunos de los temas y mensajes que se han abordado en el anime y manga de contracultura? ¿Hay alguno que te haya impactado especialmente?
20. ¿Cuáles son algunas de las formas en que el anime y manga representan o desafían las normas culturales y sociales dominantes?
21. ¿Has visto o leído algún anime o manga que consideres como una obra de contracultura? ¿Por qué?
22. ¿Cómo crees que el anime y manga han ayudado a dar voz a grupos marginados o sub representados en la cultura popular?

La razón por la cual no hay preguntas en específico de *One Piece* y *Jujutsu Kaisen* es debido a que esta tesis va a más enfocada en cualquier anime y manga que haya tenido o tenga un impacto en los jóvenes, lo cual cubre las cinco categorías planteadas desde un inicio para el análisis de la información, además de que por lo menos tres informantes sí mencionaron estas obras y si se incluye en las citas para una mejor explicación. Es verdad que *Jujutsu Kaisen* y *One Piece* se retomaron pero es para ejemplificar los contenidos, culturales y sociales que podemos encontrar en el *anime y manga*, más en específico con el género de *shonen*.

Se ha considerado que es distinta la información que se recibe de los informantes a aquella que es observada directamente por el investigador. Por ello, propusimos la siguiente guía de observación:

Guía de observación	
Distribución:	<p>Sótano: Se pueden encontrar accesorios para videojuegos, <i>panini point</i>, venden cartas de <i>Yu-Gi Oh!</i>, <i>Pokemon</i>, coleccionables.</p> <p>Planta baja: Lo principal es reparación y venta de celulares, reparación de consolas.</p> <p>Primer Piso: Encuentras mangas con el distribuidor <i>kamite</i>, reparación y venta de consolas (actuales y retro), comics, videojuegos, dulces.</p> <p>Segundo Piso: Reparación y venta de consolas, ventas de cartas, figuras coleccionables, <i>mangas</i>, ropa, <i>cosplay</i>, posters, videojuegos.</p> <p>Tercer piso: Área de Comida (típica japonesa), coleccionables, dulces, snacks.</p> <p>Cuarto piso: Consolas de renta, baile, venta de <i>cosplay</i>, tarjetas coleccionables, puestos de snacks.</p>
Propósito:	Observar cómo las personas van y consumen a los puestos de la <i>frikiplaza</i> , además de cómo se desenvuelven en la sociedad, si tienen algún distintivo y los actos que hacen.
Lugares a donde ir:	Donde sería recomendable es en el primer piso y en el segundo, pues es donde se encuentran más productos, además de que es donde se encuentran más personas.
¿Cuándo? ¿A qué hora?	Sábado debido a que transcurre más gente. De una de la tarde a cinco, debido a que los locales están abiertos en su mayoría.

Fenómeno a observar:	Identidad cultural y subculturas, esto en los espacios donde se reúnen los fanáticos, su forma de vestir y comportamientos, consumismo cultural debido a la compra de productos relacionados con los <i>otakus</i> , <i>frikis</i> , <i>cosplayers</i> .
----------------------	--

Finalmente, presentamos el Cronograma para el levantamiento de información:

Actividades	Agosto- Diciembre 2022	Enero- Marzo 2023	Abril - Mayo 2023	Junio -Julio 2024	Agosto- Septiem bre 2024	Octubr e- Diciem bre 2024	Enero- Marzo 2025
Elaboración de protocolo							
Redacción de introducción							
Primer capítulo							
Segundo capítulo							
Diseño de investigación empírica							
Elaboración de instrumentos							
Monitoreo de instrumento							

Levantamiento de información							
Redacción del tercer capítulo							
Conclusiones y revisión de redacción.							
Elaboración de presentación.							

Como ya quedó señalado, la metodología para enlazar este capítulo empírico con el teórico será retomar las cinco categorías propuestas anteriormente. Así, la exposición de la información verbal recabada se dividirá con base en estos cinco rubros,<sup>28</sup> y con las que vamos a sistematizar los testimonios recibidos. Esto nos ayudará a clasificar las narrativas de nuestros entrevistados para llevar a cabo una interpretación de los datos recolectados. Así, podemos explicar el procedimiento de recolección de datos. Iniciamos con prueba y error en las entrevistas semiestructuradas, cuando se hicieron modificaciones fue que se empezó el levantamiento de datos. Con este enfoque fue posible el obtener información detallada y profunda sobre experiencias, opiniones e incluso reflexiones personales de los informantes, esto nos facilitó que existiera una flexibilidad para explorar cuestiones que se fueran presentando durante la aplicación de entrevistas.

La muestra estuvo compuesta por jóvenes adultos de entre 19 y 25 años, los cuales cumplen con la característica de ser consumidores regulares de anime y/o manga. Se les contactó principalmente por medio del trabajo de campo y redes sociales. La selección de éstos fue intencional, ya que se estuvo revisando su perfil, tanto en persona como en alguna red social.

---

<sup>28</sup> Remitiéndose al marco teórico, las categorías con las cuales vamos a organizar la información, y que estructuran la narrativa del anime y manga, son las siguientes: Identidad, símbolos y significados, lenguaje intercultural y valores culturales.

Se utilizó también la metodología de bola de nieve ya que tres de los entrevistados los contacté por medio de otros dos informantes.

La tabla que se presenta a continuación es un ejemplo de cómo se organizó la información por categorías (una vez transcritas las entrevistas) a fin de obtener los resultados finales.

Categoría	Indicadores	Narrativa	Interpretación
Símbolos y significados.	<p>Impacto de los símbolos visuales y el reconocimiento. Reinterpretación de estos, tanto tradicionales como modernos. Incluso una interpretación y significado personal o en grupo sobre los personajes.</p> <p>Preferencia entre el doblaje o subtítulos y la manera en la que puede afectar la percepción cultural.</p>	<p>Hay animes donde la religión se respeta mucho y pero hay otros donde se les hace la crítica, a mí me encanto que en shingeki el culto o sea la religión era hacia las murallas, me encanto porque de cierto modo es una crítica, porque ya ves que en mi familia está el tema de la religión y la verdad es que si me tenía un poco cansada, entonces ver esto, ver que el culto era hacia unas estructuras si me ponía a reflexionar que era una crítica.</p> <p>También está el hecho de lo auditivo, porque en muchas ocasiones nos gusta como habla o se expresa el personaje y es curioso porque ahorita los animes actuales no tienen ese nivel, de los animes de antes, siento que ya no le echan ganas.</p>	<p>La interpretación que se realiza para cada categoría y se reporta de manera más detallada en la siguiente sección.</p>

<p>Lenguaje Intercultural.</p>	<p>Entendimiento o aprendizaje del idioma japonés. Forma en la que se narran las historias y como les hace tener varias perspectivas.</p>	<p>Tienen que ver con lo sensorial, ya que puedes ver y escuchar, puede que no los puedas oler pero casi casi. La ilustración juega un papel importante ya que en muchas ocasiones el anime no está a la altura del dibujo del manga, hay veces en las que te engancha más el manga.</p>	
<p>Identidad</p>	<p>Influencia de los personajes en el comportamiento, toma de decisiones en la vida de las personas. Incorporación de elementos visuales, simbólicos y auditivos en su identidad. Participación en subculturas derivadas del anime y manga. Concepto de otaku y sus estereotipos.</p>	<p>Todos los aspectos visualizados influyen en la vida. Te hace ver las cosas desde puntos de vista y creaciones totalmente diferentes, desde los detalles más mínimos del dibujo del manga hasta el desarrollo de la historia; también la influencia del consumidor para crearse en video o live action. La manera en la que ha influido el manga o anime es una parte de identidad de lo que me gusta o no, y puedo llegar a idealizar.</p>	

<p>Valores culturales.</p>	<p>Valores o principios promovidos en el anime/manga. Contracultura promovida por medio de los discursos en el anime y manga.</p>	<p>Dependiendo del género son los temas que tienen en común, por ejemplo en los mangas y animes de shoujo está el de romance escolar o en el trabajo, mensajes de belleza o de amor propio, superación de obstáculos y amistad, pero en el género shounen es similar pero se enfoca algunas veces en ser el más fuerte, conocimiento, amistad, entre otras.</p> <p>He aprendido mucho de ellos y me han fascinado cada lección de ellos, e incluso podría decir que las aplico pero actualmente los consumo por diversión. Regularmente esta naruto, el compañerismo y la amistad. Muchos de motivación, y los nuevos animes son de reencarnación, no hay problema con que caigas, es como la de Shumatsu no valkary, colocan mucho el núcleo familiar, el kurikua, es una franquicia en Japón, cada uno tiene su distinta historia, como los lazos de amistad, metieron lo del racismo, que no discrimines a los demás.</p>	
----------------------------	---	--	--

Iniciamos el análisis de los testimonios a partir de la primera de las categorías ya seleccionadas.

### **b) Categoría Identidad**

El consumo de anime y manga son bastos en contenido, siendo así que no se limita solo al ocio y entretenimiento, pues pueden jugar un papel importante en la formación de identidad personal y social de sus consumidores. Además de que llega a ser significativo para los lectores debido a que los personajes, narrativas y símbolos (visuales /auditivos) pueden actuar como herramientas con las que los aficionados moldean su comportamiento, toma de decisiones y percepción de sus contextos culturales. Con esto en mente, podemos decir que esta categoría busca explorar la manera en la que las historias narradas en el *anime* y *manga* influyen en la vida cotidiana de los consumidores, desde su comportamiento hasta su participación e integración en grupos o subculturas.

Esta afirmación se puede constatar en el testimonio de nuestro entrevistado 10. Se trata de un joven de 24 años, estudiante de comunicación y en ocasiones comerciante. Reside en Pachuca desde hace diez años, empezó a consumir *anime* “conscientemente” aproximadamente en el 2020, pero desde muy chico tuvo sus primeros acercamientos al anime con caballeros del zodiaco. Entró al mundo del *manga* por deseo propio ya que le gusta lo audiovisual. Así responde la pregunta ¿Cómo crees que el *anime* y el *manga* han influido en tu vida personal y en tu visión del mundo?

Realmente bastante. Sí, creo que soy la persona que soy por el anime que he consumido. Pero si tuviera que definirme en un producto de visual, sería el anime. Sí ha cambiado mi forma de ser. Uno dice cómo ¡ah en películas de *Disney* hay buenas enseñanzas! [Pero] en el anime y manga tienen fuerza... no sé si sea la cultura. [Me inspira] El dibujo, la animación, por eso me sorprende muchísimo, incluso en mi forma de vestir. *Haikyuu*, me ofreció muchísimo, sobre todo muchos personajes que sus enseñanzas que son simples. Cuando algo me pasa, recorro a consumirlo, este personaje pasó por algo peor... su mentalidad de crear tu máxima versión como Saitama o el de la bicicleta. (Informante 10, 2024)

Podemos mencionar cómo el entrevistado nos explica qué significa tener una mentalidad creando “tu máxima versión” según los animes que ha consumido:

Los temas de superación personal, ser mejor, ser la mejor versión de ti mismo, echarle ganas, pero creo que en general dejar el enojo u odio de lado, saber controlar, y tener un espacio seguro, aprender a expresarte, a que no debes de ser un lobo solitario, que no tienes que estar solo toda la vida, salir del caparazón y no tener enemigos. Idem Como podemos leer, el testimonio de nuestro entrevistado 10 refleja cómo el anime llega a ser un eje central en su formación de identidad. También cómo lo ha ayudado a encontrarse a sí mismo. En ocasiones afirma que su personalidad y carácter ha sido moldeado por su consumo a estas historias, incluso llega al punto donde si el tuviera que definirse como un producto visual, elegiría el *anime* como su exponente. Otro aspecto donde se ve influenciado es en la forma de vestir, siendo así que esto también se incorpora a su identidad física y estética, de alguna forma es una manera en la que él se puede expresar.

Algo que me resulta interesante es la comparación que hace con las enseñanzas que se presentan en *Disney* y en *anime* y *manga*; reconoce que ambos ofrecen buenas lecciones, pero le brinda al anime un mayor impacto, pues sus enseñanzas son más profundas o apegadas a la realidad de cualquiera, pues este puede servir como un espacio seguro y una herramienta de superación, ya que con las historias que se le brinda en el anime, él puede tener un ejemplo de cómo gestionar sus emociones, ya sean negativas o positivas.

Algo semejante ocurre con la entrevistada 1, la cual comparte algunos aspectos con el entrevistado número diez. Se trata de una joven de 19 años, originaria de Tulancingo, actualmente es estudiante de derecho, empezó a consumir anime desde segundo de secundaria a la edad de catorce años, su primera interacción fue por medio de un compañero, ya que estaba viendo “algo diferente”. En este caso ella nos responde a ¿Qué series y personajes son tus favoritos? Y ¿Te identificas con alguno?

Unos años después llega *One Piece* a mi vida y con eso llega Sanji a mi vida, ¡uy cuando sale la historia con Zef!, de cómo se lleva con él, sentí bien bonito y dije ay qué bonita persona porque él (*Sanji*) no dejaba a nadie sin comer y era de no me importa quien seas, también de cómo trataba a las mujeres, antes del *time skip* porque después si me da cosita. Antes se me hacía respetuoso y muy amable, era de que muy considerado y un personaje muy amable. Pero pasa que cuando llegó al arco de *Big*

*mom*. Cuando llega ese arco y veo todo el pasado que tiene con su papá, fue cuando me identifique, con la escena cuando *Sanji* trato de robar la llave y su papá le dijo que no dijera que era su padre, esa escena me marcó y la sentí, dije lo sentí así, sentí su dolor y todo lo que pasó. Me identifique bastante con él, porque es muy humano y no sé le tengo mucho aprecio, por él cómo ve la vida, porque a pesar de todo lo que han hecho el sigue y ayuda a los que le hicieron daño. Cita del informante. (Informante 1, 2024)

Después nos ilustra como las redes sociales o plataformas digitales relacionadas con el *anime* pueden convertirse en espacios claves para la socialización y autoexploración, además de conectar con personas y tener un sentido de pertenencia con ellas, aunque no las conociera, esto debido a que en su pueblo no había nadie con quien compartir sobre ese tipo de intereses.

Si, pues antes era *amino*<sup>29</sup> era muy importante, créeme que mucho ya que al no tener a nadie con quien hablar de estos temas, era donde me daba mi escapadita, además convivía y platicaba con ellos sobre mi vida, aunque nunca los conocí en persona. Llegué a tener bastantes seguidores en mi cuenta y me fue muy bien. Idem

De igual forma nos mencionó un poco sobre el anime tuvo una repercusión positiva en sus intereses creativos y profesionales, lo cual es importante ya que son decisiones las cuales pueden durar hasta que uno muera o repercuta en un futuro:

¡Uy sí! bastante, [en los] creativos tal vez por el tema de dibujo, me gustaba mucho dibujar, aunque ahorita ya no lo hago, aunque no lo creas influyó mucho en estudiar derecho, la verdad, creo que lo que más me motivó fue *One Piece* y dije ¿Por qué no derecho? La verdad me interesa mucho el tema de los asesinos seriales y la psicología, incluso pensé en estudiarla, pero cuando veo las injusticias que pasaban en el anime, decía ¿pero por qué? y [había] cosas tan obvias de resolver, de que tenían varias maneras o lo puedes hacer de esta forma, eso me daba coraje y digo porque te callas [cuando ves o vives una injusticia] Idem.

---

<sup>29</sup> Es una red social en la cual existe una gran diversidad de fandoms y comunidades las cuales pueden publicar teorías y datos sobre sus series favoritas, además de interactuar en foros, encuestas y chats.

El testimonio de nuestra informante número uno, nos muestra que con los personajes de anime y manga puede llegar a existir un nivel profundo de empatía o identificación emocional, en este caso con *Sanji* de *One Piece*, Nos narra cómo aspectos de la historia de *Sanji* y su figura paterna (tanto biológica como adoptiva), le generó una conexión profunda. La relación padre e hijo que se nos muestra con su padre biológico está marcada por el rechazo y humillación, lo cual resuena con sus vivencias del pasado y se ven proyectadas en la narrativa del personaje. La identificación no solo es emocional, pues podemos ver que está presente lo moral, ya que lo describe como un personaje amable y respetuoso, que trata bien a las mujeres y ayuda a los demás, siendo así que *Sanji* puede jugar con el papel de ser un modelo de conducta.

Algo curioso que me impactó fue el hecho de que, por medio del consumo de anime, específicamente *One Piece* fue que la entrevistada decidió estudiar derecho, con este punto podemos decir que el anime no solo puede influenciar en la identidad, sino que también en la toma de decisiones importantes, pues se trata de una carrera profesional la cual va a ejercer. Al ver situaciones injustas en *One Piece*, tuvo que buscar una solución en la vida real para poder combatir en contra de esta.

Cosa parecida sucede con nuestra siguiente entrevistada, la cual nos relata que algunas series le ayudaron a reafirmar su gusto por algunos temas o cosas. La entrevistada 2 es una joven de 25 años, originaria del pueblo de Los Reyes Acozac, se encuentra en proceso de titulación por tesis en la licenciatura en farmacia. Su gusto por el anime comenzó desde los 12 años, ya que fue influenciada por una de sus primas con la película de “*El viaje de Chihiro*”.

Nos explicó que realmente el anime sí tuvo influencia en su vida y cómo es que ella vivió su proceso de aceptación y consumo del *anime*:

Si influyó de manera positiva y en gran medida en mi personalidad, regularmente en la época en la que comenzaron los *otakus* eran mal vistos así que fue tomado al inicio como un *hobby* y ahora es como una actividad esencial dentro de mi vida personal. En cuanto a la visión realmente me ayudó a cambiar las perspectivas de cada personalidad de las personas, sueños, metas, actividades y tuve un shock cultural en cada actividad, más en la parte académica, más que nada por las horas de estudio, ya que acá no es tan común tanta dedicación, yo solo iba a la escuela. (Informante 2)

Nos contestó una pregunta que es importante la cual es ¿El anime y el manga han influido en tus intereses creativos o profesionales? Ya que puede abarcar varios aspectos de la vida diaria, tal como hábitos cotidianos o abordar actividades en específico:

Si han influido mucho, los intereses creativos, diseños y dibujos son precisamente por influencia del mundo *kawaii* y del *shoujo* que han influido en la parte de vestimenta, arreglo personal e incluso en hábitos, de manera profesional dependiendo en la actividad es la influencia que se tiene, en mí así muchas veces trato de realizar una actividad bajo la influencia de un personaje. Idem

Está el hecho de que con mangas en específico fue que obtuvo más conocimiento e inspiración para la toma de decisiones y en algunos casos llevar la reflexión más allá, sin ser superficial, esto podemos leer a continuación:

*Full metal alchemist*, cuando inicié a leer el manga comencé a interesarme en la alquimia y en parte por la química, biología que son materias que actualmente me gustan y se conjugan con mi licenciatura. *Isekai yakkyoku*, es un manga que antes de comenzar la licenciatura tuvo un gran impacto sobre mí ya que fue decisivo para elegir mi carrera como farmacéutico y más porque me interesaban la parte de venenos y salud al mismo tiempo. *Dr. Stone*, reforzó mi perspectiva y valoré más la materia de química por lo interesante que realizaban las reacciones. Idem

Con respecto a nuestra entrevistada número dos, ella nos comenta que su consumo por el anime inicialmente era un *hobby*, el cual paso a ser una actividad esencial en su vida personal. Este proceso de aceptación del anime dentro de su identidad nos puede mostrar que existió una evolución personal y social, ya que antes solo era un pasatiempo y ahora ha ganado una relevancia en su vida e intereses.

De igual forma nos menciona que el anime le ha ayudado en la forma en la que percibe a las personas, sus sueños y metas, esto pasa ya que está relacionado con las narrativas y personajes que presentan en estas, pues cada uno tiene diferentes trayectorias de vida y valores, siendo así que ella obtuvo una expansión de percepciones sobre cómo las personas o en este caso los personajes abordan sus objetivos y desafíos.

Con nuestro informante número diez comparten el hecho de que el anime la influenció en la moda y arreglo personal, adoptando así un estilo *Kawaii* con el que se expresa. En el caso de nuestra informante número uno, comparten sobre como el anime lo pueden tomar como fuente de inspiración en el aspecto académico y profesional, ella nos menciona tres *animés*, de los cuales coincide que cada uno a su manera generó interés por temas que desconocía o que podía aprender más, dando como resultado reafirmar su amor por su licenciatura.

Nuestro informante número 4, el cual es un joven de 23 años, originario del estado de México. Tiene un título de diseñador, pero es tatuador. Empezó a consumir anime desde los 6 años, aunque él no sabía que era “*anime*”, ya conscientemente fue hasta prepa que investigó más sobre el tema. Él nos habla sobre su género favorito y porque es ese, ya que no es una elección superficial o al azar:

Los géneros, como tú sabes, existen muchísimos, hay unos que son para pasar el rato, pero el que puedo decir que es mi género favorito es el *Shonen*, no sé si lo tenga que explicar, que es, pero tal cual es un anime que tiene historia y trata sobre un protagonista que se vuelve poderoso. Los *shonen* me llenan de motivación, lo cual puede parecer raro porque ¿Cómo un anime, una caricatura te va a llenar de motivación? Pero yo creo que sí, te ayudan a... por ejemplo *Naruto*, bueno ¿de qué trata?...cuando lo comencé a ver, te das cuenta de que él era como el rarito, que nadie lo quería pero a pesar de eso sigue echándole ganas, a pesar de eso decía: no pues yo voy a ser pro, tenía una meta y pasó por muchas cosas y nunca dejó su meta, eso te motiva y de cierta manera a mí me motivó, porque dije tengo una meta no lo voy a dejar, es como con los otros animés donde te dicen tienes que entrenar, comer bien, ser buena persona y así vas a alcanzar a hacer tus metas, entonces yo creo que por eso lo veía porque me daba mucha motivación, cosa que tal vez no encontraba con mis amigos o así, entonces ahí es donde digo esto me está llegando y realmente me está dejando un mensaje, por eso son mis favoritos ese tipo de *anime*, porque luego es de, hoy me levanto desmotivado y me aviento un capítulo y me digo lo tengo que hacer. Por eso me gusta. (Informante 4)

El *anime* puede ser una manera en la que el consumidor se sienta parte de “algo” o alguien pues se crea una idea y se concientizan sobre sus personajes y como estos lo hacen ser él, las historias y su narrativa pueden fomentar el “ser bueno” o pensar que nacieron para serlo:

Pues mira, en cuanto a mis favoritos siempre me voy a ir *Naruto*, es uno de mis favoritos, también me gusta *Goku* y *Vegeta*, sé que son polos opuestos, ahorita apenas me vi *Kimetsu No Yaiba* y me gusto *Tanjiro*, es muy bueno, y me gusta *Saitama*. No me identifico con alguno, pero sí creo que tengo algo de cada uno de ellos, mi meta es parecerme alguno, pero tomó algo de cada uno como de *Naruto* que es la perseverancia, que a veces me falta, el me la da, *Tanjiro* tiene un buen corazón, no me considero así, pero es que decirlo sería un poco egocéntrico, aunque eso me identifica con *Vegeta*, porque soy el bueno y nací para serlo, creo que tengo un rasgo de cada uno, de *Saitama* es como lo de la vida, es el dejarse de preocupar mucho y así las cosas te pueden llegar a salir bien, como él que no se preocupa y todo le sale bien. Me identifico más con los buenos. Idem

Realmente como se ha podido ver un poco, si depende del género que se consuma, los mensajes que estarán presentes, en específico con este informante es el *shonen* el cual, a lo largo de su vida, al inicio sin ser consciente y después con más información y series, fue que el género y sus historias le impactaron y ayudaron a moldear sus objetivos y metas, incluso obtener motivación externa la cual en ocasiones no encontraba con sus amigos. Siendo así que el anime puede llegar a funcionar como un estímulo emocional positivo, pues ayuda a regular los estados de ánimo, tal como con nuestro informante número 10.

La aspiración es un tema recurrente con este informante, ya que como bien sabemos podemos tomar de inspiración algún personaje, pero el hecho de encontrar cualidades específicas y el tratar de incorporarlas en la vida diaria, pues es una forma en la que los personajes actúan como modelos aspiracionales, ya que brindan enseñanzas, valores, hábitos y actitudes en lo cotidiano.

### **c) Categoría simbología y significados:**

El *manga* y la antropología simbólica encuentran sus puntos de confluencia en la interpretación de la cultura como una red de símbolos y significados. Siendo así que en este

apartado se explorará cómo los símbolos visuales presentes en el anime y manga afectan la percepción e interpretación de los consumidores, esto puede ser de manera individual como grupal. Tenemos que recordar que, para esta corriente de interpretación, la cultura es una identidad la cual es autónoma, además es un sistema de significados, estos se decodifican o interpretan por medio de símbolos o rituales los cuales son clave y son compartidos por los grupos sociales. (Ochoa, 2021)

Siendo así que los símbolos están en grupos y en espacios de la vida diaria, en el *manga* esto es algo importante y se debe de tener presente, pues sus narrativas van de esto e incluso llegan a ser sobre cosas, situaciones e instituciones específicas. La simbología presente en la narrativa de esas historias juega un papel clave en los personajes, trama y temas que son comprendidos y reinterpretados por las audiencias, por medio de la representación de símbolos tradicionales como modernos, es que los fanáticos pueden reasignar o reinterpretar estos elementos, siendo así que pueden generar nuevos significados los cuales pueden ser personales o colectivos.

Siendo así que los símbolos están en grupos y en espacios de la vida diaria, en el *manga* esto es algo importante y se debe de tener presente, pues sus narrativas van de esto e incluso llegan a ser sobre cosas, situaciones e instituciones específicas. La simbología presente en la narrativa de esas historias juega un papel clave en los personajes, trama y temas que son comprendidos y reinterpretados por las audiencias, por medio de la representación de símbolos tradicionales como modernos, es que los fanáticos pueden reasignar o reinterpretar estos elementos, siendo así que pueden generar nuevos significados los cuales pueden ser personales o colectivos.

La pregunta que nos contestó es ¿Qué símbolos recurrentes encuentras en el anime y el manga que consumes? ¿Qué significados personales o culturales asocias con estos símbolos? A lo cual ella nos mencionó que:

Justo lo que te decía de los amuletos, como que uno los empieza a identificar como los gatitos con su bracito arriba<sup>30</sup> [o] como el *daruma*<sup>31</sup>, yo pensé que solo era una cara. Como he visto que muchos animes ponen referencias a otras partes del mundo

---

<sup>30</sup> Maneki-neko: Escultura japonesa que atrae la buena suerte.

<sup>31</sup> Amuleto para el éxito.

y uno no se da cuenta hasta que investiga por ejemplo cuando empecé a ver *Jojo* 's, mucho de la base está basada en México, incluso la narrativa parece como una telenovela. (Informante 9, 2024)

Otro punto que tocó en su momento sobre cómo la cultura japonesa o en específico los *mangakas* representan a otras culturas y como es que al hacer esto pueden dar mensajes sobre cómo actúan los demás o en todo caso los personajes de otras culturas se crea una asimilación cultural estilizada, ella nos mencionó que:

Su base de ellos [los japoneses] siempre es su cultura, porque de alguna u otra forma [en cualquier] género que se ve del anime meten otras culturas y lo que es de ellos, siempre tienen una manera de relacionarlo, igual como en *Psycho pass*, se supone es un anime normal ambientado en Japón, pero tiene muchas relaciones con el inglés y también cosas científicas. Igual en el *Gran Rarok* donde tienen a Nikola Tesla, los dibujan muy diferentes a lo que realmente son. Incluso con *Banana fish*, se supone que Ash es de new york, pero se supone que donde esta *Eiji* ellos si son japoneses y todos hablan japonés. Idem.

Lo que podemos rescatar de este testimonio es que la simbología que está presente en las historias narradas por los *mangakas* puede hacer que los espectadores pueden identificar figuras icónicas de Japón, las cuales pueden estar asociadas con la buena suerte o perseverancia, lo que nos indica que existió un proceso de descubrimiento y reconocimiento de los símbolos visuales tradicionales, por lo cual la informante amplió su comprensión cultural de Japón.

Un aspecto central de la respuesta del entrevistado que se percibe es que, aunque el anime a menudo toma elementos de otras culturas, siempre mantiene un núcleo profundamente japonés. Siendo así que esto refleja una característica clave del anime y manga, la cual es su capacidad para fusionar lo local y lo global. A través de la mezcla de referencias culturales japonesas con símbolos e ideas de otros países, el anime genera una narrativa híbrida que permite a los espectadores de todo el mundo identificarse con la historia, mientras aprecian las referencias culturales ajenas.

Algo parecido nos cuenta nuestra informante número 7, es una joven de 23 años, estudiante de comunicación, originaria de Tuxpan Veracruz, aunque en estos momentos se encuentra viviendo en Pachuca, sus primeros acercamientos al anime fueron desde muy pequeña, los veía en la tele en el canal cinco, aunque ya de lleno o “bien, bien” fue en primero de secundaria por recomendación de un amigo. Ella nos menciona:

Sí, siento que en general los símbolos que llegan aparecer ayudan a transmitir las ideologías que predominan en Japón o el autor que esté plasmando en específico, ya que en mayor o menor medida se verá su vida. (informante 7)

También nos dice que si ha encontrado de alguna forma la relación que se tiene entre autores, lugares y tradiciones del país nipón por las series que llega a ver y que incluso hay comportamientos muy en específico para situaciones, de igual forma se puede explayar el conocimiento sobre la cultura japonesa y sus comportamientos:

Si, [identifico] el más clásico es cuando están comiendo el *itadakimasu*, cuando van a los templos y como siguen una vida “más normal”, la vida de los personajes, [aunque] tal vez sin tantos defectos como en realidad es. Las escuelas, mis primeros shocks culturales fue la escuela, también me di cuenta de que había más comida, porque antes solo era el sushi y después vi más gastronomía, los rituales o festividades. Aunque en el *shonen*, obviamente la manera en la que se expresan los personajes es por la cosmovisión del autor. Idem

Tal hecho nos lo ejemplifica con *One Piece*, ya que es un anime que lleva un gran recorrido en el mundo del anime y que tiene toques inconfundibles los cuales son parte de la obra y el fandom pues:

Antes de pensar en el sombrero de paja, yo pensaría en la calavera [de la bandera] de sombrero de paja, lo asociaba desde antes con *One Piece*. Eran personajes que entre las personas que ven animes, saben que son *One Piece*. Idem

Siendo así que se destaca como los símbolos presentes en las historias que se exponen se pueden buscar y con ellos examinar contextos específicos y culturas determinados, además de poder hacer un análisis profundo en detalles del símbolo y sus interpretaciones sobre su significado. (Mauren, 2016) pues sirven como caminos para transmitir ideologías que son del

autor, un sujeto individual y de Japón que es la construcción social de los individuos y sus creencias o tradiciones. Ella nos resalta el hecho de que el *mangaka* es quien decide cómo mostrar a sus personajes y la manera en la que estos actúan o se expresan, incluso por medio de estos es que los autores proyectan sus propias creencias y experiencias, con lo cual utilizan el manga como medio para transmitir lecciones de vida y valores importantes.

También está el hecho sobre los símbolos que son reconocibles entre los fanáticos del anime, puede que aún no hayas visto la serie, pero sabes que ese símbolo es de un anime en específico, tal como *One piece* y el hecho de que sus personajes tienen características o un estilo que los hace únicos e inconfundibles, lo cual es la esencia del *Mangaka*.

Por otro lado, están las referencias que podemos encontrar en estas narrativas, las cuales son reales y al ser un hecho importante y de gran impacto es que salen símbolos, los cuales si se investigan pueden llegar a darnos un contexto más amplio de lo que el autor nos quiere transmitir o dar a conocer. Un claro ejemplo nos lo da nuestra informante uno, la cual nos comenta que le paso con:

La tumba de las luciérnagas, que es por lo de la bomba de *Hiroshima*, al inicio pensé que era por la guerra y que si era triste pero después me enteré que era por la bomba y es como de... con ese contexto te pega mucho la historia y más porque es una historia verdadera, que realmente si existió ese niño que cargaba a su hermanito muerto, eso me destruyó bastante. También hay uno que no lo he visto pero sé que está basado en hechos reales creo que se llama Japón se hunde, es referente a un tsunami y el de *Hellsing* hace referencia a los nazis y ah, Alemania, a Hitler, a todos ellos y creo que son los únicos que he visto que tengan cosas de la realidad. (Informante 1)

También nos comentó lo que la informante número nueve, los autores llegan a usar simbología que representa elementos culturales de otros países, los cuales pueden llegar a caer en estereotipos, que no necesariamente son malos o bueno ya que:

Por ejemplo, a Estados Unidos me gusta que los representan como “gringos” tal cual, de pelo amarillo, bueno rubio, de ojos azules y blancos. A México me encanta como lo representan, porque hay un anime donde ponen a Quetzalcóatl, el anime me aburrió pero solo lo vi por ese personaje, porque era lo que yo quería ver, lo representaban de manera hermosa y muy poderosa, con eso me hizo pensar en cómo Japón le tiene cierto

respeto a los dioses o a nuestros dioses, en ese anime en específico era hermoso, porque le hacían su poder final en convertirse en el meteorito que cayó en Yucatán y hablaba español, también las referencias y en uno de boxeo era a un boxeador mexicano. Idem

Aquí es donde se puede percibir que el anime y el uso de símbolos o referencias históricas no sólo proporcionan un contexto narrativo, sino que invitan a una reflexión cultural y en algún momento hasta emocional sobre hechos reales, ya que se crea una transmisión de símbolos, la cual se entiende de una forma social, se puede ver y comprender por las personas que están en cierto lugar, pero también se pueden transmitir a otros lados del mundo tal como Japón y México.

Nuestro entrevistado número 10, nos responde la pregunta de: ¿Has encontrado alguna relación con autores, lugares, tradiciones del país nipón en los animes y mangas que consumes?

Si, creo que bastantes, creo que en referencia a la vida real está basado en hechos reales, lo de los templos, la religión, como hay o les guardan mucha espiritualidad a los templos, incluso en varios animes a ciudades y hay unos que están geográficamente en otros puntos, como a la religión como a costumbres, ubicaciones, sucesos históricos como la bomba atómica, la tumba de las luciérnagas, la revolución industrial, parte de cualquier medio se basa en referencias. (Informante 10)

Retomando esto, es que debemos mencionar que la simbología cultural en Japón está arraigada en sus tradiciones espirituales y religiosas, las cuales pueden influir en la vida cotidiana de los personajes y los consumidores. Por medio de estas historias es que podemos ver como los japoneses reinterpretan su religión y cultura para poder darla a conocer a un mundo distinto de ellos, esto se puede ver con nuestro informante:

Justo es donde veo más referencias, a la religión, habla sobre mitología y supersticiones, siempre se menciona la espiritualidad, ve al templo a pedir al dios, amuletos, símbolos, este amuleto es para que te vaya bien, creo que sí se menciona muchísimo la religión, creo que ya los jóvenes no son tanto [religiosos], creo que se utilizan los símbolos más como un lugar seguro, incluso en *haikyuu*, creo que sí es más como un mecanismo de que estés bien con tu espiritualidad, mantente unido a tus

creencias. Siempre [se muestra que] tienen su altar, un cuenco, hay capítulos donde se dedican bien a poner lo de las tumbas o el funeral, creo que la representan como lo mejor de la religión donde dejes tus problemas a alguien más. Ídem

De igual forma nos explica cómo él ha experimentado cambios de interpretación por la información que recibe del anime o por buscar dichos símbolos, pues como sabemos el manga puede ser un medio de entretenimiento el cual tiene una vasta información cultural y tradicional, la cual incorpora simbología que es del país y en todo caso de otras culturas, puede pasar desapercibido para un lector casual, pero puede despertar la curiosidad de otros, invitándolos a explorar su significado y porque se encuentran en las narrativas:

Una vez que empiezas de curioso o lees, tal libro que mencionan [en el manga]. [Por ejemplo] Glauco, es griego, decían que era alguien que era hijo del océano y que al final iba a ser terrestre y regresa, lo leí y empecé a buscar si existía, le meten mucho más trasfondo y entiendes las referencias porque ejemplifica la juventud o los problemas que tiene, una vez que ves las interpretaciones si cambia la perspectiva. Ídem.

Los símbolos pueden conformar sistemas, los cuales circulan en espacios de la vida en general, puede ser como en asociaciones religiosas, asambleas de pueblo pues aquí los símbolos son utilizados y expuestos por actores, incluso estos son construcciones institucionales la cuales tienen autoridad y pueden expresar ideas y conceptos de cualquier tipo. (Mauren, 2016) Se menciona la importancia de los templos y la religión en el anime, no solo como parte de la historia, sino como símbolos que representan la espiritualidad y el respeto hacia las tradiciones. En muchas de estas narrativas, los templos y altares no son sólo escenarios, sino que “simbolizan” un lugar seguro y una conexión con lo espiritual. Esto es emblemático para los personajes y espectadores, ya que el acto de visitar un templo o pedir la protección de los dioses refleja una práctica tradicional en Japón, pero también actúa como un mecanismo de confort emocional para los personajes.

A continuación, retomaremos un poco sobre la religión, pero ahora desde un punto de vista diferente y con una nueva categoría que es:

#### **d) Categoría valores culturales:**

En lo que toca a esta categoría es que podemos decir que en el contexto del anime y manga es fundamental para comprender cómo estos medios transmiten y en ocasiones, desafían los principios y normas establecidos en la sociedad, pues sus historias y personajes no solo nos exponen un conjunto de valores y principios tal como la amistad, lealtad, perseverancia o búsqueda de la libertad, sino que también nos muestran una forma en la que se puede explorar temas más complejos y en algunos casos contraculturales, así por ejemplo la resistencia a la autoridad, lucha en contra de sistemas opresivos o simplemente los ejemplos de roles entre hombres y mujeres.

La influencia de los medios de comunicación en la información o deformación de valores en la sociedad está fuera de duda. Ellos transmiten determinadas apreciaciones, valoran o no valoran tales o cuales acontecimientos o políticas, enfatizan como buenas ciertas acciones o conductas, al tiempo que neutralizan o condenan otras. (Hevia, Renato, 1988)

Con respecto a lo antes mencionado es que podemos decir que de igual forma en estas historias se pueden exponer valores alternativos y cuestionamientos sobre las estructuras convencionales. Funcionan como un medio de exploración social que permite a los aficionados identificar y desafiar las normas culturales de su lugar de origen, Además, esta forma de contracultura permite que los espectadores reconsideren sus perspectivas sobre temas individuales o sociales, formando así su identidad y percepción de la vida.

Formulamos una pregunta clave para obtener este tipo de información, la cual es, ¿Qué es lo que más te gusta de esas historias? Y ¿Has aprendido alguna lección o valor importante a través de las historias que se muestran? De la cual nuestra informante número dos nos comenta que:

El desarrollo de la vida del personaje y su crecimiento en el mundo que le han colocado. Las adversidades que enfrenta y [me gusta] las personalidades de la mayoría de los personajes que sigo. He aprendido mucho de ellos y me ha fascinado cada lección de ellos e incluso podría decir que las aplico, pero actualmente los consumo por diversión. Regularmente esta *Naruto*, el compañerismo y la amistad. [Hay] muchos de motivación. Los nuevos animes son de reencarnación, no hay problema con que caigas,

es como la de *Shuumatsu no valkyrie*, colocan mucho el núcleo familiar. (Informante 2)

Y es que si prestamos un poco de atención en los animes y mangas que llegan a consumir los fanáticos es que podemos decir que tipo de mensajes llegan a transmitir y la forma en lo que lo hacen, incluso que llegan a tener un patrón de presentación, esto nos los menciona ya que:

Dependiendo del género son los temas que tienen en común, por ejemplo, en los mangas y animes de *shoujo* está el de romance escolar o en el trabajo, [aquí existen] mensajes de belleza o de amor propio, superación de obstáculos y amistad, pero en el género *shounen*, es similar, pero se enfoca algunas veces en ser el más fuerte, conocimiento, amistad, entre otras. Ídem.

La informante nos menciona que por medio del anime ha aprendido lecciones importantes, con lo cual podemos decir que tuvo un proceso de identificación y apropiación de valores, los cuales cumplen con un rol formativo en el desarrollo de la identidad de los consumidores, incluso se puede entender como un proceso de enculturación, lo cual se entiende como “El proceso por el cual un individuo aprende y se integra a las normas, valores, creencias, tradiciones y costumbres de una cultura específica. Implica la adquisición de conocimientos, habilidades y comportamientos que son relevantes para la cultura en la que el individuo se desenvuelve.” (Molina, 2024) siendo así debido a que los individuos adoptan normas y valores socialmente compartidos a través de experiencias culturales externas, en este caso serían por medio de personajes ficticios y su narrativa.

Nuestro informante número cuatro, expresa porque le gusta el anime y la manera en la que transmiten mensajes o lecciones que se pueden practicar en la vida diaria, además de valores que pueden resonar profundamente con su personalidad y forma de ver el mundo:

Lo que más me gusta de estas historias y las lecciones que he aprendido principalmente es esa, siempre la tengo en mente, de si tú eres buena persona pues tú vas a cosechar todo lo bueno, siempre y cuando te enfoques en lo tuyo y no te mentas con nadie más, practiques y practiques hasta que te canses y vuelvas a practicar, mejor y no te puedes autodenominar el mejor, siempre tienes que seguir practicando hasta que la gente reconozca tus méritos y es ahí cuando te vas a dar cuenta que eres el

mejor, pero tú no puedes decir que lo eres, entonces creo que esa es una de las lecciones principales y pues en cuanto a valores muchos de los personajes con los que me identifico tienen valores presentes como el respeto, la amistad, la lealtad que al menos para mí es una de las más importantes y es eso, siempre que tú seas una buena persona incluso cuando parezca que no y que ser buena persona es malo, tu sigue siéndolo y el mundo te va a recompensar, entonces totalmente eh aprendido esa lecciones y muchas otras, al menos esa es la que me tiene en el camino, siempre hay que practicar y nunca perder de vista el objetivo, porque tarde o temprano lo vas conseguir... puede ser muy tarde o puede ser muy temprano pero lo vas a conseguir. Sí, lo que más me gusta es el mensaje que las historias te dan y como lo puedes aplicar en tu vida.

Este testimonio nos expone que lo que más ha aprendido de los personajes es tener dedicación y la práctica constante, pues es tema central en muchas narrativas del anime, debes de dar lo mejor de ti, esforzarte al máximo, para no sentirte mal y que el reconocimiento llegue gradualmente, el cual no es por una autoproclamación sino más bien debe de ser un mérito que te den los demás. El hecho de que su género favorito sea el *shonen* (ya mencionado en otros apartados), nos muestra que estas historias no solo fomentan la cohesión social, sino que también resalta las relaciones con los otros, las cuales deben de estar basadas en el respeto mutuo y comprensión,

Pasamos con la contracultura, este término “Es la denominación que se les dio al hecho de manifestarse culturalmente contra un sistema opresor en algún sentido, ya sea en particular o en general” (Ávila, E. 2007) Esto comúnmente en los grupos juveniles, ya que buscan una ruptura hacia los modelos sociales impuestos. Nuestro informante número diez dice que:

Sí creo que desafían [las normas y valores] y es un medio donde se dan libertades, creo que es un medio libre y las desafían bastante, desde hombres que puedan llorar o abrir sus sentimientos [hasta] hombres que no son violentos, o que la mujer sea acomodada, un ejemplo la princesa *mononoke*, en estudio *ghibli* están muy presente la mujeres y son intrépidas, no representan a la típica princesa, [sino] que son una] mujer entrona, mujer fuerte o es lesbiana, marimacha o es hombre o mujer, en *ghibli chihiro* es entrona y salva al hombre, [también] se me hace interesante [que] la que ayuda es una mujer,

las representan más, la dueña del balneario, siento que en *ghibli* contrarresta esa cultura [machista]. [Está] El hombre cursi que se desvive por amor, que extraña a su pareja, que la recuerda. *Thorfin* rompe las ataduras de violencia incluso en *berserk* ves al personaje fuerte, pero llora cuando no se siente bien o fuerte, llora libremente se retuerce en el llanto. *Goku* es un personaje que si son fuertes y representan la fuerza masculina que afueras tiene que representar la fuerza. *Goku* no tiene raza, no solo es algo tan blanco y negro, o sea como en *Haikyuu*, juegan con tintes que pueden considerarse *gays*, no tiene nada de malo.

Es aquí donde podemos ver como el anime desafía las normas establecidas y propone nuevas formas de entender la expresión emocional, los roles de género y la diversidad, crea un lugar donde los consumidores pueden ver combinación de colores (como él lo menciona) e incluso uno mismo puede retomarlos y en su entorno crear esas combinaciones.

Se resalta como los personajes masculinos en el anime pueden expresar sus emociones abiertamente, cosa que está mal vista en las culturas que están influenciadas por el machismo, el hecho de que un hombre llore es sinónimo de burlas e insultos, lo cual está mal, al poder ser receptor de estos mensajes en el anime, es que se puede obtener una reflexión sobre lo que está bien y mal, porque es que debe de ser así y llevar al entorno del consumidor la práctica de expresión emocional.

La contracultura, en efecto, se dibuja ante todo como una figura dialéctica alternativa a la cultura dominante, que posibilita la manifestación específica de procesos identitarios, los cuales contravienen la homogeneización de un proyecto cultural, político y social que es establecido por una autoridad casi siempre adulta. (Pérez, Vargas, 2010)

De manera que el anime y manga actúan como medios de cuestionamiento y desafío de normas y valores tradicionales, especialmente los que respecta a roles de género, expresión emocional y estructuras de poder. Siendo así que con estas narrativas se puede explorar identidades alternativas, abrirse a nuevas sensibilidades y no caer en estereotipos arraigados en su cultura proveniente.

Nuestra informante número 6, nos da su percepción sobre cómo las historias que se cuentan en el manga que consume ofrece lecciones o lemas de vida que resuenan en ella, además de

que existen ocasiones en donde los personajes pueden ser curiosos y exponer valores importantes:

El no rendirse por nuestros sueños y que por más solos que nosotros creemos estar, siempre habrá alguien que te apoyará y confiará en nosotros. [Además] Si, pienso que siempre habrá personajes que resalten más y en muchas ocasiones por su historia de vida o su pasado, son quienes nos dejan enseñanzas muy bonitas. (Informante 6)

Estas historias no solo inspiran a través de sus mensajes y enseñanzas, sino que también refuerzan sus valores, lo que más le agrada sobre estas narrativas tiene que ver con lo que es:

La resiliencia que muestran los personajes en esas historias, y he aprendido que no debemos de rendirnos porque nunca se pierde, siempre ganamos, experiencia, amistades, vivencias, etc., el punto es que siempre se gana. Ídem

Nos agrega un punto importante que tiene que ver con los *mangakas* pues como se sabe, son los dueños y creadores de estas historias, además de que transmiten por medio de sus dibujos una gran variedad de cuestionamientos sobre el mundo:

A través de las historias y el apoyo que tienen de la comunidad, siento que hace más libre a los autores de expresarse. También porque los temas de estas historias pueden tener un trasfondo a modo de crítica a diversos temas sociales que pueden ser controversiales o tabús o que casi no se hablan de los mismos. Ya que hay historias que pueden ser un cliché y siguen siendo buenas, así como hay otras que nos dan un giro total de lo que nosotros creemos que pasaría. Idem.

En este aspecto varias de nuestras informantes nos dicen que el *mangaka* es quien plasma sus ideas y es que los conflictos que existen “Cuando trasciende lo individual se origina en la propia estructura social y se extiende a la literatura. Podemos rastrear los conflictos en numerosas obras literarias que analizan las relaciones conscientes entre diversos grupos sociales, o analizar conflictos inconscientes en individuos que transforman grupos a través de su escritura a lo largo del tiempo.” (Panero, 2021, p.2) con lo cual también podemos decir que los mangas que crean los autores pueden tener un sin fin de temas y audiencia, tal como *One Piece*, el cual lleva más de 24 años publicándose.

### **e) Categoría lenguaje intercultural:**

El lenguaje intercultural junto con el lenguaje simbólico es que se puede comunicar la forma en la que se encuentran las estructuras sociales. (Mauren, 2016) una manera en la que se puede dar esto es por medio de la lectura/literatura, pues se puede se comunicar las personas, exponer algunas cuestiones y la interacción entre dos personas o más, se puede ver el diálogo intrapersonal. En el consumo de anime y manga, el lenguaje juega un papel crucial en la experiencia intercultural de los espectadores pues este puede determinar una visión, además está el hecho de que “entender el mundo radica en que el lenguaje no es simplemente un medio para comunicarnos, sino que también moldea nuestra percepción y comprensión de la realidad”. (Colín, 2023)

Esta categoría tiene el fin de explorar cómo la elección entre doblaje o subtítulos puede influir en la percepción cultural, el aprendizaje del idioma japonés, también el impacto que la narrativa y estilo de contar historias tienen sobre la visión del espectador.

Uno de los primeros aspectos a destacar es la preferencia entre consumir anime en su idioma original con subtítulos o en versiones dobladas. Esta elección afecta la manera en la que los espectadores se conectan con la obra, ya que en el doblaje se pueden perder ciertos matices culturales o idiomáticos que son esenciales de Japón. Muchos espectadores prefieren los subtítulos para mantener el contacto con el lenguaje original, lo cual les permite escuchar las expresiones, entonaciones y formas de hablar de los personajes, lo que enriquece la experiencia cultural.

Algunos puntos de estos los podemos ver con nuestra entrevistada número 7, la cual nos dice que:

Cuando yo empecé los *otakus* los veían mal, me obligué a aprender inglés y fue un gran motor para otros idiomas como japonés y alemán. Aprendí inglés ya que en esos momentos no había mucha información sobre los animes y mangas que a mí me gustaban, si llegaba a ver algo, estaba en inglés, incluso hay animes que aún no tienen subtítulos al español. (Informante 7)

El hecho de que no haya una variedad de formas en consumir las series es que se crean criterios o expectativas que tienen que ser llenadas, pues se toma siempre a la voz original como punto de partida y en este caso podemos decir que incluso se puede llevar a cabo una comparación en tres idiomas y la elección de alguno de estos puede crear una mejor conexión que con las otras versiones:

Los *seiyuus*, me encanta escuchar sus voces, me gusta mucho *Hisoka*, el *seiyuu* es el mismo que el de... Me gusta cuando están bien dobladas las voces, porque transmiten mucho. No te transmiten a veces en el anime, pero si por las voces. La imagen con las voces logra dar una mejor emoción, la animación siento que sí es algo que impacta, pero depende del género. Idem.

Algo parecido nos comenta nuestra entrevistada número 3, la cual es una joven de 22 años, originaria de los Reyes Acozac, egresada de la licenciatura en sociología, desde los ocho años comenzó a ver anime debido a que en su familia muchos consumen este contenido. Ella nos reafirma lo de las voces:

Está el hecho de lo auditivo, porque en muchas ocasiones nos gusta como habla o se expresa el personaje y es curioso porque ahorita los animes actuales no tienen ese nivel de los animes de antes, siento que ya no le echan ganas. [También] Tienen que ver con lo sensorial, ya que puedes ver y escuchar, puede que no los puedas oler, pero casi casi. La ilustración juega un papel importante ya que en muchas ocasiones el anime no está a la altura del dibujo del manga, por eso es que hay veces en las que te engancha más el manga. (Informante 3)

Siendo así que ella les otorga un gran valor a las voces, ya que juegan un papel importante en la toma de decisiones del consumidor, sobre si sigue viendo ese anime o si no, también si se prefiere en idioma original. El atractivo hacia las voces japonesas de los personajes puede entenderse como una forma de adopción cultural, donde los espectadores, incluso sin conocer el idioma a fondo, se identifican con elementos fonéticos que perciben como más atractivos o auténticos. Esto tiene que ver con el hecho de “Reconocer y valorar las diferentes formas en que los grupos culturales y lingüísticos perciben y expresan el mundo es esencial para construir sociedades más inclusivas” (Velázquez, Colín, 2023) siendo así que se puede

comprender la forma en la que ven el mundo, con lo cual podemos obtener una forma en la que nuestra perspectiva de lo que conocemos o no sea más grande y basta.

Con esto en mente sobre las elecciones y sentimientos que se transmiten por medio de estas series es que nuestro informante número 5, un joven de 24 años, originario de Apaxco de Ocampo, empleado de un sistema municipal DIF, el cual inició a ver anime en la pandemia, ya que era una manera en la que se entretenida y probaba nuevos contenidos. Él nos menciona y coinciden en que:

Me gusta consumir estas historias en el idioma original, si es un anime que me gusta mucho sí, me gusta que sea en su idioma original, como *vinland saga*, me gusta como los actores de voz se esfuerzan en denotar los sentimientos u emociones, si es un anime para botanear solo para pasar el rato si puedo verlo doblado, como *spy x family*, al ser un anime palomero no hay problema si lo veo doblado, de lo que me he dado cuenta es que cuando lo veo doblado les veo mucho la boca para ver si coincide. Otro aspecto es el *opening* solo me gusta verlo una vez, si me gusta no lo voy a omitir, pero si me da un poco igual lo omito siempre y también si me gusta mucho el anime que estoy viendo como *Vinland* o *JJK*, si me guste el *opening* si guardo la canción en una *playlist*.

En este caso nos menciona que cuando el anime es de gran interés, valora la autenticidad cultural que se percibe en el idioma y la interpretación vocal japonés, ya que percibe que los actores de voz se esfuerzan en transmitir emociones, un aspecto que hace sentir al consumidor más cerca de la historia y la intención original del autor. Y es que:

Cada lengua tiene sus propias estructuras, vocabulario y formas de expresión que influyen en cómo pensamos, percibimos y nos relacionamos con los demás. A través del lenguaje, transmitimos y compartimos nuestras culturas, creencias y valores, y también influye en cómo percibimos la diversidad y la inclusión. (Velázquez, 2023)

Existe una flexibilidad de consumo para los animes de entretenimiento “palomero”, para pasar el rato, del cual no hay problema en sí es doblado y pierde un poco de referencias o acentos.

Nuestra informante número 6 tiene una opinión un tanto distinta sobre como ella vive su experiencia de consumo por medio de la elección del idioma entre el japonés y el español, ya que según lo que se elija se tendrá una conexión diferente, incluso nos hace mención sobre el rol que juegan los *opening* en su consumo:

Igual está el hecho de cómo se puede ver el anime pues yo prefiero verlo en el idioma original y no me molesta verlo en doblaje, aunque solo en ocasiones, pues realmente doblaje a los *openings* no los escucho, solo los originales, aunque sí puede que uno que otro sí, yo respeto los gustos para todos, no he conectado con las bandas. [Y] Si, quiero aprender japonés, porque quiero ir a ver Japón y por los mangas, para tener una mejor comprensión de lo que el autor quiere transmitir.

En este testimonio se resalta una preferencia por el idioma original al consumir anime, nos enfatiza la importancia y percepción de las voces japonesas, ya que transmiten emociones y matices culturales con mayor autenticidad, siendo así que podemos decir que el idioma puede portar significados culturales únicos y que al escuchar las voces en el idioma original el fanático podrá captar mejor la intención de la obra. De la misma forma podemos ver cómo es que si está abierta al doblaje en algunas ocasiones, pero no hay una conexión, incluso se puede ver con los *openings*, en los cuales la adaptación de estos no llega a ser buena, pues las traducciones no logran capturar el tono lingüístico y cultural del original.

Por otro lado, se encuentra el deseo de aprender japonés para poder conectar directamente con el autor y la obra, lo cual nos muestra una intención más profunda por comprender el significado cultural que el *mangaka* pretende transmitir.

Para concluir este capítulo es importante mencionar que algunos de nuestros informantes reconocen el manga como una industria cultural, la cual cuenta experiencias y cosas sobre la cultura japonesa, esto más que nada con los que están estudiando la licenciatura en comunicación. Así mismo se puede ver en los testimonios que identifican como en estas historias aparecen discursos que involucra una visión mítica, mágica y religiosa, la cual llega a reflejar el pasado de Japón y la actualidad, en como manejan estos mensajes e invitan a los consumidores a reflexionar sobre la religión y la espiritualidad.

La distribución de este arte secuencial se ha dado por los medios de comunicación según haya sido la época, lo cual se puede observar, ya que a inicios se consumía por medio de la TV pública, después en YouTube, por último y en la actualidad es que se creó *Crunchyroll*. Con la llegada del anime las personas han tenido diversos cambios en su perspectiva de vida, realmente no se pudo comprobar si esto cambiaba según las generaciones, pues las edades abarcadas se llevan por menos de diez años, aunque lo que sí se puede comprobar, es que según el género que consuman los fanáticos, van a ser los mensajes que transmitirá el anime.

La manera en la que se nombra a las personas que consumen estos cómics son los *otakus* y se les nombra con una palabra de oriente, lo cual es verdad e incluso a inicios el termino estaba relacionado con connotaciones negativas debido a *Tsutomu Miyazaki*: La palabra se utiliza para hacer referencia a las personas que tengan un gusto por la cultura japonesa. De lo que nos dimos cuenta es que nuestros entrevistados no creen que se deba de decir o considerar a una persona *otaku* solo si lleva a cabo actividades que tienen relación con las series, lo cual pensábamos al inicio. En este sentido, nuestra hipótesis inicial es parcialmente correcta, aunque es preciso mencionar que algunas personas ya no se consideran parte de la comunidad y que se deban de llamar así, debido a que no consumen y hacen actividades frecuentes sobre anime y manga. Algunas de las actividades y prácticas que comúnmente son consideradas características del *Otaku* son la vestimenta la cual tiene diseños representativos de algún personaje, lo cual es verdad, pero comúnmente se lleva más a cabo tomar de referencia las vestimentas de los personajes, en el caso del *Cosplay* no es necesariamente una actividad que lleven a cabo, pues solo una informante dijo que lo practica, pero no de manera profesional, el escuchar música asiática si es más común, ya sean los *openings* y música que provenga de Asia como el K.-pop. Algo que es importante es el entender ciertos símbolos, ya que con estos se pueden dar categorías, siendo así que las personas son diferenciados de los otros y se pueden reconocer entre ellos, lo cual llega a ser verdad, en algunos casos nos mencionan que llevan aretes, pines o playeras con las cuales otras personas pueden saber que les gusta el anime, incluso ellos mismos al ver por ejemplo la calavera de *One piece*, saben que es hay otro fan de esta serie.

La manera en la que los consumidores son influenciados por el anime y manga son por su narrativa y temas que se manejan, tal como la diversidad sexual, problemas sociales, incluso

se pueden apreciar muchos más temas los cuales tienen que ver con la autoexploración y regularización de emociones. En algunos casos nos mencionaron que realmente tienen una conexión emocional con los personajes o sus historias, pues se asemejan a ellos. Como hemos mencionado con anterioridad, por el género de manga es que su consumo hace que estos tengan una percepción amplia de la vida y representación de Japón.

“Se han interesado en estudiar un fenómeno denominado *culturas de fans de los medios de comunicación* por teóricos como Jenkins (2009) o Hills (2002). Ya sea que se enfoquen en el análisis de los productos culturales que generan este tipo de manifestaciones (tales como los cómics, las sagas literarias, las películas, las series de televisión o los videojuegos), o que busquen comprender la forma en que los fans se apropian, resignifican y comparten estas narrativas en comunidades de sentido, tanto físicas como virtuales” (Camacho, N. 2023, p. 2)

Con esto en mente podemos decir que tanto la friki plaza como la Fancenter, son lugares donde se puede crear espacios de identidad colectiva, las cuales pueden ser comunidades alternativas y es que estos lugares sirven como punto de reunión para los jóvenes y adultos que les guste la cultura asiática, es importante decir que:

“A pesar de que con el paso del tiempo esta cultura se ha ido consolidando en México, como lo refleja la existencia de “Frikiplazas” en distintos estados de la República Mexicana o la organización de convenciones de cómics, anime y videojuegos a lo largo y ancho del país, las investigaciones que existen sobre esta cultura, abordándola como la comunidad de fandoms que es, son muy pocas y, generalmente, se enfocan en un fandom en particular” (Camacho, N. 2023, p. 2)

Pues en si un *otaku*, *gamer*, *cosplayer* o *geek*, puede compartir gustos y características, además de espacios tal es el caso de las dos plazas que hablamos, pues estas tienen espacios en los cuales se puede ver una mezcla de todas estas comunidades, incluso hay pisos los cuales son específicos de actividades o venta de productos, en estos mismos lugares podemos ver interacciones que tienen que ver con animes en específico o explicación sobre series y autores de manga, es muy probable que si preguntas sobre algún personaje o *mangaka* la persona que te atiende en el lugar te explique sobre este o te diga que es lo que te conviene y es que “los frikis son lectores-consumidores con agencia, con capacidad crítica, que analizan

los contenidos mediáticos que consumen y conforman comunidades de interpretación donde, además de compartir sentidos y significados comunes, debaten alrededor de dichos contenidos.” (Camacho, N. 2023, p.p. 3-4)

Como hemos visto a lo largo de las entrevistas y textos consultados para la escritura de esta tesis, es que los fanáticos muchas veces sí reconocen simbologías de sus personajes favoritos, que existen foros en línea donde ellos pueden hacer interpretaciones, teorías y análisis de capítulos y personajes de anime, otra cosa que está muy presente es que en el caso de los jóvenes adultos del estado de Pachuca no es tan común que vayan o hayan ido a lugares como la frikiplaza o fancenter, mientras que los del estado de México sí, ya sea porque estudiaron en CDMX o les guste ir a esos lugares para conseguir mercancía oficial de sus series favoritas.

“Los frikis construyen comunidades de sentido e interpretación para interactuar socialmente y compartir sus aficiones, ya sea en espacios de carácter presencial o espacios virtuales”. (Camacho, N. 2023, p. 9) Estos lugares son importantes debido a que son espacios donde los fanáticos pueden expresar con gran libertad su identidad y gustos sin temer a ser juzgados, ya que en lugares así y más en donde se ubica (una ciudad) es normal ver una gran variedad de personas y gustos.

## Conclusiones:

El anime y manga son grandes exponentes culturales, los cuales pueden llegar a ser considerados una industria cultural japonesa, pues sus narrativas no solo son ficticias o superficiales, van más allá dependiendo del género e incluso algunas veces ni eso pues podemos encontrar un sin fin de símbolos y referencias en estas obras.

Por lo que se observó en nuestra recolección de datos, podemos decir que tienen un gran impacto en sus consumidores constantes y transcurrentes, pues gracias a los personajes y la forma en la que se van desarrollando las historias, ayuda a que los fanáticos se sientan identificados con las vivencias del protagonista y puedan llevar esas enseñanzas a su vida diaria y que incluso exista una fusión y se de la japonsización<sup>32</sup>, es responsabilidad de los consumidores saber hasta qué punto será aceptado su comportamiento y preferencia por estas series, debido a que aun en estos años se siguen teniendo estereotipos y malas etiquetas hacia los amantes del anime y manga.

En tanto industria cultural, el anime y el manga, particularmente en el siglo XXI, han venido a llenar un vacío de preocupaciones quizás ontológicas o existenciales en los jóvenes que otros productos culturales han obviado; de ahí su impacto en este sector poblacional. Sabemos que una investigación tiene contratiempos y no siempre termina como se planeó o como se desea. Como investigadora que se inicia en este abrupto camino, se trató de hacer el trabajo lo mejor posible y siguiendo las normas éticas de la investigación documental y etnográfica. Ciertamente hubo muchas complicaciones en el proceso de recolección de datos, aunque consideramos que se ha cumplido con lo prometido en el título y contenido de la tesis.

Por su puesto que son dibujos pero llegan a ser más que historias agradables para un consumidor recurrente de anime, si se ven con los lentes correctos e incluso sino, llegan a despertar una conciencia sobre los acontecimientos que pasan en nuestra vida diaria, en

---

<sup>32</sup> Es un término el cual se utiliza para la difusión de la cultura japonesa, puede ser de forma tradicional o a través de la cultura pop, se extiende por medio de las industrias culturales de japon, debido a que hacen la promoción de un producto lo cual tiene que ver con los valores hibridos, cultura y símbolos, siendo asi que se asimilan o influyen en otras culturas.

diversas ocasiones estamos desapegados de la realidad pero vas con un simple cuestionamiento para ir más allá de lo que no sabemos.

Creo que hay una responsabilidad como exponentes de las ciencias sociales hacer más digerible el que otras personas que no están en contacto con lo que nosotros si, poder enseñarles desde otro punto lo que las obras como One Piece y Jujutsu Kaisen tienen que ofrecer e incluso otros más, al ser fanáticos de estas series puede que incluso sea más fácil entender lo que se está hablando en este escrito e incluso refutar o reforzar alguna idea que se tenía pero no se creía posible o muy rebuscada por los demás.

Las preguntas de investigación se respondieron de la siguiente medida y con ayuda de las entrevistas:

La manera en la que influye el consumo del *anime* y *manga* en los adolescentes de Pachuca y Ciudad de México es grande, ya que al ir subiendo los consumidores de estas series, es que se crean lugares donde los *otakus* pueden ir a comprar y socializar con personas que comparten estos gustos, incluso se puede ver la diferencia de un fanático de pachuca y uno de ciudad de México, esto debido a que en la ciudad está la *friki plaza* que se considera el nido de los *otakus*, que por lo menos una vez debes de ir. En lo que coinciden es que los personajes y sus historias resueñan en ellos mismos y que los pueden usar como ejemplos a seguir e incluso llegan a ver o leer un *manga* para saber que hacer con alguna situación o como regular sus emociones.

Los géneros de anime y manga más consumidos por los jóvenes es el *Shonen* y el *Seinen*, en según lugar queda el *Yaoi*, *romance* y *drama*, estos últimos son más en las jóvenes, pues representan a personajes femeninos o masculinos con tendencias femeninas y en muchas ocasiones se sienten identificadas con estos, mientras que el *seinen* es más en los jóvenes pues toca temas sobre el crecimiento y aceptación de momentos en la vida, invita a la reflexión, tal es el caso de Vinland Saga con el papá de Thorfin, el cual nos dice que no tenemos enemigos, el *Shonen* en ambos géneros llega a gustar, tal es el caso de One Piece, donde dos de nuestras informantes nos dijeron que los personajes les ayudaron mucho a sobrellevar vivencias no gratas para ellas.

En el caso de la contracultura nos encontramos con el hecho de que si se cree que este plasmado en las series pero no siempre en todas, pues depende del mangaka o genero que se vea, un gran ejemplo que nos dieron donde se puede apreciar la contracultura es con las películas del estudio Ghibli pues retratan a sus protagonistas mujeres con fuertes, decididas y que incluso ellas son las que salvan al protagonista hombre. De igual manera se puede observar en obras como *One Piece* y *Jujutsu kaisen* temas como la diversidad sexual, más en específico lo transexual, nuestros informantes mencionaron que era una forma agradable en la que los autores representan a estas personas pues se siembra la semilla de la duda y aceptación.

El termino más popular y común para denominar a una persona fanatica del anime y manga es Otaku, etiqueta de la cual no se tiene que hacer algo para poderse llamar así, simplemente si te apasiona el anime, es razón suficiente para que te puedes clasificar como ello, una informante nos menciona que practica el cosplay, lo cual para ella es divertido y reafirma su gusto y etiqueta de ser otaku, mientras que otra nos menciona que ella ya no se sinte parte de la comunidad debido a que antes consumia muchos más animes que ahora.

Es importante estudiar el manga y anime desde la Antropología a partir de esta investigación debido a que es un tema ya de años pero que realmente no se a tratado a profundidad y más desde el enfoque de como es que estas narrativas hacen que los jóvenes tengan percepciones de su realidad distintas o como es que se adaptan con ayuda de estas, el contenido cultural es extenso pero también depende de la obra que se lee, pues como mencione desde un inicio se eligieron *One Piece* y *Jujutsu Kaisen* por sus amplias referencias a Japón.

## Referencias:

- A.A (2024) ¿Cómo se representan los dilemas morales en Jujutsu Kaisen?. Poder Anita. Recuperado el de: <https://poderanita.com/como-se-representan-los-dilemas-morales-en-jujutsu-kaisen/>
- Agambe, G. (2011). *¿Qué es un dispositivo?*. Sociológica. Vol. 26, No. 73 249-264
- Alamillo, J. (2018, 14 de febrero). Historia del maga y el anime en la cultura japonesa. JAPONPEDIA. Recuperado el 18 de enero de 2023 de: <https://japonpedia.com/historia-del-manga-y-el-anime-cultura-japonesa/>
- Althusser, L. (1988). *Ideología y aparatos ideológicos del estado*. Buenos Aires. Nueva Visión.
- Altuna, B. (2009). EL INDIVIDUO Y SUS MÁSCARAS Ideas y Valores, vol. 58, pp. 33-52. Universidad Nacional de Colombia. Bogotá, Colombia.
- Aranda, N. (2015). CONVENCIONES DE ANIME/MANGA EN MÉXICO. MUGS NOTICIAS. Recuperado el 03 de agosto de 2024 de <https://www.mugsnoticias.com.mx/cultura/convenciones-de-animemanga-en-mexico/>
- Arturo, J. (1993). Estudios contemporáneos de cultura y antropología urbana. Maguaré. Vol. 9. Universidad Nacional de Colombia. Colombia.
- Arroyo D. (2022, 13 de Diciembre) One Piece Desvela el misterio de las frutas del diablo, sus poderes y la maldición del mar. Recuperado el 20 de agosto de 2024 de: [https://as.com/meristation/2022/12/13/noticias/1670926722\\_489640.html](https://as.com/meristation/2022/12/13/noticias/1670926722_489640.html)
- Arroyo, D. (2024, 19 de Marzo). ‘One Piece’ 1.110 muestra el verdadero aspecto de los Cinco Ancianos, los demonios del Gorosei. MeriStation. Recuperado el 19 de Marzo de 2025 de: <https://as.com/meristation/noticias/one-piece-1110-muestra-el-verdadero-aspecto-de-los-cinco-ancianos-los-demonios-del-gorosei-n/>
- Asher, J y Sola Y. (2011, 05 de Septiembre). El fenómeno del manga. OMPI. Recuperado el 18 de enero de 2023 de: [https://www.wipo.int/wipo\\_magazine/es/2011/05/article\\_0003.html#:~:text=Los%20or%C3%ADgenes,-Rollo%20de%20caricaturas&text=Se%20cree%20que%20los%20primeros,Hokusai%20\(1760%2D1849\).](https://www.wipo.int/wipo_magazine/es/2011/05/article_0003.html#:~:text=Los%20or%C3%ADgenes,-Rollo%20de%20caricaturas&text=Se%20cree%20que%20los%20primeros,Hokusai%20(1760%2D1849).)

- Avlia, E. (2007) Contracultura en México. ResearchGate. Recuperado el 08 de Octubre de 2024 de: [https://www.researchgate.net/publication/351683916\\_Contracultura\\_en\\_Mexico/link/64f1b2bec40f1d22df82ea0d/download?\\_tp=eyJjb250ZXh0Ijp7ImZpcnN0UGFnZSI6InB1YmxpY2F0aW9uIiwicGFnZSI6InB1YmxpY2F0aW9uIn19](https://www.researchgate.net/publication/351683916_Contracultura_en_Mexico/link/64f1b2bec40f1d22df82ea0d/download?_tp=eyJjb250ZXh0Ijp7ImZpcnN0UGFnZSI6InB1YmxpY2F0aW9uIiwicGFnZSI6InB1YmxpY2F0aW9uIn19)
- Ayanami, Lucy. (2023, 17 de Mayo). La invasión del anime en la televisión mexicana. Yaonic. Recuperado 13 de Enero de 2023 de: <https://www.yaonic.com/la-invasion-del-anime-en-la-television-mexicana/>
- Balderrama, B. (2020). El proceso de consumo cultural de los usuarios del grupo de Facebook Los Mugiwara (One Piece) del manga y anime One Piece durante el 2019. Tesis de Licenciatura. UNIVERSIDAD CATÓLICA BOLIVIANA “SAN PABLO” UNIDAD ACADÉMICA REGIONAL COCHABAMBA.
- Barroso, M. (2021, 07 de Mayo). Resultados de la primera encuesta mundial de One piece. Ramen para dos. Recuperado el 20 de Agosto de 2024 de: <https://ramenparados.com/revelados-los-resultados-de-la-primer-encuesta-mundial-de-one-piece/>
- Barquín, A. (2010). *Herramientas políticas y culturales en torno al desarrollo rural sustentable: Manual para la toma de decisiones*. (Pp. 37-48). México, Colegio de Postgraduados/Financiera Rural.
- Bautista, V., Cestino, E., Díaz, D., Gallego, C., & Otros. (2011). Fiestas, Tradiciones y Costumbres de Archidona. En V. Bautista, E. Cestino, D. Díaz, C. Gallego, & Otros, Aproximación al patrimonio natural y cultural de Archidona aplicaciones didácticas a todos los niveles educativos (estudio de Geografía, Naturaleza, Historia, Economía, Arte, Música, Antropometría cultural y Didáctica (págs. 161-177). Andalucía: Junta de Andalucía, Instituto de Estadística y Cartografía de Andalucía.
- Becerra, D. (2014). Historia y Cómic. Espacio, tiempo y forma. Serie v historia contemporánea revista de la facultad de geografía e historia. UNED.
- Benítez. S. (2024). LA FASCINANTE HISTORIA DEL CÓMIC EN MÉXICO: UN VIAJE POR SUS ORÍGENES Y LEGADO CULTURAL. 23 de Mayo de 2023 de: Quo.mx: <https://quo.mx/arte-y-activismo/la-historia-del-comic-en-mexico/>
- Botton, F. (1988). *Los juegos fantásticos*. Caravelle. p. 234-238. Persee.

- Braz, M. (2017). El antihéroe y la justicia en el manga One Piece Análisis narrativo de la obra de Eiichiro Oda. Barcelona: Universidad de Abierta de Cataluña.
- Bustamante, L. (2010). La educación en valores en trabajadores de la atención primaria de salud en Cuba. *Revista Cubana de Medicina General Integral*, 138-146.
- Calabozo C. (2022, Agosto 17) 15 curiosidades sorprendentes que no conocías de Sukuna. Nintenderos. Recuperado el de: [https://www.nintenderos.com/2022/08/15-curiosidades-sorprendentes-que-no-conocias-de-sukuna/#15\\_curiosidades\\_de\\_Sukuna](https://www.nintenderos.com/2022/08/15-curiosidades-sorprendentes-que-no-conocias-de-sukuna/#15_curiosidades_de_Sukuna)
- Camacho, N. (2021). Los frikis y su construcción de modelos de conducta a partir de los discursos de la cultura friki en México. Universidad Nacional Autónoma de México.
- Camacho, N. (2023). Mi norte tiene superpoderes: Construyendo modelos de conducta a partir de la cultura friki. *Comunicación y Sociedad*. 1-25. <https://doi.org/10.32870/cys.v2023.8416>. Universidad Nacional Autónoma de México, México.
- Camarena, M. Tunal G. (2009). La religión como una dimensión de la cultura. *Nomadas. Revista crítica de ciencias sociales y jurídicas*. Pp. 1-15.
- Castelli S, Enciso J. (2021). Pensamiento mágico y espacio urbano en el manga Tokyo Babylon. *Jangwa Pana*. Septiembre 2022 de: <https://revistas.unimagdalena.edu.co/index.php/jangwapana/article/view/3923>
- Castelli S. (2017) La introducción del manga en México. Tesis de doctorado. Universidad Autónoma del estado de Hidalgo.
- Capa. (2022, 29 de Mayo). Historia del Cómic Mexicano. Recuperado el 25 de Marzo de 2023 de: <https://www.reversos.mx/historia-del-comic-mexicano/>
- Cazallas, J. (2022, 22 de Febrero). Que es un Otaku y cuáles son los diferentes tipos que existen. *HobbyConsolas*. Recuperado el 03 de Marzo de 2023 de: <https://www.hobbyconsolas.com/reportajes/que-es-otaku-diferentes-tipos-otaku-1004183>
- Colazo, S. (2006). La búsqueda de la identidad y sus límites. *Revista nordeste. Investigación y ensayos*. Pp. 113-119.
- Colin. M. (2023, 27 de Julio). Tejiendo puentes de inclusión: la importancia del lenguaje intercultural en la diversidad. *Ean. Universidad*. Recuperado el 16 de Octubre de 2024 de:

<https://universidadean.edu.co/blog/tejiendo-puentes-de-inclusion-la-importancia-del-lenguaje-intercultural-en-la-diversidad>

Contreras, R y Tonatiuh, A. (1999, Julio) Robert Redfield y su influencia en la formación de científicos mexicanos. *Ciencia Ergo Sum*, vol. 6. Universidad Autónoma del Estado de México Toluca. México.

C, P. (31 de Mayo de 2018). ¿Quiénes son las fujoshi? Conoce su polémico y atrevido mundo KAWAII LIFESTYLE, recuperado en Julio 2024 de: <https://kawaiili/31/quienes-son-las-fujoshi-conoce-su-polemico-y-atrevido-mundo/>

Delgado M. (30 Abril 2023) Qué son las Frutas del Diablo de 'One Piece' y cuántos tipos diferentes podemos encontrar. Espinof Recuperado el 25 de Junio de 2024 de: <https://www.espinof.com/anime/que-frutas-diablo-one-piece-cuantos-tipos-diferentes-podemos-encontrar>

Delgado, M. (2022, Junio 24). 'Jujutsu Kaisen: así se clasifican las maldiciones y los hechiceros en el anime de fantasía urbana. Espinof. Recuperado el 30 de Junio de 2024 de: <https://www.espinof.com/anime/jujutsu-kaisen-asi-se-clasifican-maldiciones-hechiceros-anime-fantasia-urbana>

Del Rosario, L. (2011). El cómic y el poder: Una perspectiva antropológica. *Boletín Millares Carlo*. Vol. 32. p.52-64.

Eliade, M. (2009). *El chamanismo y las técnicas arcaicas del éxtasis*. (2ed). Fondo de cultura económica. México.

Eliade, M. (1981). *Lo sagrado y lo profano*. 4 (ed.) Guadarrama. Punto Omega.

Escudier, E. (2020) “El anime como elemento transcultural: mitología, folclore y tradición a través de la animación”, Ediciones. Universidad de Valladolid. 413-436.

Español. (2019). La comida japonesa que descubrimos gracias a los animes y mangas de nuestra infancia. El español. Recuperado el 02 de Febrero de 2023 de: [https://www.elespanol.com/cocinillas/reportajes-gastronomicos/20190805/comida-japonesa-descubrimos-gracias-animes-mangas-infancia/418458724\\_0.html](https://www.elespanol.com/cocinillas/reportajes-gastronomicos/20190805/comida-japonesa-descubrimos-gracias-animes-mangas-infancia/418458724_0.html)

Espinosa, E. (Junio, 2021) LA ACLIMATACIÓN DE LA NOVELA GRÁFICA EN MÉXICO (1994-2019): UN GÉNERO ENTRE LA REVISTA INDEPENDIENTE, LA

AUTOPUBLICACIÓN Y LA EDICIÓN DE LUJO. Tesis de doctorado. Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo.

Espinosa E. y Enciso J. (2021). La industria cultural de la historieta mexicana: una visión desde la economía política. *CuCoEstudio*, 132-156.

Fernández, M. (2021). Historia del manga. Super aficionados. Recuperado el 18 de enero de 2023 de: <https://www.superaficionados.com/manga-historia/>

Fernández, M. (2021, 2 de Septiembre). Obtenido de Tipos de Anime | ¿Cuál es tu género favorito? Descubre cuáles son y aprende a identificarlos. Super aficionados. Recuperado el 19 de enero de 2023 de : <https://www.superaficionados.com/generos-de-anime/>

García Canclini, N. (1984) Gramsci con Bourdieu. Hegemonía consumo y nuevas formas de organización popular. Nueva Sociedad. Pp. 69-78

García R y García D. (2012). El manga y su divulgación en México. Paakat: Revista de Tecnología y Sociedad. Recuperado el 19 de Marzo de 2025 de: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=499051808004>

García, M. (1998, 30 de Agosto). Clifford Geertz. La interpretación de las culturas. Nueva Revista. Recuperado el 20 de Abril de 2023 de: <https://www.nuevarevista.net/clifford-geertz-la-interpretacion-de-las-culturas/#:~:text=En%20concreto%2C%20Geertz%20define%20la,efectividad%20tal%20que%20los%20estados>

González, L y Noreña, A. (2011). Comunicación intercultural como medio para favorecer el cuidado culturalmente aceptable. *Enfermería universitaria*, 55-60. Recuperado en 27 de marzo de 2024, de [http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1665-70632011000100008&lng=es&tlng=es](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-70632011000100008&lng=es&tlng=es).

Guerrero, S (2023, 13 Septiembre) Jujutsu Kaisen: ¿Cuáles son los rangos que tienen los hechiceros?. Código espagueti Recuperado el 10 de Agosto de 2024 de: <https://codigoespagueti.com/noticias/anime/jujutsu-kaisen-cuales-son-rangos-que-tienen-hechiceros/>

Herman, L. (Abril, 20 de 2020). El impacto del manga en México. Instituto Senda. Recuperado el 25 de Mayo de 2024 de: <https://senda.edu.mx/articulos/el-impacto-del-manga-en-mexico/>

- Hernández, A. (2022, 14 de Septiembre). ¿Qué significa la inicial D. de One Piece? - Nintenderos. Nintenderos. <https://www.nintenderos.com/2022/09/que-significa-la-inicial-d-de-one-piece/>
- Hernández L. (2022) La Friki, 30 locales para los amantes del anime en Pachuca. Milenio. Recuperado el 18 de Marzo de 2025 de: <https://www.milenio.com/sociedad/friki-30-locales-amantes-anime-pachuca>
- Henrique, K. (2020). Gyaru - Conoce el estilo de las Gals. Suki Desu! Recuperado el 10 de marzo de 2023 de: <https://skdesu.com/es/chicas-independientes-estilo-gyaru/>
- HP. E (2015, 27 de agosto). Los festivales japoneses y sus fiestas. Mundo Otaku. Recuperado el 28 de Enero 2023 de: <http://mundo-otaku.estudiantes.info/2015/08/los-festivales-japoneses-y-sus-fiestas.html>
- Hevia, R. (Diciembre 1988). Valores culturales y medios de comunicación. Recuperado el 15 de Octubre de 2024 de: [https://www.academia.edu/8930522/Valores\\_culturales\\_y\\_medios\\_de\\_comunicacion](https://www.academia.edu/8930522/Valores_culturales_y_medios_de_comunicacion)
- Iglesias, S. (2010). Manga. Xunta De Galicia. Universidad de Vigo. p.124-145.
- Infobae. (2021, 27 de Julio) Cómo llegó el Anime a México y cuáles son las series inspiradas en nuestra cultura. INFOBAE Recuperado el 20 de Marzo de 2023 de: <https://www.infobae.com/america/mexico/2021/07/27/como-llego-el-anime-amexico-y-cuales-son-las-series-inspiradas-en-nuestra-cultura/>
- Imaginario, A (2019). Contracultura. Enciclopedia Significados. Recuperado el 30 de Marzo de 2024 de: <https://www.significados.com/contracultura/#:~:text=El%20t%C3%A9rmino%20contracultura%20refiere%20a,actualidad%20con%20caracter%C3%ADsticas%20muy%20particulares.>
- Izaguirre Santiago. (28 de Agosto 2019). GRAMSCI: HEGEMONÍA y CONTRAHEGEMONÍA. Blog de WordPress.com. Recuperado el 27 de Mayo de 2024 de: <https://santiagoizaguirreok.wordpress.com/2016/04/20/gramsci-hegemonia-y-contrahegemonia/>
- JC. A (2017, 26 de Febrero). La esclavitud detrás del manga que consumimos. Aki Monogatari. Recuperado el 28 de marzo de 2023 de: <https://akimonogatari.es/la-esclavitud-detras-del-manga-consumimos>

- Jiménez M. (2022). HISTORIA DEL CÓMIC MEXICANO. Obtenido 23 de Marzo de 2023 de:  
Reversos: <https://www.reversos.mx/historia-del-comic-mexicano/>
- Jiménez N. (2022). Un ejemplo de interculturalidad: el anime en México. Programa Universitario de Estudios sobre Asia y África. Recuperado el 23 de Marzo de 2023 de:  
<http://pueaa.unam.mx/multimedia/anime-en-mexico>
- Jiménez, P. (2001). *La censura en el anime en México*. Monografías. Recuperado el 23 de Marzo de 2023: <https://www.monografias.com/trabajos7/anme/anme>
- Joson, J. (2022, 17 de Julio). Arquitectura en manga japonés: Explorando el mundo de Jujutsu Kaisen. Arch Daily. Recuperado el 05 de Febrero de 2023 de:  
<https://www.archdaily.mx/mx/985207/arquitectura-en-manga-japones-explorando-el-mundo-de-jujutsu-kaisen>
- Lozano A y Rangel A. (2023). *LA IMPORTANCIA DEL ANIME EN LA CULTURA POPULAR DE GUADALAJARA*. Obtenido de Cruce. Mi comunidad ITESO: <https://cruce.iteso.mx/la-importancia-del-anime-en-la-cultura-popular-de-guadalajara/#:~:text=La%20llegada%20del%20anime%20a,Canal%205%20de%20la%20televisi%C3%B3n>
- Lozano, E. (2022, 18 de Julio). Seis seres mitológicos japoneses. Autopista. Recuperado el 20 de agosto de: [https://www.autopista.es/planeta2030/seis-seres-mitologicos-japoneses\\_260556\\_102.html#:~:text=La%20parte%20m%C3%A1s%20aterradora%20de,matar%20a%20su%20antiguo%20maestro.](https://www.autopista.es/planeta2030/seis-seres-mitologicos-japoneses_260556_102.html#:~:text=La%20parte%20m%C3%A1s%20aterradora%20de,matar%20a%20su%20antiguo%20maestro.)
- Marafuschi, M. (2015). COMPORTAMIENTO POLITICO, JERARQUIA E IGUALITARIMO. IMPLICANCIA PARA LAS ORGANIZACIONES. Ciencias Administrativas. vol.5 pp.73-82. Argentina.
- Márquez, A. (2016, 20 de marzo). Quien quiera ser un verdadero friki que sea "otaku". La Vanguardia. Recuperado el 15 de Marzo 2023 de:  
<https://www.lavanguardia.com/vida/20160320/40576422545/quien-quiera-ser-un-verdadero-friki-que-sea-otaku.html>
- Martin, J. (2022, 16 de Julio). La historia del animé en México: un legado generacional del doblaje. Tv azteca Jalisco. Recuperado el 25 de Marzo de 2023 de:  
<https://www.aztecajalisco.com/arte-y-cultura/historia-anime-doblaje-mex>

- Mauren. (2016, 19 de Julio). *Arqueología y Antropología*. Obtenido de Antropología simbólica. Recuperado el 16 de Octubre de 2024 de: <http://detallesarqueologia.blogspot.com/2016/07/p-margin-bottom-0.html>
- Mendoza, A. (2024) El creador de Jujutsu Kaisen explica el verdadero significado de la serie. Alfa Beta. Recuperado el 15 de agosto de 2024 de: <https://alfabetajuega.com/series/el-creador-de-jujutsu-kaisen-explica-el-verdadero-significado-de-la-serie>
- Molina Francisco, (2024, 15 de Julio). Transmisión cultural a partir de la enculturación. . Recuperado el 09 de Octubre de 2024 de: [https://www.academia.edu/117417950/Transmision\\_cultural\\_a\\_partir\\_de\\_la\\_enculturacion](https://www.academia.edu/117417950/Transmision_cultural_a_partir_de_la_enculturacion)
- Mosquera, A. (2023) El folklore de los Shikigami de Megumi Fushiguro en JUJUTSU KAISEN. Crunchyroll news. Recuperado el 15 de Agosto de 2024 de: <https://www.crunchyroll.com/es-es/news/guides/2023/12/14/megumi-fushiguro-shikigami>
- N. G. (2022, 15 de Diciembre). Qué es Otaku: el significado y origen de esta cultura. National Geographic. Recuperado el 03 de Marzo de 2023 de: <https://www.nationalgeographicla.com/historia/2022/12/que-es-otaku-el-significado-y-origen-de-esta-cultura>
- Ochoa, M. (2021). *¿Qué es la antropología simbólica?* Obtenido de Anthropology and Practice. Recuperado el 03 de Octubre de 2024 de: <https://anthropologyandpractice.com/antropologia-cultural/que-es-la-antropologia-simbolica/>
- Oguma, E. (2018). El 68 japonés: una reacción colectiva al rápido crecimiento económico en una época de agitación. Sin permiso. Recuperado el 23 de Enero de 2023 de: <https://sinpermiso.info/textos/el-68-japones-una-reaccion-colectiva-al-rapido-crecimiento-economico-en-una-epoca-de-agitacion>
- OnePieceWiki. (2019, 24 de Mayo). FANDOM. Recuperado el 30 de Junio de 2024 de: [https://onepiece.fandom.com/es/wiki/Grand\\_Line](https://onepiece.fandom.com/es/wiki/Grand_Line)
- Orozco, G. (1997). Medios, audiencias y mediaciones. *Comunicar* 8, 25-3
- Osma. A. (202) ¿Por qué One Piece no es tan popular en Latinoamérica como lo fue Naruto?. Quora. Recuperado el 12 de Marzo de 2025 de: <https://es.quora.com/Por-qu%C3%A9-One-Piece-no-es-tan-popular-en-Latinoam%C3%A9rica-como-lo-fue-Naruto>

- Peiró, R. (02 de octubre de 2021). Inconsciente colectivo, economipedia. Recuperado el 13 de Marzo de 2023 de: <https://economipedia.com/definiciones/inconsciente-colectivo.html>
- Pérez, Federico, Vargas Misael. 2010. Contracultura. Obtenido de: Revista de la universidad del Valle de Atemajac.
- Platónico. (2018, 05 de Mayo). ANIME: UNA CONTRACULTURA DE LA ANIMACIÓN. Amores Platónicos. Recuperado el 15 de Febrero de 2023 de: <https://jpvillasenorm.wixsite.com/amoresplatonicos/post/anime-una-contracultura-de-la-animaci%C3%B3n>
- Plazas (11 de marzo 2020). Los valores positivos del manga y el anime a través de la serie ‘One Piece’, 20 minutos. Recuperado el 22 de Agosto de: <https://blogs.20minutos.es/press-start/2020/03/11/one-piece-serie-que-demuestran-los-valores-que-puede-transmitir-el-manga-y-el-anime/>
- Ramírez, T. (2021). BINOMIO ESTRÉS LABORAL Y DIABETES: UN FENÓMENO SOCIAL EN CRECIMIENTO. Tesis de doctorado. Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo. Pachuca de Soto, Hidalgo.
- Reynoso, Carlos. (1998). Corrientes en antropología contemporánea. Universidad de Buenos Aires. P. 188-192
- Rincón, Jb. (2022, 22 de Septiembre). *Censura en el anime en Japón y fuera de Japón*. El Rincón De Impe - Blog De Anime Y Manga. Recuperado el 06 de Mayo de 2023 de: <http://www.elrincondeimpe.com/censura-en-el-anime/>
- Romero, A. (1999). *Robert Redfield y su influencia en la formación de científicos mexicanos*. CIENCIA ergo-sum, Revista Científica Multidisciplinaria de Prospectiva.
- Romero, J. (2011). *Hacia la comprensión de justicia en los manga shounen One Piece y Death Note*. Bogota: Pontificia Universidad Javeriana.
- Romero J. (2012). INFLUENCIA CULTURAL DEL ANIME Y MANGA JAPONÉS EN MÉXICO. Ensayo. Licenciado en sociología. Universidad Autónoma del estado de México.
- Romero J. (2018). La estética mukokuseki en el contexto del neo japonismo. P 1-12 Kokoro: Revista para la difusión de la cultura japonesa. Universidad de Salamanca. Salamanca, España.
- Romero, V. (2015). *Ética sus fundamentos y sus praxis*. Cochabamba: Editorial Verbo Divino

- Saez, J. (2020, 05 de Mayo). Cómo estudiar la cultura japonesa desde el anime. Medium. Recuperado el 03 de Febrero de 2023 de: <https://medium.com/@jsaez1497/c%C3%B3mo-estudiar-la-cultura-japonesa-desde-el-anime-3d1af2cbd0c0>
- Sánchez, J. (2018, 17 de Octubre). One Piece - Qué son las Frutas del Diablo y qué tipos hay. HobbyCine. Recuperado el 12 de Agosto de 2024 de: <https://www.hobbyconsolas.com/reportajes/one-piece-son-frutas-diablo-tipos-hay-315199>
- Serrano, T. y Trejo R. (2011). *La vida es una historieta, el papel del comic en la vida cotidiana de jóvenes universitarios en el estado de Hidalgo*. México D.F: Universidad Autonoma del Estado de Hidalgo y LITO-GRAFO.
- Sifontes, M. (2023, 03 de Julio). Todas las sagas y arcos argumentales de Jujutsu Kaisen. Alfa Beta Juega. Recuperado el 13 de Octubre de 2024 de: <https://www.mundodeportivo.com/alfabeta/series/todas-las-sagas-y-arcos-argumentales-de-jujutsu-kaisen#index0>
- Significados, E. (2020, 24 de Enero). "Friki". Significados.com. Recuperado el 15 de Marzo de 2023 de: <https://www.significados.com/friki/>
- Simkin, Hugo; Becerra, Gastón. (2013). El proceso de socialización. Apuntes para su exploración en el campo psicosocial. CIENCIA, DOCENCIA Y TECNOLOGÍA
- Solares, B. (2011). *Scielo*. Obtenido de Gilbert Durand, imagen y símbolo o hacia un nuevo espíritu antropológico. Recuperado el 05 de Octubre de 2024 de: [https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0185-19182011000100002](https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0185-19182011000100002)
- Soto, Willy. (24 de Abril 2009). Lo social como filtro de lo biológico: los procesos de socialización de los individuos. Revista comunicación. Pp.-52-62
- SuperAficionados. (2021, 15 junio). One Piece | Guía completa de arcos y sagas del anime. SuperAficionados. Recuperado el 12 de Agosto de 2024 de: <https://www.superaficionados.com/arcos-sagas-anime-one-piece/>
- Tejeda González, J. L., (2005). La búsqueda de la identidad. Revista Interamericana de Educación de Adultos, pp. 172-186.
- Tribus Urbanas. (2015). Cosplayers ¿Qué es un cosplay? Tribus urbanas. Todo sobre culturas urbanas, juventud, modas y estilos de vida. Recuperado el 17 de Marzo de 2023 de: <https://todas-las-tribus-urbanas.blogspot.com/2015/07/cosplayers.html>

- Todorov, T. (1981). *Introducción a la literatura fantástica*. México, D.F.: Edición en lengua castellana.
- Top, O. P. (25 de Enero 2024). ¿Cuáles son las armas ancestrales de One Piece? One Piece Top. Recuperado el 16 de Agosto de 2024 de: <https://onepiecetop.com/blog/cuales-son-las-armas-ancestrales-one-piece/#Pluton>
- Tomé Morell, C. (2013). Narratividad, ética y moralidad en la serie de animación japonesa *Death Note*. Trabajo Final de grado. UNIVERSIDAD POLITECNICA DE VALENCIA.
- Tv, R. U. (2022). Espectáculos, comida japonesa y más: visita estos 5 lugares otaku en CDMX. Uno TV. Recuperado el 26 de Marzo de 2023 de: <https://www.unotv.com/entretenimiento/5-lugares-otaku-encdmx-visita-estos-sitios-donde-puedes-comer-ver-espectaculos-y-comprar-anime-ymanga/>
- Ulloa, C. (2007). *Comunicación, cultura y desarrollo*. Quito: Editorial Quipus, CIESPAL.
- Unir. (2021). ¿Qué son las industrias culturales y qué tipos existen?. Unir La universidad del internet. Recuperado el 23 de Marzo de 2023 de: <https://ecuador.unir.net/actualidad-unir/industrias-culturales/#:~:text=Las%20industrias%20culturales%20y%20creativas,y%20al%20desarrollo%20del%20pa%C3%ADs.>
- Vaghetti, Helena Heidtmann, & Padilha, María Itayra Coelho De Souza. (2009). CLIFFORD GEERTZ COMO UN REFERENCIAL PARA LOS ESTUDIOS DE ENFERMERÍA SOBRE LA CULTURA DE LAS ORGANIZACIONES DE SALUD. *Ciencia y enfermería*, 15(1), 9-15. <https://dx.doi.org/10.4067/S0717-95532009000100002>
- Valadez, F. (2020, 14 de Julio). Breve historia cultural del anime en México. Enpoli entre política y literatura. Recuperado el 26 de Marzo de 2023 de: <https://www.enpoli.com.mx/cine/breve-historia-cultural-del-anime-en-mexico/>
- Van Dijk, T. (2005). Ideología y análisis del discurso. *Utopía y Praxis Latinoamericana*, 9-36.
- Vansh Gulati. (19 de Enero, 2021). ¿Qué es Void Century? ¿Qué sucedió durante ese tiempo? Epic Dope. <https://es.epicdope.com/%C2%BFQu%C3%A9-es-el-siglo-vac%C3%ADo%3F-%C2%BFQu%C3%A9-pas%C3%B3-durante-ese-tiempo/>
- Villa, C. (2023, 02 de Marzo). Jujutsu Kaisen: ¿De qué trata el anime y manga? Areajugones. Recuperado el 06 de Septiembre de 2024 de: <https://areajugones.sport.es/anime/jujutsu-kaisen-de-que-trata-el-anime-y-manga/>

Venegas, P. (2021, 01 de diciembre). Todos los tipos de Maldiciones en Jujutsu Kaisen. Alfa Beta Juega. Recuepado el 06 de Septiembre de 2024 de: <https://www.mundodeportivo.com/alfabeta/series/todos-los-tipos-de-maldiciones-en-jujutsu-kaisen>

Venegas, P. (2021, 01 de diciembre). Todos los clanes de Jujutsu Kaisen y sus habilidades especiales. Alfa Beta Juega. Recuepado el 06 de Septiembre de 2024 de: <https://www.mundodeportivo.com/alfabeta/series/todos-los-clanes-de-jujutsu-kaisen-y-sus-habilidades-especiales>

Venegas, P. (2021, 01 de diciembre). Todos los tipos de Técnicas de Malditas de Jujutsu Kaisen. Alfa Beta Juega. Recuepado el 19 de Septiembre de 2024 de: <https://www.mundodeportivo.com/alfabeta/series/todos-tipos-tecnicas-malditas-jujutsu-kaisen>

Venegas, P. (2023, 26 de Agosto). Qué son las armas malditas de Jujutsu Kaisen. Alfa Beta Juega. Recuperado el 19 de Septiembre de 2024 de: <https://www.mundodeportivo.com/alfabeta/series/que-son-las-armas-malditas-de-jujutsu-kaisen>

Velázquez, Colin. (2023). Tejiendo puentes de inclusión: la importancia del lenguaje intercultural en la diversidad. Recuperado 15 de Octubre 2024 de: <https://universidadean.edu.co/blog/tejiendo-puentes-de-inclusion-la-importancia-del-lenguaje-intercultural-en-la-diversidad>

Weston Kath, (2000). Las familias que elegimos. Lesbianas, gays y parentesco. Edicions Bellaterra. SGU.

Wright, Pablo y Ceriani César . (2007). Antropología simbólica: pasado y presente. *Relaciones de la Sociedad Argentina de Antropología XXXII*, 319 - 348.

W. J. K (2023). Chamán de Jujutsu. Wikipedia Fandom. Recuperado el 10 de Agosto de 2024 de: [https://jujutsu-kaisen.fandom.com/es/wiki/Cham%C3%A1n\\_de\\_Jujutsu](https://jujutsu-kaisen.fandom.com/es/wiki/Cham%C3%A1n_de_Jujutsu)

Wiki, C. T. O. P. Mundo. One Piece Wiki. Recuperado el 03 de Agosto de 2024 de: <https://onepiece.fandom.com/es/wiki/Mundo>

Wiki, C. T. O. P. (n.d.). Los Siete Señores de la Guerra del Mar. One Piece Wiki. Recuperado el 20 de Agosto de 2024

de:[https://onepiece.fandom.com/es/wiki/Los\\_Siete\\_Se%C3%B1ores\\_de\\_la\\_Guerra\\_del\\_Mar](https://onepiece.fandom.com/es/wiki/Los_Siete_Se%C3%B1ores_de_la_Guerra_del_Mar)

Wiki, C. T. J. K. (2020). Jujutsu Kaisen (Anime). Jujutsu Kaisen Wiki. Recuperado el 05 de Septiembre de 2024 de: [https://jujutsu-kaisen.fandom.com/es/wiki/Jujutsu\\_Kaisen\\_\(Anime\)](https://jujutsu-kaisen.fandom.com/es/wiki/Jujutsu_Kaisen_(Anime))

Wiki, C. T. J. K. (2021). Lista de Arcos Argumentales. Jujutsu Kaisen Wiki. Recuperado el 19 de Septiembre de 2024 de: [https://jujutsu-kaisen.fandom.com/es/wiki/Lista\\_de\\_Arcos\\_Argumentales#Arco\\_de\\_La\\_Infancia\\_Maldita](https://jujutsu-kaisen.fandom.com/es/wiki/Lista_de_Arcos_Argumentales#Arco_de_La_Infancia_Maldita)

Wiki, C. T. J. K. (2023). Chamán de Jujutsu. Jujutsu Kaisen Wiki. Recuperado el 19 de Septiembre de 2024 de: [https://jujutsu-kaisen.fandom.com/es/wiki/Cham%C3%A1n\\_de\\_Jujutsu](https://jujutsu-kaisen.fandom.com/es/wiki/Cham%C3%A1n_de_Jujutsu)

Yackow A. (2010). La dinámica social. Definición de cambio social. Los agentes del cambio social. Los movimientos sociales. Recuperado el 22 de Agosto de 2024. <https://sociologiautcd.blogspot.com/2010/03/la-dinamica-social-definicion-de-cambio.html>

Yana, Y. (2016, 30 de Marzo). ¿Qué es fujoshi? [Definición] "¡Mi shippeo es absoluto!": Honey's anime . Recuperado el 10 de Marzo de 2023 de: <https://honeysanime.com/es/que-es-fujoshi-definicion/>

Ulloa, C. (2007). Comunicación, cultura y desarrollo . Quito: Editorial Quipus, CIESPAL.

Zenitsu. (2022, July 8). One Piece: Todas las sagas, arcos y relleno del anime para disfrutar de las aventuras de Luffy. Millenium ES. Recuperado el 25 de Junio de 2024 de: <https://www.millenium.gg/noticias/48791.html>

## Anexos

### Anexo 1. Entrevista con informante 4

Nombre o Seudónimo: Axel	Fecha y Lugar: 04/08/24
Género: Masculino	Edad: 23 Años
1. ¿De dónde eres originario? Estado de México, nació en la ciudad de México.	
2. ¿A qué te dedicas? Tatuador y diseñador.	
3. ¿Desde cuándo comenzaste a consumir anime y manga?; Uy!, yo creo... más bien desde que tengo memoria, y yo calculo que sería a los 6 años, pero yo no sabía que estaba consumiendo anime, porque pensaba que estaba viendo caricaturas. Fue con Dragon Ball, vi One piece, eso está chistoso porque no sabía que era ese anime. Ya conscientemente diría que fue en la prepa, porque toda la secundaria vi anime, pero yo insistía que eran caricaturas pero no investigaba como a fondo, ya hasta preparatoria fue que empecé a investigar porque me empezó a llamar la atención el tema, me interesaban los gráficos, los temas, las historias, lo mucho que te deja el anime.	
4. ¿Cuáles son tus géneros favoritos de anime y manga? ¿Por qué?  Los géneros, como tú sabes existen muchísimos, hay unos que son para pasar el rato, pero el que puedo decir que es mi género favorito es el Shonen, no sé si lo tenga que explicar que es, pero tal cual es un anime que tiene historia y trata sobre un protagonista que se vuelve poderoso. Los shonen me llenan de motivación, lo cual puede parecer raro porque ¿Cómo un anime, una caricatura te va a llenar de motivación? Pero yo creo que sí, te ayudan a... por ejemplo Naruto, bueno de que trata...cuando lo comencé a ver, te das cuenta de que él era como el rarito, que nadie lo quería pero a pesar de eso sigue echándole ganas, a pesar de eso decía no pues yo voy a ser pro, tenía una meta y paso por muchas cosas y nunca dejo su meta, eso te motiva y de cierta manera a mí me motivo, porque dije tengo una meta no lo voy a dejar, es como con los otros animes donde te dicen tienes que entrenar, comer bien, ser buena persona y así vas a alcanzar a hacer tus metas, entonces yo creo que por eso lo veía porque me daba mucha motivación, cosa que tal vez no encontraba con mis amigos o así, entonces ahí es donde digo esto me está llegando y realmente me está dejando un mensaje, por eso son mis favoritos ese tipo de anime, porque luego es de hoy me levanto desmotivado y me aviento un capítulo y me digo lo tengo que hacer y por eso me gusta.	
5. ¿Qué series y personajes son tus favoritos? ¿Te identificas con alguno? Pues mira, en cuanto a mis favoritos siempre me voy a ir Naruto, es uno de mis favoritos, también me gusta Goku y Vegeta, sé que son polos opuestos, ahorita apenas me vi Kimetsu No Yaiba y me gusto Tanjiro, es muy bueno, y me gusta Saitama.	

No me identifico con alguno, pero sí creo que tengo algo de cada uno de ellos, mi meta es parecerme alguno, pero tomo algo de cada uno como de Naruto que es la perseverancia, que a veces me falta, el me la da, Tanjiro tiene un buen corazón, no me considero así, pero es que decirlo sería un poco egocéntrico, aunque eso me identifica con vegeta, porque soy el bueno y nació para serlo, creo que tengo un rasgo de cada uno, de Saitama es como lo de la vida, es el dejarse de preocupar mucho y así las cosas te pueden llegar a salir bien, como él que no se preocupa y todo le sale bien. Me identifico más con los buenos.

6. ¿Cómo crees que el anime y el manga han influido en tu vida personal y en tu visión del mundo?

Creo que esa es una de las mejores preguntas...yo creo que hasta la fecha es algo, bueno no sé si se ve, pero literalmente vivo del anime y no solo porque ha influido, bueno si está influyendo en mi vida de manera importante porque hay que aclarar que ahorita yo al ser tatuador, te podría decir que el anime está manteniendo mi vida, vivo de él, de verlo, de tatuarlo, de realizarlo, si ha influido bastante porque básicamente lo que hoy soy, no depende de él pero si somos un conjunto, así como el agua en mi cuerpo es el anime para mí, sin él no podría existir. El anime me ayuda a ver el mundo de otra forma, yo sé que son historias de un autor y que se le ocurrieron a alguien, pero tienen mucho que ver con la veracidad y algunos incluso retratan la vida, lo que está pasando o lo que pasó hace tiempo y como el dicho, si no conoces tu historia estas condenado a repetirla, cabe mencionar que hay muchos animes que están basadas en personas, lugares y países que así manejan la cultura, o sea si te dan una visión del mundo, o sea yo creo que si no viera anime si sería el malo, un villano pero gracias eso sabes que él lo hizo así y es bueno y obviamente no estoy dejando que el anime tome las decisiones por mí, obviamente lo ves, lo entiendes, te gusta y eso ayuda a que tomes decisiones pero obviamente más razonables, ya que estamos en la realidad, sin embargo muchas de mis decisiones tienen que ver con eso.

7. ¿Hay algún anime o manga en particular que haya tenido un impacto significativo en ti? ¿De qué manera?

¡Uy!...eh. Yo creo que sí, se escucha repetitivo pero volvemos a los primeros que te dije, sabes, en un instante mis animes particulares por ejemplo es naruto, es... ah antes había uno, es de los viejitos es sobre kenichi, se llama Kenichi el gran discípulo, muy bueno también, Hajime no ippo, son animes que en algún punto impactaron en mi vida, ya que era una persona muy extrovertida, obviamente con mis amigos sí y se nota de más, en mi espacio lo soy, pero con personas que no conozco no me gusta relacionarme de más entonces hubo un punto en el que yo no tenía muchos amigos sabes, o sea si tenía pero era algo leve, son eran amigos, solo eran compañeros, entonces yo creo que a todos les llega como una crisis existencial sobre ¿qué estoy haciendo con mi vida? ¿Qué debería de hacer? Entonces yo creo que volver a ver estos animes en específico me ayudo a entender que debo de... que tenía que cambiar mi forma de vivir, por ejemplo yo tenía sobrepeso y problemas de salud y no me ayudaban a tener nada de autoestima, entonces ver esto me dio la motivación para hacer ejercicio, entrenar, ser una buena persona y me ayudo a tener un alta autoestima, ahorita quien me conozca va a decir ese wey es un egocéntrico de cagada, se idolatra a el mismo y es verdad pero antes no pasaba, entonces

yo creo que más en ese entonces, no tenía amigos y contárselo como aun psicólogo como que tampoco, a mis amigos pues tampoco, no había una persona que me pudiera ayudar en lo que sea, yo me sentía en un punto de wey estoy aquí, soy un niño gordito que no habla con nadie, entonces dije como lo voy a hacer, pues vino el anime y me salvo, me dijo tu puedes solo, entonces yo creo que ese es el impacto y cambio más grande que tuve en mi aspecto, autoestima, mi pensamientos y desde ahí jamás volví a ser el mismo, ya que ahora soy una mejor versión de mí, otras personas los ayuda el psicólogo, los amigos alguien, pero para mí fue el anime, el anime es mi base para ser quien soy ahora.

8. ¿Qué opinas sobre el concepto de otaku y lo que significa ser? ¿Te consideras parte de esa comunidad? ¿Qué piensas de los estereotipos o percepciones negativas que algunas personas tienen sobre los fans de anime y manga?

Una cosa es lo que yo opino y para mí no está mal la palabra, supongo que se refiere a la persona que lo consume y pues no sé, hay personas que consumen libros y se les llama lectores y demás, entonces es una palabra que se hizo específicamente para ellos, yo no tengo ningún problema con la palabra otaku y el concepto que yo le doy, que es para personas que consumen este tipo de lo que sea... anime, manga, canciones, yo no tengo ningún problema con el concepto, que al menos para mí significa que pertenecen a un grupo de personas, nada más, no es algo denigrante como entonces si la sociedad lo ha hecho ver, que digo es muy normal en la sociedad en la que vivimos, este... la palabra otaku se convirtió en sinónimo de es otaku háganle bullying, hubo un tiempo que gracias a todos los espíritus ahorita solo le hacemos bullying a los fans de Taylor Swift, ya no a los otakus, pero pues la verdad antes yo no estaba de acuerdo con la palabra, porque antes otaku era un insulto, yo decía ¿pero porque tiene que serlo? Y eso precisamente por las personas que no lo consumían o que no logran ver lo que realmente está detrás de esto, lo trata como algo raro, pero no nos vamos lejos eso siempre pasa, lo que la gente desconoce lo hace como anormal y tratan de no intentarlo porque simplemente les da miedo o porque piensan que si lo hacen van a caer o no lo toleran porque no lo conocen, entonces siento que no me gusta el concepto que le dieron. Afortunadamente hoy en 2024, todo eso quedo atrás y ahora un otaku es un sinónimo de persona de cultura, que amamos todos los otakus que conozco o son influencers fitness que ayudan a personas, son artistas que conozco o que tienen una comunidad grande de seguidores y ayudan a las personas que no saben como expresar que les gusta esto. Siento que la palabra a día de hoy me siento orgulloso decir que soy Otaku, que pertenezco a esa comunidad.

Yo me considero un otaku totalmente, orgulloso y definitivamente estoy dentro de la comunidad, obviamente no conozco tanto del tema como ciertos amigos que conozco que literalmente apenas salió el manga esta semana y ellos ya lo tienen o así y no me cierro, consumo mucho anime y manga, también música y artista. Nunca me hicieron bullying, pero si llegue a ver en secundaria a personas que consumían anime y jugaban videojuegos y si les hacían bullying, yo decía wey eso no estaba chido, pero en ese momento desde mi persona en ese momento

no podía ayudar porque no era alguien fuerte, alto, no era alguien que podía ayudar, entonces si me sentía mal, me sentía impotente, porque decía wey no están haciendo nada malo... entonces porque meterse con sus gustos.

9. ¿Con que frecuencia ves anime o lees manga? ¿Cómo balanceas tu tiempo entre ver anime, leer manga y otras actividades?

Pues mira, yo creo que en cuanto a frecuencia es diario, o sea, pero en cuanto a mi rutina, pero con frecuencia lo hago diario, cada que puedo, tal cual cuando estoy practicando mi dibujo, porque bueno mi trabajo en gran parte se trata de eso, entonces para mi dibujar anime es practicar, entonces ahí lo veo. Regularmente en mis tiempos libres... yo soy una persona que dice que el día tiene 24 hrs, si las ocupo al máximo, en cuanto a mis actividades del día, ya en la noche es que empiezo a consumir, esto va terminando a las 3 de la mañana, porque ya consumí algunos capítulos, en si es diario, cuando no puedo ver es porque el día en verdad estuvo heavy, muchas actividades que en ocasiones yo no planeo, ahorita como por ejemplo tus papas te quieren ver, tus amigos quieren salir y es como de yo no quería salir, pero bueno vamos y entonces pues esos son casos específicos, pero sin esos días te podría decir que Darío, antes de ir a dormir por lo menos un capítulo de una serie o un video con información. Literalmente en mi trabajo practicando, lo veo diario, esta en todos mis días, o sea yo vivo con el e intento incluirlo porque me gusta mucho.

10. ¿Tienes algún objeto relacionado con el anime o manga que consideras como un amuleto para ti? ¿Qué significado tiene para ti?

Pues mira en cuanto a objetos de anime y manga tengo muchísimo desde figuras de acción, posters, manga pero siento que un amuleto tal cual como un amuleto eh... yo creo que es mi lápiz, mi pluma con la que hago bocetos, yo digo que es mi amuleto porque es la que tengo desde mi inicio de ser artista hasta el final o bueno la actualidad, si se puede ver que en la punta tiene mucha tinta y es la que considero mi amuleto porque no puedes ser un artista sin tener un lápiz. Y si se relaciona porque con esta pluma es con la que he hecho varios dibujos, pinturas, bocetos, todos los días practico. Es mi amuleto de la suerte.

11. ¿Participas en comunidades en línea o presenciales relacionadas con el anime y el manga? ¿Qué papel juegan estas comunidades en tu vida?

Estoy en grupos, son foros de internet en su mayoría, algunos de artistas que se dedican pues a lo mismo que yo, ellos intentan pues más bien en su vida diaria ocupan la ilustración para vivir, tengo foros de tatuadores pero específicamente en... que van al anime porque existen tatuajes sobre eso, también tengo un grupo sobre tatuadores alrededor del mundo que se dedican únicamente a tatuar anime, y juegan un papel importante porque compartimos consejos, experiencias, trucos y al final de cuentas esto es lo que hacemos, o sea es una realidad hoy en día, personas pueden vivir literalmente de dibujos cosa que a lo mejor en aquel 2016-2014 nunca me imagine poder vivir de mis dibujos y ahorita pues si plasmar dibujos en la piel. Rompió muchos estereotipos porque antes las personas con tatuajes no eran bien aceptadas, cosa que hoy ya no pasa y que bueno, porque

hoy puedes plasmar tu arte en esta misma comunidad enorme de otakus y pues son lo que consumen esto... pero sí, es muy importante, juegan un papel importante en mi vida, literal mí día a día.

No hay personaje difícil, pero yo creo que mi mayor reto es ser un artista tatuador de anime en el estado de México, sabes... ese es mi mayor reto porque eh, pues como es un lugar un poquito alejado se podría decir, de la globalización, eh tarda en llegar esa cultura aquí, entonces si estoy rodeado de mis amigos que, que ... se quieren tatuar algún personaje, pero realmente soy muy pocos y yo tengo que salir a buscar, realmente no hay un personaje difícil y no he tenido ningún reto porque si he querido tener trabajos mucho más grandes pero aquí no, sabes, hay otros temas hay mucho más tatuajes sobre religión o amores que sobre anime, al menos donde vivo, porque si hemos ido a exposiciones o por lo menos yo a dos, en donde si el anime juega un papel importante y es de lo mejor, entonces yo creo que el mayor reto es ser un tatuador de anime en el estado de México, pero es un reto que se va a cumplir.

Todos los tatuadores que yo sigo, grandes o sea que tienen grandes seguidores que pasan de los 50mil o más, cuatro de ellos se ubican en la ciudad de México y son gente que literalmente no descansan un día por estar trabajando en eso y pues si tendría mucho más oportunidad allá, porque ahí es donde llega de todo, la ciudad de México es donde llega toda esa mercancía. De momento está en mi mente, pero en un futuro lo voy a lograr, a demás soy joven en esto, aun soy un aprendiz, llevo tres años y los que son realmente buenos en esto llevan ya 7 años, para poder aprender las técnicas y ser un tatuador que se respete vaya, entonces mientras que estoy aquí, estoy practicando para que en un futuro cuando vaya allá pueda romperla de más.

12. ¿Qué temas o mensajes comunes encuentras en tus animes y mangas favoritos?

Pues mira mensajes que encuentro más comunes en el anime, pues si es en lo que consumo, pues realmente los animes que consumo tienen mensajes repetitivos sobre perseverancia, todos los animes que he visto tienen que ver con que tienes que entrenar lo suficiente, tienes que practicar, aunque no tengas el talento si practicas puedes cambiar eso, giran en torno a la disciplina, entrenamiento sobre a jamás perder tu punto de vista o no perder tu meta, si te esfuerzas siempre vas a cosechar, entonces siempre vas a llegar al punto, siempre y cuando no te salgas del camino, siempre tienes que dar todo de ti.

¿Consideras que el anime y manga contienen “algo” que los hace representativos?

El anime literalmente te vende la cultura japonesa, te lo vende tal cual, la cultura japonesa los lugares los cuales están basado sitios reales de Japón. Habla sobre su ideología, su religión, que realmente no es religión, o sea religión se le llama a ese aspecto de la vida pero ellos no lo ven como religión, en Japón me parece que se habla sobre el sintoísmo, algo así, no tengo bien la palabra, pero ellos no creen en un dios tal cual, no los rige eso, ellos creen en espíritus de lugares de la naturaleza y es con eso con lo que se basan ellos agradecen a los espíritus, a los lugares, al sol que tienen cierta similitud pues con nuestra cultura también, recordemos que nuestros dioses, al menos en México, los dioses eran el sol, el agua, los elementos, que ellos agradecían de tener en sus vidas, entonces yo creo que si nos venden lugares, su cultura, la gastronomía, que se ve mucho en los

animés, nos vende su cultura tal cual es. Yo creo que es más como un documental con el cual te llenas de conocimiento sobre ese país, está muy padre la verdad y es al menos lo que yo he visto. Te explican como ellos lo ven y ya no te intentan vender una ideología, te dan información.

13. ¿Qué es lo que más te gusta de esas historias? Y ¿Has aprendido alguna lección o valor importante a través de las historias que se muestran?

Lo que más me gusta de estas historias y las lecciones que he aprendido principalmente es esa, siempre la tengo en mente, de si tú eres buena persona pues tú vas a cosechar todo lo bueno, siempre y cuando te enfoques en lo tuyo y no te mentas con nadie más, practiques y practiques hasta que te canses y vuelvas a practicar, mejor y no te puedes autodenominar el mejor, siempre tienes que seguir practicando hasta que la gente reconozca tus méritos y es ahí cuando te vas a dar cuenta que eres el mejor, pero tú no puedes decir que lo eres, entonces creo que esa es una de las lecciones principales y pues en cuanto a valores muchos de los personajes con los que me identifico tienen valores presentes como el respeto, la amistad, la lealtad que al menos para mí es una de las más importantes y es eso, siempre que tú seas una buena persona incluso cuando parezca que no y que ser buena persona es malo, tú sigues siéndolo y el mundo te va a recompensar, entonces totalmente eh aprendido esas lecciones y muchas otras, al menos esa es la que me tierno en el camino, siempre hay que practicar y nunca perder de vista el objetivo, porque tarde o temprano lo vas conseguir... puede ser muy tarde o puede ser muy temprano pero lo vas a conseguir.

Sí, lo que más me gusta es el mensaje que las historias te dan y como lo puedes aplicar en tu vida.

14. ¿Has encontrado alguna relación con autores, lugares, tradiciones del país nipón en los animés y mangas que consumes?

Pues sabes, como tal yo creo que voy más con los autores, por ejemplo el creador de Dragón Ball, recién fallecido Akira Toriyama, él tenía una ideología muy padre sobre porque hizo esto, sabes, él decía que sus dibujos eran para atraer felicidad a la gente y realmente lo logro con mucha gente, entonces tengo una relación de admiración, porque hay mucha gente que idolatra, pero yo no, yo lo veo como un ejemplo a seguir porque el todo lo que hizo fue para ayudar a los demás nunca pensó en el sino en cómo esto podría afectar a las personas y él quería que todos fueran felices entonces pues al menos ahí me relaciono con él, me gusta que todo lo que hago pueda traer felicidad a la gente, que sea para eso, de eso se trata lo que yo hago de hacer sentir bien a las personas con su cuerpo, forma de pensar y de más, entonces ahí de los pocos autores con los que me identifico, además de que él no nació con talento, sino que practico hasta lograrlo y arañé literalmente la punta de la industria, de los mejores. En cuanto lugares y tradiciones, las tradiciones me gustan mucho, nunca he tenido la oportunidad de viajar a Japón, pero probablemente lo haga porque es un sueño que está ahí, pero con todo lo que he visto literal ya conozco de más, me gustaría mucho vivir sus tradiciones, me gusta mucho que tienen del honor, sabes, a veces es contraproducente se puede decir, porque ellos literalmente hacen todo por el honor, la disciplina entonces hay gente que literal se pierden por levantar su honor y yo digo bueno es una forma de

pensar que no cualquiera tiene, ellos piensas que la disciplina y el honor es de lo mejor que hay o sea lo ponen en su alarma todos los días cuando se levantan y entonces es por eso que Japón es una de las potencias de país y pues se respeta y pues sus personas se caracterizan por eso, entonces pues me atrae mucho esa forma de pensar y en su gastronomía, bueno por lo menos aquí en México tenemos gastronomía japonesa, no toda pero pues si tenemos alguna y pues me encanta.

15. ¿Qué símbolos recurrentes encuentras en el anime y el manga que consumes? ¿Qué significados personales o culturales asocias con estos símbolos?

Pues no sé, es que los animes que consumo, al menos dos que he visto, te digo me llama la atención el tema de la religión, como lo que estábamos hablando del torneo del gran rarok, donde ponen muchos dioses o también en jujutsu kaisen ahí hay una simbología representativa de Japón, o por ejemplo los siete pecados capitales, también esta lo del personaje más fuerte, él siempre tiene escritas unas runas japonesas, que no son una palabras, pero eran representadas por buda, hablemos de que buda para ellos es un humano, una persona normal que alcanzo la iluminación debido a que se comportó, porque él se intentó encontrarse muchas veces y es cuando se sienta en un árbol y se dice porque no me puedo encontrar porque no puedo ser el iluminado y realmente ahí, medito 300 noches el solo, es que logra encontrarse y convertirse en el iluminado divino, entonces yo creo que aquí ya en lo personal como dice la pregunta eh, como le encuentro el significado personal, bueno esta recurrente esa frase que dijo, tanto en el cielo como en la tierra el único que merece veneración soy yo y muchas veces la he visto en animes donde el mas fuerte tiene esas letras escritas ahí, Gojo cuando pelea contra Toji y logro dominar la técnica de sus ojos, del infinito cuando esta flotando las letras que aparecen abajo lo ponen, incluso el lo dice, yo soy el único que merece veneración, entonces siento que es una filosofía que no se si tendría que ver con religión pero al menos ellos a buda lo ven como un dios importante y tal vez sea egocéntrico pero me gusta mucha la frase e intento de vez en cuando recordarla porque si la encuentro como un significado personal, me ayuda a saber que algún día voy a poder encontrar la sabiduría sin darme cuenta.

16. ¿Cómo se utilizan los símbolos culturales o religiosos en anime y manga?

Pues creo que en Japón son muy respetuosos con eso y más porque ellos saben que lo que están haciendo en cuanto al anime y el manga van a todo el mundo, o al menos a gran parte del mundo, al menos lo intentan, bueno no se si lo intenten, pero también en su cultura soy muy respetuosos, siempre van de respeto pero como se utilizan, bueno por lo menos en este que te decía del gran rarok, fueron respetuosos con todos los dioses y los juntaron, desde dioses que van de la cultura cristiana, incluso están ahí la cultura indu, de todos los países de Occidente, América, de todo el mundo vaya, entonces los juntan ahí y hacen que ellos interactúen, dioses nórdicos incluso y esta padre porque, digo o se están burlando no te están vendiendo en quien tienes que creer, simplemente te están mostrando su cultura y están interactuando con otras, entonces siento que es una manera amigable de cómo están utilizando los símbolos, no están faltando el respeto a la cultura de nadie sino que están haciendo que entre ellos este una relación de amistad o que interactúen, lo cual esta padre porque creo

que si eso se pasara a la realidad sería bueno porque se evitarían muchos conflictos, es como escuchar de todas, escuchar sus problemas y saber de ellas. Si no conocías nada sobre eso, es información que no es alterada, puedes investigar y es real, ellos simplemente ilustran la información, ya tu puedes verla más atractiva y es cuando te llama la atención y puedes buscar más.

17. ¿Cómo crees que el anime y manga usan la simbología para representar elementos de la cultura japonés y en algunos casos el de otras culturas?

Japón es muy respetuoso con esto, ellos no se meten con cuantos dioses y que el mío es el bueno, sino que existen dioses en todo el mundo y la verdad es como representan a México pues sí, me gusta, por ejemplo en Hajime no ippo, es un anime de Box y uno pensaría, es un anime de box no creo que va a estar bueno, no, está buenísimo y el punto es que si tiene a su protagonista y todo, pero el más grande es un mexicano y lo retratan, bueno este mexicano existe en la vida real, y lo conocen como el finito López aquí en México y el gano el cinturón mundial del boxeo en Japón y entonces es un mexicano, es real y el sabe que lo pusieron en el anime, entonces lo japoneses tratan de retratarlo como una persona llena de disciplina o como los mejores de ese deporte están en México, está muy padre ver a tu país que está representado, que tú vas con el protagonista a lo largo de la historia y que llegas al punto donde esta el pedestal y es un mexicano, entonces es de ... no manches yo soy mexicano y pues la neta esta muy padre, de hecho nunca le ganaron lo cual esta gracioso, incluso el protagonista se peleo con el y aun así no le gano porque resaltaban las características del mexicano para eso, incluso hacían hincapié a que de seguro era por el tipo de alimentación que tenemos, de que no se seguro es porque la dieta de los mexicanos se basa en maíz y por eso es que son más fuertes o pegan más fuerte o son más disciplinados, porque los japoneses al menos a México en los animes que he visto retratan las cosas buenas y los tienen como personas que persiguen sus objetivos, entonces es algo padre.

18. ¿Has experimentado algún cambio en tu interpretación de una serie en anime o manga después de aprender más sobre la simbología presente en ella?

Es como por ejemplo cuando tu llegas y ves el anime con tu ideología, tu lo ves desde cero, entonces tú tienes tus pensamientos, tienes tu propia forma de pensar y lo ves y no entiendes muchas cosas, no entiendes porque el protagonista actúa así, no sabes porque está demasiado centrado o porque actúa de esa manera, hasta que lo ves, entiendes la simbología, su manera y su cultura, lo vuelves a ver y ahora si entiendes por qué él lo quiere hacer, ya desde el punto de vista de él cambio mi forma de ver las cosas y a lo mejor no la cambio pero si me hizo entender porque lo ve de esa forma, estábamos hablando por ejemplo de Eren, sino lo hubiéramos conocido hubiéramos pensado que estaba actuando mal, por ejemplo si nosotros fuéramos los desde afuera de la muralla, diríamos es que es un monstruo tienen razón, viene a destruir el mundo, esta mal, pero cuando te demuestran como él lo vivió, entonces logras entender su perspectiva y dices, bueno es que a el le hicieron creer que ustedes eran los malos y si lo fueron por hacerlo a un lado, a lo mejor no tal cual los que estaban en ese momento pero sus antepasados se encargaron de hacer eso, entonces pues si es como de momento lo ves, no entiendes y

después es de lo entiendes y entiendes porque, porque actúa de esa manera y pues de alguna manera llegas a fusionar tu forma de pensar con la del protagonista.

19. ¿Cómo crees que el anime y el manga desafían las normas y valores tradicionales de la sociedad?

Pues creo que... ahorita no sé si es algo... no sé qué tan normalizado este, bueno por lo menos en México se ve este gran cambio hacia el feminismo, hemos tenido grandes marchas, por ejemplo si hay un desafío porque México durante un buen tiempo si fue muy machista, digo realmente es como es, pero en el anime se empieza a retratar a mujeres fuertes que pueden hacer cualquier cosa, que al menos para mi es una buena forma de retratarlo y que si desafía las tradiciones porque como te digo, lo tradicional era que la mujer era débil y el hombre era quien la tenía que cuidar, entonces cuando tú ves todo esto es cuando te das cuenta que hay mujeres que también pueden y que incluso hay veces en las que necesitamos que la mujer sea quien cuide al hombre, es la verdad. El anime si a desafiado esas normas, de como por ejemplo, yo tengo personajes favoritos que son mujeres que son muy fuertes e incluso son más fuertes que el protagonista y son más inteligentes, cosa que si pasa en la realidad, si es cierto, un hombre actúa más por instinto que por pensar, una mujer piensa mas antes de hacer o decir algo, entonces tiene que mucho que ver o que desafía eso, entre otras costumbres, en México la mama cuida al hijo hasta los treinta y en el anime no, está mal visto que sigas viviendo con tus padres cuando terminas tu carrea, yo no sabía, dije ay caray; esto me lo tome muy personal porque pues en cierto punto yo veía que mis personajes favoritos eran muy independientes.

20. ¿El anime y el manga han influido en tus intereses creativos o profesionales? ¿De qué manera?

Si, a influido desde siempre yo soy un artista, toda mi creatividad y todo lo que hago tiene que ver con el anime, incluso para yo dibujar o tatuar unas letras que no tienen nada que ver con el anime pues yo practico con cada dibujo, cada panel de manga, ilustrar, me ayudan a mejorar como profesional.

21. ¿Qué plataformas usas principalmente para ver anime o leer manga?

Pues plataforma para leer manga, literalmente compro los mangas que venden en panini, no hay más, pero en plataformas yo creo que cuando hay dinero es en crunchyroll cuando se me acaba la suscripción esta telegrama y cuando el anime esta viejo esta Facebook, hay unos que incluso en YouTube y también hay uno que te da todos pero de forma ilegal, se llama animeflv.

22. ¿Cómo crees que el anime y manga han ayudado a dar voz a grupos marginados o sub representados en la cultura popular?

Yo creo que si lo ha hecho, pero de manera muy amigable, incluyendo en muchas obras a personas de todo tipo de razas, digo porque aunque no sea tan específico representar a un país, si a las personas que tienen características distintivas como el tono de piel ojos, costumbres, complexión física y demás, entonces yo creo que nunca en anime, jamás, vas a ver discriminación lo cual es padre, o sea y si lo ves, es porque la obra tiene

que ver con eso y después lo recupera, pero nunca en mal plan, en todos los animes que yo he visto y que conozco que van de cosas así, nunca va a ver discriminación como tal, hay ciertas cosas que no tiene nada que ver con discriminación pero es como...el estatus, pero no se tiene aquí por el dinero ni mucho menos, sino por poder, que al final de cuentas eso tiene que ver con las costumbres del país japonés, pero no es algo agresivo ni discriminatorio, después terminan recuperándolo, pero en cuanto a la actualidad, jamás vas a ver un anime que hable de discriminar, siempre son los más incluyentes posible y lo hacen bien no como Disney. Los animes saben cómo incluir a personas de todo tipo y la importancia que se merecen, nunca va a ver discriminación por género porque mujeres son fuertes o incluso más que los hombres o a la par, por eso jamás va a ver discriminación por género o por raza, porque los personajes protagonistas o principales son de una raza diferente e incluso hay hasta alienígenas y eso es algo padre, que este mundo del anime y manga te da muchas esperanzas de que todos pueden estar incluidos y eso es algo que siempre va a pasar, por ejemplo el grupo tal cual de los otakus, nunca te van a decir: no, no entres al grupo, tu llegas como en plan no conozco nada del tema y yo creo que para ellos es lo que quieren que digas, para que ellos te empiecen a decir sobre el tema, nunca te van a discriminar, siempre te van a incluir y no importa si eres mujer, si eres hombre, gordo, alto, flaco, moreno, es un grupo que no diría que es marginado porque ya es un grupo que es reconocido y muy abierto, porque la comunidad está confirmada por fitness, especialistas o profesionalitas consumen anime. Entonces no creo que tengas problemas sobre discriminación, yo te lo digo porque pertenezco a la comunidad y jamás he tenido un problema con eso, ni con género, raza o ideologías como religión, siendo así que el anime a ayudado a normalizar que existe varios grupos y que todos merecen respeto.

## Anexo 2. Glosario

**Actividades:** Se trata de las acciones que desarrolla un individuo o una institución de manera cotidiana, como parte de sus obligaciones, tareas o funciones.

**Característica:** Es una cualidad o rasgo distintivo que describe a una persona o a algo, sea un objeto, un conjunto de objetos, un lugar o una situación, y lo destaca sobre un conjunto de semejantes.

**Categorización:** Es la capacidad y actividad de reconocer características compartidas o similitudes entre los elementos de la experiencia del mundo.

**Cambio:** Convertir o mudar algo en otra cosa, frecuentemente su contraria.

**Cosplay:** Actividad que consiste en disfrazarse de un personaje de ficción.

Comic: Relato explicado mediante viñetas o recuadros los cuales tienen ilustraciones

Existencialismo: Corriente filosófica que centra su análisis en la condición humana, la responsabilidad individual, la libertad o el significado de la vida.

Hábitos: Conductas que se repiten muchas veces hasta que forman parte de la vida y actividades diarias.

Industria cultural: Sectores que se dedican a la creación, producción y distribución de bienes y servicios culturales.

Influencia: Habilidad de persuadir a alguien para pensar o actuar del modo que se desea.

Kawaii: Se utiliza para describir algo que es tierno o adorable, se traduce como “lindo” “adorable” “tierno” “pequeño”.

Jujutsu Kaisen: Es una serie de manga japonés escrita e ilustrada por Gege Akutami.

Magia: Procedimiento para lograr el control externo de los poderes sobrenaturales.  
Asociación irracional de causa y efecto

Manga: Es una historieta o comic de origen japonés.

Medios de comunicación: sistemas técnicos utilizados para poder llevar a cabo cualquier tipo de comunicación.

Mangaka: Nombre para referirse al creador de un manga.

Mítico: Perteneciente o relativo al mito.

Mito: Narración maravillosa que explica o da sentido a hechos o fenómenos.

One Piece: es un manga escrito e ilustrado por el mangaka japonés Eiichirō Oda.

Otakus: Es un fan de cualquier tema en particular.

Oriente: Dirección por donde se ve aparecer el sol, se refiere a las regiones que están en este punto de referencia.

Prácticas: Acción que se desarrolla con la aplicación de ciertos conocimientos.

Problemas sociales: es un asunto o tema que actúa como contratiempo e influye en los ciudadanos dentro de su sociedad.

Percepción: conjunto de procesos y actividades relacionados con la estimulación que alcanza a los sentidos, mediante los cuales se obtiene información respecto al hábitat.

Religiosa: De la religión o relacionado a ella.

Símbolo: cosa, sonido o acción que, por un acuerdo cultural, indica algo más. Los símbolos son completamente culturales, es decir, no están basados en una relación natural entre el símbolo y la cosa simbolizada. La capacidad para utilizar símbolos es el ingrediente esencial para vivir una vida culturizada.

Visión: Capacidad de interpretar el entorno.