



Casa abierta al tiempo

**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA IZTAPALAPA**

**DIVISIÓN DE CIENCIAS SOCIALES Y HUMANIDADES**

**DEPARTAMENTO DE ANTROPOLOGÍA  
LICENCIATURA EN ANTROPOLOGÍA SOCIAL**

***“La representación dentro del mundo del anime y el cosplay: Género, sexualización, violencia y racismo en la comunidad del manganime”.***

Trabajo terminal

para acreditar las unidades de enseñanza aprendizaje de

*Trabajo de Investigación Etnográfica Aprox. Explicativa y Análisis Explicativo III*

y obtener el título de

LICENCIADA EN ANTROPOLOGÍA SOCIAL

Presenta

**Yureidy Alondra García Rojas**

Matrícula No. 2183060480

Comité de Investigación:

Directora: Dra. Rocío Gil Martínez de Escobar

Asesoras: Dra. Adriana Aguayo Ayala

Dra. Karla Gissel Ballesteros Gómez

Ciudad de México

Julio 2024

## **AGRADECIMIENTOS.**

- A mis padres por apoyarme en cada sueño que he tenido y por apoyarme en la realización de cada proyecto, por su paciencia, por motivarme a seguir adelante, darme ánimos, gracias, porque sin ustedes simplemente no estaría aquí. Ustedes me hicieron la mujer que soy hoy. Son mi mundo y es a ustedes a quien dedicó todo el esfuerzo que está plasmado en las páginas de esta tesis.
  
- A mi directora de tesis, la Dra. Rocío Gil. Jefa del Departamento de Antropología. Gracias por su apoyo, paciencia, constancia y responsabilidad durante este trabajo, por sus consejos, ideas y por guiarme a través de este proyecto de investigación. A mis lectoras y asesoras, Dra. Adriana Aguayo Ayala y Dra. Karla Gissel Ballesteros Gómez, gracias por sus comentarios y paciencia a lo largo de la realización de esta tesis. A mis colegas y compañeros de proyecto de investigación por sus palabras, consejos, apoyo y por leerme durante la realización de este proyecto.
  
- A mis hermanos, quienes han sido siempre uno de mis pilares y una de mis motivaciones para seguir adelante. Por darme ánimos, motivarme y apoyarme plenamente a lo largo de este proyecto de investigación.
  
- A mi pareja, quien siempre estuvo a mi lado apoyándome día y noche, por darme ánimos, motivarme, ayudarme y apoyarme durante mis momentos más difíciles.
  
- A mis personajes favoritos de anime, Luffy, Asta, Naruto, Lemillion, Might Guy, por enseñarme y motivarme a seguir adelante hasta cumplir mis sueños y metas, por enseñarme que “el trabajo duro supera el talento natural”, por motivarme a superar siempre mis límites y superarme a mí misma.

## INDICE

|  |    |
|--|----|
| INTRODUCCIÓN   | 5  |
| ESPACIO DE INVESTIGACIÓN                                       | 8  |
| MIS INTERLOCUTORES   | 9  |
| MARCO CONCEPTUAL   | 12 |
| IDENTIFICACIÓN   | 12 |
| IDENTIDAD  | 13 |
| DISCURSO   | 15 |
| ESTEREOTIPO  | 15 |
| REPRESENTACIÓN   | 17 |
| SEXISMO  | 18 |
| RACISMO  | 19 |
| RACIALIZACIÓN  | 22 |
| CAPÍTULO 1: EL MUNDO DEL ANIME                                 | 26 |
| 1.1. El formato OVA  | 29 |
| 1.2. Inicios del siglo XXI                                     | 30 |
| 1.3. Géneros de anime con los que se estará trabajando         | 32 |
| 1.4. Influencia del anime en México                            | 35 |
| 1.5. Historia del cosplay                                      | 36 |
| 1.6. Clasificación del cosplay                                 | 38 |
| 1.7. El cosplay en México                                      | 41 |
| 1.8. Los tres grandes del anime                                | 43 |
| CAPÍTULO 2. LA IDENTIDAD OTAKU                                 | 50 |
| 2.1. Ser Otaku en México.                                      | 52 |
| 2.2. Estereotipos Otakus                                       | 56 |
| 2.3. Las fronteras Otakus                                      | 60 |
| 2.4. ¿Cómo se representan a sí mismos?                         | 65 |
| CAPÍTULO 3. SER MUJER EN EL MUNDO DEL ANIME Y EL COSPLAY       | 69 |
| 3.1. El fanservice y la representación de la mujer en el anime | 72 |
| 3.2 “Solo es anime”  | 74 |

|   |     |
|---|-----|
| 3.3. Las Mangakas   | 78  |
| 3.4. Animes y mangas realizados por mujeres VS Animes y mangas realizados por hombres | 80  |
| 3.5. “Detrás de un gran hombre hay una gran mujer”                                    | 89  |
| 3.6 El Cosplay  | 96  |
| CAPÍTULO 4. LA ROMANTIZACIÓN DE LA VIOLENCIA  | 102 |
| CAPITULO 5. LA REPRESENTACIÓN EN EL ANIME   | 116 |
| 5.1. Racismo dentro del Live Action de One Piece                                      | 130 |
| CAPÍTULO 6. UN NUEVO CAMINO SE HA ABIERTO   | 139 |
|   | 153 |
| 6.1. “El Cosplay no es consentimiento”  | 155 |
|   | 158 |
| 6.2. “Las creativas negras que están cambiando la cara del cosplay”.                  | 159 |
| CONCLUSIONES.   | 161 |
| Bibliografía:   | 165 |

## INTRODUCCIÓN

Al caracterizarme de D. Va<sup>1</sup> de 'Overwatch', la mujer maravilla<sup>2</sup> y la princesa Leia Organa<sup>3</sup> de Star Wars, "la gente dijo que había ensuciado al personaje o que lo había arruinado, con D. Va, no paraban de repetirme las palabras "n\*\*\*\*\*", "simia", "suicídate"" (Victory Cosplay, 2017).



Foto de la cosplayer Victory Cosplay mientras realiza cosplay de mujer maravilla. Foto tomada de su Instagram: @Victorycosplay

Este testimonio es una muestra de cómo muchas veces dentro del mundo del anime<sup>4</sup> se rechaza a las personas que no son blancas ni poseen rasgos europeos. Podemos darnos cuenta de que estas prácticas y discursos dentro del

---

<sup>1</sup>Es un personaje ficticio del videojuego de disparos en primera persona Overwatch desarrollado por Blizzard Entertainment.

<sup>2</sup> Es una superheroína ficticia creada por William Moulton Marston para la editorial DC Comics. Es una princesa guerrera de las Amazonas, pueblo ficticio basado en el de las amazonas de la mitología griega.

<sup>3</sup> Es un personaje de ficción y una de las principales protagonistas de la saga Star Wars.

<sup>4</sup> Es un estilo de animación tradicional o por computadora de origen japonés.

anime actúan como un medio de naturalización del racismo, la misoginia y el machismo.

Mi interés por este tema en términos académicos se despierta desde que entré a la licenciatura en antropología social. Desde muy pequeña he estado en contacto y consumiendo todo tipo de anime, sin embargo durante todos esos largos años de consumirlo nunca había visto o notado nada que pudiera llamarse malo dentro del anime, ni racismo, sexismo, discriminación, pedofilia, acoso, abuso sexual o violencia tanto física como psicológica, pues todos esos discursos dentro del anime eran algo normal, incluso chistoso, romantizaba las relaciones violentas porque eso era moda, era lo deseable en mi generación, veía normal relaciones románticas entre niñas o niños de 13 años con señores o señoras de 25 a 30 años.

Cuando entro al mundo de la antropología social mi perspectiva sobre el anime cambia completamente, pues empiezo a cuestionar y a ver de forma crítica todos los animes. Me encontré con un mundo de anime completamente diferente al que yo me planteaba hace años, ya no solo era un mundo de fantasía, de peleas, de amor, sino que ahora también veía temas como el acoso o el sexismo de los personajes femeninos, que, si bien se muestran en formato de chistes o escenas graciosas que las hacían casi imperceptibles, ahora yo podía verlo claramente en cada anime que veía. A partir de estos sucesos me fui preguntando ¿Qué implica ser mujer dentro del mundo del anime y el cosplay<sup>5</sup>? ¿Cuál es el papel que juegan las mujeres en el anime?

Gracias a mi experiencia dentro del anime pude realizar este proyecto, crear herramientas para entablar conversaciones con interlocutores que ven y consumen anime, con personas que realizan cosplay, con grupos de Facebook feministas, grupos de Facebook mixtos y grupos de Facebook separatistas.

Al principio fue difícil entrar dentro de todos estos grupos porque son grupos muy selectos cuando se trata de dejar entrar a algún miembro nuevo, se cuida bastante la identidad de cada persona, te hacen muchas preguntas para poder entrar, como: cuáles son tus intereses, por qué quieres entrar al grupo, animes favoritos, intereses feministas, autoras que más lees, tu lugar de origen y en mi caso tuve que explicar todo el proceso mediante el cual llevaría a cabo mi

---

<sup>5</sup> Es aquel en el que las personas se visten como sus personajes preferidos e incluso los imitan en otras facetas como sus gestos o incluso el carácter.

investigación dentro del grupo, presentarme con lxs administradores y explicarles mis objetivos dentro de ese grupo de Facebook.

Mi género, yo considerándome mujer, me permitió entrar a muchos grupos de Facebook, Messenger y WhatsApp, así como entablar una mejor conversación, generar más confianza con mis interlocutoras e interlocutores a tal punto que logré poder relacionarme físicamente y ver anime con ellas y con ellos.

En el caso de Facebook, tuve que crear ciertas herramientas para captar la atención de la gente dentro de los grupos ya que al principio nadie quería hablar conmigo porque no me conocían, tuve que presentarme en los grupos (cabe resaltar que generé un perfil de Facebook meramente académico para este proyecto), empecé a realizar dinámicas, tuve que publicar cosas constantemente. Mi mejor herramienta fueron los memes<sup>6</sup> porque la dinámica era verlos desde una forma crítica. Así, con estos medios y mediante el paso del tiempo dentro de los chats fue habiendo mucha participación, me di a conocer dentro de las redes sociales y así varias personas me empezaron a recomendar perfiles, páginas y animes que podrían ser útiles para mi proyecto.

Mi género también me permitió ver ciertas formas de discriminación, de exclusión, de sexismo y de acoso dentro de la comunidad, pues fui parte de eso cuando estaba en busca de interlocutores que fueran hombres, que realizaran cosplay y que vieran anime. Con la mayoría de ellos pude entablar conversaciones y hacer entrevistas semiestructuradas, sin embargo, mi género me limitó a ciertas cosas como el entrar en grupos de Facebook, muchos hombres me negaron la entrevista o el poder hablar con ellos por ser mujer. Fue así como me di cuenta de que dentro de la comunidad del anime se sigue teniendo una idea de que la mujer es inferior al hombre otaku<sup>7</sup> y que la mujer no sabe nada sobre temas como el anime, cosplay o los videojuegos.

*El cosplay me gusta, pero no creo que comprendas todo lo que te puedo contar porque eres mujer y estoy seguro de que no conoces mucho sobre el anime además no me gusta hablar con mujeres sobre estos temas porque son cosas de hombres (A. 2022) (género masculino, 25 años).*

---

<sup>6</sup> Es una idea, concepto o situación que se expresa a través de un elemento multimedia (regularmente imágenes) que provoca gracia.

<sup>7</sup> Se emplea en Japón y en otros países, se ha convertido en sinónimo de persona con aficiones apasionadas al anime / manga.

En esta tesis argumento que el anime tiene una gran influencia en México y en todo el mundo. Es un medio en el cual se producen diversos tipos de violencia, los cuales no solo se quedan dentro de la pantalla, sino que son discursos que se reproducen dentro de la comunidad de anime y de cosplay. Pero estas violencias no son recibidas de una manera pasiva, sino que son resistidas, configuradas y se les da la vuelta mediante diversos y nuevos discursos.

El objetivo de este proyecto es localizar y analizar los discursos racistas, machistas, misóginos y cosificantes hacia las mujeres, así como ver y analizar el papel de las mujeres dentro del mundo del anime y el cosplay, ver la forma en que estos se van reproduciendo y produciendo dentro de la sociedad, e identificar cómo a partir de estas representaciones se da un proceso de normalización de todos estos discursos y de prácticas dentro de la sociedad.

Este proyecto propone indagar tales cuestiones a través de las preguntas:

1- ¿Cómo a través del anime y el cosplay se producen y reproducen aspiraciones, experiencias, estereotipos, discriminaciones y dinámicas racistas en la sociedad mexicana que los consume?

2- ¿Qué papel juega el anime en la creación de identidades individuales y grupales? y ¿Cómo se vive el racismo en los espacios del anime?

3- ¿Qué papel juegan y qué implica ser mujer dentro del mundo del anime y el cosplay?

4- ¿A partir del anime se pueden normalizar y permitir ciertos comportamientos como el acoso, la sexualización de personajes, la violencia, la manipulación, etc.? y si es así, ¿Cómo se normaliza y romantiza la violencia en las relaciones de pareja del anime? y ¿Qué discursos acerca de la violencia generan?

## **ESPACIO DE INVESTIGACIÓN**

Para la realización de este proyecto investigué dos espacios de interacción: el físico y uno virtual que forman parte del espacio social. El espacio físico es la Frikiplaza, la cual es un bazar de entretenimiento, se pueden encontrar productos relacionados al anime, manga, videojuegos, comics, la comida y música oriental. Se divide en cuatro plantas. En los primeros tres pisos, pero especialmente en el primero, hay una gran

variedad de artículos: figuras, accesorios, maquillaje, manga, dulces, etc. Gran parte de estos productos son importados de Corea, China y Japón. También hay ropa, videojuegos y audiovisuales. El segundo nivel se distingue por ser una arena de batalla (se juega con cartas de anime) donde se juega con cartas de rol, aunque aprovechan cualquier rincón para echar la reta; a lo largo del año se arman grandes torneos. En el tercer piso está el área de comida del lejano oriente. Por último, en el cuarto piso se rentan consolas de videojuegos. Aquí también se hacen eventos como concursos de videojuegos, conciertos y competencias de cosplay y muchos eventos surgen de propuestas que lleva la gente. La plaza presta el espacio y hace la difusión, únicamente es cuestión de acordarlo con el administrador. También se imparten talleres de japonés, dibujo, cubo Rubik y de K-pop (aprender a bailar coreografías de grupos de pop coreanos).

Considero como espacio virtual a los grupos de Facebook, las comunidades de redes sociales, los grupos de Instagram, grupos de WhatsApp y la interacción por medio de videos de TikTok.

Vemos cómo a través de este mundo físico y virtual del anime, los cuales abarcan la mercancía, la publicidad, la representación en el anime, en el manga y el cosplay, se da un espacio social, un espacio común para los fans, un espacio mediante el cual se van tejiendo relaciones y se van construyendo los espacios físicos como la Frikiplaza. Así mediante la imitación, la acumulación, la negociación y la apropiación simbólica es que los espacios físicos se vuelven un subespacio material dentro del espacio social mediante el cual la gente comienza a compartir gustos, aficiones y prácticas, mediante las cuales se va construyendo y materializando una comunidad tanto física como virtual en las cuales se generan discursos, identidades colectivas e individuales y un sentido de pertenencia a la comunidad Otaku.

## **MIS INTERLOCUTORES**

En cuanto a los actores, me he enfocado en consumidores de anime, de mercancía de anime, en personas que realizan cosplay, individuos que participan en los grupos de Facebook, Messenger, WhatsApp y personas que hacen TikTok sobre anime y cosplay (hombres y mujeres de diversa etnicidad, de diversa sexualidad y de una

edad de 17 a 30 años aproximadamente), ya que considero a estos actores como parte de la comunidad y del entorno del mundo del anime y muchos de ellos han adoptado la cultura, las reglas, adoptan la identidad y se consideran parte de esa identidad colectiva, adoptan algunas prácticas, incluso hasta cierto lenguaje y están dentro de la comunidad “otaku”.

A lo largo de este proyecto logré entablar una relación de confianza con varios de los interlocutores. Todos se sentían a gusto y me contaron sus experiencias como consumidores de anime, creadores de contenido y cosplayers. Después de diversas entrevistas semiestructuradas y varias charlas con mis interlocutores, puedo decir que el anime es parte de ellos. El anime es parte de su vida diaria e incluso el anime y ciertos personajes de anime son una motivación para que ellos sigan y cumplan con sus metas u objetivos. Lo mismo pasa con el cosplay, éste se vuelve una forma de expresarse y al igual que el anime cuenta con una comunidad y las personas se sienten parte de ella. Si bien todos ellos aman y les apasiona el anime, muchos han estado sujetos a discriminaciones, exclusiones, racismo, gordofobia, sexismo, acoso y amenazas.

Mis principales interlocutoras son cinco chicas que practican cosplay, con las cuales tuve la oportunidad de reunirme, entrevistarlas y conocerlas. Me contaron sus experiencias buenas y malas con el cosplay y con las personas de la comunidad. Estas chicas tienen entre 20 y 30 años, todas ellas con diversas experiencias, pero lo que todas tienen en común ha sido el acoso y los comentarios que han recibido sobre su cuerpo y que han sufrido a lo largo de su trayectoria. Cuando les preguntaba cómo sobrellevar toda esa carga negativa me contestaron que simplemente se metían en el personaje y les gustaba mucho verse al espejo y ver que eran un personaje que les gustaba y que admiraban, una chica incluso dijo que es un sentimiento muy bonito.

Una de las herramientas que más utilicé y que más me funcionaron durante este proyecto fueron las entrevistas semiestructuradas a través de las cuales he podido entablar muchas relaciones con interlocutores dentro de los grupos de WhatsApp y Facebook. Así pude encontrar que 4 de las 5 personas (todas ellas mujeres) con las que hablé han recibido muchos comentarios de odio, insultándolas por su apariencia física, incluso reciben comentarios tales como: “te quedaría mejor si fueras blanca”.

Una de las preguntas centrales para acercarme a ellas fue “¿Qué es lo que más te gusta de hacer cosplay?” Lo que todas respondieron fue que a través del cosplay pueden inspirar a alguien más a realizarlo, ya que te ven a ti con su tipo de cuerpo y eso de alguna forma les inspira y les genera confianza en sí mismas.

Y, por otra parte, dentro de los chats grupales hubo una alta participación por parte de mis interlocutoras y algunos interlocutores, varias personas hasta me recomendaron perfiles, páginas, animes o me decían que debía de criticar a diversos personajes que son pervertidos y que los muestran de una forma divertida y naturalizando esta conducta, también me dieron el nombre de animes donde hay relaciones muy tóxicas y violentas.

## **MARCO CONCEPTUAL**

Antes de iniciar me parece pertinente explicar algunos de los conceptos fundamentales para el desarrollo de esta investigación, así como algunas palabras clave como lo son: identidad, identificación, identidad colectiva, otredad, representación, estereotipos, estigma, violencia y discurso. Explicar cómo todos estos conceptos se vinculan entre sí, cómo son utilizados dentro de esta tesis y cómo deben de entenderse dentro del caso específico del anime y el cosplay. Estaré recopilando a autores como Stuart Hall, Paul du Gay, Eduardo Restrepo, Olivia Gall, Erving Goffman, Teun A. Van Dijk, Carlos Angulo Correa, entre otros.

### **IDENTIFICACIÓN**

Stuart Hall y Paul du Gay (2003[1996]) nos dicen que “en el lenguaje del sentido común la identificación se construye sobre la base del reconocimiento de algún origen común o unas características compartidas con otra persona o grupo o con un ideal” (Pág.15). La identificación es un proceso cambiante, no está determinada y por eso es posible identificarse con una cosa y luego ya no identificarse con la misma. En esta tesis utilizaré el concepto de la identificación como un proceso de articulación y de construcción de significados dentro de una comunidad, la cual está sujeta al juego de la diferencia ya que actúa a través de ésta, pues mediante el discurso y la marcación de “límites simbólicos” (pág.16) se consolida el proceso, ya que se necesita un afuera constitutivo para construir el significado de uno mismo y del grupo social.

De igual forma, Olivia Gall (2004) nos dice que la identidad colectiva es una construcción social, es una manera de representarse y de darle un significado al “nosotros” (pág.224). Los miembros de esta identidad colectiva comparten un territorio, una historia en común que los hace sentirse idénticos entre ellos.

Dentro de la comunidad de anime la identificación y la identidad colectiva son conceptos de suma importancia ya que es a través de ésta que se reconocen como iguales entre los individuos, pues los participantes dentro de la comunidad comparten un “origen”, territorio, así como una serie de características (en su mayoría estereotipadas), un ideal y una historia en común.

## IDENTIDAD

Stuart Hall utiliza el concepto de identidad para referirse al “punto de encuentro, el punto de sutura entre, por un lado, los discursos y prácticas que intentan interpretarnos, hablarnos o ponernos en nuestro lugar como sujetos sociales de discursos y particulares y, por otro, los procesos que producen subjetividades, que nos construyen como sujetos susceptibles” (Hall, 2003, pág.20).

De este modo nos dicen que las identidades nunca se unifican, las identidades no son simplemente estáticas, están en constante transformación pues se construyen de múltiples maneras, son creadas desde posiciones específicas, siendo construidas dentro de discursos y prácticas.

Eduardo Restrepo (2012) nos dice que para comprender la identidad debe también comprenderse lo que se deja fuera de ella, la otredad y la alteridad, es así como identidad y diferencia deben pensarse como constitutivos. De igual forma nos dice que las identidades son múltiples, no existe una sola identidad en un momento dado, en un individuo o comunidad, sino que se tienen múltiples identidades, operan diferentes y contradictorias identidades al mismo tiempo.

En esta tesis ocupo el concepto de frontera simbólica como la división y la marcación de límites no físicos de una comunidad. En el centro se encuentran sus elementos, los cuales tienen un conjunto de símbolos y discursos articulados que constituyen el sistema de la comunidad.

Es así como las fronteras simbólicas de la diferencia nos conducen simbólicamente a “cerrar rasgos, apoyar la cultura, estigmatizar y expulsar cualquier cosa que se defina como impura, anormal. Pero la diferencia es necesaria porque sólo a través de ésta se puede crear y construir el significado de la identidad; por lo que, el Otro” es esencial para el significado de uno mismo” (Hall,2010, pág.422).

El anime como medio de comunicación masivo ejerce una gran influencia en todos los individuos que lo miran y es a través de los múltiples discursos que éste ayuda a formar la identidad de los consumidores de anime, ya que mediante un proceso de socialización se comienza a asimilar la cultura otaku, una vez dentro de la comunidad otaku se adoptan una serie de normas, reglas y valores, los cuales

son necesarios para la convivencia de la comunidad. Ya que, aunque el anime sea “simples” imágenes, éste representa ideologías por medio de imágenes, así como lenguaje escrito que expresa concepciones sobre el mundo, lo que está bien y lo que no, por ejemplo, al reproducir estereotipos sobre cómo deben ser las mujeres y los hombres, cómo deben relacionarse las personas entre ellas, etc.

Las identidades funcionan como un punto de relación entre los individuos precisamente por su capacidad de excluir, de dejar fuera algo, por lo que están sujetas a modalidades de poder. Por esto es por lo que son más un producto de la diferencia y signo de exclusión, pues las identidades se construyen al margen de la diferencia con lo “Otro”, así son capaces de excluir, de dejar afuera lo que es diferente. Es de este modo que “la construcción de una identidad siempre se basa en la exclusión de algo y el establecimiento de una jerarquía violenta entre los dos polos resultantes: hombre/mujer, etc.” (Laclau, 1990, pág.33 citado en Hall y du Gay, 2003, pág.19)

Dentro del mundo de anime y el manga, del año 2000 al 2015 (años donde el anime empezó a hacerse notar en México, pero sin embargo no era algo popular, ya que eran animes dirigidos al público infantil) se generaron exclusiones, violencias físicas y psicológicas hacia las personas que consumían mercancía de anime y manga. Así, años después las personas de la comunidad que sufrieron de estas violencias y de la exclusión social comienzan a adoptar esto como una “característica” esencial de los “verdaderos otakus”. Es a partir de esto que, una gran parte de la comunidad comenzó a excluir a las personas que empezaron a ver anime del 2017-2018 (ya que es durante estos años que el anime se vuelve muy popular entre la población mexicana) a la fecha pues la comunidad del anime ya tiene sus propias reglas, normas, experiencias compartidas y gran parte de la comunidad reconoce que para ser otaku se debe de cumplir con ciertos “requisitos” fijados dentro del discurso de la comunidad (todo esto lo digo desde mi propia experiencia, pero de igual forma por diversas investigaciones que se realizaron para esta tesis).

## DISCURSO

Stuart Hall entiende el discurso como “aquello que otorga significado a la práctica humana y a las instituciones, aquello que nos permite dar sentido al mundo, y, por consiguiente, aquello que hace que las prácticas humanas sean prácticas significativas y formen parte de la historia, precisamente porque gozan de significado en tanto señalan las diferencias humanas” (2017, pág.45).

Entiendo el discurso como un medio de significación, el cual se percibe través de las prácticas y actividades sociales. Dentro del mundo del anime encontramos diversos discursos, los cuales son construidos tanto dentro de la comunidad otaku, como fuera de ella, y estos discursos son transmitidos por los medios de comunicación, que son codificados de diversas maneras, lo que entonces ofrece una gran variedad de significados, ya sean buenos o malos.

## ESTEREOTIPO

El estereotipo reduce a la gente a unas cuantas características simples y sencillas, reducen todo acerca de una persona a estas características y rasgos, los exageran, los simplifican y se quedan fijos, por lo que se aceptan como algo normal. “La estereotipación reduce, esencializa, naturaliza, fija la diferencia” (Hall, 1997, pág.430).

Utilizaré el concepto de estereotipo para definir las construcciones culturales creadas en torno a un grupo social, las cuales se basan en generalizaciones, prejuicios y percepciones simplificadas y exageradas de los individuos de la comunidad.

Las falsas declaraciones del anime como algo satánico generaron estereotipos. Recordemos que, a finales de la década del 90, se comenzó una campaña contra “Dragon Ball”, a través de panfletos de una secta religiosa que señala que se trataba de un anime con mensajes diabólicos, pues señalaban que Dragon Ball significaba “La bestia en venida” y que “*Kakaroto*<sup>8</sup>” escondía el mensaje de “Posesión maligna”. También indicaban que *Kame Hame Ha*<sup>9</sup> y *Kayo*

---

<sup>8</sup> Nombre real del protagonista de Dragon Ball, Goku.

<sup>9</sup> Nombre de un poder donde el protagonista lanza energía.

*Ken*<sup>10</sup> eran expresiones utilizadas por “brujos”, “espiritistas” y “hechiceros” de Japón en sus “ritos satánicos”. Así como los estereotipos donde se ven a los otakus como criminales, desadaptados y que no contribuyen a la sociedad, generaron la exclusión social de la comunidad del manganime mediante prácticas discriminatorias, rechazo, burlas y violencia contra los consumidores de anime. Muchas personas siguen considerando al anime como algo tonto, algo que solamente es para niños y se estigmatiza a las personas que lo ven, pues las personas que lo consumen se ven como “raros”, personas que no han madurado, incluso como tontos y se empiezan a generar una serie de estereotipos hacia los otakus y hacia las personas que consumen anime o manga.

Algunos de estos estereotipos (los cuales fueron dichos en grupos de Facebook y mencionados durante varias de las entrevistas) son: 1) Los otakus no se bañan, 2) no tienen vida social, 3) siempre están solos, 4) no tienen novio o novia porque huelen feo, 5) ven anime todos los días a toda hora, 6) son vírgenes, 7) están enfermos porque solo piensan en coito, 8) solo consumen Hentai<sup>11</sup>, 9) están obsesionados con las chicas de anime, 10) hablan japonés, 11) son personas gordas y feas, 12) utilizan lentes, 13) comen pura comida chatarra, 14) no cuidan su físico, entre otros.

Un punto importante de los estereotipos es que no solo se basan en lo que se percibe en lo real, sino que también con lo imaginario, las fantasías (cómo uno piensa que es un individuo o comunidad en específico).

El estereotipar establece una frontera simbólica entre lo “normal” y lo “desviante”, lo “normal” y lo “patológico”, lo “aceptable” y lo “inaceptable”, lo que “pertenece” y lo que no pertenece que es “Otro”, entre “internos” y “externos, nosotros y ellos (Hall, 1997, pág.430).

Es cuando se comienza a descalificar y a excluir a los individuos que aparece el estigma. Erving Goffman define el estigma como un “atributo profundamente desacreditador dentro de una interacción social particular” (Goffman, 1963, pág.173).

---

<sup>10</sup> Nombre que se le da al poder donde el protagonista aumenta diez veces su fuerza

<sup>11</sup> Es el nombre que recibe el género de manga y anime de contenido pornográfico.

El estigma es un fenómeno que es construido socialmente a través del discurso, pues a través de la comunicación y la interacción social es que las características dentro de un determinado contexto descalifican socialmente a un individuo o grupo de personas.

Es así como a partir de estos estereotipos que han sido marcados por la sociedad hacia las personas otakus y consumidores del anime que se crea una idea homogénea sobre toda la comunidad, los reducen a una serie de ideas sobre ellos, los ven como algo inaceptable, algo que es anormal dentro de su comunidad y fijan los límites entre lo que es normal, lo extraño, lo aceptable, lo inaceptable y excluyen todo lo que no pertenece a la comunidad. Es entonces que a partir de este momento el individuo pasa a ser excluido y cuestionado. Los fenómenos como la desaprobación, rechazo, exclusión y discriminación forman parte del proceso del estigma.

Goffman nos dice que el estigma aparece durante las interacciones sociales, “cuando la identidad social actual de un individuo -es decir, los atributos que posee- dejan de satisfacer las expectativas sociales” (Goffman, 1963, pág.173).

## REPRESENTACIÓN

Stuart Hall nos dice que la representación conecta el sentido al lenguaje y a la cultura. “Representación significa usar el lenguaje para decir algo con sentido sobre, o para representar de manera significativa el mundo a otras personas, la representación es la producción de sentido de los conceptos en nuestras mentes mediante el lenguaje” (Hall, 1997, pág.2).

Se les da sentido a las cosas a través del lenguaje. A través del lenguaje es como se da sentido al mundo, la gente u objetos. Por lo que, la representación es una parte esencial del proceso mediante el cual se produce el sentido y se intercambia entre los miembros de una cultura. Pero implica el uso del lenguaje, de los signos y las imágenes que representan cosas.

Dentro del mundo del anime muchos miembros de esta comunidad tan grande y compleja han adoptado una subcultura, reglas, la identidad Otaku/ Friki y se consideran parte de esa identidad colectiva que lleva años tejiendo y consolidándose. También adoptan algunas prácticas, incluso hasta cierto lenguaje,

mientras que muchas otras personas dentro de esta comunidad no se consideran como otakus o Frikis, esto a causa de que se construyó la idea de que un otaku debe de cumplir con ciertos requisitos, cierto físico y cierto conocimiento.

## SEXISMO

Se compone de una serie de prácticas de discriminación basadas en el sexo de la persona discriminada/excluida. El rechazo hacia todo lo que se considera propio del sexo femenino (sangre menstrual, por ejemplo) hace que, *“el sexismo se dirija violentamente contra todo lo que no es masculino, de acuerdo con la masculinidad hegemónica tradicional o tóxica; el sexismo descansa sobre una lógica binaria, que considera que solo existen dos sexos”* (Romero, 2020, pág.18).

Entiendo al sexismo como el conjunto de todos y cada uno de los métodos empleados en el seno del patriarcado para poder mantener en situación de inferioridad, subordinación y explotación al sexo dominado: el femenino. Es la discriminación basada en cuestiones de sexo o de género.

De igual forma Mariana Romero entiende a la feminidad tóxica como “un sinónimo de otros igualmente utilizados como feminidad tradicional y feminidad hegemónica como el caso de la masculinas, se trata de un conjunto de características o actitudes que, social y culturalmente, se esperan de las personas en relación con el sexo asignado al nacer” (2020, pág.22).

Entiendo como feminidad tóxica una relación de poder sobre la mujer, donde el ideal cultural de la feminidad son comportamientos como: la represión, sumisión, sumisión sexual, cooperación, comprensión y pasividad, donde la belleza física y el complacer a los demás es lo más importante. Estas relaciones de poder sostienen al patriarcado, pues, “configuran nuestros deseos y nuestras maneras de desear al tiempo que invisibilizan los dispositivos y mecanismos por medio de los cuales se imponen estos mandatos, haciéndolos pasar por naturales” (Romero, 2020, pág.23).

Otro concepto importante es el de los estereotipos de género, para Mariana Romero forman parte de un modelo de lo socialmente esperado para los géneros masculino y femenino, es decir, tanto la masculinidad como la feminidad tóxica/tradicional están conformadas por una serie de estereotipos que, en su

conjunto, conforman ciertas performatividades de género que se van desarrollando y afianzando conforme la persona se desenvuelve en un contexto social. “Niñas y niños se hacen mujeres y hombres por el proceso de socialización que se encarga de reprimir o fomentar las actitudes que se consideran adecuadas para cada sexo” (2020, pág.24).

Utilizaré el concepto de estereotipos de género para definir las construcciones culturales fuertemente arraigadas en la conciencia social para asumir el papel de cada sexo.

Dentro del anime, existe una clara diferencia, pues el anime del género Shonen está dirigido a chicos adolescentes, pues este género suele ser el más conocido y engloba aquellos animes basados en peleas, poderes y aventuras. Los protagonistas suelen ser chicos adolescentes con un pasado trágico y un poder enorme por descubrir. En cambio, los animes Shojo, son animes dirigidos a chicas adolescentes y casi siempre son romances. Por lo que ya en Japón se está marcando desde que son jóvenes un camino determinado para las niñas y otros para los niños. Uno de los ejemplos más famosos de personajes femeninos mal desarrollados es Naruto, uno de los animes más icónicos del mundo y que ha sido emitido en la televisión de España. Este anime tiene muchos personajes tanto masculinos como femeninos. Sin embargo, podemos ver que la mayoría de los personajes masculinos son mucho más profundos y tienen historias mucho más interesantes. Mientras que la mayoría de los personajes femeninos son planos y aportan poco a la historia. Además, la mayoría del fanservice es de tipo sexual, es decir que se aprovechan de incluir contenido sexual para despertar ese sentimiento de deseo en el espectador.

## RACISMO

Para Philomena Essed el racismo se define como “un conjunto de cogniciones, acciones y procedimientos que constituyen al desarrollo y la perpetuación de un sistema en el cual los blancos dominan a los negros” (2010, pág.132).

Eduardo Restrepo nos dice que el racismo “constituye un tipo de discriminación el cual se basa en los rasgos o características raciales. El racismo constituye una discriminación efectuada por las adscripciones raciales atribuidas a un individuo o colectividad” (2012, pág.171).

Teun A. Van Dijk nos habla un poco sobre la historia de los grupos (blancos) dominantes y de cómo el racismo como sistema de dominación que sirvió para legitimar la esclavitud, la explotación, la exclusión y la discriminación hacia los “no blancos”. Es así que los prejuicios hacia las personas negras junto con las diversas discriminaciones fueron reproduciendo pobreza y desigualdades sociales hacia estas poblaciones.

El racismo se origina en el colonialismo mediante la dominación social y económica de los grupos blancos.

También nos dice que el interés de los académicos por el racismo fue escaso, esto a causa de cinco razones: 1) el racismo era algo negado y para la mayoría de la gente algo inexistente, pues las desigualdades sociales hacia las personas negras eran algo natural. 2) A diferencia de las prácticas violentas racistas en Estados Unidos, el racismo cotidiano y naturalizado en América Latina, no parecía ser de gran importancia. 3) Se creía que la desigualdad social estaba atribuida más hacia las clases sociales que a la etnia de las personas. 4) Los académicos interesados en los grupos indígenas y africanos se inclinaban más a investigar sobre la forma de vida social de las comunidades que en las prácticas racistas que sufrían por parte de los grupos dominantes. 5) Gran parte de los investigadores pertenecían a los grupos dominantes y con poder, por lo que “su motivación para investigar un sistema de desigualdad del que eran beneficiarios era escasa” (Van Dijk, 2007, pág. 24).

El racismo no es adquirido desde que naces, sino que es un proceso de aprendizaje discursivo escrito y oral, pues se aprende a través del aprendizaje, la observación, las relaciones sociales y los medios de comunicación, “se basa en la conversación, los relatos de todos los días, los libros de texto, la literatura, las películas, las noticias, los programas de televisión, los estudios científicos, etcétera” (Van Dijk, 2007, pág.25). Así es que los individuos aprenden estas prácticas racistas a través de lo que los grupos dominantes creen saber sobre los otros, pues los miembros de la comunidad adoptarán las ideologías legitimadas por los grupos dominantes. El racismo de forma escrita y oral reproduce los prejuicios, las prácticas e ideologías racistas y la discriminación hacia las etnias minoritarias.

Van Dijk nos da cuatro puntos principales que organizan el discurso racista: 1) “enfatar lo positivo del Nosotros, 2) enfatar lo negativo de Ellos, 3)

desenfatar lo positivo del Ellos, 4) desenfatar lo negativo del Nosotros” (Van Dijk, 2007, pág.28).

El racismo se concibe como una relación de poder entre individuos y de igual forma el racismo es un problema social, pues está arraigado en una estructura ideológica y social, pues el racismo implica una jerarquía donde unos son más o menos que otros, lo cual produce una desigualdad social, la cual es concebida como natural, por lo que el racismo es entonces una relación de poder y de dominación, lo que se manifiesta en ocasiones a través de comportamientos normalizados, como lo son las burlas, chistes u ofensas en forma de humor, lo que hace que el racismo parezca algo irrelevante y pase desapercibido.

El pensamiento racista ubica el cuerpo de las personas dentro de un lugar que ya se encuentra definido dentro de la estructura social, pues el aspecto físico determina ciertas prácticas, comportamientos y formas de pensar.

Philomena Essed distingue el racismo sistémico y el racismo cotidiano. Sobre el primero nos dice: “marca el punto de encuentro entre las formas estructurales e interaccionales del racismo y existe dentro de la especificidad del ethos o ambiente sociocultural de la organización. El segundo es la manera como el racismo se entrelaza en el tejido del sistema social” (2010, pág.130).

El racismo es reproducido mediante el discurso y las prácticas, afectando así a las personas que son objeto de la discriminación racial, pero, sin embargo, el racismo no solo puede dirigirse hacia otros individuos o comunidades, sino que, también hacia uno mismo, el racismo se interioriza de tal manera que se empieza a atribuir al individuo mismo.

“El racismo debe concebirse como una ideología, una estructura y un proceso donde las desigualdades inherentes a la estructura social más amplia se relacionan de manera determinista, con factores biológicos y culturales atribuidos a quienes son considerados como pertenecientes a una raza o un grupo étnico diferente. Calificamos la raza como una construcción ideológica y no como una simple construcción social. El racismo es también una estructura, debido a que la dominación racial y étnica existe y es reproducida por el sistema por medio de la formulación y aplicación de normas, leyes y reglamentos, así como mediante el acceso y la asignación de recursos. Y finalmente el racismo es un proceso, porque las estructuras e ideologías no existen fuera de las prácticas cotidianas a través de las cuales son creadas y confirmadas, las cuales se adaptan y al mismo tiempo, constituyen ellas mismas a cambiar las condiciones sociales, económicas y políticas que imperan en la sociedad” (Essed, 2010, pág. 137-138).

## RACIALIZACIÓN

Eugenia Iturriaga nos dice que entiende por racialización a la “producción social de los grupos humanos-cuerpos, culturas y etnicidades- en términos raciales” (2020, pág.161).

Eduardo Restrepo cita a Wade y nos dice que, la racialización se puede considerar como “una particular marcación constitutiva de los cuerpos. Una marcación que se deriva del sistema colonial europeo donde determinados rasgos corporalizados fueron adquiriendo central significancia en la constitución de ciertas diferencias y jerarquías entre los seres humanos”. (Wade, 1997, pág.2002 citado en Restrepo, 2012, pág.192).

De este modo los rasgos físicos como lo son el cabello, color de piel, tamaño de los labios etc. Se fueron configurando históricamente como indicadores racializados para agrupar a los individuos mediante grupos raciales, se marcaban las jerarquías, los europeos eran superiores mientras que los demás ocupaban un lugar inferior.

El núcleo del imaginario racial consiste en que los rasgos físicos son dados mediante la naturaleza, pues implica que dependiendo de ciertos indicadores corporales se obtienen habilidades, cualidades, moral y características determinadas. La marcación racial de los cuerpos ha contribuido a establecer distinciones y jerarquizaciones que han sido naturalizadas.

Los cuerpos racializados existen dentro de regímenes de corporalidad situados, por lo que la marcación racial de un cuerpo está determinado por el contexto, así como por la dimensión, por lo que las marcaciones raciales se han transformado históricamente.

Las marcaciones raciales producen cuerpos racializados que deben ser comprendidos en su situacionalidad, historicidad y relacionalidad constitutivas. La imaginación racial antecede y sobrevive a la emergencia y colapso de los efectos de la verdad del racismo científico por lo que puede estar troquelando de diversas maneras las percepciones de los cuerpos propios (Restrepo, 2012, pág.197).

En el anime y el manga los personajes afrodescendientes están sujetos a un papel de subordinación, sin la posibilidad de subir de rango, de servir a los

demás y no son personajes principales, sino personajes de relleno y sin mucha importancia. Estos personajes además son estereotipos de las personas afrodescendientes (labios gruesos, ojos pequeños, cabello rizado, sus personajes están sujetos a un papel de subordinación), no aportan mucho a la trama y al final suelen ser personajes que son invisibilizados a lo largo del anime.

O bien los personajes negros o morenos son mostrados como los antagonistas, villanos o enemigos de los protagonistas, los cuales por lo regular son personas blancas.

Por lo que, esta tesis está dividida en seis capítulos, en el primer capítulo se pretende dar a conocer un poco la historia del anime, la influencia del anime en México, la historia del manga<sup>12</sup>, la historia del cosplay y el cosplay en México. Se muestran los diferentes géneros del anime, los géneros de anime con los que trabajaré en esta tesis, así como la influencia que el anime ha tenido en México a tal punto de que se creó y se fue adoptando una identidad otaku mexicana, y por último doy una introducción de los Tres grandes <sup>13</sup>del anime.

En el capítulo dos se pretende ver la influencia del anime en los consumidores de la población mexicana y cómo estos generan una nueva identidad cultural tanto individual como grupal. Se mostrará cómo es el ser un otaku en México, los estereotipos en torno al concepto de "otaku", las fronteras que se van creando en la comunidad otaku a través de los estereotipos y por último se hablará de cómo se identifican las personas dentro de la comunidad.

En el tercer capítulo se tocarán temas como el género, la sexualización de personajes, el fanservice<sup>14</sup>, la violencia que viven las mujeres dentro de la comunidad de anime, el acoso dentro del anime, el acoso que sufren las cosplayers<sup>15</sup> dentro de la comunidad, en concursos de cosplay y mediante redes sociales, el trabajo de las mujeres dentro del anime y la inferiorización y rechazo

---

<sup>12</sup> Los mangas son una mezcla dinámica de ilustraciones y texto que se utiliza para contar historias de un amplio abanico de géneros, desde la ciencia ficción y la fantasía, hasta el romance y el drama, el cual se lee de derecha a izquierda, siguiendo la tradición de escritura japonesa.

<sup>13</sup> Es un término utilizado durante la década de los años 2000, para referirse a los animes más populares y con más influencia dentro del mundo del anime y el manga.

<sup>14</sup> Es un concepto utilizado en los medios visuales, especialmente por los fans del manga y el anime, para referirse a contenidos que son creados generalmente para divertir o atraer al público, cumpliendo así los deseos del público.

<sup>15</sup> Un cosplayer es una persona que practica el cosplay.

que han sufrido las Mangakas<sup>16</sup>. De igual forma se abordarán y compararán animes realizados por mujeres y animes realizados por hombres, así como la diferencia de representación de personajes femeninos. Dentro de este capítulo también se verán los estereotipos de las mujeres dentro del mundo de anime y cómo la gran mayoría de veces se representan como las damiselas en peligro. Se pretende abordar cómo el anime funciona como un escenario en el cual se producen violencias de género, pero éstas no solo se quedan dentro de la pantalla, sino que son reproducidas por quienes consumen anime.

El capítulo cuatro abordará el tema de la normalización y la romantización de la violencia mediante el anime, se analizarán animes de romance ya que los discursos y representaciones de muchos de estos se basan en la manipulación de la mujer, violencia psicológica, las relaciones violentas de pareja y la violación disfrazada de amor. Se mostrarán personajes femeninos y masculinos, así como la personalidad de cada uno y los discursos que generan estos animes. Por último, se mostrará por medio de testimonios cómo estos animes influyen en la vida de quienes los consumen.

En el capítulo cinco veremos cómo son representados personajes afrodescendientes dentro de animes como Dragon Ball<sup>17</sup>, One Piece<sup>18</sup>, Full Metal Alchemist<sup>19</sup>, etc. Veremos cómo hay una gran falta de representación de estos y cómo son personajes estereotipados que están sujetos a un papel de subordinación o bien a ser los antagonistas (villanos) dentro de los animes. Dentro de este capítulo también se abordará el Live Action<sup>20</sup> de One Piece y la reacción del público hacia este, así como la crítica, el rechazo y el racismo de los consumidores hacia algunos actores de este Live Action.

Por último, en el capítulo seis se mostrará la resistencia y la lucha contra los discursos violentos, racistas y misóginos del anime, pues veremos cómo hay personajes femeninos de anime que salen de los estereotipos de la damisela en

---

<sup>16</sup> Es la palabra japonesa designada para referirse al creador de una historieta, manga o cómic.

<sup>17</sup> Dragon Ball es una serie de anime y manga sobre las aventuras de Goku y sus amigos en busca de las esferas del dragón.

<sup>18</sup> Es una serie de anime y manga sobre las aventuras de Luffy y sus amigos piratas.

<sup>19</sup> Es una serie de anime y manga escrita e ilustrada por Hiromu Arakawa. La cual se centró en los dos hermanos Elric.

<sup>20</sup> Este término se emplea especialmente para las adaptaciones con actores reales de películas o series que originalmente eran de animación.

peligro. Hablaré y mostraré personajes con sueños, metas, aspiraciones y objetivos, su papel dentro del anime y su desarrollo como personajes. También hablaré sobre el movimiento de “El Cosplay no es consentimiento” mediante el cual se busca luchar contra el acoso que sufren las cosplayers. Por último, hablaré sobre cómo “Las Creativas Negras” están luchando para hacer del mundo del cosplay un lugar inclusivo, mediante el cual no haya ninguna limitación para la realización del cosplay y de esta forma todas y todos puedan disfrutar hacer lo que más les gusta e interpretar a cualquier personaje que quieran.

# CAPÍTULO 1: EL MUNDO DEL ANIME

En este capítulo se argumenta que el anime dentro de México se ha vuelto un gran medio de comunicación con una notable influencia en los consumidores. En México se ha adoptado la identidad otaku y se ha modificado para adaptarse al contexto mexicano.

La historia del anime en Japón empieza en la segunda década del siglo XX. En Japón entre el año 1907 y 1911 se crea el primer fragmento de imágenes en movimiento, titulado "Katsudō Shashin"<sup>21</sup>. Se trata de un fragmento de vídeo de tan solo 4 segundos.



Imagen des fragmento Katsudō Shashin. Imagen tomada de la página: [Katsudō Shashin \(1907\) — The Movie Database \(TMDb\) \(themoviedb.org\)](https://www.themoviedb.org/movie/1907-1911-Katsudō-Shashin)

Durante el año de 1910 unas 90 películas animadas de Estados Unidos llegaron a la audiencia japonesa y se volvieron muy populares, lo cual dio pie a que las compañías de largometrajes consideraran la realización nacional del cine animado. Sin embargo, no fue sino hasta el año 1916 que la compañía Tennenshoku Katsudō Shashin<sup>22</sup> junto al dibujante Ōten Shimokawa<sup>23</sup> produjeron la primera película significativa del género del anime titulada "Imokawa Mukuzō

<sup>21</sup> En español, Fragmento de Matsumoto, es una película animada japonesa y una de las animaciones más antiguas de Japón.

<sup>22</sup> Era un estudio de cine japonés durante 1910. Su nombre se traduce como "Compañía de imágenes en movimiento de color natural".

<sup>23</sup> Artista japonés, que es considerado uno de los artistas fundadores del anime.

Genkanban no Maki”<sup>24</sup> la cual fue y sigue siendo considerada la primera película de animación japonesa. En 1917 la compañía Nippon Katsudo Shashin<sup>25</sup> junto con Seitaro Kitayama<sup>26</sup> produjeron otra película de animación japonesa titulada “Saru Kani Gassen<sup>27</sup>”. Luego en ese mismo año la compañía Kobayashi Shokai<sup>28</sup> junto con Sumikazu Kouchi<sup>29</sup> estrenaron la película de “Hanawa Hekonai, Meitō no maki<sup>30</sup>” (Japón Pedia, 2019).



Imágenes de las primeras películas de animación japonesa. Hanawa Hekonai, Meitō no maki (lado izquierdo) y Seitaro Kitayama (lado derecho). Imágenes tomadas de la página: [wikipedia.org/wiki/](http://wikipedia.org/wiki/).

Así pues, la historia del anime comienza en 1917 con estos tres primeros trabajos del cine animado japonés, después el dibujante de manga Kitayama se dedicó a enseñar sobre las técnicas de animación a jóvenes que estaban interesados en estos temas y posteriormente estos jóvenes prosiguieron con el trabajo que estos mangakas comenzaron.

Durante el periodo de La Segunda Guerra Mundial la animación japonesa se utilizó como medio de propaganda, pues la Armada Imperial encargó a Seo (un dibujante de animación japonesa) una película que sirviera de propaganda para

<sup>24</sup> Una de las primeras y más antiguas películas del anime.

<sup>25</sup> Fue una de las primeras compañías de anime. Su nombre se traduce como “Compañía Cinematográfica de Japón”.

<sup>26</sup> Fue uno de los primeros directores de animación japonesa.

<sup>27</sup> Es traducido como Batalla del mono y el cangrejo, es un cuento popular japonés que fue animado.

<sup>28</sup> Fue una compañía cinematográfica japonesa fundada en 1914 y considerada como una de las pioneras del anime.

<sup>29</sup> Fue un animador japonés. Se le conoce como uno de los padres del anime.

<sup>30</sup> Es una película animada japonesa producida en 1917 y es traducida como “La espada sin filo”.

mostrar y resaltar los éxitos militares del Japón a los más jóvenes. La película fue titulada “Momotarō no Umiwashi” (Las águilas marinas de Momotarō), se estrenó en el año de 1942 y duraba 37 minutos. Esta película iba dirigida hacia los jóvenes, pero por sus dibujos tuvo mucho más éxito dentro del público infantil. En 1943 Seo recibió otro encargo de la Armada Imperial para mostrar cómo el cuerpo de paracaidistas de la Armada había descendido sobre una isla de Indonesia, conquistando una base americana. La película fue titulada “Momotarō - Umi no Shinpei” (“Momotarō, dios de las olas”), la cual también tuvo un gran éxito entre el público infantil (Japón Pedia, 2019).

Después de la guerra empezaron a surgir varias compañías que se dedicaban a la animación de los largometrajes y películas, entre ellas una de las compañías más grandes de la época actual, Toei. La más grande productora del cine animado japonés “Toei Doga”<sup>31</sup> fue creada en 1958, su presidente Hiroshi Okawa, tomó de referencia sus viajes al extranjero y los dibujos animados norteamericanos, y se decidió a poner los medios necesarios para el crecimiento del género en Japón hasta hacerlo exportable. Su lema era “tenemos que convertirnos en la Disney de Oriente”. Su primer y exitoso trabajo fue la película titulada “Hakujaden”<sup>32</sup> (La leyenda de la serpiente blanca), con una duración de 78 minutos, la cual se estrenó en el año de 1958 y se convirtió en el primer largometraje en color del cine de animación japonés.

En el año de 1998 Toei Doga cambió su nombre por el de Toei Animation y en 1993 empezó a llevar a cabo la digitalización dentro del proceso de animación, que sustituyó a los largos procesos tradicionales que se centraban en dibujos para pasarlos a una gran velocidad de reproducción. Okawa apostó por la animación japonesa, consiguió llegar al nivel de exportarla a todo el mundo y también digitalizó la animación japonesa creando así las bases para el crecimiento y difusión del anime. Sin embargo, hasta 1960 se comenzaron a realizar y a disfrutar de los primeros animes de calidad que influyeron en producciones de alto nivel mundial como El viaje de Chihiro, Mazinger Z, Dragón Ball o los Caballeros del Zodiaco.

---

<sup>31</sup> Es un estudio de animación japonés el cual ha creado varias series de televisión y películas y ha adaptado mangas como series animadas, las cuales han llegado a ser muy populares en todo el mundo. Actualmente se le conoce como Toei Animation.

<sup>32</sup> Fue la primera película animada japonesa totalmente coloreada.

Gracias al éxito de las series de televisión de Mushi Production<sup>33</sup> y Toei Doga, surgió la competencia por parte de otras productoras. Cualquier género era susceptible de ser usado: terror, romance, deportes, fantasía, aventuras, series para chicos y para chicas.

### **1.1. El formato OVA**

El formato OVA<sup>34</sup> (Original Video Animation) tuvo su inicio en la década de los 80.

Este formato se basa en producciones que son lanzadas directamente al ámbito doméstico no eran emitidos previamente por televisión o estrenada en cines. La calidad de estas producciones, junto con la situación económica de Japón, hizo que este formato compitiera con las series televisivas que los seguidores del género se daban el lujo de comprar (Loriguillo, 2018, pág.346).

En 1983 fue realizado el primer anime en formato OVA titulado Dallos<sup>35</sup>. Durante los años ochenta y noventa los animes principales fueron series como Doraemon<sup>36</sup>, Dragón Ball, Los Caballeros del Zodiaco, Los Supercampeones<sup>37</sup>, Samurái X<sup>38</sup> y Ranma 1/2<sup>39</sup>, entre muchos otros. Todos estos nuevos títulos se volvieron muy populares y permitieron que en muchos países se abriera el camino a la creación de culturas otakus propias. Estos animes también dieron paso a la masificación de personajes femeninos mágicos; por primera vez se crearon animes donde había mujeres como protagonistas, tal es el caso de animes como Sailor Moon o Sakura Card Captor, los cuales fueron muy famosos durante su tiempo, inclusive hasta nuestra época muchos de estos animes siguen siendo vistos por numerosas personas ya que este género se volvió uno de los más populares.

---

<sup>33</sup> Es un estudio de animación japonés fundado en 1961.

<sup>34</sup> Como su nombre lo indica, son producciones animadas destinadas para su consumo en video físico, este acrónimo se refiere a animes o episodios de anime exclusivos de los medios de vídeos como Blu-ray y DVD.

<sup>35</sup> Era un anime de ciencia ficción del estudio de animación Pierrot.

<sup>36</sup> Anime basado en el manga de Fujiko F. Fujio publicado en Japón desde 1969 hasta 1996.

<sup>37</sup> Es una serie de manga y anime escrita e ilustrada por Yōichi Takahashi en 1981.

<sup>38</sup> Es un manga y anime escrito e ilustrado por Nobuhiro Watsuki en el año 1994.

<sup>39</sup> Es una serie de manga y anime escrita e ilustrada por Rumiko Takahashi, desde 1987 hasta 1996.

## **1.2. Inicios del siglo XXI**

Durante este siglo se dieron una serie de animes y mangas que fueron y siguen siendo de los más exitosos en Japón y en muchos países del mundo, tanto que hasta la actualidad siguen en emisión con su versión animada. Ejemplos de estos son animes como: One Piece<sup>40</sup>, Naruto<sup>41</sup>, Bleach<sup>42</sup>, Inuyasha<sup>43</sup>, Fullmetal Alchemist<sup>44</sup>, etc. De igual forma durante la década del siglo XX se fueron volviendo más demandantes los animes basados en videojuegos, con animes como Pokémon<sup>45</sup>, Digimon<sup>46</sup> o Yu-Gi-Oh!<sup>47</sup>.

Con la gran popularidad de los animes, se optó por realizar adaptaciones de las novelas ligeras, las cuales son un género literario japonés y han servido para realizar animes, como por ejemplo Sword Art Online<sup>48</sup>, o Violet Evergarden<sup>49</sup>, animes que en su momento fueron muy populares, tanto que las novelas ligeras también fueron vendidas en masa por la gran demanda.

Después se fueron adoptando muchos otros tipos de anime con diferente dinámica, por ejemplo, los animes de recuentos de la vida que se centran en situaciones de la vida cotidiana. Los animes de temática escolar narran la vida adolescente de los chicos y muchas veces suelen ir acompañados del género de romance, por ejemplo, animes como: CLANNAD<sup>50</sup>, Orange<sup>51</sup>, etc.

El anime y manga han expandido sus temas a las artes y la cultura como el caso de la gastronomía, pintura y escultura. También optaron por abordar temas

---

<sup>40</sup> Es un manga escrito e ilustrado por Eiichirō Oda en 1997 y actualmente es el manga más comprado en el mundo.

<sup>41</sup> Es una serie de manga escrita e ilustrada por Masashi Kishimoto desde 1999.

<sup>42</sup> Es una serie de manga y anime escrita e ilustrada por Tite Kubo y fue transmitida en 2004.

<sup>43</sup> Manga escrito e ilustrado por Rumiko Takahashi, publicado por primera vez en 1996. Su adaptación al anime fue estrenada en el año 2000.

<sup>44</sup> Es una serie de manga escrita e ilustrada por Hiromu Arakawa en 2001.

<sup>45</sup> Es un anime creado por Satoshi Tajiri, Junichi Masuda y Ken Sugimori en 1996.

<sup>46</sup> Literalmente en español Monstruos Digitales, creado por Akiyoshi Hongo en 1997.

<sup>47</sup> Anime y manga emitido por TV Asahi en 1998.

<sup>48</sup> Es una serie de novelas ligeras japonesas escritas por Reki Kawahara e ilustradas por Abec, en 2009.

<sup>49</sup> Es una serie de novelas ligeras japonesas escritas por Kana Akatsuki e ilustradas por Akiko Takase en 2015 y emitidas en 2019.

<sup>50</sup> Es un anime basado en una popular novela visual del mismo nombre, el anime fue emitido en 2007.

<sup>51</sup> Anime y manga creado por Ichigo Takano y emitido en 2016.

como las tradiciones japonesas como la interpretación del koto<sup>52</sup>, el arte del rakugo, el juego del shogi<sup>53</sup> con el anime, entre otros.

Después se fueron creando los géneros de anime. Cada anime está organizado por su género, por el ejemplo, el conocido como isekai, en que el protagonista es trasladado a un mundo fantástico de magia. Otro ejemplo es el género del mecha, donde el centro de atención está en los robots, armaduras y peleas, además también empezaron a salir animes relacionados con la ciencia ficción, así como animes de fantasía oscura, los cuales alcanzaron una gran popularidad durante este siglo XXI.

El género nekketsu se caracteriza por relatar historias con altas dosis de acción y violencia, aquí salen los denominados "tres grandes": Naruto, One Piece y Bleach. Se llaman "tres grandes" porque lograron una gran popularidad internacional y además dieron paso a la creación de nuevos animes, esto adicionado al regreso de Dragon Ball con la saga Dragon Ball Super y a la adaptación al anime de JoJo's Bizarre Adventure<sup>54</sup> y surge una nueva era de animes como Black Clover<sup>55</sup>, Jujutsu Kaisen<sup>56</sup> y My Hero Academia<sup>57</sup>, entre otros.

Gracias a que los primeros animes de décadas anteriores dejaron listo un terreno propicio para el anime, se dio paso a que gran parte del anime creado sea traducido y distribuido en los mercados de todo el mundo. Así pues, con la gran popularidad del anime y el manga, surgieron las culturas otaku, así como una gran cantidad de grupos y fansub<sup>58</sup> que traducen y distribuyen en Internet series de dibujos animados y mangas.

---

<sup>52</sup> Es un instrumento cordófono hecho de madera con 13 cuerdas de diferente tamaño.

<sup>53</sup> Conocido ocasionalmente en occidente como ajedrez japonés.

<sup>54</sup> Es una serie de manga escrita e ilustrada por Hirohiko Araki. Su publicación comenzó en la revista Weekly Shōnen Jump en 1987.

<sup>55</sup> Es una serie de manga escrita e ilustrada por Yuki Tabata y fue emitida en 2017.

<sup>56</sup> Es una serie manga escrita e ilustrada por Gege Akutami. Empezó a publicarse en 2018.

<sup>57</sup> Es una serie de manga escrita e ilustrada por Kōhei Horikoshi y emitida en 2015.

<sup>58</sup> Se refiere a aquellos vídeos, películas o series de televisión que son traducidas por aficionados, desde su lengua original, sin autorización de los propietarios de los derechos.

### 1.3. Géneros de anime con los que se estará trabajando

Para la realización de este proyecto opté por trabajar con cinco géneros del anime:

- Shoujo: Esta palabra se traduce literalmente como niña, son animes dirigidos más que nada al público femenino. La trama se basa en contar historias basadas en los amores juveniles o de la niñez, donde una de las metas principales es que los protagonistas queden juntos como pareja, este género trata de crear muchas emociones, tensión y alegría al espectador.



Imágenes de animes del género Shoujo. Imágenes tomadas de la página: <https://www.bing.com/images/search?q=anime+shoujo>

- Shonen: Se traduce literalmente como niño, pues este género está dirigido especialmente al tipo de audiencia masculino. Este es el género más popular actualmente. La trama de estos animes se basa en que el protagonista masculino tiene una meta casi inalcanzable, por lo que debe de prepararse, entrenar y llegar a superar su meta.



Imágenes de animes del género Shonen. Imágenes tomadas de la página: <https://www.bing.com/images/search?q=anime+shonen>

- Ecchi: Estos animes tienen tramas poco elaboradas y casi sin sentido pues se basan más que nada en el "fanservice". Esto consiste en poner a los personajes en situaciones subidas de tono (como la escena donde una mujer cae sobre el protagonista hombre y este le toca los senos, o escenas donde el hombre toca a la mujer y esta comienza a gemir) e incómodas para hombres y mujeres, pero en forma de humor y comedia. El término se aplica al manga y anime que tenga contenido sexual (como la escasa vestimenta, la desnudez total o parcial) pero no muestra relaciones sexuales.



Imágenes de animes del género Ecchi. Imágenes tomadas de la página: <https://www.bing.com/images/search?q=anime+Ecchi>

- Harem: Animes con un protagonista masculino rodeado de protagonistas femeninas, aquí la trama gira siempre en torno al hombre y en este anime las chicas se pelean por obtener al protagonista como pareja.



Imágenes de animes del género Harem. Imágenes tomadas de la página <https://www.bing.com/images/search?q=anime+harem>.

- Harem Gyaku: Es una especie de "harén invertido", ya que presenta a una protagonista femenina rodeada de hombres que están enamorados de ella.



Imágenes de animes del género Harem inverso. Imágenes tomadas de la página: <https://www.bing.com/images/search?q=anime+hareminverso>

- Isekai: Se basa más que nada en las novelas ligeras, la manga y videojuegos de fantasía japonesa. La trama aquí se basa en que una persona normal es transportada y/o atrapada en un universo paralelo donde hay magia o poderes.



Imágenes de animes del género Isekai. Imágenes tomadas de la página: <https://www.bing.com/images/search?q=anime+isekai>

## **1.4. Influencia del anime en México**

El anime llegó a México primero con Astroboy<sup>59</sup> y luego con Heidi<sup>60</sup>, Candy<sup>61</sup> y Mazinger Z<sup>62</sup>, los cuales fueron transmitidos por Televisa a finales de los años setenta. Todos estos animes se volvieron muy populares en la sociedad mexicana, además de que empezaron a generar buenas ganancias y eran animes muy rentables porque eran más baratos que las animaciones estadounidenses. Con la gran popularidad alcanzada por el anime se abrió una puerta a todas las producciones japonesas y años después eran transmitidas por Televisa por medio del canal 5 (pues eran animes dirigidos al público infantil). No obstante, desde hace más de 15 años, el anime ha perdido terreno dentro en la televisión abierta mexicana, debido a que actualmente se está optando por emitir anime dentro de plataformas streaming como Crunchyroll o Netflix.

No es sino hasta la época de los años noventa que se generó una gran popularidad en México y en el resto de Latinoamérica y empezaron a sobresalir de los demás dibujos animados.

A partir de esa época del auge del anime, en varias ciudades de México se empezaron a crear plazas comerciales destinadas a los productos relacionados con la cultura japonesa y al anime. Después de esta época y gracias al anime surge una subcultura japonesa popular contemporánea en México. Así vemos cómo el manga y el anime a través de los años han logrado traspasar fronteras geográficas y lograron influenciar en la vida de muchas personas que los consumen y gracias a este proceso de difusión masiva del anime, actualmente un gran número de personas que consumen mercancía de anime en México están interesadas en Japón.

---

<sup>59</sup> Es una serie de anime y manga escrita e ilustrada por Osamu Tezuka. La historia sigue las aventuras de un androide llamado Astro Boy.

<sup>60</sup> Es una serie de anime infantil estrenada el 6 de enero de 1974. Está inspirada en el libro homónimo de la escritora suiza Johanna Spyri, el cual nos habla de Heidi, una niña de cinco años, huérfana la cual es llevada por su tía a la montaña suiza de Alm a vivir con su abuelo.

<sup>61</sup> Es un manga y anime japonés escrito e ilustrado por Kyōko Mizuki en el año 1975 y animado en 1979. La historia cuenta las vivencias de una chica huérfana llamada Candice "Candy".

<sup>62</sup> Es una serie de manga y anime creada por el dibujante y guionista japonés Gō Nagai. La historia de la serie trata sobre un grupo de científicos que disponen de un robot gigante en su lucha contra las fuerzas malignas del Dr. Hell y este anime fue el primero en marcar las bases del género Mecha del anime.

Una gran parte de las manifestaciones de la cultura popular japonesa en México son las convenciones de cómics, el anime y el cosplay. El manga, el cosplay, los videojuegos, los cómics y el anime han sido apropiados y reformulados por los grupos de personas que lo consumen, los cuales se han autodenominado como otaku, mediante lo cual podemos ver la influencia de esta cultura japonesa en México. Los consumidores de anime a partir de todos estos productos han encontrado una manera de invertir su tiempo, teniendo así una afición o incluso una forma de vida, pues los consumidores se acercan y después adoptan algunas costumbres, cosmovisiones, idioma y reglas de la cultura. Así vemos que a partir de esta apropiación o influencia del anime y el manga se construyen nuevos referentes de identidad cultural individual y grupal entre sus consumidores, así como el sentido de pertenencia a la comunidad otaku.

El primer lugar dirigido principalmente y con acceso al anime y con otros elementos de la cultura japonesa fue la Friki Plaza de la Ciudad de México, una plaza comercial ubicada en Eje Central Lázaro Cárdenas 9, Colonia Centro, la cual fue inaugurada en 2004.

### **1.5. Historia del cosplay**

“El término “Cosplay” proviene de las palabras en inglés “costume” y “play” y en su traducción al español quiere decir “juego de disfraces”. Este término fue empleado por primera vez por Nobuyuki Takahashi entre los años 1983 y 1984 en una serie de publicaciones realizadas en la revista “My Anime”, luego de su visita a la convención mundial de ciencia ficción (WorldCom) en 1983” (Andrada, 2010).

En Japón durante los años setenta en las Ferias de Cómic<sup>63</sup> que se realizaban, inicialmente los que participaban en estas convenciones vestían ropa con estampados de series o sus personajes de ficción. Tiempo después se adoptó la práctica del cosplay por la influencia de las convenciones internacionales de ciencia ficción y desde los ochenta se incorporó el uso del disfraz y el juego de roles, lo cual tiempo después se extendió por el mundo.

---

<sup>63</sup> Es una sucesión de dibujos que constituyen un relato.

Por ejemplo, en Japón el cosplay surgió hasta el año de 1970 durante el Cómics Market (evento decómico) que se celebra en Odaiba (Tokio). En este evento las personas se vestían de sus personajes favoritos de mangas, animes, cómics y videojuegos. Así esta práctica empezó a estar muy relacionada con productos de anime, pero con el paso de los años se fue extendiendo y muchos otros lo fueron adoptando.

Podemos decir que el cosplay es una actividad representativa, donde los participantes, también llamados cosplayers, usan disfraces, accesorios y trajes que representan un personaje específico o una idea. Los practicantes de cosplay a menudo interactúan para crear una subcultura centrada en la interpretación de roles. Una definición más amplia del término "cosplay" aplica a cualquier uso de disfraz de juegos de roles fuera del escenario, esto incluye diseñar o confeccionar el traje, independientemente de su contexto cultural. Así "el cosplay tiene un enfoque cultural específico dedicado a la representación realista de una idea o un personaje propio de la ficción; puede tener distintas variantes según la intención y el contexto, normalmente haciendo una representación física y dramática de un personaje" (González, 2015, pág. 9).

El cosplay ya se puede considerar como una tradición, ya que, aunque surgió en los eventos o convenciones de cómics, en la actualidad se ha consolidado de tal manera que forma parte inherente de los eventos y, en muchos casos, se ha convertido en el evento principal.

García Núñez (2007, pág.45), nos dice que el cosplay se ha popularizado y se ha convertido en una práctica cotidiana en los países que cuentan con eventos sobre el cómic y debido al éxito, incluso ya se organizan eventos y concursos internacionales entre los que tenemos al Word Cosplay Summit, que tiene como sede Nagoya, Japón, el cual es organizado por la cadena de televisión TV- Aichi, el cual se celebra desde el año 2003. Actualmente, aparte de Japón, participan diversos países como Australia, Brasil, China, Dinamarca, Alemania, Finlandia, Francia, Italia, Corea, México, Singapur, Tailandia, España y Estados Unidos, para darnos cuenta la relevancia mundial que tiene este evento.

Entre sus variantes se encuentran: 1) la representación de personajes antropomorfos: es la representación de personajes que cuentan con aspectos o forma humana. La idea de antropomorfismo, por su parte, "alude al otorgamiento de características humanas a un objeto, una planta o un animal" (Pérez, 2015). 2)

La adaptación antropomorfa de personajes zoomorfos: es la representación de aquello que presenta un aspecto de animal, pero se representa de forma humana.

3) El cross-dressing: es la representación de los roles de género opuestos.

## 1.6. Clasificación del cosplay

**Cosplay Básico:** Este es el cosplay donde una persona caracteriza de forma literal un personaje. Es decir, el cosplayer asiste a una convención con el traje exacto de un personaje de anime o videojuegos de pies a cabeza. Este tipo de cosplayers eligen personajes con los que se identifican y con los que tienen ciertas características en común o algún personaje que les guste.



Imágenes de algunos crossplay. Imágenes tomadas de:  
[www.bing.com/images/search?q=Cosplay](http://www.bing.com/images/search?q=Cosplay).

**Mecha cosplay:** Este tipo de cosplayers eligen representar personajes de gran complejidad, como armaduras o robots. Son los cosplays más complicados, porque su realización consiste en muchos otros materiales aparte de la tela, como lo son el vidrio, metal o plástico.



Imágenes de algunos Mecha cosplay. Imágenes tomadas de: [www.bing.com/images/search?q=Cosplay](http://www.bing.com/images/search?q=Cosplay).

Dentro de este tipo de cosplay entran dos subcategorías del cosplay, las cuales son de cosmaker y propmaker. El cosmaker es el que crea el traje de cosplay, aunque no necesariamente lo usa y en el propmaker se crean los accesorios o las armas características de los personajes. Dentro del Mecha Cosplay se requieren dos habilidades, la primera es la realización de trajes y la segunda la creación de props.

**Crossplay:** consiste en representar a un personaje del género contrario y el objetivo principal de este es lograr la semejanza con el personaje, así los cosplayers buscan cumplir con ciertos requisitos físicos específicos de los personajes seleccionados.



Imágenes de algunos crossplay. Imágenes tomadas de: [www.bing.com/images/search?q=Cosplay](http://www.bing.com/images/search?q=Cosplay).

**Cosplay Crossover:** se trata de la mezcla de dos personajes de ficción, se pueden mezclar personajes de distinta naturaleza, diferentes tipos de historia y diferente género. También se puede tomar a un personaje específico y se le da un estilo de vestir o moda alternativa, como un estilo gótico, punk, steampunk, entre otros.



Imágenes de algunos crossplay. Imágenes tomadas de:  
[www.bing.com/images/search?q=Cosplay](http://www.bing.com/images/search?q=Cosplay).

**Personaje original:** es cuando un cosplayer crea su propio personaje de ficción. Para muchos conocedores dentro del mundo del anime y los comics, esto es criticable, ya que no existe una historia o ilustración que sirva como base para juzgar la calidad visual de este traje. Sin embargo, otras personas y cosplayers lo consideran un trabajo artístico ya que requiere creatividad a la hora de crear al personaje.



Imágenes de algunos Cosplays de personajes originales. Imágenes tomadas de:  
[www.bing.com/images/search?q=Cosplay](http://www.bing.com/images/search?q=Cosplay)

**Cosplay Gender Bender:** este cosplay se basa en cambiar el género original de algún personaje. Sin embargo, muchas personas opinan que esto no es realmente un cosplay, ya que el propósito de los cosplay es lograr la representación leal de un personaje. Este tipo de cosplay busca crear de una forma creativa la versión de lo que el personaje sería y cómo se vería si su género fuera el opuesto.



Imágenes de algunos Cosplay Gender Bender. Imágenes tomadas de: [www.bing.com/images/search?q=Cosplay](http://www.bing.com/images/search?q=Cosplay)

## **1.7. El cosplay en México**

En México, a consecuencia del agotamiento del modelo de sustitución de importaciones que derivó en una enorme crisis económica, se asumió que la única alternativa era insertarse en la economía globalizada y beneficiarse del creciente intercambio comercial con posibilidades de incorporarse a los nuevos procesos productivos. Por lo que, desde 1994 hubo una mayor apertura a productos culturales del extranjero que a la vez tenían intermediarios a las dos grandes cadenas de televisión.

En México el cosplay llegó hasta el año de 1990, esto a causa de que varias expresiones culturales de Japón influyeron mucho en la población mexicana, esto a causa del incremento de la globalización, con lo cual empezaron a reproducirse algunas prácticas japonesas tal como es el caso del cosplay. El cosplay no solo es un disfraz, sino que comienza a ir mucho más allá, pues da la oportunidad para muchos

jóvenes de re-crear y re-significar su afición, su realidad y su identidad a través de su cuerpo.

En México los eventos de cosplay no son tan grandes como en Japón ya que este país ha logrado sostener su política cultural a través del cosplay a nivel internacional con su evento más emblemático, el World Cosplay Summit (también conocido como WCS, es un evento anual internacional relacionado con el cosplay que promueve el intercambio amistoso internacional a través de la cultura popular japonesa), en México solo se dan eventos dentro de la Frikiplaza o en alguna convención de anime. Estos dan paso a que los cosplayers transformen su imagen y recreen un cosplay con el cual se sientan identificados.

Algo que distingue a los cosplayers mexicanos es su performance en los escenarios, pues muchos de ellos no cuentan con técnicas para la elaboración de sus vestuarios, ni pueden pagar a un cosmaker, es decir, quien se dedica a la elaboración de los disfraces profesionales, así que necesitan realizar una gran actuación para balancear la falta de profesionalismo en su *cosplay*.

Así el cosplay en México se vuelve un acto performativo y representativo dentro de los fandoms<sup>64</sup> otakus, lo cual permite la construcción de espacios sociales donde se logra una interacción entre todos los miembros, inclusive se puede decir que se genera un sentido de pertenencia y una identidad colectiva.

La encarnación de personajes de ficción a través del disfraz y la interpretación dramática (cosplay) es un acto performativo a través del cual sus practicantes (cosplayers) juegan con los elementos de sentido (imaginarios) que obtienen de la ficción (anime, manga, videojuegos), los resignifican a través de sus experiencias de vida y transforman en expresiones de sentido (culturales) significativas en el ámbito individual y colectivo.

---

<sup>64</sup> Se refiere al conjunto de aficionados a algún pasatiempo, persona o fenómeno en particular.

## **1.8. Los tres grandes del anime**

Este es el título que reciben los tres manganimos que condujeron a la popularidad mundial del anime en la década de 2000: Naruto, One Piece y Bleach. Estos tres fueron los animes/manga<sup>65</sup> más vendidos y populares publicados por Shueisha<sup>66</sup> en su revista semanal Shounen Jump<sup>67</sup>.

Estos “tres grandes del anime” tienen a Dragon Ball como su padre, ya que el anime de Dragon Ball fue el que abrió la cultura occidental al anime y este sentó muchas de las bases del anime del género shonen. También fue y sigue siendo una base de inspiración para los creadores del anime, y que dentro de muchos animes podemos ver similitudes, guiños y referencias hacia el anime de Dragon Ball.

Ahora bien, ¿de qué tratan estos “Tres Grandes Del Anime”? Bleach narra las aventuras de un adolescente llamado Ichigo Kurosaki, un estudiante de quince años que tiene la habilidad de interactuar con los espíritus. Una noche, Ichigo se encuentra con una Shinigami (dios de la muerte) llamada Rukia Kuchiki, la cual es gravemente herida por un espíritu maligno por protegerlo, por lo que decide prestarle sus poderes a Ichigo para pelear contra el espíritu. Sin embargo, Ichigo sin darse cuenta termina robándole sus poderes a Kuina, por lo que después ésta decide entrenarlo para que así cumpla con sus deberes como Shinigami y este será el inicio de una historia mucho más compleja.

La historia de Bleach se presentó en la revista semanal Shōnen Jump como un one shot<sup>68</sup>, pero esta idea fue rechazada. En 2001 Bleach fue aceptado para ser publicado, pero solo en un periodo de duración de cinco años. En el año 2005, el manga obtuvo el premio Shogakukan<sup>69</sup> en la categoría shonen, uno de los premios más prestigiosos que se da anualmente en Japón.

---

<sup>65</sup> Es una palabra japonesa utilizada para designar las historietas en general. Fuera de Japón, se utiliza para referirse a las historietas de origen japonés.

<sup>66</sup> Es una empresa japonesa con sede en Tokio, Japón, la cual se estableció en 1925 y actualmente se dedica entre otras cosas a la creación de publicaciones orientadas al entretenimiento japonés como el manga y el anime, también se dedica a la publicación de revistas tales como la revista Shonen Jump.

<sup>67</sup> Es una revista antológica semanal de manga orientado al género del shōnen, publicada por la editorial Shūeisha.

<sup>68</sup> Es un término utilizado en las historietas estadounidenses y en el manga para designar una historieta de un solo capítulo.

<sup>69</sup> Es uno de los premios más prestigiosos de Japón, que se otorga al mejor manga del año y se entrega anualmente desde 1955.

En el 2008 fue uno de los mangas más vendidos en Japón siendo solo superado por One Piece, Naruto y Dragon Ball. Durante los años 2000, en total, el manga había vendido más de 3.161.825 de copias en Japón, convirtiéndose en uno de los animes más populares y comercializados dentro de Japón. Bleach fue nominado al premio American Anime Awards en el año 2007, también fue nominado en la edición 17 de la Shonen Jump semanal del año 2020 (Bleach Wiki, 2018).



Imagen del anime Bleach y de algunos de sus personajes principales. Imagen tomada de: [\(830\)](#)  
[Pinterest](#)

Por otro lado, el anime de Naruto narra la historia de un ninja huérfano llamado Naruto Uzumaki, cuyos padres murieron en el ataque del Zorro Demonio de Nueve Colas, el cual aspira a convertirse en Hokage (líder de su aldea) con el propósito de ser reconocido como alguien importante dentro de la aldea y entre sus compañeros. Nos presenta la historia de un niño que fue víctima del rechazo de

todos en su lugar de origen. Naruto es un anime que nos ambienta en un mundo ninja en constantes guerras, el cual nos relata el sueño del protagonista y su camino para alcanzarlo, este anime toma algunas referencias de las leyendas tradicionales de Japón y del cuento de la princesa Kaguya, mezclándolos con una historia ninja.

La serie está basada en un one-shot<sup>70</sup>. Gracias a la gran popularidad de Naruto, tanto en el manga y el anime de Naruto han llegado a lograr una distribución notable en otros países, pues el manga se publica en más de treinta y cinco países y el anime se transmite en más de sesenta países. Fue hasta el año 2017 que el anime llegó a su fin, contando con 700 capítulos en total. Logró posicionarse desde 2008 hasta 2011 como el segundo manga más vendido en Japón, sólo superado por One Piece durante ese periodo de tiempo (Naruto Shipuden Wiki, 2018).

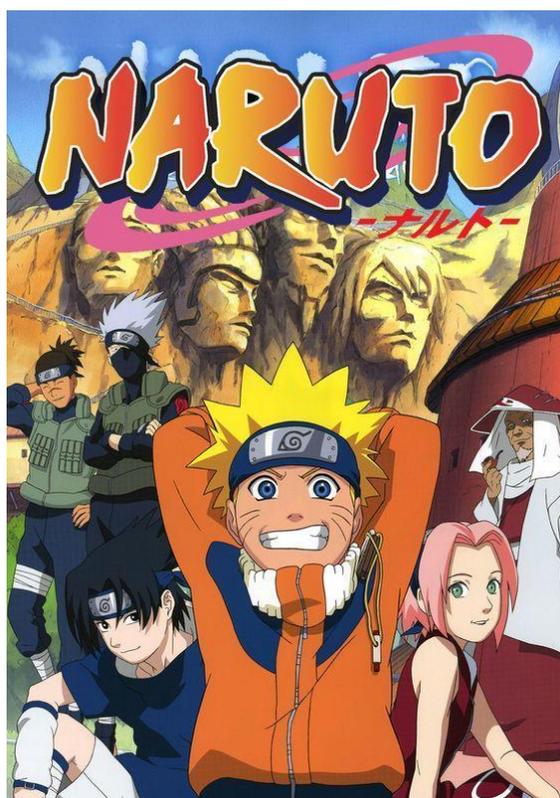


Imagen del anime Naruto y de algunos de sus personajes principales. Imagen tomada de; [\(830\) Pinterest](#)

---

<sup>70</sup> Es un término utilizado en las historietas estadounidenses y en el manga para designar una historieta de un solo capítulo.

Eichiro Oda nos da la oportunidad de adentrarnos en el mundo de los piratas en el anime One Piece. Este anime nos cuenta las aventuras de un chico llamado Monkey D. Luffy, su sueño de encontrar el One Piece y convertirse en el rey de los piratas, pero que en sus viajes se encontrará con múltiples situaciones que lo harán madurar y volverse todo un capitán. One Piece se basa en relatos piratas de hace siglos, como lo es el personaje de Barba Negra, y a su vez, emplea elementos de la época actual como lo es la marina y la tecnología mezclada con un poco de ficción.

A lo largo de toda la historia nos muestra múltiples instituciones del gobierno mundial, tal como lo es la Marina, la cual es una organización encargada de controlar y mantener apaciguados a los piratas que causan caos en islas, pueblos y ciudades neutrales; sin embargo, conforme avanza el anime y el manga, se muestra que el Gobierno Mundial, la organización que administra a la Marina, se encuentra bajo la corrupción y la manipulación.

La historia no se basa solo en que Luffy logre su objetivo, sino que también nos muestra una serie de discriminaciones por la etnia, el género, la clase etc.

One Piece tiene más de 20 años publicándose de manera continua.

Es el manga más vendido de la revista Shonen Jump (la más importante, reconocida y vendida del medio), de la editorial Shueisha, y de toda la historia de Japón, con más de 490 millones de copias vendidas a nivel mundial, (400 millones en Japón, y 90 millones en 57 países) y en Japón fue el manga más vendido de manera consecutiva desde el año 2007 hasta 2018 logrando un récord histórico.

En 2016 era el décimo anime más largo de la historia y el que más ganancias ha reportado a su autor ostentando el récord Guinness como el manga con mayor cantidad de copias editadas de la misma obra de cómic realizado por un único autor (320, 866,000 copias) en todo el mundo, logrando así que hasta el año 2021 se vendieran más de 490 millones de copias (Wikipedia, 2021).



Imagen del anime de One Piece, y de sus protagonistas.  
Imagen tomada de: [\(830\) Pinterest](#)

Por último, el considerado “padre de los animes” Dragon Ball. Es un anime/manga que nos relata las aventuras de Son Goku. Freezer es un ser que conquista planetas para venderlos después. Freezer cuenta con múltiples ejércitos al cual pertenecen criaturas de distintas razas, una de ellas es la de los llamados saiyajin<sup>71</sup>. Temeroso de que representen una amenaza para su dominio, Freezer decide usar sus poderes para aniquilarlos destruyendo su hogar, el planeta Vegeta. Y solo unos cuantos saiyajin sobreviven a la masacre, entre ellos Vegeta, Nappa y los hermanos Raditz y Kakarotto. Kakarotto es enviado en una nave espacial a la Tierra. La nave de Kakarotto llega a su destino y se impacta en algún sitio al que después llega un anciano llamado Son Gohan y lo adopta como su propio nieto y lo bautiza como Goku. Éste Goku, poco después conoce a Bulma, una joven que busca las Dragon Balls, siete esferas mágicas que al reunir las permiten llamar al dragón Shenlong, una criatura capaz de concederle cualquier deseo al responsable de juntar todas las esferas.

El manga ha vendido más de 160 millones de copias en Japón y más de 300 millones de copias a nivel mundial, gracias a sus ventas Dragon Ball ha logrado ser uno de los títulos más exitosos. Las adaptaciones anime también consiguieron un éxito notable, pues en 1999, uno de sus capítulos logró un récord de audiencia en Estados Unidos por parte de la cadena Cartoon Network, con un total de 1.7 millones visualizaciones (Dragon Ball Wiki, 2022). Dragon Ball es considerada como una de las obras más influyentes y populares de la época contemporánea, y ha servido de inspiración para otros mangakas como Eiichirō Oda, Masashi Kishimoto, Tite Kubo e Hiro Mashima, creadores de One Piece, Naruto, Bleach y Fairy Tail, entre muchos otros.

Imagen del anime de Dragon Ball y de algunos de sus protagonistas. Imagen tomada de: [\(830\) Pinterest](#)



<sup>71</sup> Seres con aspecto humano y poseedores de una considerable fuerza y múltiples habilidades sobrehumanas.

Se preguntarán ¿Por qué tanto detalle de estos “Tres Grandes”? pues porque son estos animes (Naruto, One Piece, Bleach y Dragon Ball, su antecesor) los que revolucionaron el mundo del anime y los que lo volvieron tan popular. Además, cabe resaltar que la gran mayoría de las personas de la comunidad de anime crecieron viendo estos animes y por lo menos uno de estos se ha posicionado como su anime favorito, por lo que son estos cuatro los que tienen más influencia en los consumidores, pues al crecer con estos han adoptado una identidad, valores, moral, sueños y personalidades basadas en los personajes de estos animes.

Por ejemplo, Dragon Ball es uno de los animes más populares de la historia. Creado por Akira Toriyama en 1984 como manga, y llevado a la televisión en 1986, este fenómeno ha traspasado fronteras y plataformas (papel, comercialización, televisión, videojuegos y cine).

Dragon Ball y Naruto tienen personajes muy entrañables, con los que te identificas, y su éxito tiene mucho que ver con el crecimiento de los seguidores junto a sus protagonistas. Pues la gran mayoría de los que ven anime han visto a Gokú y Naruto crecer, enamorarse, tener hijos y nietos, así como han visto a Luffy luchar por sus sueños sin rendirse. Estos animes tienen historias que son desarrolladas en el tiempo y esto hace que la gente se enganche mucho más con la historia.

En conclusión, el anime dentro de México y en todo el mundo se ha vuelto un gran medio de comunicación con una notable influencia en los consumidores. Los medios de comunicación han tomado mucho poder y se han vuelto fundamentales dentro de la sociedad, pues suministran las imágenes, representaciones e ideas a través del anime. Así, el consumidor es receptor de una gran cantidad de información, mensajes, mecanismos y discursos y se da un proceso simbólico de aprendizaje. El anime y el cosplay en México es apropiado y reformulado, lo cual permite la construcción de espacios sociales donde se logra una interacción entre todos los miembros. Inclusive se puede decir que se genera un sentido de pertenencia y una identidad colectiva, es por medio de estos espacios de convivencia que se ve el impacto cultural y social del anime.

## **CAPÍTULO 2. LA IDENTIDAD OTAKU**

En este capítulo argumentaré que, en México dentro de la comunidad de anime, se ha adoptado una identidad otaku colectiva e individual, la cual lleva consigo una serie de prejuicios, estereotipos y además es una identidad que se construyó a través de la violencia y la exclusión social.

En los últimos años el manga y anime se han popularizado en México y en todo el mundo. Las primeras apariciones del anime en nuestro país fueron animes con temáticas para niños como Heidi y los SúperCampeones<sup>72</sup>, entre otros, a partir de esto se creó la idea de que iba dirigido única y exclusivamente al público infantil, pues el anime solo era visto como caricaturas japonesas.

Sin embargo, a partir de los años noventa aparecieron otro tipo de animes dirigidos a otro tipo de público, un público juvenil, un público adulto, con programas como Dragon Ball, Sailor Moon<sup>73</sup>, Candy<sup>74</sup> o Remi<sup>75</sup> y Ranma 1/2<sup>76</sup>. Así, las tramas de las series pasarían de tener un contenido infantil a una temática de vida cotidiana, temáticas como el gore<sup>77</sup>, artes marciales, mitología, romance, violencia, relaciones con brechas de edad, etc. Gracias al creciente interés y popularidad del anime en México, después se adoptaría el término otaku dentro de la comunidad de anime.

Antes de abordar la identidad otaku cabe decir que las identidades nunca se unifican, sino que están en constante cambio y son construidas de múltiples

---

<sup>72</sup> Nos cuenta la historia de Oliver Atom el cual conoce a Roberto Zedinho, un exjugador de la selección brasileña y comienza su sueño de convertirse en un jugador profesional de fútbol.

<sup>73</sup> Es una serie de manga escrita e ilustrada por Naoko Takeuchi en diciembre de 1991. Se muestra que todas las protagonistas luchan contra el mal por medio de su "poder estelar".

<sup>74</sup> Es un melodrama que cuenta la vida de Candy, quien en 1898 es abandonada de bebé en la nieve con una muñeca que tiene el nombre de Candy.

<sup>75</sup> Fue una serie de anime hecha por TMS Entertainment en 1977. La historia trata de un niño de nombre Remi que proveniente de una aldea llamada Chavanon. Vive con la señora Barberin, quien lo había recogido siendo un bebé y lo había criado a escondidas de su esposo.

<sup>76</sup> Es una serie de manga escrita e ilustrada por Rumiko Takahashi. La historia gira en torno a Ranma Saotome, un joven de 16 años que fue entrenado en las artes marciales desde que era pequeño, sin embargo, tuvo un accidente donde cayó a un estanque mágico, lo cual hace que se convierta en mujer cada vez que tiene contacto con el agua fría y, para poder regresar a su estado natural de hombre, tiene que hacer contacto con el agua caliente.

<sup>77</sup> Es aquel anime caracterizado por su extrema violencia. Todos lo podemos relacionar fácilmente más bien con la sangre, destripamientos, etc.

maneras, por ejemplo, a través del discurso o las prácticas. Tal como nos dice Restrepo

Las identidades son múltiples y construyen amalgamas particulares. No podemos decir que en un momento dado existe una sola identidad en un individuo o una colectividad específica, sino que en un individuo se dan una amalgama, se encarnan múltiples identidades; identidades de un sujeto nacionalizado, de un sujeto sexuado, de un sujeto engenerado (por lo del género), de un sujeto engeneracionado (por lo de generación), entre otros haces de relaciones” (Restrepo, 2012. Pág. 134).

Es por esto por lo que las identidades individuales y sociales son múltiples, pues siempre operan diferentes identidades al mismo tiempo y hay que entenderlas desde todas estas articulaciones que las componen.

Ahora bien, tampoco hay que caer en el error de pensar que el término otaku es un término homogéneo, ya que ser otaku en Japón no significa exactamente lo mismo que ser otaku en México. Por ejemplo, en Japón era un término en principio empleado para referirse a las personas no productivas para su país, así como ser fanático del anime y manga, pero de una manera más obsesiva. Sin embargo es en el año de 1989 cuando la visión de lo que es un otaku cambia creando estereotipos (utilizo estereotipo para definir las construcciones culturales creadas en torno a un grupo social, las cuales se basan en generalizaciones, prejuicios y percepciones simplificadas y exageradas de los individuos de la comunidad) negativos hacia este grupo, así los otakus para la sociedad se vuelven adolescentes desadaptados y autistas, con problemas mentales, jóvenes que evaden y rechazan el contacto con un mundo de control y que a la vez refutan la contestación.

Es así como a partir de estos estereotipos el individuo pasa a ser excluido, cuestionado, desaprobado, rechazado y excluido formando así parte del proceso del estigma, el cual Erving Goffman define como un *“atributo profundamente desacreditador dentro de una interacción social particular”* (Goffman, 1963, pág.3).

*“A menudo son los otakus quienes son juzgados como los causantes de los disturbios y crímenes perpetuados en el país”* (Maried, 2019, pág.6). Este cambio de visión, así como la mala fama que tuvieron los otakus durante estos años

comenzó con el grave caso del “Otaku Asesino<sup>78</sup>”, quien tomaba a niñas entre 3 y 5 años para fotografiarlas, abusar de ellas y matarlas.

Sin embargo, con el pasar del tiempo la comunidad otaku se ha abierto paso mediante diversos medios para ser mejor vistos ante la sociedad, por ejemplo, se crearon animes y mangas donde el protagonista es otaku, ejemplos de estos son *Densha Otoko*<sup>79</sup> y *Tate No Yuusha*<sup>80</sup>. *Tate No Yuusha*, es un anime que nos muestra la vida de Naofumi de 18 años, el cual era un estudiante otaku exitoso de universidad, sin embargo, un día es teletransportado a un mundo de fantasía donde se vuelve uno de los cuatro grandes héroes que salvarán al mundo.

Este anime ayuda a cambiar la imagen errónea de los otakus dentro de la sociedad, también aporta para que los otakus no se sientan mal con ellos mismos, muestra cómo cualquier persona, incluso los otakus, pueden aportar algo al mundo, lo cual ha ayudado a mejorar la imagen de los otakus dentro de Japón. También vemos que este anime, al igual que muchos otros, hace referencia a cómo a los otakus les gustaría salir de su realidad y entrar a un mundo del anime donde puedan ser héroes o villanos, pero de alguna manera llegar a ser reconocidos por las personas.

## **2.1. Ser Otaku en México.**

El término otaku en México se refiere a los individuos aficionados a la cultura japonesa, el anime y el manga.

Así como en Japón, aquí en México hubo una época cuando el anime era satanizado, Akiba Kei (2016), nos dice que, durante los años en que surgió el anime

---

<sup>78</sup> Miyazaki era un joven que comenzó a consumir mucho porno para adultos, incluso Hentai (anime o manga pornográfico) algo que quizá por sí sólo no pareciera tan desviado, pero sus gustos comenzaron a contemplar el Ero-guro o Guro, el cual es un estilo de pornografía que incluye extrema violencia, gore e incluso canibalismo. Se sabe que también comenzó a buscar pornografía infantil. Para la tarde del 22 de agosto de 1988, Miyazaki ya había intentado fotografiar a pequeñas niñas en parques, cuando se topó con la pequeña Mari Konno de cuatro años, mientras conducía. Miyazaki no pensó mucho en la situación y la abordó. La niña, tras una corta plática, le comentó que tenía calor, por lo que le ofreció llevarla y la niña aceptó. La llevó a una zona boscosa, donde tras caminar por un tiempo, la asesinó, desnudó, tomó fotos, abusó del cadáver y se deshizo del cuerpo, llevándose consigo las ropas de la pequeña (El Sol de Hermosillo, 2022).

<sup>79</sup> Es la historia de un otaku llamado Yamada Tsuyoshi, quien salva a la hermosa Aoyama Saori de un hombre ebrio en el tren.

<sup>80</sup> Nos habla sobre Héroe del Escudo y el protagonista, el cual era un estudiante otaku exitoso de universidad antes de ser convocado a Melromarc para convertirse en uno de los héroes de ese mundo.

en México, se dieron una serie de luchas contra los moralistas y los desconocedores del anime. Por ejemplo, “cuando Ranma 1/2 se transmitió, los defensores de los buenos hábitos, así como los padres de familia, alzaron la voz por lo inaceptable que era ver que un chico se transformara en chica y viceversa” (pág.24), ya que según ellos este anime fomentaba el lesbianismo y la homosexualidad. Otro ejemplo es Pokémon<sup>81</sup>, ya que, aun siendo una animación para niños, venía precedida de casos en que los niños sufrieron ataques epilépticos al ver la escena de Pikachu y su Impactrueno. Aunque esto sucedió en tierras niponas, después de esto se cuidó cada detalle al transmitirse en otros lugares, aunque los padres decidieron no poner en riesgo la salud de sus niños, así que básicamente les prohibieron ver Pókemon, pues se pensaba que los ataques eran a causa del demonio. Incluso hace quince años se trató de hacer la famosa “Quema de Pokemones”, impulsada por un padre de la iglesia llamado Juan Ramón Hernández, quien invitaba a los niños a quemar las figuras de la serie por considerarlas satánicas, aunque después se daría a conocer que en lugar de quemarlas, las colocarían en una piñata en forma de Pokémon que al romperse equivaldría a una especie de “exorcismo”, esto se llevó a cabo en lugares como Guanajuato donde se realizó una quema de figuras de Pokémon y Dragon Ball.

A continuación, muestro una serie de testimonios de interlocutores que me contaron algunas de sus experiencias con el anime y sus familiares:

*TESTIMONIO 1:*

*Mi mamá le tiró a mi hermano su colección de cartas de Sakura Carp Captor porque eran de niñas y promovían la brujería y eso era del diablo (JMW, 2022, género femenino, 26 años).*

*TESTIMONIO 2:*

*Mis tíos eran súper religiosos y no dejaban que mis primos jugarán con muñecos de anime porque eran cosas del diablo y entonces mis primos venían a mi casa a esconder sus juguetes porque su papá se los quería*

---

<sup>81</sup> Es un anime creado por Satoshi Tajiri, Junichi Masuda y Ken Sugimori, que narra la historia de Ash Ketchum, un joven entrenador Pokémon de Pueblo Paleta que comienza un viaje para alcanzar su sueño, ser un Maestro Pokémon.

*quemar, después de eso ellos venían a jugar a escondidas a mi casa con sus muñecos (DT, 2022, género masculino, 35 años).*

### TESTIMONIO 3:

*Cuando mi hermana se fue de la casa, yo me quedé con su cuarto y ella era fan del anime, entonces había dejado muchos posters de anime pegados a la pared y muchas cosas de anime, mi mamá entró al cuarto y comenzó a romperlos y a tirar las cosas porque según ella eran imágenes satánicas y que eran del mal. (ADM, 2022, género masculino, 26 años).*

Tiempo después, en el año 2004, una periodista llamada Lolita de la Vega, en su programa de televisión criticó al anime, el manga y sus derivados, catalogando todo el anime y el manga como pornográficos y satánicos. La emisión causó tal revuelo que, después de eso, se empezó a ver el cese de la transmisión de animaciones japonesas no solo en la televisora donde trabajaba sino también en Televisa (El Universal, 2017). Así, hubo una escasez del anime en la televisión abierta mexicana y no fue sino hasta los años 90 que el anime comenzó a transmitirse con programas como Saint Seiya e Inuyasha. En la actualidad, este asunto no ha cambiado mucho ya que inclusive hay páginas religiosas que promueven no ver anime y lo tachan de satánico.

El anime como medio de comunicación (las redes sociales, periódico, televisión, Internet, plataformas de *streaming*) ejerce una gran influencia en una gran parte de los individuos que lo consumen, así el anime colabora (siempre y cuando el receptor así lo permita) a formar la identidad de los consumidores de anime, así como una identidad colectiva, ya que mediante un proceso de socialización se comienza a asimilar la cultura otaku. Una vez dentro de la comunidad se adoptan una serie de normas, reglas y valores que son necesarios para la convivencia de la comunidad. Ya que, aunque el anime sea “simples” imágenes, este representa ideologías por medio de imágenes, conceptos y el lenguaje. De esta manera son capaces de representarse y de darle un significado al “nosotros”: los miembros de esta identidad colectiva comparten un territorio, una historia en común que los hace sentirse idénticos entre ellos.

Los medios de comunicación han tomado mucho poder y se han vuelto fundamentales dentro de la sociedad.

Los medios de comunicación en masas son crecientemente responsables de a) suministrar la base a partir de la cual los grupos y clases construyen una “imagen” de las vidas, prácticas y valores de los otros grupos y clases; b) suministrar las imágenes, representaciones e ideas, alrededor de las que la totalidad social, compuesta de todas estas piezas separadas y fragmentadas puede ser captada coherentemente como tan totalidad (Hall, 2010pág.245).

A través del anime el consumidor es receptor de una gran cantidad de información, mensajes, mecanismos y discursos y se da un proceso simbólico de aprendizaje. Así, los consumidores son capaces de identificarse o inclusive llegar a imitar comportamientos de personajes ficticios que transmiten ciertos valores, enseñanzas, características físicas, aspectos morales, actitudes y comportamientos.



Imagen de propaganda en contra de ver anime en México. Transmitida por un grupo religioso a través de Facebook



Imagen que hace alusión a como los niños fueron obligados por la iglesia y sus padres a quemar sus juguetes y cosas que les gustaban por ser “satánicas”.  
Imagen tomada de a página: [Pinterest - México](#)

Los consumidores pueden crecer aprendiendo ciertas cosas a través de los protagonistas de anime, pues estos personajes llegan a ser de gran importancia para los consumidores a tal punto que, estos influyen en sus pensamientos, sentimientos y comportamientos. Estos protagonistas se convierten en fuentes de

inspiración y superación y por lo tanto, se convierten en fuente de aprendizaje y enseñanza

Un elemento central para el desarrollo de la identidad dentro de la comunidad es el consumo de anime, manga y su mercancía, pues a través del conocimiento los consumidores comienzan a desarrollar lazos sociales con otros miembros. El mundo del manganime ofrece un amplio abanico de posibilidades como fuente de socialización y de oportunidades para seguir aprendiendo y formándose dentro de la comunidad, como es el caso del cosplay, ya que a través de éste se crean lazos de amistad, de compañerismo y se crea una convivencia entre personas que poseen gustos y pasiones iguales.

De igual forma, los consumidores socializan y aprenden cuando participan en otras actividades que pueden involucrar a varias personas, como realizar talleres, asistir a conferencias, participar en charlas, jugar a videojuegos, participar en concursos o dibujar. Así se forman continuamente nuevas relaciones, se intercambian experiencias y se adquieren nuevos conocimientos.

Sin embargo, no todo lo aprendido puede ser bueno, sino que también se pueden adoptar creencias, discursos, acciones, actitudes que pueden ser perjudiciales tanto para el consumidor como para la sociedad. Por ejemplo, la normalización del acoso, el abuso sexual, la violencia física, la violencia psicológica, así como el adoptar personalidades violentas, apáticas y psicópatas, entre otras.

## **2.2. Estereotipos Otakus**

Las falsas declaraciones del anime como algo satánico, así como los estereotipos donde se ven a los otakus como criminales, desadaptados y que no contribuyen a la sociedad generaron la exclusión social de la comunidad del manganime mediante prácticas discriminatorias, rechazo, burlas y violencia contra los consumidores de anime.

Los miembros de la comunidad se vieron sujetos a una marginalización y exclusión social, así comenzaron a buscar soluciones para reivindicar su validez como grupo social “por ejemplo, en las camisetas de la Asociación Adam (Asociación en Defensa del Anime y el Manga) podía leerse el lema “El manga no

es peligroso, la ignorancia sí” (Kumo, 2000, pág.15) y se comenzaron a defender los valores, aspectos y discursos positivos del anime y el manga.

Actualmente el anime ya no es mal visto por la iglesia o las personas como algo satánico (o al menos en su mayoría). Sin embargo, muchas personas siguen considerándolo como tonto, algo que solamente es para niños y se estigmatiza a las personas que lo ven, pues las personas que lo consumen se ven como “raros”, personas que no han madurado, incluso como tontos y se empiezan a generar una serie de estereotipos hacia los otakus y hacia las personas que consumen anime o manga.

Algunos de estos estereotipos, los cuales fueron mencionados por mis interlocutores al preguntarles sobre características que definen a un Otaku veterano (que ya lleva mucho tiempo viendo anime), son: 1) Los otakus no se bañan, 2) no tienen vida social, 3) siempre están solos, 4) no tienen novio o novia porque huelen feo, 5) ven anime todos los días a toda hora, 6) son vírgenes, 7) están enfermos porque solo piensan en coito, 8) solo consumen Hentai, 9) están obsesionados con las chicas de anime, 10) hablan japonés, 11) son personas gordas y feas, 12) utilizan lentes, 13) comen pura comida chatarra, 14) no cuidan su físico, entre otros. Y una característica casi fundamental es que los “verdaderos” otakus en algún punto de su vida sufrieron de bullying y de violencia por el hecho de gustarles el anime.

Durante mi trabajo de campo realicé una serie de actividades en las cuales mostraba una serie de fotos e imágenes a mis interlocutores para después preguntarles cuál de esas fotos se parecía más a la apariencia de los otakus, la gran mayoría me dijeron que la primera imagen era la apariencia física de los “otakus verdaderos”, mientras que la segunda nadie la relacionó con la apariencia “real” de los otakus, más bien esta imagen la vieron como algo inalcanzable, como una apariencia física irreal, la relacionaron con alguien que solo es poco fan del anime, que no es un “verdadero conocedor”, que solo ve anime por moda. Diez de los quince interlocutores lo catalogaron como “no otaku” porque no entra dentro de los estereotipos ya mencionados antes.

Esto es importante porque no solo vemos cómo se reproducen estereotipos hacia los que son otakus desde el afuera de la comunidad, sino también desde dentro de la misma comunidad.



Imagen demostrativa de la descripción física de como “debe” de verse un otaku de “verdad”. Dada por los interlocutores. Imagen tomada de: [5 estereotipos de los otakus | •Anime• Amino \(aminoapps.com\)](https://aminoapps.com/5-estereotipos-de-los-otakus/)



Imagen demostrativa de la apariencia física que se relaciona con un otaku por moda. Dada por interlocutores. Imagen tomada de: [5 estereotipos de los otakus | •Anime• Amino \(aminoapps.com\)](https://aminoapps.com/5-estereotipos-de-los-otakus/)

La estigmatización social no sólo no ha desaparecido, sino que se ha vuelto más compleja, ya que puede existir gran aceptación social para una parte de la sociedad al mismo tiempo que rechazo o miedo a lo desconocido.

Así a partir de estos estereotipos que han sido marcados por la sociedad hacia las personas otakus y consumidores del anime, se crea una idea homogénea sobre toda la comunidad, los reducen a una serie de ideas sobre ellos, los ven como algo inaceptable, algo que es anormal dentro de su comunidad, “la estereotipación reduce, esencializa, naturaliza y fija la diferencia. Simbólicamente fija límites entre lo que es normal y lo desviante, lo normal y lo patológico, lo aceptable y lo inaceptable y excluye todo lo que no pertenece” (Hall, 2010, pág.430).

Un punto importante de los estereotipos es que no solo se basan en lo que se percibe como lo real, sino que también en lo imaginario y las fantasías (el cómo uno piensa que es un individuo o comunidad en específico). Por ejemplo, las declaraciones del anime como algo satánico, así como los estereotipos donde se ve a los otakus como criminales, desadaptados y que no contribuyen a la sociedad generaron la exclusión social de la comunidad del manganime mediante prácticas discriminatorias, rechazo, burlas y violencia contra los consumidores de anime pues muchas personas siguen considerando al anime como algo tonto, algo que solamente es para niños. Es cuando se comienza a descalificar y a excluir a los individuos que aparece el estigma, el cual es un fenómeno construido socialmente a través del discurso, pues a través de la comunicación y la interacción social es que las características dentro de un determinado contexto descalifican socialmente a un individuo o grupo de personas.

“Los estereotipos y el estigma establecen una frontera simbólica entre lo normal y lo desviante, lo normal y lo patológico, lo aceptable y lo inaceptable, lo que pertenece y lo que no pertenece que es Otro, entre internos y externos, nosotros y ellos” (Hall, 1997, pág.430).

Sin embargo, la realidad es otra muy diferente, los consumidores de anime son personas muy variadas, con vidas personales fuera del mundo del anime, con gustos, personalidades, físicos, ideas e ideales diferentes. Mientras algunas personas ven anime como pasatiempo o por diversión, otras lo ven como parte de su vida, algo necesario para ellos, muchas personas utilizan el anime para escapar de su realidad, para olvidarse de sus problemas, sin embargo, en la sociedad este grupo de personas es juzgado homogéneamente sin tener en cuenta las características específicas de cada persona, el entorno que lo conforma y el contexto en el que se encuentra.

### **2.3. Las fronteras Otakus**

Del año 2000 al 2015 se generaron exclusiones, violencias físicas y psicológicas hacia las personas que consumían mercancía de anime y manga, ya que el anime era visto como algo que solamente consumían los niños o las personas inmaduras. Así, años después las personas de la comunidad que sufrieron de estas violencias y de la exclusión social comienzan a adoptar esto como una “característica” esencial de los “verdaderos otakus”.

A lo largo de los años dentro de la comunidad Otaku se han dado y creado una serie de estereotipos y de prácticas “obligatorias” para entrar en la comunidad y ser un Otaku “verdadero”.

A partir de esto, una gran parte de la comunidad comenzó a excluir a las personas que empezaron a ver anime del 2017-2018 a la fecha pues la comunidad del anime ya tiene sus propias reglas, normas, experiencias compartidas y gran parte de la comunidad reconoce que para ser otaku se deben de cumplir con ciertos “requisitos”. Es a partir de estos años (2012 en adelante) de moda del anime que la comunidad comienza a crear y a consolidar una serie de fronteras simbólicas “Las fronteras simbólicas, marcan la “diferencia” nos conduce simbólicamente a cerrar rasgos, apoyar la cultura, estigmatizar y expulsar cualquier cosa que se defina como impura, anormal” (Hall, 1997, pág. 422), dejando fuera de la comunidad de anime a personas como lo son los llamados “fans por moda”, esto a causa de que el anime comienza a posicionarse como algo de moda, deseado, popular, se pone de moda el cosplay y el ver anime se ve ahora como algo necesario para ser “cool”. La moda japonesa también empieza a crecer en México, incluso se comienza a nombrar a las personas que no han visto anime como no conocedoras, como personas que viven bajo una piedra, personas “sin cultura” que no saben lo que es bueno.

Son rechazados por la comunidad, porque, justamente empezaron a ver anime cuando se volvió popular, por lo que no tuvieron que pasar por las burlas u ofensas que otros otakus tuvieron que pasar, pues recordemos que el anime era algo únicamente para personas infantiles y sin amigos.

Así podríamos decir que lo que te hace parte de la comunidad está ligado justamente a las experiencias de violencia, marginalización y exclusión social que

se dieron durante los inicios del anime. Es justo a través de esto que vemos cómo las identidades son más un discurso que produce la marcación de la diferencia y exclusión, así, “las identidades se construyen a través de la diferencia” Hall (2003 [1996], pág.18). Para hacerle frente a esta violencia social, la comunidad (incluso de manera inconsciente) adoptó esta “característica” como un medio de resistencia para así legitimar a ciertos miembros de la comunidad, pero al mismo tiempo excluía a muchos otros, pues al no tener y no comprender esta historia de violencia colectiva quedan fuera de la comunidad, pues no están “unidos” por esta vivencia.



Imagen comparativa: del lado izquierdo vemos cómo eran tratados los otakus en los inicios del año 2000, cuando el anime era visto como algo solo para niños y para personas sin amigos. En comparación con la imagen de la derecha donde el anime se volvió popular. Imagen tomada de: 5 estereotipos de los otakus | •Anime• Amino (aminoapps.com)

Sin embargo, esto no queda solo aquí, ya que durante este proyecto me di cuenta de que incluso a partir de estas exclusiones se crean una serie de jerarquías dentro de la misma comunidad.

En el primer escalón se encuentran los otakus “verdaderos”, que son aquellos que llevan años viendo anime, consumiendo mercancía, mangas, que tienen cierto conocimiento sobre la cultura japonesa, son quienes estuvieron sujetos al bullying, a la violencia y por ende llevan viendo anime la gran parte de su vida.

En el segundo escalón encontramos a los otakus “normales”. Son aquellos fans del anime, el manga y la mercancía del anime, con un conocimiento básico, que no sufrieron tanto el proceso de bullying y que no llevan tanto tiempo viendo anime.

Y por último están los llamados “fans por moda” que, como su nombre dice, son conocedores únicamente de animes que están en moda, que no sufrieron del proceso de violencia y de exclusión que se dio en años pasados y surgen a partir de que el anime logra ponerse de moda.

Si empezaste a ver anime hace menos de tres años con animes como Shigenki No Kioyin, Nanatsu No Taisai o Kimetsu no Yaiba, no eres otaku, ni tienes la menor idea de lo que significó realmente ser otaku por ejemplo en los años 2008 o 2010, porque son años en donde los otakus de verdad recibimos mucho bullying, los otakus de esa época, los que llevemos más de 15 años viendo anime y sufrimos en nuestra niñez o nuestra adolescencia por ver anime si somos otakus de verdad y sabemos lo que de verdad implica (Comentario de Facebook, 2022).

Dentro de la comunidad existen diversas clasificaciones de otakus, las cuales podemos encontrar dentro de grupos de Facebook, Twitter y Google, por ejemplo:

1) Otaku del anime: Su pasión está concentrada en los animes, se caracterizan por estar pendiente de los estrenos de todos los tipos de anime y cada temporada, pueden ver toda una temporada en sólo un día. Incluso hay quienes consumen todas las temporadas solo pausando para dormir y comer.

2) Otaku del manga: Es de los tipos de otaku considerado como el más “purista”, se caracteriza por coleccionar y leer mangas, son fieles a lo mostrado en el manga, tanto que si en el anime pasa algo nuevo que no está escrito en el manga dejan de ver el anime y se decepcionan de éste.

3) Geemu otaku (otaku de los videojuegos): Se caracteriza por su afición a los videojuegos y las consolas (a diferencia de los gamers, se centran en jugar juegos de rol relacionados con el anime).

4) Omocha taku (otaku de figuras): Va asociado a los coleccionistas de juguetes y figuras con los personajes de los animes y los mangas.

5) Gunji Otaku (otaku militar): Se caracteriza por ser un gran aficionado a las armas y a las tácticas militares.

6) Cosplay otaku: Se pueden evidenciar a simple vista debido a que suelen vestir como personajes de mangas, animes o videojuegos.

7) Idol otaku: Son personas aficionadas a las bandas de chicos o chicas de Japón (son de origen japonés y son diferentes de las bandas coreanas).

8) Gore otaku: Son fanáticos de los animes, sangrientos y violentos, así como de explícito terror y oscuros.

9) Maho otaku: Es el tipo de Otaku que se identifica principalmente con la fantasía, es fanático de las películas, libros, animes de hadas, etc.

10) Fujoshi/Fundanshi otaku: Son fanáticas y fanáticos de consumir mangas y animes de tipo Yaoi, o BL<sup>82</sup> (Boy's Love).

11) Yuri Otaku: Son los fanáticos y fanáticas que consumen contenido sobre relaciones emocionales y sexuales entre mujeres.

Incluso dentro de las mismas fronteras que se han creado en la comunidad, existen otras fronteras como, por ejemplo, entre los verdaderos otakus se dan dos grupos: 1) los que leen el manga y 2) los que no leen el manga, así los primeros rechazan y excluyen a los segundos.

Las identidades conducen y marcan las fronteras simbólicas (en esta tesis ocupó el concepto de frontera simbólica como la división y la marcación de límites (no físicos) de una comunidad, donde en el centro se encuentran sus elementos, en la que se tiene un conjunto de símbolos y discursos articulados que constituyen el sistema de la comunidad) mediante las cuales, muchas veces conducen al estigma, la exclusión y desaprobación de cualquier cosa o persona que se encuentre fuera de la comunidad constituida.

Es así como unos otakus se diferencian de otros, por medio de identidades, las cuales se marca a través de la diferencia, la exclusión, pues como lo dice Stuart Hall (2003 [1986]) "Identidad sólo puede construirse a través de la relación con el otro, la relación con lo que él no es, con lo que justamente le falta, con lo que se ha denominado un afuera constitutivo" (pág.18), se necesita esta diferencia porque

---

<sup>82</sup> Es un término japonés que hace referencia a producciones como series de televisión, películas, anime, manga o de ficción cuyas tramas muestran una representación romántica, erótica o sexual entre dos individuos de sexo masculino.

solo a través de esta se puede crear y construir el significado de la identidad, el “Otro” es esencial para el significado.

No, NO eres un verdadero otaku. Estoy tan harto de toda esta gente que piensa que son OTAKUS. No tú no eres. La mayoría de ustedes ni siquiera están cerca de ser OTAKUS. Veo a estas personas decir: "Me vi más de 10 animes, ¡es genial!" eso no es nada, la mayoría de nosotros puede ver más de 50 animes. Veo personas que solo ven animes en Netflix y dicen ser Otakus. Ven a hablar conmigo cuando uses MyAnimeList y seremos amigos. También QUERIDAS MUJERES: Jujutsu Kaisen no es un buen anime. My Hero Academia no es un buen anime. Tokyo Revengers no es un buen anime. SNK no es un buen anime. Los animes shonen NO SON BUENOS ANIMES. Dejen los animes para niños y vean algo que requiera pensar por primera vez. Atentamente, todos los OTAKUS DE VERDAD (r/copypasta\_es, 2020).

Otro caso lo vi con uno de mis interlocutores llamado *A/e* al cual le pregunté si se considera otaku, yo pensé que me iba a decir que sí porque es muy conocedor del anime de manga, tiene mucha mercancía de anime y por lo que me contó ve anime desde temprana edad, pero me llevé una sorpresa cuando me dijo que él no se identificaba como otaku, sino que solo se identificaba como *“una persona con mucho gusto por el anime, el manga y las monas chinas”*, cuando le pregunté qué era un otaku para él, me contestó que “un otaku es una persona con mucho, mucho conocimiento por el anime, el manga, que lleva muchísimo tiempo consumiendo anime y que se ha visto unos quinientos o mil animes” después prosiguió a darme un ejemplo de lo que no era un otaku “quienes ven animes que están de moda, animes doblados al español o personas que ven animes solo porque les gustó un personaje, esas personas no son otakus, son solo otakus por moda que no saben nada de anime”.

Así vemos cómo las identidades nunca se unifican ya que dentro de la comunidad hay muchas identidades, diversos gustos mediante los cuales las identidades son construidas de múltiples maneras a través de discursos y prácticas.

## **2.4. ¿Cómo se representan a sí mismos?**

A lo largo de este proyecto se vio que la gran mayoría de personas que consumen anime y que son fans de este no siempre se consideran como otakus, mientras que otras sí se consideran como tal, lo que me llevó a la pregunta de: ¿Por qué algunas personas sí se consideran otakus y otras no? Pues a medida que avanzó mi investigación me di cuenta de que esto tiene que ver con un proceso de identidad, un proceso de legitimidad y al mismo tiempo un proceso de exclusión, esto a causa de que uno puede denominarse otaku, pero este solo será admitido de esta manera cuando aparece otro que lo reconoce como tal, es así como la identidad se construye de forma relacional.

Dentro del mundo del anime muchos miembros de esta comunidad tan grande y compleja han adoptado una subcultura, reglas y se consideran parte de esa identidad colectiva que lleva años tejiendo y consolidándose. También adoptan algunas prácticas, incluso hasta cierto lenguaje, mientras que muchas otras personas dentro de esta comunidad no se consideran como otakus o Frikis, esto a causa de que se construyó la idea de que un otaku debe de cumplir con ciertos requisitos, cierto físico y cierto conocimiento, es por eso que no adoptan el nombre de otaku, sino que toman otro, por ejemplo las fugoshis<sup>83</sup> consumen anime, pero no consumen todo tipo de anime o de mangas, consumen únicamente mangas con temática de romance entre hombres.

En mi trabajo de campo pregunté qué cosas hacía un otaku, mis interlocutores me respondieron que: 1) les gusta ver cosplay, 2) les gusta hacer cosplay, 3) les gusta estar al corriente con sus mangas favoritos, 4) también están al corriente en la versión anime, 5) colecciona figuras, poster y todo tipo de suvenires de sus mangas o animes, 6) le gusta el j-pop, k-pop y todos los géneros musicales relacionados, 7) le gustan las convenciones de comics y mangas, 8) su sueño es ir a Japón a conocer más sobre esta cultura.

Lo anterior es pertinente, pues vemos que ser otaku o considerarse otaku no es un término exclusivo para las personas que son muy conocedoras del anime,

---

<sup>83</sup> Es un término japonés que se aplica a las mujeres aficionadas al Yaoi o el BL (Boy's Love).

el manga o de la cultura japonesa, sino que cualquier persona que se identifique así mismo como tal puede autodenominarse como otaku.

Así, aunque gran parte de la comunidad rechaza a las personas que están "fuera" por no pertenecer y por no compartir la historia colectiva de violencia y exclusión social, vemos cómo otra gran parte de la comunidad no tiene problema con que el anime se vuelva popular o algo de moda, al contrario, lo ven como una oportunidad de cambiar y luchar contra todos los estereotipos y prejuicios hacia las personas que consumen anime o manga.

De esto me di cuenta cuando hablé con mi interlocutora Ana, la cual me dijo que:

Un otaku no solo es que solamente ve miles de animes, es decir, que no depende de los animes que hayas visto sino de que hayas disfrutado cada uno de ellos llevándote contigo las lecciones y valores que te dio. Nosotros sabemos que el anime no solo es una "caricatura" como muchos creen, en ellos aprendemos muchos valores que no nos enseñan en otros lados. Nos interesan otras culturas y aprendemos a respetar otras formas de pensar (2022).

Ahora bien, no todas las personas dentro de la comunidad se identifican como otakus sino que utilizan otros nombres, esto a causa del gran peso que lleva consigo el considerarse otaku, pues en el momento en que uno se identifica como tal dentro del imaginario social se crean estereotipos y prejuicios, inclusive alguien puede identificarse como otaku, pero no lo dice abiertamente por el miedo a que algún otro miembro le haga un examen sobre anime o manga para saber realmente cuánto sabe y si es "digno" de ser llamado otaku.

Esto lo puedo ejemplificar con un testimonio de mi interlocutora Martha la cual me contó:

Cuando yo iba a la secundaria tenía un grupito de amigos que veían Naruto, Dragon Ball. Ellos se consideraban como otakus, entonces yo por curiosidad un día decidí verme Naruto. Tiempo después yo comencé a decir que era Otaku porque me gustaba ver anime y un día mi grupo de amigos decidió realizarme un tipo examen donde me preguntaban en dónde se creó el anime, quién lo creó, cuál fue el primer anime que vi y muchas preguntas más. Bueno, la cuestión es que para pasar ese examen tenía que contestar todo bien, lo cual no pude hacer, pues solo contesté 4 de las 15 preguntas que venían. Recuerdo que mis compañeros se burlaron de mí y me dijeron que no dijera tonterías, que yo no era otaku como ellos. Ahora, tiempo después me sigo identificando como otaku, porque yo creo que ser Otaku es simplemente ser alguien apasionado por el anime (2022).

Así como Martha, hay muchas otras personas que por miedo a ser excluidos, rechazados o forzados a demostrar el grado de conocimiento que tienen sobre el anime o el manga deciden ocultar que son otakus.

Dentro de la comunidad del manganime no solamente te puedes identificar como otaku o no otaku, sino a partir de los diversos géneros del anime, ahora te puedes identificar con el nombre que más se acople a lo que te gusta, a lo que ves, pues algunas personas no se identifican como otakus, pero sí se identifican como fujoshis, fundanshis<sup>84</sup> o como me lo dijo una interlocutora "No me gustan las etiquetas, soy simplemente una ser humana".

Tal como en el caso anterior hay muchas personas que se identifican como otakus y muchas otras que no:

Otaku, por querer gastar hasta el último centavo/euro/berries<sup>85</sup>, para cosas del anime, entre ellos mangas, figuras, posters etc., sí, lo soy y me gusta ser otaku (Ana, 22 años, 2022).

Veo un montón de animes, no me considero otaku y nunca me consideraré otaku (Ramon, 26 años, 2022).

La verdad es que no, solo veo One Piece, no me creo otaku por ver 4 o 3 animes, siento que me falta mucho por conocer del anime aun (Tania, 28 años, 2022).

No debes tener una etiqueta, si te gusta el anime, solo disfrútalo (Gabriel, 30 años, 2022).

Soy otaku, me gusta esa cultura y me identifico con ella, más que una cultura es una familia y el anime es mi inspiración (Karla, 26 años, 2022).

No me considero otaku, pero sí me considero fujoshi, me gustan las historias BL y es algo esencial para mí, gracias al Yaoi me siento completa (Marta, 20 años, 2022).

---

<sup>84</sup> Es un término japonés que se aplica a los hombres aficionados al yaoi o el BL (Boy's Love).

<sup>85</sup> Es la unidad monetaria del mundo de One Piece y representada como en el mundo real, por billetes y monedas.

Nos damos cuenta de que no existe una sola forma de ser e identificarse como otaku o una sola identidad colectiva y una sola identidad individual, sino que son varias y diversas identidades, donde se puede ser o no parte de la comunidad otaku, pero al mismo tiempo identificarse como friki, fujoshi, o simplemente una persona con gusto por el anime y el manga. Así la identificación se vuelve un proceso de articulación y de construcción de significados dentro de una comunidad, la cual está sujeta al juego de la diferencia ya que actúa a través de esta, pues mediante el discurso y la marcación de límites y fronteras simbólicas se consolida el proceso de construir el significado de uno mismo y de la comunidad, pues cada persona adopta diversas identidades y toma como suyo algo representativo para ella, que lo haga partícipe de la comunidad del manganime.

Así, el asumirse o no como otaku es decisión de cada persona, aunque como ya vimos, desde que se adopta la palabra otaku para definir a una persona con mucho gusto por el anime y fan del mismo, vemos que esta lleva consigo una serie de prejuicios y estereotipos basados en la forma de ser, actuar, hablar, incluso se crea un estereotipo relacionado con la apariencia física de los otakus, esto a causa de una idea errónea que tiene la sociedad hacia este grupo, pero al mismo tiempo son estos prejuicios y estereotipos, junto con otras características como el conocimiento sobre el anime, el manga etc., que entretajan una identidad otaku y se crean esta idea de lo "otro" fuera de la comunidad.

## **CAPÍTULO 3. SER MUJER EN EL MUNDO DEL ANIME Y EL COSPLAY**

En este tercer capítulo argumentaré que el anime es un escenario que produce y reproduce violencias de género.

“La mujer nipona posee un rol determinado en la sociedad japonesa, delegando funciones en base al rol de género, donde se ve en primer lugar que la estructura de tal comunidad se rige por la jerarquía de géneros” (Morita, 2022pág.34). Ana Giménez en su estudio sobre las mujeres japonesas (2019, s.p.) nos dice que “hace siete años que el presidente de Japón, Shinzo Abe, planteó en su programa para mejorar la economía japonesa que se facilitaría la inserción de las mujeres en el mercado laboral, sin embargo, las tasas de empleo entre las mujeres continúan siendo bajas”. Pues, las japonesas enfrentan numerosas desigualdades y acosos que incluyen tocamientos en el transporte público, cosificación, escasa presencia femenina en la política y, si bien es cierto que la mujer se ha ido introduciendo más en el mercado laboral japonés en los últimos años, los analistas creen que esto ha sido debido más a la falta de mano de obra y a la crisis de trabajadores y el envejecimiento de la población que a un cambio estructural.

Para el caso del mercado laboral del anime, en Japón este ha crecido desde 1980 y ya para el año de 2018, la industria anime había crecido un 171% en el mercado internacional (Cosmonauta, 2022), estableciéndose como uno de los géneros de entretenimiento más importantes para el público a nivel mundial, por tanto a través de la animación japonesa se han creado campos de oportunidades laborales en diversos países, pero detrás de ello se esconden denuncias y voces que han sido calladas, pues “dentro de este espacio laboral se han producido abusos y ataques hacia las mujeres por parte de compañeros y jefes de trabajo, además agregado a esto se subestima el trabajo de la mujer” (Romero, 2020,pág.10).

Es así como las grandes productoras de anime y la comunidad se encuentran atravesadas por sesgos machistas, en las cuales las redes sociales, las redes de producciones y el consumo se vuelven desfavorables para las mujeres, pues su participación sigue siendo escasa dentro de la industria de animación japonesa.

En el segundo capítulo ya vimos como existe una notable influencia del anime, pues este como medio de comunicación ha tomado mucho poder y se ha vuelto fundamental dentro de la sociedad, pues mediante diversas formas del discurso se da un proceso simbólico de aprendizaje, por lo que, mediante el anime se dan interconexiones e interacciones constantes entre diversos países.

Mariana Romero nos dice que las principales razones de esto son:

Intrínsecas a la industria cultural en su conjunto, de la que el anime forma parte, y al capitalismo mismo; el sistema patriarcal, capitalista y colonialista son un mismo sistema de control y dominación que toma diversas formas en cada una de las culturas y sociedades en las que se adapta, pero que, en su superestructura utilizan mecanismos y dispositivos que funcionan de maneras bastante similares. Así, pues, tanto la producción como el consumo del anime se ajustan a una visión machista, falocéntrica y moderna, propia también del capitalismo (2020, pág.11).

Dentro de la comunidad otaku, por ejemplo, Mariana Romero (2020) nos dice que la gran mayoría de las participantes son mujeres, pero estas son menospreciadas, muchas veces se ven como inferiores por el resto de la comunidad, ya que dentro de esta se sigue teniendo la idea de que los hombres son superiores y más conocedores del anime, el manga, el cosplay, los videojuegos y se sigue estigmatizando a mujeres a las cuales les gusta el anime, videojuegos, manga, comics o algún personaje.

Esto a causa de que en las comunidades de anime se construyen intereses, habilidades, comportamientos o rasgos asociados a lo masculino y mediante estos se excluye a las mujeres y son vistas como algo inexistente o incluso como una anomalía dentro del sistema.

Cuando realicé diversas publicaciones y preguntas relacionadas al anime o al manga, preguntaba cosas sobre quiénes eran más otakus, si las mujeres o los hombres y el por qué, dentro de los comentarios respondían cosas como:

Los hombres somos más otakus que las mujeres, porque estuvimos en esta comunidad desde el principio y veíamos anime en YouTube, nos hacían bullying y a las chicas solo les gusta el anime porque está de moda, pero en realidad no son fans (José, 26 años, 2022).

Las feministas nunca debieron descubrir el anime, primero chicas gamers y ahora otakus. El anime es solo para hombres y si las mujeres quieren ser otakus primero tendrían que hacer un examen para saber realmente cuánto saben de anime y ver si no son fans por moda (Hugo, 26 años, 2022).

Incluso tiempo después dentro de un grupo feminista de anime tocamos este tema porque justo una chica nos comentó su experiencia con un chico con el que estaba saliendo, el chico le mandó un mensaje diciendo: “Oye y en serio si te gusta zelda o nomas lo haces para ganar sims<sup>86</sup>? Es que neta no puedo creer que a alguien tan guapa como tú le gusten los videojuegos”. Después de esto varias chicas comenzaron a comentar sus experiencias. Se muestran ejemplos en los siguientes testimonios:

Me pasaba cuando estaba en la prepa con los videojuegos, los cómics y la música. Creo que no lo pueden creer porque para ellos nosotras vivimos para “impresionarlos” y ni somos bonitas no requerimos ser interesantes (Kendra, 28 años, 2022).

Siento que nos tratan como los personajes femeninos de películas o anime que solo las remiten a estar en el fondo y solo son utilizadas para decir cosas que le convengan al protagonista (Aranza, 28 años, 2022).

Sexualizan a las cosplayers, insultan a las mujeres gordas que hacen cosplay y dicen: ¿En serio hay mujeres en la comunidad? Nunca he visto una verdadera fanática, te hacen “exámenes” para saber si eres una “verdadera” fanática, te acosan en los grupos de anime, en los chats de anime y ni hablar de los problemas que los hombres han tenido con chicas menores de edad (Grupo de Facebook, Monas Chinas, 2022).

El anime tiene gran influencia en el mundo, pero la gran mayoría de las veces reproducen la visión que los mangakas tienen hacia la mujer. El anime como medio de comunicación reproduce estereotipos<sup>87</sup>, discursos, transmite valores, normaliza comportamientos y genera discursos como el machismo, el menosprecio, el sexismo, la misoginia y la hipersexualización hacia las mujeres.

Nos damos cuenta de cómo a partir del anime, dentro de la comunidad se generan discursos basados en la estructura misógina internalizada de la estructura

---

<sup>86</sup> Se usa en la jerga de Internet para describir a aquellas personas que muestran un exceso de empatía por otra o que le prestan una atención exagerada.

<sup>87</sup>

social de Japón, la cual expresa denostación, discriminación y violencia contra la mujer con base en bromas, chistes, pornografía, violencia u odio.

### **3.1. El fanservice y la representación de la mujer en el anime**

Mediante el consumo del anime dentro del imaginario social crecen y se impregnan valores, actitudes, discursos machistas, racistas, misóginos y cosificantes, ya que los consumidores muchas veces al consumir anime no lo hacen desde una manera crítica y objetiva, lo cual facilita la naturalización de todos estos discursos existentes dentro del anime, sin embargo, esto se produce y reproduce no sólo mediante la animación, sino también por la mercadotecnia, el cine y la publicidad.

Mariana Romero nos dice que:

La cultura popular moldea imaginarios colectivos; de modo que no es exagerado admitir que, además de crear toda una estética propia del medio del manga-anime, los directores, productores, diseñadores y guionistas están colaborando en la construcción de una narrativa normativa acerca de lo que es o debe ser una mujer, cómo debe de comportarse, cómo debe de ser tratada, cómo debe de lucir, caminar, sentir, observar. etc. (2020, pág.72).

Un claro ejemplo de esto dentro del anime es cómo las mujeres son representadas varias veces como un objeto de consumo, en posiciones de inferioridad y sumisión, y se les utiliza para hacer “fanservice”<sup>88</sup>, dentro de este vemos una violencia simbólica, entendiéndola como Alejandro García nos dice: una forma de ejercer una relación de poder entre personas a través de la imposición de símbolos, normas y significados, no se ejerce a través de la fuerza física, sino mediante el uso de palabras e inscripciones que generan un beneficio para quien la ejerce (2023,s.p).

Esta violencia simbólica se basa en una asimetría de poder, donde se establecen roles sociales, de género y se naturaliza la subordinación de los personajes femeninos del anime como lo refleja el fanservice, pues estas acciones dentro del anime no tienen ninguna función, este contenido se expresa simplemente

---

<sup>88</sup> Recordemos que el fanservice es la inclusión de contenido y otros tipos de agregados visuales que no necesariamente son de índole sexual, sin embargo, para la realización de esta tesis me enfoqué en los que tienen contenido sexual.

para que la mujer sea relegada a un plano de subordinación y cosificación, pues solo va dirigido a complacer deseos y placeres de los espectadores hombres.

Por ejemplo, las escenas donde la chica cae “mágicamente” sobre el chico, poniendo sus senos en la cara y éste hace una cara de satisfacción. Escenas donde a la chica se le cae la ropa o la manosean por “accidente” son naturalizadas, mostradas como algo divertido y cómico. Aunque hay que decir que el fanservice no necesariamente es de carácter sexual o sexualizado.



Ejemplo de cómo se utiliza el fanservice sexual en diversos animes.

Imágenes tomadas de la página: [https://aminoapps.com/c/fta/page/blog/escenas-mas-ecchis-de-fairy-tail/qd8M\\_JXhRuwMEv055gb7RYqQQDINpBlxq](https://aminoapps.com/c/fta/page/blog/escenas-mas-ecchis-de-fairy-tail/qd8M_JXhRuwMEv055gb7RYqQQDINpBlxq)

El autor dibuja y representa a las mujeres tal y como él las ve: como un accesorio, un objeto que sirve para satisfacer las fantasías del lector. Por lo que las representa de este modo para cubrir las expectativas de sus lectores y como la mayoría son hombres heterosexuales, estos buscarán consumir arte cosificado y de este modo se internaliza una imagen de la mujer que solo sirve para consumo. Así “el fanservice que hipersexualiza a la mujer solo es el machismo cosificante de los autores para así poder vender su obra” (Grupo de facebook de Monas Chinas, 2022).

Otro caso lo vemos con la hipersexualización de la mujer, mediante la cual se exaltan exageradamente los atributos de la mujer, jugando con cierta sugerencia, imágenes y sonidos. Por ejemplo, el anime de Chobits es considerado como una de las mejores obras románticas de los años 2000, este anime se basa en la relación de un humano con su “Persocon” (una especie de robot con apariencia humana). Este

anime te muestra cómo un chico se enamora de su Persocon. Te venden la idea de un romance puro, bonito, inocente, sincero. Sin embargo, al ver este anime desde una perspectiva crítica observamos que esconde sexismo, acoso, pedofilia, entre otras cosas. Durante los primeros capítulos vemos cómo el protagonista se relaciona con las mujeres a su alrededor, pero éste siempre piensa cosas morbosas, las imagina desnudas, con lencería o haciéndole insinuaciones. Lo que me interesa abordar con esto es el momento en que encuentra su Persocon, este busca por todas partes el botón para encenderla, busca por todos lados y no logra encontrarlo, hasta que piensa que no ha revisado un lugar (la vulva), entonces mete su dedo y su Persocon instantáneamente hace un sonido de risita como si se estuviera divirtiendo.

Otro ejemplo muy característico son los senos, los glúteos o las piernas, las cuales son sexualizadas y además se presentan de una manera muy exagerada hacia el espectador y a través de esto se presenta lo que debería ser el cuerpo “ideal” de una mujer, resaltando sus características físicas más que las personales, o sea, el cuerpo de la mujer en el fanservice es utilizado como medio de consumo, de cosificación y a su vez exalta el cuerpo como mercancía.

### **3.2 “Solo es anime”**

Dentro del anime también encontramos acoso hacia los personajes. Muchas veces se considera como comedia, se ve con humor o se muestra como un comportamiento caballeroso, tal es el caso de Sanji<sup>89</sup> (One Piece) que es un personaje que tiene varios “principios” (proteger a las mujeres, tratarlas bien, no hacerlas llorar, no violentarlas físicamente, etc.), pero por otro lado acosa a toda mujer bonita que ve.

En los animes el acoso se suele manifestar de dos formas. El acoso intencional y el accidental. El segundo es cuando un personaje es torpe y termina cayéndose en posiciones inapropiadas o con las manos en los senos o nalgas de algún personaje femenino. Y el intencional son los personajes como el maestro Roshi<sup>90</sup>. Personajes que están todo el tiempo pensando en mujeres y cómo tocarlas

---

<sup>89</sup> Sanji es el cocinero de la tripulación de Monkey D. Luffy del anime de One Piece.

<sup>90</sup> Es un personaje de ficción de la serie de manga y anime Dragon Ball.

de manera inapropiada, lo que siempre desemboca en que la mujer acosada les dé un golpe y/o los mande, literalmente, a volar. Hay personas que piensan que ese tipo de personajes no tienen nada de malo porque al final siempre son reprendidos. Inclusive hace tiempo Dragon Ball Súper fue cancelado en Argentina por las televisoras y padres de familia, esto a causa de una escena en la que el maestro Roshi acosa a una menor de edad.

Otros ejemplos son personajes como:

**Happosai<sup>91</sup>**: Era un personaje anciano, que era algo intermedio entre un villano y un personaje cómico. Estaba entre ser un maestro perverso y ser un pervertido sexual, al igual que Roshi, él amaba acosar a las mujeres, pero iba un paso más allá y también era un ladrón de ropa interior, pues este personaje invitaba a salir a toda mujer que él consideraba bonita y no aceptaba un no por respuesta.



Imagen del personaje de Happosai del anime de Ranma ½. Imagen tomada de [Pinterest](#)

**Shin-chan<sup>92</sup>**: Dentro de este anime (Shin-chan) se hacen chistes de acoso usando niños pequeños. El chiste radica en que se debe ver inverosímil en los ojos del espectador. La reacción es distinta por ser un niño. Ahí sí se ve casi como una gracia que el personaje tenga este tipo de comportamiento. Y, de hecho, los

---

<sup>91</sup> Es un personaje de la serie de anime y manga Ranma ½. Es el fundador y gran maestro de la técnica de "Combate libre".

<sup>92</sup> Es un niño de cinco años que vive en la ciudad japonesa de Kasukabe, Saitama, junto a sus padres. Es un niño muy travieso y rebelde que desconcierta a los adultos con sus ocurrencias y sus comportamientos desvergonzados.

personajes femeninos que criticaban sus actitudes usualmente eran mostrados en forma negativa o como las malas del cuento.



Imagen del personaje de Shin-chan Imagen tomada de [Pinterest](#)

**Sanji:** Es un personaje que se enamora de todas las mujeres que le parecen bonitas y en su caso se deja golpear por ellas porque es incapaz de atacar a una mujer. Además, que en él el sangrado de la nariz<sup>93</sup> llega a otro nivel, pues hay un momento en el casi muere, literalmente, por la cantidad de sangre que pierde al ver mujeres. Incluso parte de los chistes es que se enamoren de él mujeres trans y él reacciona con asco.



Ejemplo de sangrado de nariz que hace referencia a la excitación del personaje. Imagen tomada de [Pinterest](#)

---

<sup>93</sup> La hemorragia nasal hace alusión a la excitación sexual que es provocada al ver a una persona de una forma muy provocadora o demasiado atractiva.

**Meliodas:** Es el líder de los Siete Pecados Capitales. En muchas ocasiones Meliodas acosa sexualmente a Elizabeth (su compañera), manoseándola sin su consentimiento y obligándola a vestir trajes que la hacen sentir incómoda sólo para su satisfacción sexual. Incluso ha dicho que un acto sexual no tiene gracia si es consentido, en respuesta a la petición de Diane (su amiga) de que la tocara. Sin embargo, este comportamiento se vuelve algo permitido por la misma Elizabeth ya que tiempo después se enamora de Meliodas, luego va normalizando esas conductas hasta el punto de decirle: Tócame más.



Imagen donde se ejemplifica cómo Meliodas acosa a Elizabeth. Imagen tomada de: [Pinterest](#)

El principal problema de todo esto es que la gran mayoría de los animes pasan en un canal dirigido y son consumidos por un público infantil (aunque no sean animes dirigidos para ellos) y al final al estar en un contexto humorístico se le resta gravedad al acoso y se le normaliza, inclusive se puede llegar a pensar que estos comportamientos son permitidos y “buenos”.

Dichas escenas solo normalizan una situación de acoso, estas prácticas se buscan justificar mediante diversos discursos como, por ejemplo: 1) el hecho de que los protagonistas siempre se hayan amado, 2) sea solo humor para bajar la tensión, 3) los protagonistas se gustan. Pero las prácticas no son graciosas ni deberían ser vistas con tanta ligereza y mucho menos como comedia.

Cuando tuve la oportunidad de ver anime con varios de mis interlocutores y pasaban estas situaciones de acoso y violencia que son representadas por medio de comedia se reían, no mostraron incomodidad en alguna escena y al preguntarles el porqué de su risa, decían que “solo es un anime”, “no pasa nada”, “es humor”, “eso no está mal”, “a la chica le gusta estar ahí”, etc.

### **3.3. Las Mangakas**

Desde los años 50 las mujeres japonesas han formado parte del mundo de la animación, como ilustradoras, ayudantes y animadoras en los estudios más grandes del momento. Tal es el caso de Toei. Dentro de la industria se encontraban artistas las cuales se desvivían por el anime, pero sin poder aspirar a puestos como directoras, guionistas o productoras.

Las mujeres estaban posicionadas como las inferiores, con un salario inferior al de sus compañeros, sin poder escalar en los estudios, con la prohibición de colocar sus nombres en los créditos de los animes y mangas, incluso, muchas optaron por cambiar sus nombres a una versión masculina, esto con el objetivo de no ser menospreciadas (Sofia Ludlow, 2022).

La gran mayoría de las veces, “el arte refleja la cultura de su país originario y los fanáticos cada vez se percatan más de las actitudes machistas que el manga y el anime reflejan, tanto dentro como fuera de los dibujos, la mujer en la sociedad japonesa es relegada a un rol doméstico o meramente cosificada” (Gonzales, 2008, pág. 55).

Cuando se habla de creadores de anime y manga, la mayoría piensa en autores masculinos; tales como: Akira Toriyama (Dragón Ball), Masashi Kishimoto (Naruto), Oda (One Piece) entre otros. Según un estudio realizado por MangaUpdates, únicamente el 30% del manga es escrito por hombres oficialmente, de hecho, muchos de estos son considerados de los mejores del mundo; por otro lado, dicha encuesta identificó a 31% de mujeres y un 34% sin identificar (Gutiérrez, 2022, pág.78).

Tomemos en cuenta que Japón es uno de los países con mayor discriminación de género según el The Global Gender Gap Index 2023 rankings, por lo que no es

sorpresa que las mujeres que quieren publicar su trabajo, usen nombres masculinos, sobre todo si escriben géneros “no femeninos”. De hecho, es usual en la comunidad el rechazo a leer mangas solo porque están escritos por mujeres.

Incluso durante un tiempo se difundió la idea de que las personas no debían leer determinados mangas, solo por el hecho de haber sido escritos por una mujer. Por ello, muchas autoras comenzaron a usar nombres artísticos que parecieran masculinos (Gema, 2020), ya que las autoras pasan a un segundo plano en comparación con autores masculinos de su mismo nivel.

Por ejemplo, está Hiromu Arakawa, creadora de Fullmetal Alchemist; considerada como una de las mejores obras del género shonen. Ella usó por mucho tiempo el “avatar” de una vaca como retrato y no reveló su género sino hasta mucho tiempo después, esto por el miedo al rechazo y la crítica de la comunidad.

Aunque una gran parte del anime y el manga sea producido y escrito por mujeres, en el top diez de los mangas más vendidos siempre puede notarse la ausencia de creadoras femeninas, así, por ejemplo, mientras que *mangakas* como Rumiko Takahashi han vendido 200 millones de copias a nivel mundial y se estima que percibe un ingreso anual de alrededor de los 500 millones de yenes, equivalente a \$94, 711,350 mexicanos, mangakas masculinos como Akira Toriyama reciben un anual de 1,480 millones de yenes, equivalente a \$280, 345,596 pesos mexicanos.

Así nos damos cuenta de que la gran mayoría de mangakas mujeres han sido menospreciadas y criticadas por la comunidad solo por su sexo/género, muchas veces cuando se descubre que un mangaka es mujer el manga baja mucho sus ventas, empiezan a salir críticos diciendo que la historia tiene errores, que los personajes están mal escritos, que no tiene sentido, que la historia es típica de una mujer, etc. Un ejemplo de esto es cuando se supuso que el mangaka de Kimetsu No Yaiba era mujer. Esta comenzó a recibir mucho acoso, incluso se empezó a decir que el manga tenía tantos errores porque su autora es mujer.

### 3.4. Animes y mangas realizados por mujeres VS Animes y mangas realizados por hombres

Podemos apreciar una clara diferencia entre los animes realizados por mujeres y los animes realizados por hombres, para esto tomaré como referencia cuatro animes, dos realizados por mujeres (Hanyo no Yasha Hime y Full Metal Alchemist) y dos por hombres (Arifureta y Nanatsu No Taizai).

**Hanyo no Yasha Hime:** Es un manga y anime creado por la Mangaka Rumiko Takahashi y animado por el estudio Sunrise. La trama se ubica años después del final de Inuyasha<sup>94</sup> y se centra en las hijas gemelas de Sesshomaru y Rin (Towa y Setsuna) así como en la hija de Inuyasha y Kagome (Moroha), las cuales se unen para poder recuperar los recuerdos perdidos de Setsuna, salvar a Rin, Kagome e Inuyasha, pagar una deuda de Moroha, acabar con los demonios que se van encontrando y después vencer al villano de Kirinmaru.



Imagen de las protagonistas del anime Hanyo no Yasha Hime. Imagen tomada de: [Pinterest](#)

**Arifureta** es una serie de novelas ligeras japonesas escrita por Ryo Shirakome e ilustrada por Takayaki, nos narra la historia de Hajime Nagumo el cual es un estudiante de secundaria, de pronto él y el resto de su clase son transportados a un mundo de fantasía, donde todos sus compañeros obtienen poderosas

---

<sup>94</sup> Es una manga escrita e ilustrada por Rumiko Takahashi, publicado por primera vez en 1996. Durante el período Sengoku, un medio demonio (hanyō) llamado Inuyasha roba la Perla de Shikon, para pedir el deseo de convertirse en un demonio por completo.

habilidades mágicas, mientras que él solo adquiere la capacidad de transmutar materiales, lo cual es común entre artesanos. Durante una incursión, uno de sus compañeros lo traiciona y lo tira hacia un abismo, él sobrevive a la caída, después con sus habilidades crea armas para poder escapar, logra hacerse más fuerte y gana más habilidades. Durante su viaje se encontrará con Yure (una Loli<sup>95</sup> con la que después tiene una relación amorosa) y más tarde se les unen Shea, Tio y Kaori (cabe mencionar que todas ellas están enamoradas de Hajime).



Imágenes de los protagonistas del anime de Arifureta

Imagen tomada de: [Pinterest](#)

Hanyo No Yasha Hime y Arifureta tienen historias similares donde el protagonista y la protagonista son mandados a otros mundos con magia, tienen historias repetitivas, similares, casi nada originales y prácticamente en cada capítulo pasa lo mismo ¿Por qué Yasha Hime solo tiene 134 mil vistas, mientras que Arifureta tiene más de 109 millones de vistas?, encontré tres razones principales:

<sup>95</sup> Mujer mayor con apariencia de niña pequeña.

**1:** Hanyo No Yasha Hime fue creado por una mujer. Como ya lo vimos antes, dentro del mundo del anime las obras de las mangakas no son populares, son menospreciadas e ignoradas por haber sido creadas por mujeres, mientras que Arifureta fue creado por un hombre.

**2:** Las protagonistas de Yasha Hime son puras mujeres, mujeres fuertes, que tienen sus propios objetivos, sus metas, mujeres que no solo piensan en tener una relación amorosa con alguien. El anime muestra que hay cosas más importantes que las relaciones románticas y muestra que las protagonistas no dependen de ningún hombre para salvarse. Mientras que Yasha Hime muestra a mujeres fuertes que no dependen de un hombre, en Arifureta vemos todo lo contrario, pues, aunque las mujeres de este anime sean extremadamente fuertes y capaces para hacer todo ellas solas, nos muestra cómo todas las mujeres dependen del protagonista, ya sea para salvarlas, ayudarlas, ser felices o lograr un desarrollo como personajes.

De igual forma vemos cómo toda gira en torno al protagonista, pues haga lo que haga las mujeres siempre están tras de él, siempre se terminan enamorando de él, mendigando un poquito de amor y atención.

**3:** El fanservice, en Yasha Hime es prácticamente inexistente, pero en Arifureta lo vemos en cada capítulo, desde la forma de vestir, la forma de hablarle al protagonista, inclusive lo vemos durante las peleas (ejemplos en las siguientes imágenes).



Ejemplos del fanservice sexual utilizado en el anime de Arifureta.  
Imágenes tomadas de: [Pinterest](#)

**Fullmetal Alchemist** es una serie de manga escrita e ilustrada por la Mangaka japonesa Hiromu Arakawa. El mundo de Fullmetal Alchemist tiene un estilo steampunk<sup>96</sup>, similar al de después de la Revolución Industrial europea. En ese universo ficticio en el que la alquimia es una de las técnicas científicas más avanzadas conocidas por el hombre, la historia se centra en los hermanos Edward y Alphonse Elric, quienes quieren restaurar sus cuerpos por medio de la piedra filosofal tras un fallido intento de resucitar a su madre a través de la alquimia. Sin embargo, el intento resulta fallido y como consecuencia Edward pierde su pierna izquierda y Alphonse su cuerpo. En un esfuerzo por salvar a su hermano, Edward sacrifica su brazo derecho para sellar el alma de Alphonse en una armadura. Tras esto, un alquimista llamado Roy Mustang visita a los hermanos Elric y le propone a Edward convertirse en un miembro de las Fuerzas Armadas del Estado y así encontrar una forma de recuperar sus cuerpos.



Imagen que muestra a los personajes principales del anime Fullmetal Alchemist. Imagen tomada de: [Pinterest](#)

<sup>96</sup> El steampunk se desenvuelve en una ambientación retrofuturista donde la tecnología con vapor es la predominante y por lo general tiene un estilo localizado en Inglaterra durante la época victoriana.

**Nanatsu No Taizai** es un anime y manga realizado por el mangaka Nakaba Suzuk. La trama principal se sitúa en una época medieval y sigue las aventuras del escuadrón de caballeros conocidos como los siete pecados capitales. Durante una época medieval en el reino de Liones, la tercera princesa del reino, Elizabeth Liones, busca liberar a las personas del abuso de poder y opresión que los caballeros sagrados ejercen. La princesa huye de su hogar para ir en la búsqueda de los legendarios Siete Pecados Capitales, por lo que usando una armadura oxidada, Elizabeth vaga sin rumbo hasta que llega a una cantina llamada Boar's Hat (el sombrero del jabalí) donde conoce al dueño, Meliodas, un joven que aparenta ser un adolescente y que tiene un poder oculto, a pesar de conocer poco a Elizabeth se compromete a ayudarla en su travesía por encontrar y reunir a los Siete Pecados Capitales, al revelar que él en realidad es el pecado de la ira y el líder de dicha orden de caballeros.



Imagen que muestra a los personajes de Nanatsu no Taizai. Imagen tomada de: [Pinterest](#)

Ahora bien, quiero comparar la vestimenta de los personajes femeninos dentro de estos animes, así como la personalidad de cada una. En Nanatsu vemos que las mujeres, aunque sean guerreras o participen en las peleas utilizan poca ropa, el vestuario femenino es ajustado, con faldas cortas, inclusive solo utilizan un bodi y escotes exagerados. Por otro lado, al momento de llevarse a cabo una pelea

normalmente el hombre aparece con ropa apropiada, cómoda para poder pelear sin complejidad.

A) Elizabeth (personaje creado por un hombre) Es una de las protagonistas dentro del anime de Nanatsu No Taizai. Es la tercera princesa del Reino de Liones y la reencarnación actual de la Diosa Elizabeth. Ella es una mujer joven de apariencia frágil y atractiva, que destaca por su largo cabello de tono plateado y su flequillo que cubre completamente su ojo derecho. Elizabeth es muy cortés, algo tímida, agradecida y afectuosa, generosa, tiene una autoestima relativamente baja, siempre diciendo que ella es solo una carga para los Pecados Capitales, ya que no puede defenderse. Meliodas desde que la conoce comenzó a acosarla (y aunque haya una historia de amor de por medio, no es correcto), al principio ella se mostraba un poco indiferente y nerviosa, pero con el tiempo ella comienza a ver como normal y casual el acoso y las cosas pervertidas que hace Meliodas. Ella, a pesar de ser una diosa, nunca muestra su gran potencial como tal, pues dentro del anime Meliodas siempre es su salvador y ella siempre es la dama en peligro. Al final del anime, aunque ella bien podría ser reina y seguir con su papel de diosa, ella elige no serlo por Meliodas pues quiere una vida con él, así que su sueño al final es tener un hijo.



Imagen de muestra del personaje Elizabeth del anime Nanatsu No Taizai. Imagen tomada de: [Pinterest](#)

B) Merlín (personaje creado por un hombre) es uno de los miembros de los Siete Pecados Capitales. Es conocida por ser la maga más grande de toda Britania. Tiene una actitud tranquila, sosegada, ama aprender nuevas cosas, le gusta el desafío. Sin embargo, a lo largo de anime nunca vemos su verdadero potencial, aunque es la maga más grande nunca le dan protagonismo para que lo demuestre, pues al final del día son los personajes masculinos quienes salvan a todos.



Imagen de muestra del personaje de Merlín del anime Nanatzu No Taizai. Imagen tomada de: [Pinterest](#)



©鈴木央・講談社 / 「七つの大罪 戒めの宴」制作委員会・MBS

Imagen de muestra del personaje de Diane del anime Nanatzu No Taizai. Imagen tomada de: [Pinterest](#)

C) Diane (personaje creado por un hombre) es una integrante de los Siete Pecados Capitales, representada por el pecado de la Envidia y además porta la marca de la Serpiente. Como es una gigante Diane es naturalmente capaz de usar magia que controla la tierra. Su magia tiene el nombre de "creación", permitiéndole crear ataques basados en avalanchas, derrumbes, e incluso en la creación de goles (gigantes de piedra). Sin embargo, como en el caso de Merlín, nunca vemos el verdadero potencial de Diane y al final, aunque ella es sumamente fuerte, siempre termina siendo rescatada por alguno de los otros pecados o algún caballero. En las temporadas finales, solo la utilizaron para hacer fanservice y así levantar la audiencia del anime.

Por otra parte, en Full Metal Alchemist (anime y manga creados por una mujer) vemos que las mujeres tienen una vestimenta apropiada para la pelea, tal es el caso de Olivier Mira Armstrong, la cual es una mayor del ejército, es la heredera principal de la ilustre Familia Armstrong, la hermana mayor de 5 hermanos y es la comandante en jefe encargada de la protección del norte de Amestris. Se encuentra a cargo de Briggs, la fortaleza militar ubicada más al norte.

Además, Olivier Mira Armstrong (personaje creado por una mujer) es una mujer severa con una presencia temible e imponente, con un carácter fuerte. Dura con sus subordinados y compañeros, no tiene piedad con sus enemigos, es apodada la “reina del hielo” a causa de su belleza y la sangre fría que tiene, castiga a todos aquellos que no cumplen con sus altos estándares y no tiene tolerancia para la debilidad o falta de voluntad. Es muy perceptiva y adaptable, es capaz de juzgar con frialdad qué cursos de acción conducirá a los resultados más beneficiosos y capaz de pensar y de actuar sobre la marcha en respuesta a circunstancias impredecibles o mutables. Experta en leer a la gente y consciente de sus propias limitaciones. Toma su papel muy en serio y se ha ganado la lealtad inquebrantable de sus hombres con su gran liderazgo dentro y fuera del campo de batalla.



Imagen de muestra del personaje de Olivier Mira Armstrong del anime de Full Metal Metal Alchemist. Imagen tomada de: [Pinterest](#)

Izumi Curtis (personaje creado por una mujer) es una profesora de alquimia y una habilidosa maestra de artes marciales, es uno de los personajes más fuertes de la serie. Una extremadamente poderosa artista marcial, tanto en términos de la lucha armada como mano a mano. Cuenta con una fuerza física impresionante y demuestra cómo es capaz de someter fácilmente a múltiples enemigos en un instante y dominar a los oponentes más grandes, como los osos grizzly de montaña. Ella es uno de los pocos personajes capaces de realizar la alquimia sin la ayuda de un Círculo de transmutación. Con sólo tocar sus palmas juntas, ella crea una circulación de la energía con los brazos y las transmuta mediante el uso de su propia voluntad como un sustituto de las runas necesarias. Este notable talento hace las transmutaciones de Izumi instantáneas e increíblemente versátiles, lo que le permite utilizar la alquimia a su máximo potencial en combate directo.

Durante un viaje con su marido en 1909, ayudó a la gente del pueblo de Rizenbul a reparar un dique frente a un río que podía desbordarse y los hermanos Elric le pidieron que los tomara de discípulos. Ella quiso negarse, pero al ver las caras suplicantes y decididas de ellos, los aceptó. Realizó un entrenamiento de un año con ellos, siguiendo una filosofía muy particular: no sólo les enseñó a hacer alquimia, sino también a luchar y a valerse por sí mismos sin necesidad de ella.

Fue de gran ayuda contra los duros soldados de Fort Briggs, incluso ellos mismos la llamaron monstruo y durante la última pelea, además de pelear con innumerables enemigos, con un solo movimiento bien sincronizado, fue capaz de hacer volar al homúnculo conocido como Pereza que era uno de los más fuertes físicamente.



Imagen que muestra al personaje de Izumi del anime de Full Metal Alchemist. Imagen tomada de: [Pinterest](#)

Vemos una clara diferencia entre estos animes, tal vez no se nota tanto en la historia o el argumento principal, pero conforme avanza la historia sí empezamos a ver las diferencias, desde la forma de presentar a los personajes, cómo son introducidos, lo que cada personaje femenino aporta a la trama, cómo se desenvuelven dentro del anime, su desarrollo y sus personalidades. Las mujeres que son escritas por mujeres son de carácter fuerte, con propósitos, metas, fuertes física y mentalmente, nos muestran personajes que no necesitan ser salvadas porque ellas se cuidan y son perfectamente capaces de luchar y pelear por lo que creen, mujeres que van más allá del estereotipo de ser callada, sumisa y tierna.

A medida que el anime se vuelve popular y llega a muchas más personas hay una clara diferencia en cuanto a gustos personales, pues mientras que a la gran mayoría de los hombres les gustan personajes como Elizabeth o Diane (linda, sumisa, dócil, sin criterio. etc.) y muchas veces lo que buscan en una mujer es justamente que sea igual al personaje que les gusta, a la gran mayoría de mujeres dentro de la comunidad no solo tiene cierto gusto, sino que sienten admiración y se sienten motivadas por personajes como la Izumi Curtis, Olivier Mira Armstrong, esto a causa de que no son representadas como mujeres débiles que necesitan de algún hombre, sino que demuestran todo lo que una mujer es capaz de hacer por su cuenta.

### **3.5. “Detrás de un gran hombre hay una gran mujer”**

Dentro del anime, encontramos determinados tipos de personajes que tienden a repetir algunos estereotipos (son estereotipos porque se basan en construcciones culturales creadas en torno a un grupo humano, en este caso hacia los personajes femeninos del anime, los cuales se basan en generalizaciones y prejuicios).

**1. Tsundere:** El nombre es la combinación de dos palabras: Tsutsun (agresivo) y deredere (amoroso). Este tipo de personajes, se muestran cerrados, agresivos u hostiles, pero poco a poco se van convirtiendo en molestos e incluso mimosos y cariñosos, incluso llegan a ser bipolares, primero golpean o te agreden y después intentan compensarlo con un “te quiero”. Este estereotipo solo se muestra en mujeres.

**2. Yandere:** Es la combinación de dos palabras yanderu (enfermo) y deredere (amoroso), o sea “Enfermas de Amor”. Dentro de este estereotipo una mujer yandere muestra su lado adorable al principio y después se convierte en alguien despiadado, celoso, peligroso. Se vuelven tan obsesivas de modo que su pareja solo debe de estar con ellas a medida que avanza la trama.

**3. Dandere:** El nombre es una combinación entre dos palabras: Silencioso y Amoroso. Se muestran calladas o inexpresivas por ser extremadamente tímidas. Se muestran como personajes tímidos, distantes y callados, pero son dulces y cariñosos, no suelen mirar a los ojos y que se ponen rojos con facilidad.

Aunque haya diferentes tipos de personajes femeninos, podemos afirmar que todas tienen en común el estereotipo que solo utiliza a las mujeres para visualizarlas, cosificarlas, aunque sean clasificadas como diferentes, todas ellas son representadas como mujeres sumisas, tímidas, sin personalidad o criterio propio, que hacen lo que se les pide, sin opinión, son normalmente colegialas con aura inocente, de rasgos tiernos que utilizan ropa de colores pastel.

Estos estereotipos que presentan a la mujer como tierna dieron paso a que en los consumidores se creara un movimiento que presenta a lo KAWAII (es un adjetivo de origen japonés que significa lindo o adorable) como algo deseado.



Imágenes de muestra de personajes que son mostradas como el interés amoroso del protagonista. Imágenes tomadas de la página:

<https://www.pinterest.com.mx/pin/681169512400096744/>

La palabra *harem* es un término utilizado en el anime y manga para referirse a un género, el cual se caracteriza porque un hombre está rodeado por muchas mujeres. Se denomina harem inverso cuando es la mujer quien en manga o anime se encuentra rodeada por muchos hombres.

Dentro de estos animes y mangas se describe una situación en la que un protagonista masculino (ya sea que tenga poderes o sea una persona normal) convive con varias chicas hermosas que en el transcurso de la historia muestran cómo cada una de ellas está enamorada de él.

Sin embargo, aunque estos animes y mangas no se vean comúnmente como un problema, ha surgido descontento debido a que muchos fanáticos creen que estos tipos de historias ya han sido demasiado utilizadas, ya no son originales y la historia es bastante predecible.

El harem se basa en un chico y tres o más chicas cuyas características conforman estereotipos generalmente con connotaciones sexuales muy marcadas de las mujeres en el anime.

Muchos animes Harem utilizan excesivamente el fanservice, centrando la tensión en malentendidos graciosos (como tocarlas por accidente o caer sobre los senos de las mujeres por accidente). Esto hace que algunos fanáticos critiquen este tipo de humor considerándolo repetitivo, sexista, abusivo e inclusive misógino y machista.

En el caso del Harem vemos cómo el autor crea personajes femeninos con diferentes personalidades y físicos, pero sin despegarse de los estereotipos de género pues todas las chicas tienden a ser sumisas, calladas, tiernas o sin criterio propio, el autor crea varios personajes con la idea de que alguno de ellos apele a los gustos del consumidor, pero siempre dejando en claro que se le vende una imagen estereotipada y cosificada de la mujer.

El protagonista masculino dentro de los animes Harem, es en general un chico en edad de escuela superior o mayor cuya familia no está complacida con su situación o no está del todo presente (se mudaron, los padres murieron, etc.). Esto puede incluir la simple mala suerte, pobreza, dificultades extremas para relacionarse con chicas o ser un completo nerd.

Generalmente realiza varias acciones durante la serie que genera atracción de los demás personajes femeninos hacia él sin proponérselo ya sea por su personalidad, carácter, amabilidad o simplemente su forma de ser.

Por ejemplo, el anime de Kanojo, Okarishimas nos muestra cómo en Japón, los solitarios tienen una nueva opción, la cual se basa en un servicio online para rentar padres, hijos, e incluso novias. Cuando el amor platónico de Kazuya lo rechaza, él decide que está lo suficientemente desesperado para probar el servicio y así opta por tener una novia de alquiler. Sin embargo, a lo largo de la historia tres chicas más se van enamorando del protagonista, lo cual es algo casi imposible de pensar por dos razones 1) Todas las chicas del anime conocen a más personajes masculinos, con mejores personalidades que la del protagonista pues nos muestra hombres que apoyan a las chicas, que se preocupan por ellas, que dejan todo claro y que tienen responsabilidad afectiva. 2) La personalidad del protagonista representa a un hombre indeciso y en varios casos, mentiroso. Sus mentiras a menudo le causan problemas debido a que no puede reunir las fuerzas para decir la verdad, también es un personaje acosador que opta por no dejar nada claro con ninguna de las chicas con las que sale y en varias ocasiones Kazuya (el protagonista) llega a masturbarse pensando que tiene coito con las chicas del anime.

Uno de los primeros estereotipos dentro del anime es el de la mujer adolescente de piel blanca, cintura de avispa, enormes caderas y pechos, voz chillona, ojos desproporcionadamente grandes, boca pequeña y actitud sumisa (Romero, 2020, pág.62). A partir de este existe cierto estereotipo de belleza acerca de cómo deben lucir los personajes femeninos.

Las chicas se muestran como tímidas, inteligentes y calladas.

Algo que parece imposible es que, dentro de las series harem todas las mujeres se fijan en la misma persona, quien resulta ser (casi siempre) un tipo con poca personalidad, cuyas únicas "virtudes" suelen ser la amabilidad y poseer un talento/habilidad que lo hace "diferente". Esto sin contar lo rápido que caen las mujeres ante el hombre o los hombres: muchas veces no lo conocen bien, pero bastan un par de interacciones para que se enamoren de este, lo cual muchas veces no pasa en la vida real.

Los harems hacen ver a las protagonistas como mujeres tontas, fáciles y envían el mensaje de que la protagonista no hace nada, no dice nada, no tiene

personalidad, es vista y representada como un objeto para que los hombres dentro de este anime hagan lo que quieran con ella. Las mujeres ni siquiera reaccionan ante una situación de acoso que les esté pasando (cabe resaltar que muchos de estos animes son hechos por hombres).

Por ejemplo, el anime de Diabolik Lovers, es un harem inverso que nos muestra la historia de Yui Komori, la cual es una estudiante de 17 años que vivía con su padre, quien es dueño de una Iglesia. Después de que su padre tuvo que viajar al extranjero, Yui tuvo que mudarse a una mansión extraña, descubriendo que ya estaba habitada por seis sádicos hermanos, que en realidad son vampiros, los cuales después de verla quedaron perdidamente enamorados de ella y todos querían poseerla. Yui es alguien honesta, bondadosa, se avergüenza fácilmente cuando está nerviosa, se sonroja con facilidad, tiene una naturaleza muy permisiva y sumisa, a tal punto que cuando cualquiera de sus hermanastros trata de besarla, tocarla o morderla para beber sangre ella no hace nada, simplemente deja que hagan lo que quieran.



Imagen de un anime harem inverso llamado Diabolik Lovers Imagen tomada de: [Pinterest](#)

Un contraste que encontré dentro de los animes Harem es que son más aceptados y vistos cuando un hombre es el centro de todo, por ejemplo, el anime de High School DxD (anime harem) tiene más de 1 millón de vistas dentro de la aplicación de legión anime, mientras que el anime de Diabolik Lovers (harem inverso) solo tiene 331 mil vistas en la aplicación de legión anime. Otro ejemplo es el anime de Gotoubun no Hanayome (anime harem) que tiene más de 2 millones de vistas, mientras que el anime de Amnesia (anime de harem inverso) tiene apenas 56 mil vistas.

Estos animes harem nunca dejan nada claro, el protagonista anda de aquí para allá con varias mujeres que por cierto son sexualizadas a lo largo de todo el anime y se ve al protagonista como un ídolo por tener tantas mujeres tras de él. Por el contrario, el Harem inverso (varios hombres con una chica) es muy criticado, pues la mujer es considerada como “dejada”, “indecisa”, “tonta” y “fácil”.



Imagen de un anime harem llamado High School DxD. Imagen tomada de: [Pinterest](#)

Mariana Romero nos dice que, “Los animes que más se suelen consumir en nuestro país coinciden con los que tienen personajes femeninos minimizados, sexualmente cosificados y con poco o nula relevancia narrativa” (2020, pág.63).

De igual forma nos habla de lo que Anita Sarkeesian (2009) denomina como “tropos contra mujeres” (Tropes vs Women), los cuales son los siguientes: 1) la

damisela en apuros, 2) la mujer como decoración de fondo, 3) la señora personaje masculino, 4) el corazón del protagonista y 5) el principio de Pitufina.

La damisela en apuros nos muestra cómo las mujeres son incapaces de salvarse por sí mismas, siempre tiene que ser rescatada por el héroe protagónico que resulta ser un interés amoroso para ella.

El caso de la mujer como decoración de fondo hace referencia a los personajes femeninos que son utilizados sexualmente y cosificados. Su presencia solo sirve como decoración pues no tienen mucha participación en la trama del anime o el manga y si se eliminan estos personajes del anime no haría ninguna diferencia en la narración o en la trama.

La señorita personaje masculino, nos dice Romero, “es simplemente la variación femenina de un personaje masculino que ya existía” (2020, pág.65). De modo que estos personajes femeninos se encuentran subordinados a los masculinos.

El corazón del protagonista son personajes femeninos que existen con la finalidad de mostrar la bondad, generosidad y amor del personaje masculino. “Su único rol en la película o serie es de madre, hija, hermana, novia, esposa del protagonista y no conocemos nada de esos personajes que no tenga que ver con su relación con el protagonista” (Romero, 2020, pág. 67).

El principio de Pitufina se basa en que en el anime o manga solo se incluye a una sola mujer en medio de decenas de personajes masculinos, de forma que se establece lo masculino como una norma y lo femenino como una excepción.

El dicho “detrás de un gran hombre se esconde una gran mujer”, expresa bien lo que hace el anime, renegar a la mujer y dejarla en último plano. Dejan de lado a las mujeres, aunque su personaje pueda tener un gran desarrollo, inclusive mejor que el del protagonista y muchas veces las reducen a un interés amoroso o las colocan en una posición de matar a los hombres.

En los animes siempre tienen que depender del protagonista hombre para ser salvadas, ser felices o sentirse realizadas como mujeres.

Uno de los personajes más típico y clásico es el estereotipo de las damiselas en apuros. Chicas o mujeres que necesitan al héroe para salir de cualquier situación o por “tontas” y descuidadas se meten en problemas de los cuales cualquier otra persona podría salir fácilmente, pero justamente ellas necesitan ser salvadas por un hombre fuerte y musculoso por ser tan débiles y frágiles. Son personajes que no

aportan mucho a la historia, ya que la gran mayoría de las veces su única función es enamorarse del protagonista.

Estos discursos dentro de anime ridiculizan y menosprecian a la mujer, colocándola como incapaz de ejercer un rol de poder, mostrándola solamente como una figura de ama casa, interesada solo en temas de romance y a su vez cosificando su cuerpo.

### **3.6 El Cosplay**

Ya hemos visto anteriormente lo que es el cosplay y sus tipos, pero lo que no he abordado es que la mayoría de las habilidades que requiere el cosplay, son destrezas que se consideran como femeninas, tal es el caso de la costura, maquillaje, actuación o el baile, es por esto por lo que generalmente el cosplay se percibe socialmente desde fuera más como femenino que como masculino.

Bryan Jenkins (2020) nos dice que las mujeres cosplayers están sujetas al sexismo, ya que los personajes femeninos a menudo se crean desde la mirada del hombre. Estos personajes que podrían representar a menudo van escasamente vestidos y tienen un estilo poco realista.

Es así como, aunque el espacio está conformado mayormente por mujeres que por hombres, dentro del cosplay es donde las mujeres reciben más críticas y comentarios negativos ya sea por su físico, su color de piel o porque su cosplay no es exactamente igual al personaje (aunque la única diferencia sea que no tiene el mismo cuerpo que el personaje). Tal es el caso de Ash, una cosplayer de 20 años originaria de Jalisco, México, la cual cuenta que como desde los 15 o 16 años comenzó a hacer cosplay para fiestas o eventos casuales. Sin embargo, hace un año decidió hacer contenido en las redes sociales, ya que como ella dice:

Es algo que siempre me gustó y que con mi propia ropa que yo modificaba ya sea pintando, cortando, cosiendo a mano fui poco a poco desarrollando, es algo que me gustó porque me parecía divertido meterte en el personaje y verte a ti mismo al espejo y decir wow, soy tal personaje que me gusta tanto y que admiro, es un sentimiento muy bonito (2022).

Sin embargo, aunque Ash se esfuerza y está contenta con los cosplays que realiza, recibe muchos comentarios que están en desacuerdo con ella y recibe comentarios de odio e insultos, algunos de estos comentarios dicen que:

En un anime que ahorita están transmitiendo en vivo aprendí que todos los cosplayers hacen personajes que les quede a su cuerpo para no humillar al personaje, pero ya veo que en la vida real eso no les importa y hacer un cosplay de un personaje que no les queda. Humillas al personaje porque en el anime Mikasa hace ejercicio y está toda marcada (comentario hecho por A.M hacia Ash).

Migrasa. Besto waifu del anime (no hate)” (comentario hecho por Leo.M hacia Ash).



Fotos originales de Ash (2022)

En las entrevistas que realicé me comentaban que no les gustaba que la gran mayoría de personajes femeninos estuvieran sexualizados y que hacían falta más personajes fuertes que salieran de los estereotipos del anime (por ejemplo, cuerpos irreales, casi inalcanzables, falta de personajes afrodescendientes).

Respecto a los atuendos de pelea, mientras que los hombres llevan una armadura idónea para pelear, moverse con facilidad y para protegerse que realza su

fuerza y su virilidad, en el caso de las mujeres las armaduras tienden a realzar los pechos, a cubrir muy poco el cuerpo, inclusive hay mujeres que pelean en minifalda y durante la pelea terminan sin ropa porque se las rompen, de esta forma vemos cómo los diseños de los personajes femeninos son moldeados al gusto del público masculino para verse más atractiva físicamente y sexys durante las peleas, algo que no es necesario. Así pues, mientras los diseños de los hombres tienden a reforzar la fantasía de poder, en el caso de las mujeres tienden a la hipersexualización y sexualización de los personajes femeninos. De este modo, los diseños de personajes femeninos se centran en satisfacer al público masculino. Podemos ver algunos ejemplos en las siguientes imágenes.



Imágenes de muestra de cosplays masculinos y cosplays femeninos. Imagen tomada de: [Pinterest](#)

El cosplay se ha vuelto muy popular, pero las cosplayers se han vuelto víctimas de acoso, de este modo, el cosplay para las mujeres resulta ser hostil e incluso amenazante, pues además de los comentarios negativos que puedan recibir, las mujeres también son sujetas a comentarios estigmatizantes y sexistas de la comunidad, pues quienes hacen cosplay se enfrentan a situaciones como que se tomen una foto con ellas sin respetar su espacio personal, maltrato hacia sus trajes o a ella misma con tal de tener una foto como quieren, como nos dice Andrea Romano,

“es como si hubiese un contrato invisible entre una cosplayer y el resto del mundo, que implica que pueden hacer con ella lo que quieran porque total, va disfrazada semidesnuda para eso” (2014,s.p), inclusive si dentro de un concurso de cosplay una concursante va “muy tapada” el público comienza a gritar que tiene mucha ropa y que se la quite.

De igual forma durante mis entrevistas tres de las cuatro personas con las que hablé contaron que sufrieron acoso por estar vestidas como algún personaje. Tal es el caso de Amy, una cosplayer de 25 años la cual cuenta que:

Una vez me acosaron en una convención a la que llevé un cosplay de Nami de One Piece, los hombres se acercaban a mí y me llegaron a tocar varias veces sin mi consentimiento y es súper incómodo porque no sabes cómo reaccionar o qué hacer, recuerdo que tuve que pedir una capita prestada para ponérmela encima y dejaran de verme y de tocarme (Amy, 2022).

Otros testimonios nos cuentan cosas similares:

Me estaba tomando una selfie con alguien y, después de tomarme la foto, me besó y salió corriendo (Adriana, 25 años, 2022).

Justo un sujeto que olía tan fuerte a sudor asemejándose a la orina me siguió durante toda la convención, me tomaba de la cintura y se me acercaba bien horrible a la cara cada que le decía algo. Al final me quería acompañar a tomar el camión, pero decidí espantarlo (Ariadna, 28 años, 2022).

Tal como en el ejemplo anterior, una chica cuenta por medio de TikTok que cuando tenía 13 años fue a una convención con sus amigos vestida de “Miku Hatsune”<sup>97</sup>. Varios hombres mayores comenzaron a hostigarla y a seguirla por la convención, algunos le pedían foto, pero al momento de tomar la foto muchas veces llegaron a tocarla sin su consentimiento. Al final ella se sentía tan incómoda que llamó a sus padres y se fue de la convención.

El anime de “Sono Bisque Doll Wa Koi O Suru” (Sexy Cosplay), cuenta con más de un millón de vistas. Nos narra la historia de Wakana Gojo, el cual es un aspirante para heredar el trabajo de su familia, el diseño y la confección de muñecas. Un día se cruza con una chica cosplayer llamada Marín Kitagawa, la cual al ver su

---

<sup>97</sup> Es un holograma con apariencia de una chica de 16 años, es considerada como una de las más famosas idol virtuales japonesas.

gran talento le pide que sea su diseñador de trajes de cosplay, él acepta y con el tiempo se va creando una buena relación, inclusive puede que lleguen a salir de forma romántica.

Pero el problema con este anime es que encontramos mucho fanservice de parte de la protagonista Marín. Cabe resaltar que la gran mayoría de estas escenas son mostradas mientras ella realiza algún cosplay, además de ella, otras chicas cosplayers que son menores de edad también son sexualizadas a lo largo de todo el anime.

A través de este anime se fomenta el acoso hacia las cosplayers, nos muestran escenas mediante las cuales se normalizan prácticas como el tocarlas sin su consentimiento, acosarlas porque ellas lo piden por la forma en que están vestidas, inclusive hay una escena en la que el protagonista se masturba pensando en Marín mientras hace un cosplay de un personaje que a él le gusta.



Imágenes del anime Sono Bisque Doll Wa Koi O Suru, donde se muestra como el protagonista se masturba pensando en su amiga Marín. Imágenes tomadas de: [Pinterest](#)

Como hemos visto anteriormente el cosplay en primera instancia da la impresión de ser una actividad recreativa, dejando de lado aspectos como el acoso, esto se debe a que las personas de esta comunidad han normalizado todas estas prácticas que atentan contra la integridad de las Cosplayers, pues las tratan como mujeres "fáciles" por cómo se visten y excusan actitudes misóginas con frases como "van muy descubiertas", "ella se lo buscó", "esa es la esencia del cosplay", "con ese cosplay se nota que lo quería", "es tu culpa por vestirte así" y cuando una tiene el

valor para alzar la voz suelen apagarla desprestigiándola por ser mujer y porque una mujer que hace cosplay es “vacía” o “tonta”.

Cuando te pones un cosplay, la sociedad pasa de verte como persona a verte como una muñeca, pues hay hombres que te piden una cita porque eres su waifu<sup>98</sup> o su personaje favorito, puedes recibir acoso en redes sociales, en los eventos suelen ser hombres quienes se creen con derecho a tocarte sin permiso, besarte o incluso por redes sociales exigirte que hagas ciertas fotos o ciertos cosplay.

La normalización del acoso dentro de la comunidad suele llegar al punto de volverse común escuchar que el ignorar todo es la única solución para continuar realizando cosplay.

La normalización llega a tal punto que comportamientos como el recibir las llamadas “Dick Pics” (fotografías de miembros masculinos) se han vuelto un meme y lo más “normal” dentro de este mundo, dejándolo de lado e ignorándolo.

La mayoría de los cosplay para las mujeres son hipersexualizados, esto a causa de que la gran mayoría de personajes femeninos son escritos y dibujados desde la mirada del hombre, de igual forma existe una falta de representación de personajes femeninos fuertes con los cuales identificarse.

Todos estos factores contribuyen tanto a que el cosplay se perciba como un mundo de mujeres como a que se perciba como un mundo de “mujeres-muñeca” a disposición de los hombres.

Todo esto se debe a la cultura machista que fomenta los Hentai, el porno y la cosificación romantizada de los animes donde salen cosplayers, pues en estas son violentadas de diferentes maneras y se crea un discurso mediante el cual se hace creer que las cosplayers existen por y para consumo.

El tratamiento de los problemas de los estereotipos de género forma parte de una lucha política que tiene que ver con las relaciones de poder establecidas desde el patriarcado a partir de la instauración y reducción de los espacios que pueden ocupar las mujeres y de los que no, la credibilidad (o no) que se le da (o se le quita) a su trabajo. La ideología basada en roles y estereotipos de género minimizan a las mujeres y terminan por desaparecerlas simbólicamente, a veces no solo simbólicamente (Romero, 2020, pág.35).

---

<sup>98</sup> Un término utilizado para un personaje ficticio, generalmente de anime o de videojuegos, se usa para personajes a quienes les tenemos un gran afecto romántico.

## **CAPÍTULO 4. LA ROMANTIZACIÓN DE LA VIOLENCIA**

Durante los capítulos anteriores hemos visto temas como la sexualización, la subordinación, la discriminación y el acoso dentro del mundo del anime y el cosplay. Dentro de este capítulo argumentaré que a través de los animes de romance se normalizan las relaciones de pareja violentas y la romantización de la violencia, física, psicológica y sexual.

Dentro de estos animes encontramos temas como: el abuso, la violación, violencia y la manipulación.

Ejemplos de esto son animes como:

### 1) Okami Shojo to Kuro Oji (La chica lobo y el príncipe negro).

Es un manga y anime creado e ilustrado por Ayuko Hatta. Nos cuenta la historia de Erika Shinohara la cual es una chica que comienza la preparatoria y al no poder estar en la misma clase que su amiga San, decide mentir para poder hacer nuevas amigas y no estar sola. En su relato, involucra a Kioya Sata, quien parece ser un muchacho amable y sincero, al cual le pide que por favor sea su novio falso y él acepta formar parte de esta farsa con la condición de que ella se convierta (literalmente) en su perro, incluso la primera orden que le da es que dé tres vueltas, le dé la pata y le ladre.

Desde el primer capítulo de este anime vemos que Kyoya se la pasa despreciándola tanto a ella como a sus sentimientos, sin embargo, no importa lo que Kioya le haga, ella siempre está tras de él. Por ejemplo, en el capítulo dos vemos cómo un chico le pide su teléfono a Erika, él pasa su contacto y Kyoya toma el celular de Erika y se lo rompe, después le prohíbe “andar por ahí meneando la cola a otros que no sean su dueño” y este tipo de cosas pasan a lo largo de todo el anime, sin embargo, por alguna razón Erika con el tiempo se enamora de Kyoya a pesar de todas sus actitudes crueles hacia ella y desesperadamente trata de ganar su afecto y hacer que este se enamore de ella.

**Erika Shinohara:** Es la protagonista femenina de Ookami Shoujo to Kuro Ouji. Es una chica dulce, pero desesperada por tener amigas con quien compartir y por su temor a no encajar y quedarse sin amigos comienza a mentir para impresionar a las chicas con quienes quiere juntarse. Por ejemplo, miente sobre tener un novio y para proteger su mentira termina siendo el "perro" de Kiouya Sata.

Ella es una chica energética que hace todo lo posible para que su farsa no caiga y así mantener su amistad con Marin y Tezuka, una amistad muy falsa. Lo que más desea Erika es enamorarse y ser feliz.

También es muy divertida y agradable y se preocupa mucho por los demás. Sin embargo, cuando se trata de Kyouya, suele ser masoquista, ya que este la maltrata emocionalmente estando consciente de que la lastima, pero ella a pesar de salir lastimada y recibir mucha violencia, sigue manteniendo su farsa de que son novios, ya que, con el paso de los capítulos, ella va desarrollando "sentimientos amorosos" hacia Kyouya y mantiene la esperanza de poder cambiar la manera de ser de Kyouya, volviéndolo una mejor persona.

**Kyouya Sata:** Es el protagonista masculino de Ookami Shoujo to Kuro Ouji. Kyouya se presenta como un tierno príncipe de cuentos de hadas, siempre amable, siempre sonriente. Sin embargo, la realidad es que es bastante frío, sádico, autoritario y cruel. Durante gran parte del anime se la pasa maltratando y denostando a Erika.

Hay un lado tierno en Kyouya únicamente cuando se trata de perros, cuando los ve suele reírse cálidamente y disfruta el tiempo que pasa con ellos.

En el manga, Erika se casa con Kyouya, él sigue fingiendo amabilidad con el resto de la gente.



Imagen del anime Ookami Shoujo to Kuro Oji (La chica lobo y el príncipe negro). Imagen tomada de: [Pinterest](#)

## 2) Itazura na Kiss (Beso Travieso)

Es una serie anime adaptada del manga Itazura na Kiss de Kaoru Tada. La trama se centra en la historia de amor de Kotoko Aihara y Naoki Irie, que comienza cuando Kotoko entrega una carta de amor a Naoki, quien la rechaza frente a todos sus compañeros. Esa misma tarde, en un terremoto, la casa de Kotoko cae destruida. Al día siguiente su padre le comunica que un gran amigo suyo los ha invitado a vivir a su casa, por lo tanto, esa misma tarde se mudan, sin embargo, Kotoko no esperaba que el amigo de su padre en realidad fuera el padre de Naoki Irie. Ahora que comienzan a vivir juntos, se empiezan a desatar divertidas y románticas aventuras entre estos dos jóvenes.

**Kotoko Irie:** Es el personaje principal de la serie completa de Itazura na Kiss. Ella termina enamorándose de Naoki Irie. Kotoko es una joven que siempre está distraída y alegre, además de ser alguien bastante romántica y emocional. Ella tiende a ser una persona extremadamente torpe y adorable. Kotoko es conocida por ser alguien que siempre arruina todo y, además, mucha gente la considera bastante estúpida. Durante el discurso de primer año del primer día de escuela, Naoki apareció y comenzó a hablar e instantáneamente se enamoró de él, por lo que decide luchar por él y enamorarlo, sin embargo, a lo largo del anime Naoki se muestra indiferente con ella, la humilla, la insulta y se burla de ella en diversas ocasiones por lo tonta que es, a pesar de todo esto, Kotoko sigue enamorada de él, pues está convencida de que su amor lo hará cambiar.

**Irie Naoki:** El protagonista masculino del manga Itazura Na Kiss. Al principio carecía de metas en su vida, puesto que por su inteligencia estaba destinado a seguir con la empresa de su padre. Es extremadamente inteligente, aprende las cosas con solo leerlas una vez, por ello jamás estudia, es el primero entre los estudiantes de su instituto y probablemente de todo Japón. Le gusta jugar al tenis. Cuando Kotoko entró a vivir en su casa, su vida rutinaria, controlada y segura cambió por completo y aunque al principio la ignoró por completo. Se cree superior a todo el mundo en todos los sentidos y desprecia a los demás, sobre todo a Kotoko ya que, como siempre dice, “odia a las chicas estúpidas”.

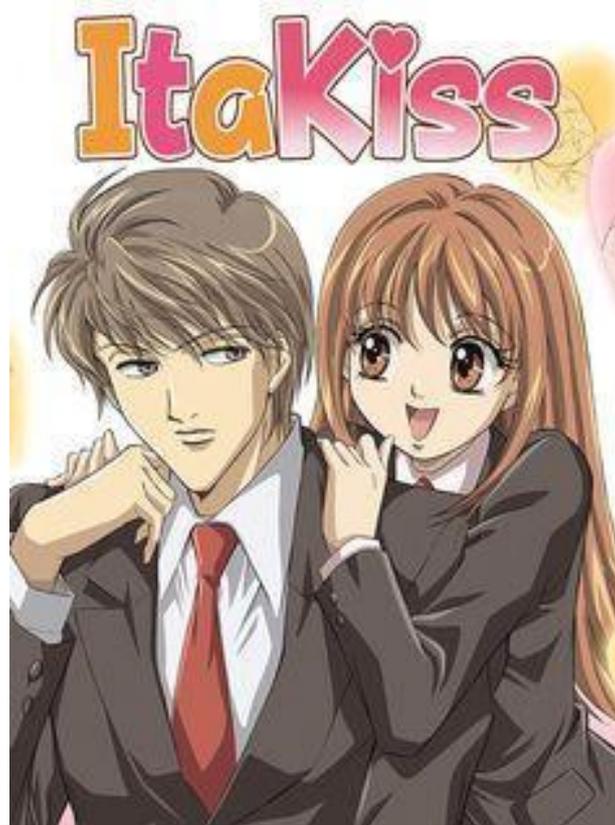


Imagen del anime Itazura na Kiss (Beso Travieso). Imagen tomada de: [Pinterest](#)

### 3) Ao Haru Ride (Paseo de primavera azul)

Es una serie de manga escrita e ilustrada por Sakisaka. Futaba Yoshioka quiere "reiniciar" su vida. En secundaria, las niñas la excluían por su popularidad entre los chicos. El único muchacho que le gustaba se llama Kou Tanaka, el cual se mudó antes de que ella pudiera decirle lo que sentía. Ahora en preparatoria, está decidida a ser todo lo impropio de una dama (Futaba nos da ejemplos de esto: comer poco, ser sumisa, hablar bajo, ser reservada, tener el cabello largo, maquillarse, ser tierna, etc.) para que sus nuevas amigas no tengan celos de ella. Mientras vive su nueva vida, se reencuentra con Kou, solo que ahora tiene una actitud fría y distante.

**Futaba Yoshioka:** Es el personaje principal del anime Ao Haru Ride. Desde secundaria, Futaba piensa que los hombres son agresivos y violentos. Kou Tanaka era la única excepción y Futaba quería llegar a conocerlo mejor.

En preparatoria, el carácter de Futaba cambia drásticamente, pues ella ya no es femenina, ni linda, se hace a sí misma lo menos atractiva posible, esto a causa de que fue excluida en los años de secundaria porque las chicas estaban celosas de su popularidad con los chicos. Así que, determinada a tener amigas en preparatoria, sacrifica su verdadera y femenina esencia para obtener la aprobación de sus compañeras. Aunque es de carácter fuerte, terca y apasionada, ella prefiere ser aceptada por lo que no es a ser rechazada por lo que es.

**Kou Mabuchi:** Es el protagonista del anime Ao Haru Ride, Kou era bastante pequeño, gentil, alegre, amable, con una voz tranquila y más pequeño que el resto. Esto cambia por la muerte de su madre. Se siente culpable por no estar con ella. Sin embargo, su personalidad cambia durante los años que se fue a otro lugar a estudiar, ahora es más masculino, sarcástico, frío e indiferente con Futaba.



Imagen del anime 3) Ao Haru Ride (Paseo de primavera azul). Imagen tomada de: [Pinterest](#)

#### 4) NANA

Es una serie de manga escrita e ilustrada por Ai Yazawa. La historia acompaña a sus dos protagonistas durante el inicio de sus nuevas vidas tras independizarse en Tokio, partiendo por la coincidencia de que ambas comparten el mismo nombre, Nana. Pese a coincidir en su nombre, edad y viaje y convivencia en Tokio, lo que las separa ampliamente es la radical diferencia de sus personalidades. La primera, Nana Komatsu, tiene la inocencia de una niña y nunca puede mantener el control sobre la realidad que le espera, y Nana Osaki, es una cantante de punk que posee una fuerte personalidad.

**Nana Ichinose:** Es junto a Nana Ōsaki la protagonista de la historia titulada “NANA”. Es una joven agradable, alegre, ingenua, infantil e inocente que no tolera bien los golpes de la vida y le cuesta afrontar la realidad. Tiene el hábito de enamorarse a primera vista todo el tiempo y de depender de otras personas durante el anime.

Hachi (Nana) era fan de los Trapnest (una banda) pero especialmente de Takumi. Se conocen gracias a Nana y Ren, que lo invitan al apartamento a una noche de Mahjong<sup>99</sup>. Al día siguiente, Takumi la llama por teléfono y se encuentran. Takumi la besa en su coche y luego van a un hotel y tienen relaciones. Takumi la ilusiona diciendo que sí irá a verla, pero luego no aparece.

Hachi se da cuenta de que está embarazada y no sabe si de Takumi o de Nobuo (su novio). Takumi le dice a Hachi que él se encargará de ella y del bebé si lo elige a él, pero que es decisión de Hachi. Hachi al final escoge a Takumi. Hachi es feliz con Takumi cuando están juntos, pero se entristece cuando no lo están, además Takumi apenas tiene interés por ella. Takumi es muy controlador de Hachi. Takumi le es infiel en múltiples ocasiones: con una famosa actriz, con una mujer en Reino Unido. Hachi lo sabe, pero ella lo tiene que aguantar porque es lo que ella eligió.

**Takumi Ichinose:** Es el líder y bajista de la banda Trapnest.

Takumi es un hombre machista y ególatra con un complejo de superioridad. Pero también es un hombre racional, con los pies en la tierra y muy ambicioso. Está obsesionado con el trabajo. Se complementa con Hachi en cuanto a que ella es muy soñadora y optimista, mientras que Takumi es más racional y realista. Sin embargo,

---

<sup>99</sup> Es un juego de mesa de origen chino.

a veces es demasiado directo y no tiene tacto. No se guarda sus opiniones acerca de qué es lo correcto, sin importar si esto puede herir a los demás.

Tiene una gran capacidad para manipular a la gente de su alrededor, tanto profesionalmente (por ejemplo, cuando le vende una exclusiva a la prensa) como a la gente de su círculo interno. También es irascible y se enfada con facilidad.



Imagen del anime NANA. Imagen tomada de: [Pinterest](#)

Durante el siglo XX en Japón, el género *Shojo* comenzó mostrando un ideal de la feminidad, el cual fue el de una jovencita de piel blanca, frágil, sumisa, amable y fresca que se oponía al trabajo duro, al envejecimiento y a los trabajos que requerían esfuerzo físico. “La imagen Shojo se revestía así de un aura inocente, sumisa, frágil y elegante” (Romero, 2020:58)

Estos animes que mencioné anteriormente pertenecen al género de anime Shojo, el cual es un género que va dirigido al público femenino. Mariana Romero nos dice que el Shojo es un sinónimo de chicas bonitas en uniforme escolar, comedia o melodrama romántico, cuya función ideológica es “la reproducción de estereotipos de

género y el fomento la violencia sexual y sexista” (2020, pág.57). Esto a causa de que dentro de la comunidad, el anime se divide en dos principales categorías (aunque como ya vimos son varias), el país de los niños y el país de las niñas, el anime Shonen, el cual literalmente significa “niño” y que como nos dice Moisés Fernández “este tipo de anime está dirigido a un público masculino joven, generalmente se centra en el desarrollo y el viaje del héroe, que en muchos casos es un hombre” (201, pág.10) y el Shojo, que literalmente significa “niña” y como nos dice Moisés Fernández “está dirigido a jóvenes, pero principalmente a mujeres. La trama de la serie generalmente presenta a una niña como protagonista, siendo las historias más centradas en dramas, romances y otros eventos que marcan el desarrollo de la mujer” (2018, pág.10). Lo cual implica una demarcación de género a través de las narrativas, las imágenes y los discursos del anime.

Estos animes presentan una visión de que la mujer siempre debe luchar por el amor del hombre y que debe de seguir tras de él porque debe soportar cualquier cosa que él le haga, como por ejemplo burlarse de ella, realizar violencia psicológica, violentarla, insultarla, etc.

Cuando algún personaje no corresponde al amor de alguien, automáticamente se ve como el malo.

Se adopta la frase de “el amor lo puede todo”, así que, aunque esa persona que ames no esté enamorada de ti, tú sigues insistiendo una y otra vez, aunque te juegues tu dignidad por ello, pero recuerda que: “el que persevera alcanza”.

Un discurso muy notorio es el de “es malo, pero yo puedo hacer que cambie por amor”. La mujer debe de ser la psicóloga del hombre y muchas veces el protagonista trata mal a la chica solo por humor y por placer y solo cuando la chica quiere salir de esa relación, el chico automáticamente la empieza a tratar muy bien. Al final de todas estas historias se tiene un final feliz y se ve a la pareja como una relación que supo luchar contra todo y que salió adelante por amor.

Los medios de difusión de anime y manga juegan un papel fundamental dentro de la construcción de un amor “ideal” dentro de la sociedad, pues los medios de comunicación siembran y transmiten un ideal del amor el cual toma significado a través de los relatos, pues a través del anime atribuyen ciertos valores y modifican sus ideas de acuerdo con lo que muestra el anime, el modelo del amor es asimilado de forma semi-inconsciente. Es así como el amor es un producto social y discursivo.

A partir de estos animes, niñas u adolescentes que crecen viendo este tipo de contenido inconscientemente van naturalizando todos estos discursos violentos, a tal grado que incluso para muchas que convierte en algo deseado el tener una relación amorosa como en estos animes, también se naturaliza el llegar a tener relaciones amorosas con personas mayores de edad y abusivas porque así es en los animes de romance y se ve como algo normal porque justamente se consumen animes con este tipo de discurso.

Sara Vega y Sara Bueno nos dicen que:

Los medios de comunicación son unos de los medios más potentes con los que cuenta el sistema patriarcal para transmitir su ideología. Colabora activamente con la construcción de esas imágenes de mujer que para nada corresponden con la realidad, pero que la mujer asimila inconscientemente hasta considerarlas naturales (2018, pág. 62).

El amor romántico es una de las áreas con mayor relevancia dentro del mundo del anime. A través del anime y el manga vemos la importancia de este, pues el anime bombardea al público con mensajes y discursos sobre este. Por lo que una gran parte del desarrollo cultural de los individuos es producido por los medios de difusión de anime y el manga.

El amor romántico, nos dicen Vega y Bueno, “es un modelo de amor en el que la intensidad de anhelo, la frustración y los comportamientos abusivos están presentes, especialmente en las relaciones de pareja” (2018, pág.53).

El amor romántico se caracteriza por la preocupación amorosa, la idealización hacia la pareja, sentir que el amor es eterno y existe para siempre.

Vega y Bueno nos hablan sobre los mitos del amor romántico los cuales son una serie de características que son incorporados de manera inconsciente al imaginario social colectivo.

Son responsables del desarrollo de creencias y conductas que llevan a consecuencias como la frustración derivada del rechazo o la depresión causada por la dependencia que crean este tipo de relaciones. En muchas ocasiones, la idealización de la relación, así como de la pareja, fomenta la creación de pensamientos obsesivos y actitudes de dependencia que resultan nocivos para quien lo experimenta (2018, pág.57).

Vemos que en el anime esta idea del amor romántico, la cual es reflejada dentro de las historias de diversos géneros del anime, pero lo vemos más marcado

dentro del género Shojo, Yuri o el Yaoi, creando así una conciencia dentro de los consumidores de que esta es la mejor y la única forma de amor.

Mitos del amor romántico que encontramos dentro del anime:

- 1) Mito de la “media naranja”: creencia de que la pareja ya está predestinada.
- 2) Mito del emparejamiento: creencia de que la ley natural y universal es la pareja heterosexual y monógama.
- 3) Mito de la exclusividad: creencia de que es imposible estar enamorado/a de dos personas a la vez.
- 4) Mito de la fidelidad: creencia de que los deseos románticos y eróticos deben satisfacerse exclusivamente con una única persona, si se ama de verdad.
- 5) Mito de los celos: creencia de que los celos son un requisito indispensable para el verdadero amor.
- 6) Mito de la equivalencia: creencia de que el amor (sentimiento) y enamoramiento (estado más o menos duradero) son equivalentes y, por lo tanto, si una persona deja de estar enamorada es que ya no ama a su pareja. Por lo tanto, lo mejor es abandonar la relación.
- 7) Mito de la omnipotencia: creencia de que el amor lo puede todo y es suficiente para solucionar todos los problemas.
- 8) Mito del libre albedrío: creencia de que los sentimientos amorosos no están influidos por factores socio-biológicos-culturales ajenos a la voluntad.
- 9) Mito del matrimonio o de la convivencia: creencia de que el amor romántico y pasional deben conducir a la unión estable de la pareja y la convivencia.
- 10) Mito de la pasión eterna: creencia de que el amor romántico y pasional de los primeros meses puede y debe perdurar eternamente.
- 11) Mito de la abnegación o exceso de empatía: el mito del sacrificio de las buenas mujeres en aras de su familia. Supone conductas de la mujer víctima tales como la del cuidado y defensa de su agresor, justificarle, complacerle o llevarla a que busque ayuda.

Esta forma de vivir y de relacionarse dentro de las relaciones sentimentales son una forma de impulsar, justificar y normalizar comportamientos y situaciones de dominación donde se valora la dependencia como algo positivo, así como un amor

adictivo, egoísta, violento, obsesivo, irracional, exigente, inmaduro, insano y lleno de celos.

Es así como a través de los animes de romance se pueden normalizar las relaciones con una gran brecha de edad, las cuales están llenas de violencia, manipulación, insultos, abusos. etc. Pues a partir del anime que consumimos internalizamos conductas que nos ponen en situaciones de vulnerabilidad, muchos dirán que esto es algo que no pasa de la pantalla, algo que no pasa realmente en la sociedad, sin embargo, a continuación mostraré una serie de testimonios sobre chicas que tuvieron alguna relación sentimental con alguien mayor de edad, los cuales fueron recopilados dentro de grupos de Facebook, estos tres testimonios nos muestran la fuerza que tienen los discursos del amor romántico dentro de la sociedad y sobre todo en los jóvenes.

#### ❖ TESTIMONIO 1:

Yo tenía 11 años cuando me encontré con el primer pederasta de mi vida, él tenía más de 23 años. Yo era una morrita normal fan del anime, lo conocí mediante otra amiga menor de edad en el mismo ambiente (cabe destacar que también abusó de ella). ¿Qué tiene que ver el anime con esto? Pues lo siguiente: yo rodeada de anime de este tipo con brechas de edad y que romantizaba van relaciones altamente aducidas no veía lo malo, sinceramente para mí era normal que un hombre muchísimo más mayor que yo intentara cortejarme y se refleja muchísimo en cómo yo consumía este medio. Todas y cuando digo todas es todas las parejas que yo anhelaba y apoyaba en este medio eran con brechas de más de 10 años porque yo estaba trasladando mi realidad hacia lo que consumía. Me imaginaba como una infanta pareja de algún hombre abusivo alcohólico o depresivo con niñas chicas de 15 para bajo. Esas eran el tipo de historias que imaginaba.

Este hombre no solo consiguió contenido explícito de una menor de 12 a 13 años, sino que lo hacía con muchas más, era un alcohólico drogadicto y abusivo que me amenazaba con suicidarse cada que yo no cumplía con sus peticiones y me llamaba "su Loli". Era altamente peligroso e infligió un gran terror en mi cara, así como me infligía terror me daba el amor que no recibía en mi familia. Pues me defendía de ellos y decía que iba a "secuestrarme" porque nuestro amor era como unas parejas en el anime que tanto anhelaba y qué tanto idealizaba (Testimonio anónimo de una mujer de 29 años, 2022).

## ❖ TESTIMONIO 2:

Conocí a este chico cuando tenía entre 11 y 12 años, él tenía 14 o 15, al principio fue una amistad muy bonita hasta que se mudó al otro lado del Estado. Dejamos de hablar por un largo tiempo, hasta que cumplí 15 años, como estaba muy enamorada de él lo invité a la fiesta y volvimos a reencontrarnos y seguir con nuestra amistad. Con el tiempo él empezó a tocar temas de índole sexual, me contaba sus experiencias y toda la cosa. En una ocasión me pidió que tuviera relaciones sexuales, para eso él ya debió haber tenido sus 18 o 19 años y yo mis 16. Al principio dije que no ya que no me sentía preparada o lista para eso, él siguió insistiendo y como niña toda emocionada y bien otaku que romantizaba todo, pensé que realmente yo le interesaba románticamente, y que sería una relación tipo anime que me gustaba tanto, al final accedí, él iba a venir a mi casa en un día que yo estuviera sola, todo ese tiempo realmente me sentía rara, él seguía diciéndome lo linda que era, y recordándome constantemente la amistad que habíamos tenido hace algunos años, se aprovechó de la falta de atención familiar y se colgó de esos buenos momentos que tuvimos para tener su objetivo. Por fortuna, un par de días antes le dije que ya no quería, que no me sentía cómoda y no estaba preparada, él en un principio se enojó y dejó de hablarme por días y me hizo sentir muy mal porque pensé que había arruinado todo, con el tiempo me volvió a mandar mensaje diciendo que entendía que no quisiera y ahí quedó el tema (Testimonio anónimo de una mujer de 25 años, 2022).

## ❖ TESTIMONIO 3:

Cuando tenía unos 14 o 15 años. Tuve una experiencia que tuve con un acosador (Lolicon<sup>100</sup>). Me gustaba mucho estar en grupos donde hacían recomendaciones de películas, series y apenas estaba descubriendo el mundo del anime, allí apareció un tipo que dijo que sería "mi sensei" sobre este tema. Era un hombre mayor de unos 27 años, empezó siendo amable y ganándose mi confianza, yo pasaba por muchas cosas en ese momento y sentía que no tenía con quién hablar así que me abrí totalmente con él. Con el tiempo empezó este "juego" de fingir que era mi "Onii-chan" porque decía que a pesar de estar lejos me iba a "cuidar" como un hermano mayor, sin embargo, a las semanas comenzó a querer controlar todo lo que hacía, quería que mi vestimenta fuera como de niña, que le hablara agudo, que le enviará audios diciendo cosas en específico e incluso me pidió fotos con mi uniforme. Me decía que tenía una cara muy hermosa, que mi piel era lisa como la de una muñeca y que yo "era su propia muñeca" que él había logrado conseguir y se sentía "afortunado de tenerme y que iría por mí para que estuviéramos juntos".

El límite fue cuando empezó a escribirle a mis contactos y decirles que necesitaba que se alejaran de mí porque le quitaban tiempo para estar conmigo se sentía dueño de mí y me veía como una de las figuras que compran en la tienda. Yo ya en pánico de ver lo que está pasando deje de responder y empezó

---

<sup>100</sup> En Japón, el término describe una persona con preferencia sexual por chicas jóvenes que no suelen ser mayores de edad o mujeres adultas con aspecto infantil. También es usado al referirse al género de manga y anime lolicon, donde personajes femeninos de apariencia infantil llamadas lolis son representadas de manera kawaii y erótica (Wikipedia, 2023).

a llamarme todo el tiempo, mandaba mensajes de que se iba a morir sino respondía e incluso fingió un coma solo para que yo respondiera sus mensajes y llamadas, incluso se creó perfiles para fingir ser su mamá, hermano y primo. Me hizo sentir tanta culpa, decía que lo hacía sentir cómo mierda con actitud y que eso no era lo que debía ser una Loli obediente... No pude más y eliminé todo rastro que existiera de mí en redes sociales por más de un año.

Me gustaría decir que todo acaba allí, pero no es así, poco más de un año después volví a abrir un perfil en Facebook como parte de un proyecto de la escuela y este tipo me encontró de nuevo. Todos los días me escribía que debía regresar con mi Onii-chan, qué me estaba portando mal, que iría por mí para que no nos tuviéramos que separar nunca más, yo lloraba de pánico todas las noches y me mandaba videos pornográficos con menores diciendo que así sería cuando estuviéramos juntos o fotos donde el se cortaba las muñecas y me decía que todo eso lo hacia mi culpa, por ignorarlo.

Estuve involucrada con una persona así porque eso miraba que pasaba en los animes, no lo vi como una señal de alarma porque dije “esto es solo ficción y estamos jugando”, nadie se lo toma en serio y bajo esta excusa se colgaron para manipularme y abusar de mí” (Testimonio anónimo de una mujer de 27 años, 2022).

El amor romántico está presente como un ideal a alcanzar. De igual forma esta influenciado por la lógica del mercado, “provocando que la relación de amor se lleve a cabo con el mismo modelo que las relaciones comerciales. Se posee a la pareja al igual que se poseen objetos” (Vega y Bueno, 2018, pág.59).

La idea del amor romántico es la responsable de hacer que mujeres y jóvenes creen que la felicidad depende de la entrega total e incondicional hacia sus parejas. Los mitos del amor romántico son los causantes de desarrollar ideas, creencias e imágenes idealizadas que muchas veces provocan violencia, discriminación y desigualdad, lo cual provoca tolerancia a comportamientos abusivos y una dificultad por relacionarse de manera sana.

Así vemos cómo el amor romántico y los discursos violentos generados por los animes de romance contribuyen como una forma de manipulación patriarcal, porque te enseñan que te debes de olvidar de ti, que tu pareja o el chico que te gusta está primero que todo, primero que tú, que tus sueños, que tus metas, que debes de pensar en tu relación antes que en nada porque para eso viven las mujeres, que debes de ser como una enfermera para tu pareja para ayudarle a arreglar sus problemas emocionales, que debes de maternarlo y cuidarlo, que algo como los límites no existe, que no es violación si tu pareja te obliga a tener coito con él, que tú como pareja debes de ceder ante él en todos los aspectos, que debes de humillarte

por el amor de alguien, que si alguien te cela, te golpea o te maltrata de forma física o verbal es porque te ama y se preocupa por ti y que sin una pareja estás incompleta, pues el único propósito que tenemos como mujeres es el de encontrar a un hombre guapo, que nos soporte, que esté dispuesto a estar con nosotras, casarnos, ser felices con él y si no tenemos esto, no tenemos nada.

Este es precisamente el discurso que muchos animes de romance esconden detrás del amor romántico. Estos animes muchas veces van dirigidos a un público joven, en el cual lo único que ocasiona es que se normalice e incluso se busque como pareja a alguien que se comporte como los protagonistas de estos animes, pues estos se vuelven un tipo de novio "ideal".

## **CAPITULO 5. LA REPRESENTACIÓN EN EL ANIME**

En este capítulo argumento que dentro del anime y el cosplay hay racismo, el cual es un discurso, una estructura, una ideología, un proceso y un problema social que es reproducido y producido a través de los miembros de la comunidad del anime, así como por los medios de comunicación y difusión, Analizo cómo se constituye, transforma y articula dentro del anime y el cosplay.

Para abordar el tema del racismo dentro de la comunidad de anime y cosplay, es preciso abordar en primera instancia la identidad mestiza y en segunda el racismo en México.

En México, el discurso de una nación mestiza ha invisibilizado el racismo que existe dentro del país, esto a causa de que las desigualdades sociales y económicas han sido entendidas solo desde la clase social.

Se enfatizó la importancia de las jerarquías dentro del orden social mediante el ser mestizo, lo cual es:

Una categoría racial que surge como un componente clave del mito ideológico de la formación de la nación mexicana, del mestizaje, a finales del siglo XIX y principios del siglo XX. En dicho proyecto de formación del Estado, ser mexicano(a) es equivalente a ser mestizo(a). Mestizas son aquellas personas que representan la “mexicanidad” y, por lo tanto, aquellas que están más cercanas al modelo del sujeto ideal de la nación mexicana mestiza (Castellanos y Landázuri, 2012, pág.16).

La identidad mestiza fue imaginada como la del sujeto preferido de la identidad nacional, en la cual fue marcada el sentido y pertenencia a la nación, a partir de lo cual se crearon los lazos mexicanos y la mexicanidad.

El mestizaje se convirtió en la piedra angular para la formación de las nuevas naciones latinoamericanas. El mestizaje también comenzó a incorporar procesos morales y culturales de inclusión, dándole sustancia al mestizo como sujeto nacional. La promesa de inclusión del mestizaje no solo encubrió su lógica discriminatoria, sino que también fue paradójicamente un contra-discurso racial promovido por las élites dirigentes e intelectuales, en respuesta a las ideas de pureza y discursos hegemónicos blancos (Moreno,2012, pág.23).

Esta promesa de igualdad a través del mestizaje trajo consigo la idea de que “la raza debe de ser mejorada y que, si esto no se logra, si las apariencias de las personas no se aproximan al ideal blanco, su fracaso recae en la culpa de los individuos por su falta de planificación adecuada y sus deficientes habilidades para ascender social y culturalmente” (Moreno, 2012, pág.24).

El reconocimiento de una identidad mestiza implica la jerarquía donde en lo más alto se posiciona la identidad blanca como la superior, mientras que las demás identidades raciales se posicionan en los niveles más bajos de esta jerarquía.

El mestizaje es por tanto una forma de estimular una falsa inclusión de todos los mexicanos, mientras que este esconde al mismo tiempo procesos de exclusión, discriminación y racismo, los cuales se basan en la premisa de que las personas afrodescendientes e indígenas son inferiores a los mestizos y a las personas de tez blanca. El mestizaje se entiende como una identidad racializada.

Aunque el mestizaje está principalmente relacionado con la cultura, existe un vínculo entre los rasgos físicos de los individuos, en particular el color de piel con el ser mestizo. “Vemos en sí una señal poderosa de la falta de un discurso público sobre el racismo y qué tan silenciada y negada se encuentra la discusión crítica del mestizaje y sus consecuencias” (Moreno, 2012, pág.36).

Las prácticas del racismo recurren a la cultura para normalizar comportamientos, pues mientras el discurso niega el racismo, al mismo tiempo mantiene las diferencias culturales. Es por la capacidad de normalizar ciertas condiciones que el racismo en México se volvió algo irreconocible e irrelevante.

Para Mónica Moreno la “raza” se entiende “no como una serie de características distinguidas fijas sino, un proceso que tiene el potencial para ser moldeado transformado y negociado” (Moreno, 2012, pág.43).

Las prácticas racistas han sido separadas de las ideas de la raza, pues no se habla de ella. Mónica Moreno llama lógicas racistas a las dinámicas que surgen a partir de la existencia de razas. Nos dice que estas lógicas en lo cotidiano han permitido que el racismo se viva como una característica constante que ha sido normalizada. Pues el racismo ha perdido sus vínculos con los procesos de formación de raza, así como su historia, lo cual provoca que pase desapercibido (2012:39). El racismo no se nota, ni se menciona, pues hacerlo visible haría que se cuestionara a

la nación misma, a las distinciones sociales, de clases y al estatus, los cuales son utilizados para explicar las formas de discriminación, exceptuando el racismo.

Mónica Moreno expone dos cuestiones del racismo, la primera es la idea de “mejorar la raza” y la segunda es la forma del lenguaje para reafirmar la existencia de las “razas”, con el fin de sostener que es posible mejorar la raza, una aceptación de la existencia de algo que llamamos raza debe tener lugar. Raza es un objeto categórico básico que ha significado el establecimiento de la diferencia. Nombrar y evaluar se convierten en prácticas en las cuales el poder opera y se expresa. “La posibilidad de nombrar la raza como una realidad, permite extender y de evaluarla en términos de otro diferenciado, permite extender su autoridad (Moreno, 2012, pág.42).

El mestizaje es condicional, pues es un proceso social y cultural, en el cual se pueden obtener características “mejores” a través de la educación, el matrimonio, o la adopción de ciertas prácticas culturales. El mestizaje es por lo tanto productor de características que ya están fijadas y atribuidas a individuos dentro de categorías raciales, mediante las cuales se definen a ellos mismo y su valor social.

Si existe la idea de que se puede “mejorar la raza”, entonces está la idea de que algo está mal, defectuoso, imperfecto o no sirve, así que puede ser mejorado o se puede componer para ser mejor.

“Tales distinciones entre condición y esencia también se relacionan con lo que he estado llamando ‘lógicas racistas’. Lo que una lógica racista hace es desconectar la experiencia personal del racismo del contexto social más amplio que lo reproduce, y también borra los vínculos con su proceso histórico de formación. De esta manera, la lógica racista distribuye la intensidad del racismo para convertirlo en tolerable o llevadero y cotidiano. Cuando se opera a través de dicha lógica, el racismo pierde su nombre y sus referentes; el racismo se distribuye en la vida diaria y de convierte en el ‘así son las cosas’” (Moreno, 2012, pág45).

Es así como pese a la existencia de un racismo que se manifiesta en todos los espacios de la vida social, sigue siendo negado en México, pues en el contexto mexicano, bajo la premisa de que todos en México somos mestizos se negó el racismo, pues los prejuicios raciales son relacionados con las discriminaciones sociales y de clase, manteniendo así el racismo sutil y enmascarado.

Alicia Castellanos y Gisela Landázuri nos dicen que entienden al racismo como la creencia de que ciertos seres humanos son mejores que otros, como una idea que

postula que la apariencia física está unida a la cultura, las cualidades morales y las capacidades intelectuales (2012, pág.159).

El pensamiento racista ubica al cuerpo como la forma de valerse, pues se cree que el aspecto físico es el que determina el comportamiento o la forma de pensar. El racismo implica una jerarquización la cual produce desigualdades donde unos están arriba y otros abajo, las cuales se justifican como naturales. El racismo es una relación social de poder y dominación que se manifiesta mediante comportamientos “normales”.

En el México del siglo XXI, no habría “güeros” y “nacos” si antes no se hubiera separado a “españoles”, “criollos”, “mestizos”, “indios”, “negros” y “chinos” bajo el régimen colonial español y luego si el México independiente no hubiera discriminado a estos grupos. Desde hace cinco siglos el poder y el privilegio en nuestro país pertenecen primordialmente a los “blancos” y los que no lo son, o no lo parecen, han sido privados de diversas maneras de sus derechos (Navarrete, 2016, pág.43).

El mestizaje es un proceso mediante el cual la cultura mexicana ha sido racializada y permitiendo así la reproducción de las prácticas racistas, mientras se niega al racismo, pero manteniendo las diferencias culturales. El mestizaje se convierte en un instrumento mediante el cual se miden los procesos de blanqueamiento. Hay que entender el mestizaje como una ideología política hegemónica, una promesa social y racial de igualdad, una experiencia racializada, una lógica racista, mediante al cual se distribuyen los privilegios y se excluye dentro de la sociedad.

Las prácticas del racismo en México son casi o por completo irreconocibles por la sociedad, esto a causa de la complejidad de la cotidianidad del racismo y a las diversas prácticas cotidianas racistas que lo naturalizan y hacen que este sea percibido como “lo normal” o “como son las cosas”.

El mestizaje es por tanto una forma de estimular una falsa inclusión mientras que esconde al mismo tiempo procesos de exclusión, discriminación y racismo, los cuales se basan en la premisa de que las personas afrodescendientes e indígenas son inferiores a los mestizos y a las personas de tez blanca.

“Vemos en sí una señal poderosa de la falta de un discurso público sobre el racismo y qué tan silenciada y negada se encuentra la discusión crítica del mestizaje y sus consecuencias” (Moreno, 2012, pág.36).

Las prácticas del racismo recurren a la cultura y en el caso de México, al mestizaje, para normalizar comportamientos, pues mientras el discurso niega el racismo, al mismo tiempo mantiene las diferencias culturales. Es por la capacidad de normalizar ciertas condiciones que el racismo en México se volvió algo irreconocible e irrelevante

El tema del racismo dentro del anime fue de gran importancia ya que en diversos animes cuando se tiene algún personaje negro o mexicano (los cuales son pocos) encontramos estereotipos, representaciones imprecisas y exageradas en personajes que deberían reflejar tanto la apariencia física de las personas mexicanas, como las personas afrodescendientes.

Esto podemos ejemplificarlo con diversos personajes de anime como:

**Mr. Popo:** Es el ayudante de Kamisama (Dios). Lo acompaña durante todo Dragon Ball y es el encargado de atender a los visitantes que llegan al Templo Sagrado. Tiene una personalidad calmada y bondadosa. Es hospitalario cocinando para los invitados y lavando la ropa de buena voluntad. Tiene habilidades para la artesanía.



Imagen de Mr. Popo del anime de dragón ball. Imagen tomada de : <https://www.pinterest.com>.



**El Oficial del Estado Mayor Black:** Es el Oficial del Estado Mayor y ayudante del jefe del Ejército Red Ribbon. Black lleva a cabo todas las órdenes del comandante Red. Es un hombre bastante sereno que al principio le es fiel a su comandante.

Imagen de Daz Bonez del anime de One Piece. Imagen tomada de la página: <https://www.pinterest.com>.

**Simon Brezhnev:** Es un empleado de "Sushi de Rusia". Simon es un hombre grande y alto, de nacionalidad rusa, descendiente de afroamericanos, por lo que tiene la piel de color marrón. Se muestra con una personalidad pacifista y trata a todas las personas que pasen por el restaurante de sushi de una forma amigable, su aspecto hace que se espanten.



Imagen del personaje de Simon Brezhnev. Imagen tomada de la página: <https://www.pinterest.com>.



**Superalloy Blackbuster:** Es el único héroe afrodescendiente del anime de One Punch-Man<sup>101</sup>. Es un hombre muy alto, calvo y de piel oscura, con labios notablemente grandes, ojos oscuros redondos, cejas gruesas y es extremadamente musculoso. Respeta a otros héroes, es alguien que se preocupa profundamente por los demás y trata a los que encuentra con cortesía y respeto.

Imagen de Superalloy Blackbuster del anime de One Punch-Man. Imagen tomada de la página: <https://www.pinterest.com>

Después de mostrar a los personajes anteriores podemos notar algo que todos tienen en común, están sujetos a un papel de subordinación, sin la posibilidad de subir de rango, de servir a los demás, si bien Superalloy Blackbuster es un superhéroe, hay que tomar en cuenta que no es un personaje principal, sino un personaje de relleno.

<sup>101</sup> Es un manga/anime. Se centra en Saitama, un superhéroe calvo y extremadamente fuerte que se muestra abrumado por la ausencia de un verdadero desafío y que continuamente busca a un oponente digno de su poder.

Estos personajes además son estereotipos de las personas afrodescendientes (labios gruesos, ojos pequeños, cabello rizado, sus personajes están sujetos a un papel de subordinación), no aportan mucho a la trama y al final es un personaje que es invisibilizado a lo largo del anime.

O bien los personajes negros o morenos son mostrados como los antagonistas, villanos o enemigos de los protagonistas (los cuales por lo regular son personas blancas).

Ejemplos de esto son:

**Daz Bonez:** Es un personaje de One Piece, el cual es apodado también como El Sicario, este se unió a Baroque Works (una organización criminal) como el agente oficial masculino de mayor rango; llamado, Mr. 1. Es un hombre de gran altura, su cuerpo es fornido, con piel morena y cabeza rapada, tiene una única ceja y los labios notablemente gruesos.



Imagen de Daz Bonez del anime de One Piece. Imagen tomada de la página: <https://www.google.com>.



Imagen de Gem de la Frontera del anime de One Piece. Imagen tomada de la página: <https://www.google.com>.

**Gem de la Frontera:** Más conocido por su alias Mr. 5, fue un agente oficial de la organización criminal Baroque Works. Es el antagonista principal del arco de Whiskey Peak y antagonista secundario del arco de Little Garden, del anime de One Piece. Es un hombre alto de piel oscura y con el pelo negro, corto.

**Scar:** Este personaje aparece primero como un personaje misterioso dentro del anime de Full Metal Alchemist, con su brazo tatuado, mediante el cual tiene un conocimiento innato pero parcial de la alquimia, lo cual utiliza para aniquilar a Alquimistas Estatales (como los protagonistas). Este personaje se caracteriza por su tez oscura, sus ojos rojos y el rasgo más característico de este personaje, es una gran cicatriz en forma de equis en su cara.



Imagen de Scar del anime de Full Metal Alchemist. Imagen tomada de la página: <https://www.pinterest.com.mx/pin/57913545199922866/>

Dentro de la sociedad, con el paso de los años y a través de los medios de comunicación y difusión se incorporan una serie de reflejos dentro del imaginario, por lo que se tienen reacciones inmediatas cuando nos relacionamos socialmente. “Quiénes por su aspecto físico pertenecen a nuestro grupo y quiénes no, quiénes son amenazantes y ameritan una reacción de desconfianza e incluso de violencia, quiénes son deseables y merecen un buen trato, quiénes son despreciables y provocan molestia” (Navarrete, 2016, pág.55).

De esta forma se relaciona el tono de la piel con la criminalización, pues se muestra que las personas negras o morenas son las “malas”, las no deseadas y “lo malo” dentro de la sociedad.

Ahora bien, dentro del anime no solo encontramos estereotipos y representaciones imperfectas de personajes afrodescendientes masculinos sino también femeninos (los cuales son pocos, ya que existe una falta de representación de personajes negros), por ejemplo:

**Miss Monday:** Es parte de la organización criminal de Baroque Works en el anime de One Piece, con la cual pelea contra Zoro (uno de los personajes principales del anime). Miss Monday es una mujer de aspecto muy musculoso, tiene la piel oscura y el cabello rosado decorado con un par de clips.



Imagen de Miss Monday del anime de One Piece. Imagen tomada de la página: <https://www.pinterest.com.mx/pin/273593746099569316/>

**Krone:** Se le conoce como Hermana Krone, es un personaje secundario de la serie The Promised Neverland, era una cuidadora que ayudó a administrar el orfanato Grace Field House con Isabella (su jefa que, por cierto, es una mujer blanca). Krone poseía un físico grande, musculoso e intimidante, que junto con sus expresiones faciales igualmente intimidantes la hacían parecer dominante, aunque a menudo llevaba una sonrisa brillante y cálida. Tenía el pelo negro corto en un afro, ojos marrones con pestañas largas, labios muy gruesos y piel oscura. Su rostro está en forma de cara rectangular pero puntiaguda.

Durante gran parte del anime vemos cómo Krone se esfuerza mucho por obtener el puesto de su jefa, hace más tareas del hogar, cuidar de los niños, trata de ganarse al sindicato, pero por más esfuerzos que haga no llega a lograr su objetivo.



Imagen de Krone del anime de The Promised Neverland.  
Imagen tomada de la página:  
<https://www.pinterest.com.mx/pin/583497695471492204/>

El discurso del racismo está presente en el anime, pero es un discurso que se produce y reproduce mucho más dentro del Cosplay, ya que dentro de esta comunidad de fans (Facebook, Instagram, TikTok) es muy notorio cómo se discrimina a las personas que no son ni blancas ni poseen rasgos europeos.

Hay que distinguir entre discriminación y racismo, pues la consiste en una doble articulación, la primera por un acto de diferenciación del otro y la segunda por una exclusión. Sin embargo, estas discriminaciones no se presentan de manera aislada, el tono de piel, la clase económica, social y el género se refuerzan entre sí. La discriminación va desde burlas hasta las agresiones físicas.

Los individuos y sociedades que se asumen a sí mismos como blancos o mestizos discriminan a las personas afrodescendientes, de tal forma que estos se encuentran arraigados a estereotipos racistas, como lo son los físicos, por ejemplo, labios gruesos, ojos pequeños, cabello afro, así como los de conducta, por ejemplo, se ve a las personas afrodescendientes como flojas, salvajes, inferiores social, intelectual y culturalmente.

El racismo “constituye un tipo de discriminación el cual se basa en los rasgos o características raciales. El racismo constituye una discriminación efectuada por las adscripciones raciales atribuidas a un individuo o colectividad” (Restrepo,2012, pág.171).

El racismo es ejercido mediante el discurso y las prácticas, afectando así a las personas que son objeto de la discriminación racial, sin embargo, el racismo no solo puede dirigirse hacia otros individuos o comunidades, sino que también hacia el sí mismo, pues el racismo se interioriza de tal manera que se empieza a atribuir al individuo mismo. En el caso del cosplay este funciona cuando los cosplayers afrodescendientes o morenos deciden no realizar algún cosplay para no ridiculizar al personaje con su tono de piel, causando así un autodesprecio.

Ejemplo de ello es el siguiente testimonio:

*Yo soy algo morena y para mí el cosplay es una representación casi exacta y pues por eso solo haría cosplay de personajes con mi tono de piel, no de piel clara porque quedaría mal (Dana, 2022).*

Así vemos como el racismo va más allá de las imágenes, pues los cosplayers son insultados, ridiculizados, discriminados y muchas veces violentados cuando se disfrazan como algún personaje que es blanco y se les dice que su cosplay es pésimo y que no deben seguir haciéndolo por “respeto” al personaje.

En mis entrevistas cuatro personas me dijeron que empezaron desde pequeños a vestirse como personajes que les gustaban para eventos de disfraces, fiestas, eventos de sus escuelas etc. A partir de ahí les pareció divertido porque se metían en el personaje y les gustaba mucho mirarse al espejo y ver que eran un personaje que les gustaba y que admiraban. Pero al mismo tiempo cuentan que han recibido muchos comentarios de odio, insultándoles por su apariencia física, recibiendo comentarios tales como:

*Te quedaría mejor si fueras blanca (María, 2022)*

*Tía, ¿sabes? ese cosplay te quedaría mejor y serías mucho más guapa si fueses blanca (Fernanda, 2022)*

*Cosplayer color humildad (Tristán, 2022)*

*El cosplay no te queda porque eres negra y se ve mal (Humberto, 2022)*

*Me van a criticar, pero es que a los blancos se les ve más bonitos los cosplay y los maquillajes fuertes y a los morenos solo se les ve bien los maquillajes suaves (Gacha X, 2022)*

*Con ese maquillaje y ese cosplay, ya no se ve como esclava ya se ve que se unió al circo rodante (Alana, 2022)*

En los espacios de anime y convenciones de cosplay podemos identificar que son espacios principalmente dominados por personas blancas y Bryan Jenkins (2020), nuestra que en el caso de Estados Unidos son espacios principalmente dominados por hombres blancos. Así, como resultado de esto las mujeres negras, las personas no binarias y las personas afrodescendientes están sujetos a una marginalización dentro de este espacio.

Sin embargo, dentro de estos espacios, los participantes blancos defendieron el uso de la cara negra ("Blackface", el uso de prácticas de maquillaje limitando a alguien y de esta forma humillar, estereotipar y burlarse de las personas afrodescendientes) dentro del cosplay, pero simultáneamente impusieron limitaciones a las minorías sobre qué tipo de personajes interpretar, pues varias personas utilizan la idea de que un cosplay debe de ser exactamente igual, desde su vestimenta, sus ojos, cabello, físico y tono de piel.

Vásquez Cinthia nos dice que "El Blackface se ha vuelto una gran polémica dentro del mundo del cosplay ya que se ha acusado a muchos de racistas. La mayoría de cosplayers recomiendan usar el tono natural de cada persona, sin importar que no coincida con la del personaje. El Blackface resulta ser una práctica prohibida dentro de la comunidad. Pero aun así la diversidad de tonos de piel naturales no es aceptada" (2020, pág.68).

De este modo los rasgos físicos como lo son el cabello, color de piel, tamaño de los labios etc. Se fueron configurando históricamente como indicadores

racializados para agrupar a los individuos mediante grupos raciales, se marcaban las jerarquías, los europeos eran superiores mientras que los demás ocupaban un lugar inferior.

El núcleo del imaginario racial consiste en que los rasgos físicos son dados mediante la naturaleza, pues implica que se dé dependiendo de ciertos indicadores corporales obtienen habilidades, cualidades, moral y características determinadas. La marcación racial de los cuerpos ha contribuido a establecer distinciones y jerarquizaciones naturalizadas.

Los cuerpos racializados existen dentro de regímenes de corporalidad situados, por lo que la marcación racial de un cuerpo está determinado por el contexto, así como por la dimensión, por lo que las marcaciones raciales se han transformado históricamente.

“Las marcaciones raciales producen cuerpos racializados que deben ser comprendidos en su situacionalidad, historicidad y relacionalidad constitutivas. La imaginación racial antecede y sobrevive a la emergencia y colapso de los efectos de la verdad del racismo científico por lo que puede estar troquelando de diversas maneras las percepciones de los cuerpos propios” (Restrepo, 2012, pág.197)

A partir de esto, podemos ver cómo los y las cosplayer pueden ser capaces de combatir, pero también de reforzar la marginalización dentro de sus espacios físicos de convivencia, esto mediante las fronteras simbólicas que existen dentro de la comunidad del cosplay manteniendo así su comunidad “pura” dando así a las culturas significado e identidades únicas. De este modo al marcar la diferencia se expulsa cualquier cosa o individuo que se defina como impura dentro de la sociedad.

Así vemos como el racismo no es solo una serie de acciones individuales vinculadas a prejuicios o creencias, sino que es un conjunto de ideologías y prácticas sujetas a una estructura de dominación. Pues el racismo se concibe como una relación de poder entre individuos y de igual forma el racismo es un problema social, pues está arraigado en una estructura ideológica y social, el racismo implica una jerarquía donde unos son más o menos que otros, lo cual produce una desigualdad social, las cuales son concebidas como naturales, por lo que el racismo es entonces una relación de poder y de dominación lo que se manifiesta a través de comportamientos “normales”, como lo son las burlas, chistes u ofensas en forma de humor, lo que hace que el racismo sea algo irrelevante y pase desapercibido.

Ejemplos de cosplayers que fueron criticadas, acosadas y rechazadas porque su personaje es blanco y no negro, aunque sus cosplay estuvieran bien realizados, su maquillaje fuera impecable, el cosplay no es canon y por lo tanto no es aceptable para algunos miembros de la comunidad:

Cuando me vestí de Sailor Moon, la gente dejaba comentarios que se referían a mí como una "negra Moon" o me llamaban la versión negra de dicho personaje (Mim,2019)



Imágenes de la cosplayer Mim. Tomadas de la página: [Pinterest - México](#)

En comparación con las cosplayers que no son negras, el nivel esperado de precisión dentro del cosplay que enfrentan las mujeres negras de la comunidad es notorio, inclusive para algunos cosplayers, la reacción es tal que puede hacer que se sientan no deseados dentro de su propia comunidad.

Así las mujeres negras aparte de lidiar con el acoso, el sexismo, la sexualización e hipersexualización, también tienen que lidiar con el racismo y la vergüenza corporal a la hora de hacer cosplay pues "necesitan" aparte de ser bonitas, tener un cuerpo "perfecto" (medidas 90, 60, 90) o personificar perfectamente al personaje, tener la piel blanca.

De igual forma dentro del anime, el cosplay y en los espacios de encuentro de anime podemos observar la intersección de diversas relaciones de poder tales

como: el género, la sexualidad, la racialización y la clase, como nos dice Collins, las barreras discriminatorias tales como la “raza”, género, etnia, clase, sexualidad, discapacidad, edad, no funcionan de manera aislada, sino que funcionan mutuamente como factores excluyentes (Collins, 2019[2016]).

### **5.1. Racismo dentro del Live Action de One Piece**

El nueve de noviembre de 2021, Netflix mostró al elenco encargado de representar a Luffy, Zoro, Nami, Usopp y Sanji en el Live Action <sup>102</sup> de One Piece, sin embargo, a los pocos minutos de este anuncio los fans y consumidores de anime tuvieron diversas opiniones en su mayoría negativas y prácticamente rechazaron a los actores de Luffy<sup>103</sup> (Iñaki Godoy) y Usopp<sup>104</sup> (Jacob Romero Gibson), por dos simples razones:

1) La primera fue porque los actores no eran fieles al físico de los personajes, 2) la segunda razón es que sus nacionalidades no eran igual a la de los personajes, en este caso se remarcó mucho que el actor encargado de darle vida a Luffy era de origen mexicano (cabe resaltar que canónicamente la nacionalidad de Luffy es Brasileño ), moreno, de cabello ondulado y para ellos “feo” por lo que esto generó un gran rechazo y burla hacia el actor, por el hecho de ser mexicano y para algunos un mexicano no es lo suficiente bueno para representar a alguien tan importante del anime como la es Luffy.

*Nos prometieron un Luffy brasileño ¿y obtuvimos uno mexicano?,  
que decepción (F,2021)*

*Que porquería, ese negro no se merece ser Luffy (A,2021)*

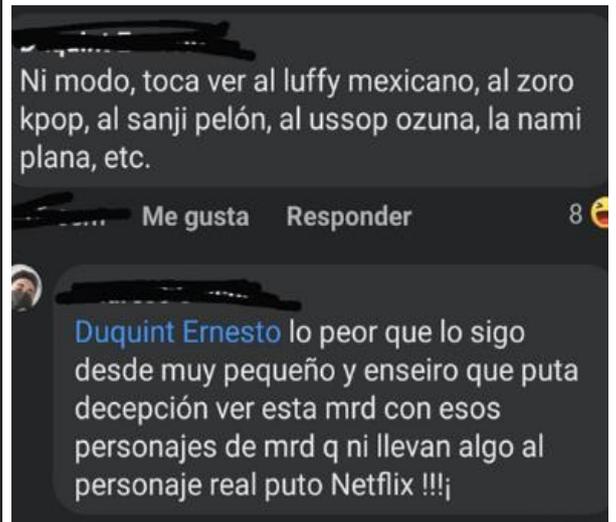
*Tendremos un Luffy color humildad (J,2021)*

---

<sup>102</sup> El Live Action es una forma de hacer películas usando actores y actrices reales pero que están basadas en animaciones 2D.

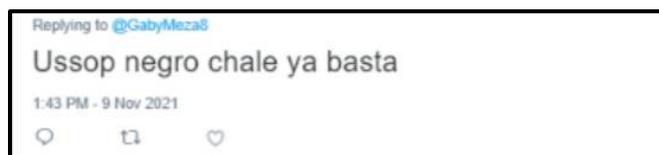
<sup>103</sup> Es el capitán de la tripulación de “Los sombreros de paja”. Es un personaje de ficción y el protagonista del anime y manga One Piece creado por Eiichirō Oda. Su cuerpo está hecho de goma

<sup>104</sup> Es miembro y francotirador de la tripulación de Los Piratas de Sombrero de Paja.



Capturas de pantalla de algunos comentarios de Facebook  
Imagen tomada de:  
<https://www.cinepremiere.com.mx/one-piece-netflix-live-action-reparto.html>

Otro actor rechazado es el que encarnará a Usopp ya que el actor es negro, lo cual generó comentarios en forma de burla como: “¿negro? ¿Usopp es negro?” o “Usopp de Latino América” y Usopp canónicamente es africano.



Imágenes de algunos comentarios de Facebook después de ver al actor que interpretara a Usopp. Imagen tomada de: <https://www.cinepremiere.com.mx/one-piece-netflix-live-action-reparto.html>

El veintiséis de marzo de 2022, Netflix anunció a los demás actores del elenco de la serie *Live Action* de *One Piece* y como la vez pasada los comentarios y las críticas negativas no se hicieron esperar, esta vez fue el actor que interpretará a Arlong<sup>105</sup> (McKinley Belcher III) uno de los villanos de la serie. Como en el caso de

<sup>105</sup> Es un goyjin (pez con forma humana) tiburón sierra capitán de los Piratas de Arlong y es el principal antagonista del arco de Arlong Park, en el anime de One Piece.

Usopp (Jacob Romero Gibson), este actor también fue criticado y humillado por ser negro, lo cual generó comentarios como:

*¿Porque Arlong es negro? ¿Cómo van a convertirlo en un pez azul? (Adrián, 2022)*

Espero que el tipo por lo menos mida ocho pies de altura y que la pintura azul le quede bien, pero creo que se verá muy oscuro por su color, él no debería de interpretar a Arlong. (Gabo, 2022)

*Espero que caiga como un saco de papas al suelo esta basura. (Tomas,2022)*

*Arlong no debería de ser interpretado por un negro, que locura es eso, tendría que ser interpretado por un blanco. (Alma, 2022)*



Imagen del actor que interpretara a Arlong y algunos comentarios de Facebook Imagen tomada de:

<https://elcomercio.pe/respuestas/quienes-son-los-actores-que-seran-los-nuevos-personajes-en-el-live-action-de-one-piece-animes-de-netflix-tdex-revtli-noticia/>

Sin embargo, para muchas personas el que hayan elegido a un actor negro fue una buena decisión, pues es justo en este arco del anime donde se habla del racismo, la discriminación, el rechazo y el odio que sufre la “raza” Gyojin (peses con forma humana o sirenas). Durante este arco de *One Piece* vemos que, al inicio de la gran era pirata hecho que acontece luego de la muerte de Roger<sup>106</sup>, la isla Gyojin<sup>107</sup> se volvió una zona muy visitada y transitada debido a que los piratas que se dirigían al nuevo mundo y los Marine que los perseguían tenían que pasar por este camino para poder llegar, es así como en la isla gyojin se empezaron grandes olas de secuestros y ventas de tritones y gyojines en el exterior como esclavos. En dicho arco se nos revela el racismo y la discriminación por la cual han sufrido los gyojin en mucho tiempo, esto por su aspecto diferente lo cual lleva a que muchos sean vendidos como esclavos siendo los más prestigiosos las sirenas. Dentro de *One Piece*, los gyojin son la representación en *One Piece* de las personas afrodescendientes, ya que estos sufrían lo mismo en el pasado mostrando Oda mucho realismo en esta historia de estos personajes.

Así como paso con McKinley Belcher III y Jacob Romero Gibson, tenemos otros dos casos iguales dentro del cast del Live Action de *One Piece*, el primero es el de Colton Osorio, un niño de apenas doce años que será el encargado de interpretar a Luffy de niño. El también sufrió rechazo por su color de piel, recibió comentarios ofensivos y burlas.

*Como siempre Netflix cxgxndola monumentalmente. (Michel, 2022)*

*Para Netflix lame Qlos Ngrxs, la infancia de Luffy fue demasiado negra. (Rodrigo, 2022)*

*Luffy Negro Monkey. (Alma, 2022)*

---

<sup>106</sup> Gol D. Roger, mejor conocido como Gold Roger. Fue el capitán de los Piratas de Roger, siendo a su vez conocido como el Rey de los Piratas, título que le fue concedido tras conquistar todo el Grand Line, y al ser el dueño del legendario tesoro conocido como One Piece.

<sup>107</sup> Es el hogar de los gyojin y los tritones.

Qué asco que hayan puesto a alguien negro a interpretar a Luffy, va a ser un asco de película. (Jorge, 2022)

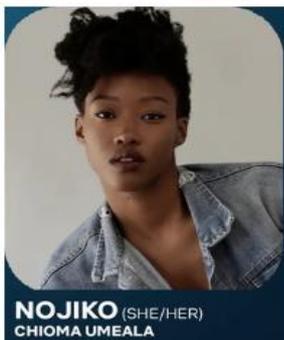


Imagen del actor que interpretara a Luffy de niño. Imagen tomada de la página: <https://elcomercio.pe/respuestas/quienes-son-los-actores-que-seran-los-nuevos-personajes-en-el-live-action-de-one-piece-animes-de-netflix-tdex-revtli-noticia/>

Otro ejemplo es Chioma Umeala, la actriz que interpretará a Nojiko, pues ella recibió burlas, críticas, rechazo y comentarios racistas por parte de la comunidad que ve One Piece.



## Anime



## Netflix Adaptation



Imágenes de la actriz que interpretara a Nojiko. Imagen tomada de: <https://elcomercio.pe/respuestas/quienes-son-los-actores-que-seran-los-nuevos-personajes-en-el-live-action-de-one-piece-animes-de-netflix-tdex-revtli-noticia/> Capturas de pantalla de algunos comentarios hacia la actriz. Capturas propias tomadas desde Facebook

Imágenes de la actriz que interpretará a Nojiko. Imagen tomada de: <https://elcomercio.pe/respuestas/quienes-son-los-actores-que-seran-los-nuevos-personajes-en-el-live-action-de-one-piece-animes-de-netflix-tdex-revtli-noticia/>  
Capturas de pantalla de algunos comentarios hacia la actriz. Capturas propias tomadas desde Facebook



Se podría argumentar que esto no es racismo, sino simple fanatismo al anime y por ende que tiene la idea de que los actores y actrices deben de ser iguales a los personajes del anime, para así respetar su esencia, personalidad y lo que transmiten, pero ¿Por qué solo los actores negros son quienes reciben críticas y rechazo? y ¿Por qué no pasa con el resto de las actrices y actores blancos dentro del cast, aunque no sean iguales o similares al personaje?

Por ejemplo, el actor que interpretará al Capitán Morgan, el cual era un capitán de la Marina a cargo de la base Naval, de apariencia morena, de cabello rubio y de constitución endeble, es un hombre fornido y recio, de músculos marcados con una expresión intimidante y un carácter egocéntrico y malhumorado. Este personaje será interpretado por Langley Kirk Wood, un actor de tez blanca, ojos azules y cabello marrón.

Aunque el actor no se parezca físicamente al personaje del capitán Morgan, esto no les importó a los fans, pues la mayoría apoyó al actor y argumentaron que aún no está caracterizado como el capitán Morgan, pero con el traje, maquillaje y accesorios se verá exactamente como él y que no tienen que hacer comentarios negativos, ya que se le debería de dar una oportunidad de demostrar cómo representa al personaje.



Imágenes del actor Langley y el personaje al que interpretará.  
Imagen tomada de: <https://elcomercio.pe/respuestas/quienes-son-los-actores-que-seran-los-nuevos-personajes-en-el-live-action-de-one-piece-animes-de-netflix-tdex-revli-noticia/>

Esto sucede a causa de que el Racismo se ha centrado en las diferencias físicas de los grupos sociales, el color de la piel se utiliza para determinar quienes tienen más acceso a las instituciones, edificios o quien debe de ser vigilado, cuestionado o excluido y quién es considerado como sospechoso de actividades criminales. El racismo inventó una falsa jerarquía entre las razas, pues la blancura se asocia con el éxito, la riqueza, el privilegio, lo bueno y bonito, mientras que la tez morena o afrodescendiente se vinculan con la criminalidad, los vicios, la pobreza, marginalización, lo malo y lo feo dentro de la sociedad.

Moreno Mónica nos dice que, “el conocimiento de una identidad racial, como mestiza, indígena o negra, implica una el posicionamiento específico de tales identidades en los niveles más bajos de una jerarquía racial. En dicha jerarquía la identidad “blanca” está arriba como una característica inherente de este sistema” (2012, pag. 28).

Así, el cuerpo representa la diferencia, pues el cuerpo se transforma en un discurso mediante el cual la gran parte de este consiste en un conocimiento racializado, de este modo las personas afrodescendientes son reducidas a los

significantes de su diferencia físicas y morales, como lo son los labios gruesos, cabello rizado, cara y nariz ancha, la fantasía de que el pene negro es grande, Los negros son inmorales, flojos, sexuales etc.

Pero, la diferencia nos dice Stuart Hall, es “necesaria tanto para la producción de significado, la formación de lenguaje y cultura, para identidades sociales y un sentido subjetivo del sí mismo como sujeto, esta diferencia es amenazante, un sitio peligro, de sentimientos negativos, de hendidura, hostilidad y agresión hacia el otro” (Hall, 2010, pág.423).

Vemos entonces que, a los fans no les molesta el hecho de que un actor sea físicamente diferente al personaje, sino que, lo que verdaderamente molesta es el hecho de que un actor o actriz de tez morena o afrodescendiente represente a personajes de un anime tan importante y conocido como lo es One Piece. Los fans reproducen los prejuicios, discursos y las prácticas del racismo, los cuales son un producto de la historia centenaria de desigualdad y discriminación.

Así, los fanáticos del anime rechazan a los actores morenos y afrodescendientes a causa de los prejuicios y estereotipos arraigados en la historia social. Pues el racismo es una lógica que se estructura y subyace dentro de la vida cotidiana de los individuos, una lógica que privilegia la blancura sobre lo moreno o lo afrodescendiente.

La manera en que estas diferencias se reproducen ayudan a mantener la separación entre los grupos. Por ejemplo, la idea de que la belleza se asocia a la piel más blanca y a los rasgos más europeos y que los rasgos físicos fuera de estos son despreciados, pues ser blanco y güero<sup>108</sup> es más deseable que ser moreno o afrodescendent

---

<sup>108</sup> En México se le dice güeros a los de cabello rubio, y gente muy blanca.

## **CAPÍTULO 6. UN NUEVO CAMINO SE HA** **ABIERTO**

En este este último capítulo mostraré cómo se está luchando contra todos los discursos discriminatorios, cosificantes, violentos y racistas dentro de diversos animes, así como mostrar los nuevos discursos que se están creando.

Después de leer los capítulos anteriores, podría darse la idea de que todo dentro del anime es malo o dañino para los y las consumidoras de anime y aunque el 95% del anime sea así, el otro 5% es la excepción (aunque no del todo). Vemos cómo, animes en donde solo utilizan a las mujeres para realizar fanservice, sexualizarlas o cosificarlas. Animes donde representan a las mujeres como una persona tímida, sumisa, inocente, sin personalidad, sin sueños, aspiraciones, sin criterio propio y dependiente siempre de un hombre. Pero, también hay animes como One Piece, Jujutsu Kaisen, Boku No Hero<sup>109</sup>, dentro de los cuales las mujeres tienen un papel fundamental, son representadas como personajes fuertes que no necesitan de ningún hombre, que han crecido por su cuenta crecido por su cuenta y con su esfuerzo sin depender de alguien, mujeres con sueños, metas, aspiraciones, objetivos; mujeres que no necesitan de ninguna relación amorosa para sentirse completas o realizadas, mujeres que inclusive llegan a ser más fuertes que los protagonistas y a las cuales se les da el desarrollo que merecen.

Ejemplos de esto son personajes como:

NAMI (One Piece).

Es apodada como la Gata Ladrona. Es una pirata y es la navegante de los Piratas del Sombrero de Paja, así como una de las protagonistas de la serie.

Nami es una persona autoritaria, avara, manipuladora, desinhibida, temperamental y temerosa ante ciertos peligros. Demuestra valentía, amabilidad y

---

<sup>109</sup> Es una serie de manga escrita e ilustrada por Kōhei Horikoshi. Nos narra la historia de una serie de jóvenes, cuyo sueño es convertirse en héroes profesionales y salvar a las personas.

respeto por las personas que estima. Es uno de los Mugiwaras<sup>110</sup> más inteligentes y maduros de su tripulación, y la tercera persona más inteligente del East Blue (Mar del Este).

El sueño de Nami es dibujar el primer mapa de todo el mundo, esto a causa de la promesa que le hizo a su madre.

Nami pasó la mayor parte de su vida robando dinero a numerosas personas y piratas, para recomprar su aldea a los Piratas de Arlong, lo cual le otorgó un nivel muy alto de capacidades físicas. A lo largo de anime demostró una agilidad excepcional y una increíble fuerza en las piernas, también es físicamente muy fuerte, aunque no es tan hábil en combate. Cuando luchaba contra Kalifa (una asesina), Nami resistió un fuerte ataque de ella, también sobrevivió a la inhalación de toxinas tan venenosas que pueden matar rápidamente si se inhalan repetidamente. También apoyó a Luffy en una pelea de once horas con Charlotte Cracker, uno de los miembros más poderosos de los Piratas de Big Mom, lo que demuestra que tiene un alto nivel de resistencia.

Después de dos años de tener un entrenamiento exhaustivo, las capacidades físicas de Nami mejoraron enormemente junto con sus habilidades de combate con el Clima-Tact<sup>111</sup>, siendo ahora capaz de enfrentarse a oponentes más fuertes por sí sola.

Un ejemplo de esto se ve cuando fue capaz de desviar fácilmente un ataque de un gyojin<sup>112</sup>, el cual posee diez veces la fuerza de un humano y también consiguió derrotar a Brulee, una poderosa hija de Big Mom<sup>113</sup>.

Nami es una navegante muy hábil y una cartógrafa de gran talento, es capaz de formular ecuaciones avanzadas en cuestión de minutos para predecir un curso de acción preciso, también tiene una capacidad sobrenatural para percibir los cambios en el clima, haciéndolo incluso solo con su cuerpo. Estas habilidades han convertido a Nami en una experta en meteorología. Es capaz de predecir continuamente y con

---

<sup>110</sup> Los Piratas de Sombrero de Paja (Mugiwara) principalmente conocidos como la tripulación de Sombrero de Paja. Se les conoce como los de sombrero de paja, por el característico sombrero de su capitán.

<sup>111</sup> Es el arma característica de Nami, el cual tiene apariencia de bastón y tiene la capacidad de crear y cambiar múltiples tipos de clima.

<sup>112</sup> Poseen un cuerpo entero basado en un pez, pero con apariencia de humano.

<sup>113</sup> Charlotte Linlin más conocida como Big Mom (Gran Mamá), es la capitana de los Piratas de Big Mom y fue uno de los Cuatro Emperadores que gobiernan los mares del Nuevo Mundo.

exactitud diversas condiciones meteorológicas normales y también es capaz de predecir y manejar las condiciones meteorológicas antinaturales e inexplicables.

Además de sus habilidades de navegación, Nami ha demostrado ser una excelente ladrona y una maestra del robo. También es experta en finanzas y en negocios.

Durante uno de los arcos del anime, Nami nos regala una frase épica, la cual crítica y rechaza el estereotipo de que si una mujer es bonita no puede ser fuerte y viceversa: “Si ser “linda” significa no luchar, prefiero no serlo” (Nami,2021).



Imagen del personaje de Nami del anime de One Piece.

Imagen tomada de:

<https://www.pinterest.com.mx/pin/328903579046249664/>

## NIKO ROBIN (One Piece)

Niko Robín es apodada como: “Niña Demonio” o “La Luz de la Revolución”. Es la arqueóloga de los Piratas de Sombrero de Paja. Su sueño es conocer la verdadera historia investigando en los poneglyphs<sup>114</sup>.

Niko Robín suele estar leyendo historias o investigando datos de los lugares que visita, ya que ama la historia y le gusta aprender cosas nuevas, lo cual suele darles ventaja a sus amigos a la hora de ir a algún lugar. Es una persona muy sabia y paciente. Luffy (su capitán) la considera un miembro muy inteligente.

Ella tiene atracción por lo macabro, tiene un gran orgullo, aunque también tiene un lado infantil en el que se imagina cosas lindas y tiernas. Robín es despiadada en el combate, rompiendo los cuellos o columnas de sus enemigos sin dudarle.

Como arqueóloga, muestra mucho interés en conocer la historia y saber sobre el Siglo Vacío<sup>115</sup>. A lo largo de la serie a Robín se le ha visto investigar y visitar lugares antiguos de distintas islas y distintos Poneglyph.

Después de presenciar la destrucción de Ohara, su hogar, así como la muerte de su madre y del resto de los arqueólogos y ser perseguida por años (esto a causa de que es la única que puede leer los Poneglyph y saber la verdadera historia), Robín desarrolló desconfianza hacia las personas que conocía por lo que evitaba crear lazos con la gente. Sin embargo, gracias a Luffy y a los Piratas de Sombrero de Paja ella superó su trauma y desconfianza, sintiendo que por fin conoció a esas personas que puede llamar sus amigos y muestra confianza total hacia ellos.

Robín comió una fruta del diablo (una fruta que te da poderes, pero a cambio te quita la habilidad de poder flotar y nadar) llamada fruta Hana Hana, que le permite hacer brotar partes de su cuerpo en cualquier lugar. La mayoría de sus ataques los realiza haciendo brotar manos, también puede extender sus orejas para escuchar conversaciones a gran distancia y crear ojos para ver cosas lejanas a su cuerpo, Robín también es capaz de volar haciendo brotar múltiples brazos en su espalda.

---

<sup>114</sup> “Son misteriosos bloques de piedra que tienen inscrita la historia con extraños caracteres. Están repartidos entre muchas islas a lo largo del mundo, y se dice que la única persona capaz de descifrarlos es Nico Robín” (One Piece Wiki, 2022).

<sup>115</sup> “Es un período de tiempo que comenzó hace 900 años y acabó hace 800 años aproximadamente. Este período de tiempo fue borrado de la historia por parte del Gobierno Mundial, incluso se dictó una ley para que los arqueólogos no investigan sobre este siglo” (One Piece Wiki, 2022).

Tras dos años de entrenamiento, Robín ha mostrado un aumento sus capacidades, pues ahora puede crear miembros inmensamente grandes, de igual forma a mejorado su habilidad natural de crear copias de cualquier parte de su cuerpo, pudiendo ahora replicar todas ellas al mismo tiempo y en un mismo punto, lo que la llevó a poder crear clones de sí misma. También fue instruida por miembros del Ejército Revolucionario en atacar cuerpo a cuerpo con sus propias manos y manos creadas por sus poderes

Aparte del saber histórico, tiene un gran conocimiento de muchas de las más grandes figuras en el mundo.



Imagen de Robin, personaje del anime de One Piece.

Imagen tomada de:

<https://www.pinterest.com.mx/pin/67835538128498472/>

## MAKI ZENIN (Jujutsu Kaisen)

Es uno de los personajes del anime de Jujutsu Kaisen. Es una estudiante de segundo año del Colegio Técnico de Magia Metropolitana de Tokio. Forma parte de la familia principal del Clan Zenin, uno de los tres clanes de élite.

Como miembro de la familia principal del Clan Zenin, se esperaba que contara con la habilidad de heredar la técnica que se transmite por generación dentro del clan, sin embargo, nació sin la habilidad de hacer uso de la energía maldita<sup>116</sup>, ante su carencia de poder, estuvo destinada a convertirse en una simple “sirvienta” para el resto de su familia. A pesar de las circunstancias que la rodeaban, deseaba convertirse en una persona extremadamente fuerte, por lo que decidió abandonar su clan con el fin de lograr su objetivo. Pero antes de irse, declaró que volvería nuevamente para ser la siguiente jefa del clan.

Dado que es considerada un fracaso del clan, creció con dicha idea en mente y se considera a sí misma alguien inferior al resto. Con el fin de demostrarle a todos aquellos que estaban equivocados, se esfuerza al máximo y persigue el deseo de convertirse en alguien fuerte para demostrar que es mejor que todos los de su clan.

Tiene una inmensa fuerza física, superando a la de un hechicero promedio, por lo que destaca en combates cuerpo a cuerpo y puede golpear fuertemente a sus oponentes haciendo uso de herramientas malditas.<sup>117</sup>

Su modo de combate suele estar complementado con el uso de técnicas provenientes de las Artes Marciales Aikido, en combate, suele combinar desde técnicas de ataque hasta técnicas que le permitan desarmar a su oponente.

Ha demostrado la capacidad de cargar una pesada herramienta maldita, que suele utilizar en combate e incluso logró partir ésta en dos sin mucho esfuerzo. Fue capaz de derrotar a un hechicero muy fuerte como Kasumi Miwa, haciendo uso de artes marciales y también derrotó a Mai Zenin (su hermana).

Posee una durabilidad sobrehumana, siendo capaz de recibir numerosos golpes y a pesar de estar herida, puede soportar períodos largos de batalla. La dureza

---

<sup>116</sup> Es un tipo de energía que se encuentra en casi todos los humanos. Esta energía es utilizada por los hechiceros dentro del anime de Jujutsu Kaisen.

<sup>117</sup> Son armas o elementos de apoyo y defensa como katanas, bastones, espadas, cuchillos, etc.

de su piel es bastante alta, hasta el punto de poder detener una bala con su mano. Inclusive, fue capaz de luchar contra una maldición de clase especial y detener sus ataques haciendo uso de herramientas malditas.

Sobrevivió a los ataques de un hechicero de clase especial como Suguru Geto<sup>118</sup> cuando estaba en primer año. Como estudiante de segundo año, fue capaz de enfrentarse a dos hechiceros de tercer grado y más tarde, maldiciones de grado especial<sup>119</sup>.

Tiene un increíble nivel de velocidad, sus movimientos son difíciles de predecir y con su gran agilidad puede tener una alta movilidad alrededor del campo de batalla. Sus habilidades fueron lo suficientemente buenas para que una maldición de grado especial como Hanami pudiera reconocer sus capacidades.

Tiene un vasto conocimiento de maldiciones y diversos términos utilizados en el mundo del jujutsu. Es una gran estratega en medio de las batallas y suele analizar las acciones de sus oponentes. Entre los estudiantes del Colegio Técnico de Magia Metropolitana de Tokio, suele ser la encargada de desarrollar tácticas de ataque o planes para derrotar o entretener al enemigo. Con su capacidad de análisis también puede adaptarse rápidamente a los planes desarrollados por sus compañeros.

Durante múltiples batallas ha logrado deducir las intenciones de sus enemigos y crear planes de último momento para confundirle y poder asegurar la victoria del enfrentamiento.

Posee una increíble capacidad en el manejo de las herramientas malditas siendo, al menos, la mejor de segundo año en el uso de éstas. Su nivel es lo suficientemente alto y en ocasiones es la encargada de entrenar a sus compañeros en el uso de dichas armas. Tiene el manejo de muchas armas y es capaz de usar naginata<sup>120</sup>, katana, espada corta y kunai<sup>121</sup>. Actualmente, confía plenamente en sus habilidades y cree que absolutamente nadie puede superar su fuerza.

---

<sup>118</sup> Es uno de los principales antagonistas del anime de Jujutsu Kaisen.

<sup>119</sup> Son espíritus Malditos Especiales, resaltan por su forma corporal humana, algunos de ellos tienen la capacidad de hablar, razonar y son extremadamente fuertes.

<sup>120</sup> Es un arma de asta consiste básicamente en un palo o vástago, en cuyo extremo se fija una hoja metálica o cuchilla puntiaguda.

<sup>121</sup> Es una especie de cuchillo, está hecho de acero, en un extremo es una cuchilla, a través de la empuñadura, el otro lado es un círculo con un agujero redondo.



Imagen de Maki Zenin, personaje del anime de Jujutsu Kaisen. Imagen tomada de: <https://www.pinterest.com.mx/search/pins/?rs=ac&len=2&q=maki%20zenin&eq=maki&etslf=2986>

## NOBARA KUGISAKI (Jujutsu Kaisen)

Es una de las protagonistas del anime Jujutsu Kaisen. Es una estudiante de primer año del Colegio Técnico de Magia Metropolitana de Tokio.

Nobara es una joven apasionada, altamente expresiva y honesta sobre sus sentimientos. Tiene interés en todo lo relacionado con el mundo del modelaje y las compras, también muestra que logra enfadarse con facilidad. Durante su enfrentamiento con Momo Nishimiya (una estudiante de otra escuela), ella expresa orgullo por su forma de ser y que prefiere seguir su camino siempre que esté segura de sí misma.

Nobara también posee un lado infantil y simpático, aunque este solo sale cuando está al lado de Yuji Itadori<sup>122</sup>. También es capaz de trabajar en equipo y adaptarse a cualquier situación de combate.

A pesar de su apariencia y delgadez, es lo suficientemente fuerte, lo cual la hace capaz de arrojar a otros con una simple patada o un golpe. Se destaca por las batallas a larga distancia y demostró ser capaz de derrotar en combate a tipos como Yuji Itadori (el protagonista del anime), quien pesa aproximadamente 80kg.

Posee una gran durabilidad y es capaz de soportar períodos prolongados durante una batalla. Asimismo, demostró ser capaz de tener una alta resistencia al dolor, lo que suele ayudarlo en combates donde su cuerpo termina con heridas graves, es capaz de soportar cualquier herida, dolor y cansancio hasta el final con el fin de ganar cualquier batalla. A pesar de obtener heridas graves ha demostrado tener una habilidad para poder sanar rápidamente. Incluso fue capaz de soportar un veneno mortal del villano Esou<sup>123</sup> y a pesar de estar bajo un profundo dolor, no tuvo problemas de perforar sus manos con sus propios clavos con tal de hacer uso de su técnica para poder derrotar a su oponente.

---

<sup>122</sup> Es el protagonista de la serie manga Jujutsu Kaisen, hace equipo con Nobara y Negumi.

<sup>123</sup> Es uno de los villanos dentro del anime de Jujutsu Kaisen.

Posee un alto nivel de inteligencia y es gran conocedora de los términos utilizados en el mundo del jujutsu y tiende a aplicar lo ya aprendido durante combate, demostrando que prefiere la práctica antes que la teoría.

Es capaz de determinar rápidamente la presencia de su oponente incluso si éste se encuentra a espaldas suya. En varios combates ha demostrado ser capaz de encontrar y determinar el modo indicado de contrarrestar las técnicas o ataques de las maldiciones o usuarios malditos.

Durante su pelea contra Momo Nishimiya (una estudiante de otra escuela de magia), Nobara nos dice una épica frase:

¡Los hombres esto, las mujeres aquello, pueden guardarse todas esas estupideces!  
¡Me gusta verme linda y vestirme a la moda! ¡Tanto como me gusta ser fuerte!  
(Nobara, 2021).



Imagen de Nobara, personaje del anime de Jujutsu Kaisen. Imagen tomada de: <https://www.pinterest.com.mx/pin/295619163051242958/>

## STARS AND STRIPES (Boku No Hero)

Cathleen Bate, también conocida como Star and Stripe, era la Heroína Profesional No.1 de Estados Unidos.

Su fuerza es digna de mención, pues no todo es producto de su quirk (poder) sino del arduo entrenamiento que ha llevado desde muy joven, logrando en la actualidad cosas como pararse sobre un avión de combate en movimiento, lo que demuestra su gran equilibrio y enorme resistencia. Por si fuera poco, Star and Stripe posee el quirk New Orden, el cual le permite manipular la naturaleza de cualquier materia viva o inanimada a partir de ciertas reglas impuestas por ella misma, las cuales puede activar al hacer contacto físico con su objetivo.

Poseía una fuerza casi inigualable. Pudo volar a través del Pacífico hasta Japón, posee un equilibrio y una resistencia excepcionales, por lo que All For One (el villano principal) la tenía en un alto estima y la nombró "la mujer más fuerte del mundo".

Puede darse habilidades adicionales a sí misma, así como manipular la condición del cuerpo de su oponente. Incluso puede usar su poder en cosas incorpóreas, como el aire.

Cathleen ignoraba las reglas, lo que la hacía imprudente, pero desafiar a las reglas es lo que hizo que su nación brillara más.

En el pasado, Cathleen tenía un lado más inseguro mientras entrenaba para convertirse en una heroína, ya que se lamentaba de que su Don no pudiera potenciar su fuerza creyendo que esto se debía a que era una niña. Sin embargo, sus sentimientos se revitalizaron después de que sus compañeros de equipo la alentaron porque ella ya era lo suficientemente fuerte.

Debido a esto, también fue amistosa y fraternal con su escuadrón, ya que los llamaba sus hermanos e incluso les prometió devolver sus cuerpos a sus familias en caso de que perecieran. Se muestra que corresponden a esta cercanía ya que los pilotos de su escuadrón se referían a ella con el apodo de "Star". También le aseguraron a Cathleen que siempre podría confiar en ellos en momentos de necesidad, demostrando aún más su gran vínculo.

Era una heroína rebelde y decidida, ya que decidió inmediatamente ir a Japón para ayudar en la lucha contra All For One (el villano principal del anime), a pesar de que su país no había decidido ayudar a Japón.

Durante el anime, demostró tener un gran deseo de proteger a los demás y buscar justicia, a tal punto en que estaba dispuesta a arruinar su propia reputación y carrera con tal de proteger a las personas. “Esto se vio mejor cuando ella casi exigió el uso de los misiles Tiamat para destruir a Tomura Shigaraki (Un villano que deteriora todo lo que toca con sus manos y que también puede robar los poderes de aquellos que toca), a pesar de las posibles consecuencias internacionales que podría causar. Incluso cuando le dijeron que perdería su licencia de héroe, no le importó, ya que podía ver la amenaza que representaba Tomura y que valía la pena correr el riesgo” (Boku No Hero Wiki, 2022).

Fue alguien extremadamente amable y desinteresada, dispuesta a arriesgar su vida para salvar a Japón del villano que los atacaba, y llegó tan lejos como para usar sus últimas energías y usar su Don para destruir a Tomura desde dentro, esto a causa de que uso su don y Tomura al robarlo este automáticamente se destruye dentro del portador.

A pesar de estar a punto de morir por el Deterioro de Tomura, no mostró ningún miedo ante la idea de morir y se despidió de sus compañeros con una sonrisa mientras agradecía la vida que había tenido y despidiéndose de sus camaradas.





ALL  
MIGHT...

THIS IS ME  
RETURNING  
THE FAVOR.



Imágenes del personaje de Cathleen Bate también conocida como Star and Stripe, del anime de Boku No Hero. Imágenes tomadas de: <https://www.pinterest.com.mx/pin/14988611251002028/>

## NANA SHIMURA.

Fue la séptima usuaria del Don One For All<sup>124</sup>, mentora de Toshinori Yagi (el maestro del protagonista del anime de Boku No Hero).

Nana era una mujer amable con un fuerte sentido de la justicia. Ella creía que un verdadero héroe debía sonreír sin importar lo malo que fuera la situación, ya que las personas que necesitaban ser salvadas no sólo se necesitaba proteger sus vidas, sino también su espíritu, demostrando tener una gran empatía y resistencia emocional.

“Nana tuvo un hijo Kotaro Shimura, y lo protegió hasta el punto de darlo en adopción y cortar todo tipo de relación con él para asegurarse de que All For One (villano principal en el anime de Boku No Hero) nunca lo encontrase y pudiera estar a salvo del villano, aunque ella sabía que esto causaría que su hijo le guardara resentimiento por abandonarlo. Pese a esto, ella no pudo evitar llorar por abandonarlo, mostrando que en realidad no quería dejarlo, pero se vio obligada dadas las circunstancias. Como muestra de su sentimiento de culpa le escribió una carta de despedida a Kotaro disculpándose por sus acciones” (Boku No Hero Wiki, 2022).

Después demostró sentirse culpable y responsable de su nieto y cuando Deku<sup>125</sup> le dijo que pretendía salvarlo, ella lloró sintiéndose aliviada y con su conciencia despejada.

Nana fue solo la maestra de All might<sup>126</sup>, sino que también fue un soporte emocional muy importante para él, fue como una madre para él, ella siempre buscaba enseñarle algo nuevo que lo motivara a ser mejor. Y aunque su único trabajo era criar y entrenar al nuevo portador de su don, lo que hizo fue moldear al hombre más influyente de los últimos tiempos, que tiempo después se convirtió en el héroe número uno y el símbolo de la paz, con lo que dejó un legado que durará por muchos años más.

---

<sup>124</sup> Es un poder que puede ser pasado de un usuario a otro por medio del ADN. Otorga a su portador una gran fuerza y aumento de sus habilidades físicas.

<sup>125</sup> Protagonista del anime Boku No Hero.

<sup>126</sup> Toshinori Yagi, mejor conocido como All Might. Es el antiguo héroe número uno y el octavo usuario del Don One For All. También es maestro en la Academia U.A. para héroes.

“Cuando tienes que salvar a alguien, generalmente se encuentran en una situación aterradora. Un verdadero héroe salva no solo sus vidas, sino también sus espíritus... Eso es lo que creo. Así que no importa cuán aterradoras se pongan las cosas, sonríeles, como diciendo: "Estoy bien". Las personas en este mundo que pueden sonreír son siempre las más fuertes.”

— Nana Shimura a Toshinori Yagi



Imagen de Nana Shimura, personaje del anime de Boku No Hero. Imagen tomada de: <https://www.pinterest.com.mx/pin/259027416062793881/>

“El cine es uno de los medios más potentes con los que cuentan actualmente el sistema patriarcal para transmitir su ideología. Colabora activamente en la construcción de esas imágenes de mujer que para nada se corresponden con la realidad, pero que la mujer asimila inconscientemente hasta considerarlas naturales” (Vega y Bueno, 2028, pág.62). A causa de esto como una alternativa surge la teoría Fílmica Feminista, la cual comienza a partir de la década de 1970 en la cual se localiza un auge de los estudios relativos a la representación de la mujer en el cine, mediante esta teoría se obtiene una perspectiva crítica que cuestiona las estructuras y representaciones de género.

Gracias a la teoría Fílmica Feminista, surgen colectivos disciplinarios de mujeres artistas y feministas activistas, así como festivales de cine de mujeres, como el “New York International Festival of Women’s Film” y el “Women and Film”. “Así, se combinan diversas disciplinas orientadas a construir representaciones alternativas de la femenino, en las que no se objetivara a las mujeres ni se encontrasen en posiciones narrativas pasivas. Se mantiene una actitud crítica sosteniendo una visión exclusivamente feminista” (Vega y Bueno, 2028, pág.63).

De este modo, se comienza a difundir la deconstrucción de la representación contemporánea de lo femenino. Las feministas a través de la teoría Fílmica Feminista demandan representaciones feministas que tengan un rol activo y fundamental dentro del cine, con la intención de romper con la visión patriarcal de la representación de la mujer.

González H, Colmenares C & Ramírez, en el texto “La resistencia social: una resistencia para la paz”, indican que “la resistencia social es una acción política y liberadora, como punto de fuga de las fuerzas controladoras del poder hegemónico actual” (2011, pág.243).

La resistencia contra la ideología requiere una negación, la invención de una contra ideología que tiene como propósito conllevar un sistema normativo de defensa de la identidad y dignidad de los oprimidos.

Si bien el concepto de resistencia es que existen fuerzas que se enfrentan a esas dominaciones, también comprenderemos “resistencia” como aquellas fuerzas más sutiles como las obras de arte, el cine, los medios de comunicación, que se vuelven sitios de resistencia que desafían las jerarquías de poder dentro de la estructura patriarcal, se intenta construir un espacio de resistencia a la estructura

masculina dominante, sensibilizando a las comunidades mediante los dibujos y la representación de los personajes femeninos..

En caso del anime y el manga, la resistencia se manifiesta a través de que se comienzan a mostrar personajes femeninos fuertes física y mentalmente, cuando en el anime solo se mostraban a las mujeres como el ama de casa, la que cocina, la sumisa y callada. Así la ocupación del espacio público de anime para comenzar a rechazar los estereotipos de género es una forma de oponerse a la asignación cultural histórica de las mujeres al espacio "privado", relacionado con la familia, el hogar y el trabajo doméstico y reproductivo.

La resistencia no se piensa como un modo de confrontación o como mecanismo violento en modo de respuesta. Si no que, la resistencia social se basa en la consolidación de nuevas subjetividades

### **6.1. “El Cosplay no es consentimiento”**

En los capítulos tres y cuatro hablé sobre el acoso, la sexualización, la violencia y el racismo que sufren las cosplayers afrodescendientes durante las convenciones de cosplay, en redes sociales y en la calle. Ya vimos que esto va desde que les piden una foto sin respetar su espacio personal o incluso en maltratar su traje o a la chica con tal de tener su foto, tocarlas sin su consentimiento, exigirles quitarse la ropa porque llevan mucha y criticarlas e insultarlas por hacer cosplay de un personaje blanco.

Ante ello en Nueva York durante la Comic Con de 2014, se tomó la iniciativa de crear una campaña para evitar este tipo de acciones y generar conciencia sobre que las personas que hacen cosplay son humanos, no objetos, necesitan respeto, espacio personal, tranquilidad y empatía. Mediante esta campaña también se busca mostrar la realidad que viven las cosplayers en el mundo del cosplay y lo que el público hace cuando forma parte o produce y reproduce estas situaciones o cuando las presenciamos sin alzar la voz.

Así nació el movimiento “Cosplay is not consent” (Cosplay no es consentimiento), el cual, mediante la difusión de eventos, charlas, publicaciones y difusión por parte de las redes sociales, otros eventos como lo son la Comic Con y

convenciones de cosplay a lo largo del mundo tomaron la misma iniciativa. Sin embargo, dentro de los espacios de América Latina o de habla hispana son pocos los eventos que se sumaron a este movimiento.

Dentro de la Comic Con y David Glanzer, director de marketing y relaciones públicas de la Comic-Con señalaron que organización del evento está desde el principio en contra de que se moleste y acose a sus participantes. De hecho, Glanzer ha aducido que la política de “El cosplay no es consentimiento” ya está integrada dentro del código de conducta de la convención. En dicho documento se especifica que:

"Los asistentes debe respetar con sentido común las reglas para el comportamiento público, la interacción personal, la cortesía y el respeto a la propiedad privada. El acoso o las actitudes ofensivas no serán toleradas. Comic-Con se reserva el derecho a revocar, sin devolver el dinero, la membresía y las acreditaciones de cualquier asistente que no cumpla estas políticas. Las personas que se encuentren en situaciones en las que sientan que su seguridad corra riesgo o que sienta que otro asistente no cumple estas políticas, inmediatamente deberá contactar con un miembro de seguridad, o un miembro del staff, para que la cuestión sea gestionada de manera expeditiva" (Código de conducta de la Comic Con, 2016).



Imágenes del movimiento del Cosplay no es consentimiento en la Comic Con.  
Imágenes tomadas de: <https://www.hobbyconsolas.com/noticias/comic-con-contra-acoso-sexual-cosplayers-73158>

En Madrid la Asociación Nacional “El Príncipe Lila”, presentó hace tiempo en la Sede de COGAM su campaña “Cosplay no es Consentimiento”, esto con la intención de concientizar sobre el acoso dentro del mundo de los cosplayers “Dentro de esta campaña, nuestro objetivo es simple; llegar a toda la gente que esté participando dentro y fuera de cualquier acontecimiento de ocio alternativo, sobre todo a la gente que genera este tipo de acoso” (El Príncipe Lila, 2016). Algunas de las políticas que están empleando son las siguientes:

- Política de Actuación en el Acoso: “Nuestra asociación apuesta por la inclusión de recomendaciones a la hora de informar a un evento sobre los problemas de acoso ocasionados mediante cartelería informativa y lugares donde acudir en caso de ser acosados y no ver a personal del evento” (El Príncipe Lila, 2016).
- Charlas/Talleres de concienciación sobre Acoso: “Nuestras charlas están definidas para que sean para todo el mundo, pues nuestro trabajo con este cometido es concienciar, y que los/las cosplayers se sientan en condiciones de luchar por una causa sin perder las formas. ¡Porque el Respeto somos todos/as! No solamente la parte involucrada en el problema” (El Príncipe Lila, 2016).
- Apoyo profesional básico: “Nuestros profesionales nos ayudarán a tratar temas personales que os hayan pasado dentro del mundo del cosplay” (El Príncipe Lila, 2016).

De igual forma, es importante reconocer los diversos movimientos y campañas mundiales por los derechos de la mujer y la lucha contra el acoso sexual y percibirlos como fuentes de conocimiento e inspiración. Por ejemplo, el movimiento #MeToo el cual se convirtió en sinónimo de las campañas contra el acoso sexual. Ese movimiento se viralizó en octubre de 2017, movilizó a las mujeres y estimuló el cambio positivo, la campaña #MeToo en algunos lugares vigorizó los movimientos existentes.

Es triste escuchar y ver en los eventos como los cosplayers son visto como objetos: sacarles foto sin permiso, acercarse a ellos cuando están comiendo o en su

momento de descanso, tocarlos sin su consentimiento, seguirlos a todos lados, preguntarles cosas inapropiadas, entre miles de ejemplos más. Lamentablemente he tenido que pasar momentos incómodos gracias a personas que no han podido contenerse y no pudieron respetar mi decisión y mi momento. He tenido que pasar vergüenza gracias a que una persona no pudo quedarse callada al notar que a mi cosplay le faltaba algo; tuve que sufrir un mini ataque de ansiedad cuando una persona me tocó sin consentimiento; tuve que pasar un momento de enojo al ver a un menor sacándome a mí y a mis compañeros una foto sin nuestro permiso (F.v, 2020).

Las cosplayers no se niegan a sacarse fotos con las personas, tampoco se niegan a sacarse una foto posando y no se niegan a hablar con las personas, siempre y cuando se haga con respeto hacia ella, hacia su vestuario y con su consentimiento.



Imágenes de la campaña “El Cosplay No Es Consentimiento”. Imágenes tomadas de: <https://tierragamer.com/noticias/cosplay-campana-anti-acoso/>

## **6.2. “Las creativas negras que están cambiando la cara del cosplay”.**

Dentro del mundo del anime, las cosplayers negras cansadas del rechazo, las críticas, la violencia, la burla, la misoginia y el racismo al que están sometidas, han estado luchando para demostrar que el cosplay es un mundo para todo tipo de pieles y no solo para las pieles blancas, pues para ellas “el cosplay no tiene limitaciones contra la raza, el género, la imagen corporal o la discapacidad” (Angie, 2018).

El cosplay permite a quienes lo realizan explorar su creatividad y así transformarse en su héroe, personaje de anime o personaje de videojuego favorito.

Sin embargo, las cosplayers de las mujeres negras se enfrentan a una violenta reacción por disfrutar con total libertad de su hobby.

El anime sufre una grave falta de representación negra y los pocos personajes negros que hay son muy similares y son personajes estereotipados. Así que no es sorprendente que muchas cosplayers negras elijan representar a personajes protagonistas con piel clara.

Lo más difícil es tener que leer a las personas que me avergüenzan porque he elegido a un personaje que no tiene el mismo color de piel que yo o el mismo cuerpo, forma o características (Alma, 2019).

Es por esto por lo que ahora a modo de resistencia hacia las personas blancas que son las dominantes en mundo del cosplay, algunas personas dentro de la comunidad están luchando por cambiar las cosas mediante discursos, representaciones de personajes blancos, movimientos sociales y movimientos mediante las redes sociales.

No dejo que el racismo me limite a disfrazarme de cualquier personaje que quiera y no solo de los visiblemente negros. Los trolls no parecen entender que el cosplay se aplica a todos y no solo a algunos (Mimí te Nerd).

Hasta el día de hoy, sigo siendo víctima del odio por jugar como personajes de piel clara", dice. "Soy consciente de que no me parezco a la mayoría de los personajes que interpreto, pero esa es la parte más poderosa de hacerlo (Shellanin, 2019).

Me han llamado 'n \* gger, error, fea', etc. solo por el color de mi piel", escribió. "El cosplay es para todos. Si alguien te dice 'este personaje no es negro', diles 'ahora es negro'(Kay Bear).

Ya no nos estamos limitando. Hay tantas oportunidades que los cosplayers no negros no aprovechan que espero que sigamos demostrando que estamos aquí y que no nos vamos a ninguna parte (Mikaela, 2020).

Las personas aficionadas al cosplay son conscientes de las barreras raciales que existen en este mundo. Para luchar contra ellas y reivindicar a los personajes de películas de animación, dado que febrero es el Mes de la Historia Negra, "muchos cosplayers negros de todo el mundo han utilizado las redes sociales para celebrar su contribución a la subcultura con el hashtag #29DaysofBlackCosplay. Lo cual es una invitación abierta para interactuar online, exhibir su arte y celebrar a sus héroes, el hashtag actúa como un espacio seguro para muchos cosplayers negros.

"Ayuda al movimiento", dice Sachi de Brooklyn, NY. "Es un lugar donde podemos vernos, conocernos y tener presencia online y en la vida real. Usamos hashtags como #BlackCosplayerHere y #supportblackcosplayers para ayudar a cambiar el misogynoir" (Shakeena Johnson, 2020).

De esta forma durante el año 2020 el hashtag "28DaysofBlackCosplay" ganó mucha fuerza por medio de Internet y ayudó a concientizar a la gente dentro del mundo del anime y el cosplay, pues como nos dice Shakeena a través de Facebook, "veo a más mujeres negras confiar en su piel y hacer cosplay fuera de su zona de confort. Esto no hubiera sucedido hace unos años. Vamos en la dirección correcta. El amor por la artesanía y los aspectos positivos en general superan las cosas malas"(2020).

La idea es compartir cada día del mes un cosplay dedicado a un personaje negro, esos que a menudo nadie elige como objetivo de su transformación.

El principal objetivo de esta iniciativa es promover la igualdad en un mundo en el que los cosplayers negros a menudo no se sienten integrados. El mundo que envuelve al cosplay debería ser un mundo multirracial en el que todos los que comparten dicha afición fueran bienvenidos.

## **CONCLUSIONES**

Algunas personas dicen que no debemos juntar la ficción con la realidad, que estas se deben de separar, que el anime son solo caricaturas, por lo que hay que disfrutarlo sin ninguna limitación y que el anime no repercute en nosotros, ni en nuestra forma de socializar, ni en nuestra forma de ver el mundo o en nuestra forma de ver a las demás personas.

Sin embargo, en el capítulo dos vemos cómo el anime ejerce una gran influencia en todos los individuos de edad y género, así el anime ayuda a formar la identidad de los consumidores de anime, así como una identidad colectiva, ya que mediante un proceso de socialización se comienza a asimilar la cultura otaku, una vez dentro de la comunidad se adoptan una serie de normas, reglas y valores que son necesarios para la convivencia de la comunidad. Ya que, aunque el anime sea “simples” imágenes este representa ideologías por medio de imágenes, conceptos y el lenguaje. el aprendizaje, la socialización y la identidad de mujeres, hombres, niños y niñas no solo se da y se adopta mediante los círculos sociales cercanos como lo son la familia o los amigos, sino que se da a partir de todos los medios a los que tenemos acceso y que consumimos como lo son las series, películas, comics, anime, manga, música, videos y las redes sociales. Todo esto afecta en el consumidor, en su manera de desarrollarse, relacionarse, afecta en su identidad, en su forma de ver el mundo y en su forma de ver a las personas.

En los últimos años, el anime se ha vuelto un producto al que es muy fácil acceder, por lo que niñas, niños y adolescentes se van metiendo dentro de este mundo, que, aunque tiene cosas buenas, es divertido y entretenido, no deja de tener cosas cuestionables. Pues por un lado hay animes que te enseñan valores morales, la importancia de la amistad, el amor, el esfuerzo de los personajes por

superarse y por otro lado tenemos animes cuyos discursos son violentos, misóginos, racistas, que fomentan el acoso y la violencia sexual.

En el capítulo tres y cuatro, exploré las distintas maneras en que opera la lógica machista dentro del anime y sobre todo dentro de los animes de romance (Shojo), de igual forma vimos que dentro de las distribuidoras del anime hay un sesgo machista que sostiene la idea de los estereotipos de género, la cosificación de las mujeres y los estereotipos de las mujeres dentro de los animes. Pues se utiliza la violencia simbólica al presentar mujeres dentro de papeles de sin importancia protagónica, renegadas a ser ama de casa, sumisa, maternal, cuidadora, callada, ligada a las emociones y que siempre tiene que ser protegida por un protagonista hombre que al final es visto como el héroe.

El anime nos muestra romances bonitos que la gran mayoría de veces produce el deseo de un romance igual, sin embargo, muchos de estos animes esconden violencias minimizadas, manipulación y machismo hacia la mujer, agresión física y verbal, abusos y problemáticas que son naturalizadas y romantizadas. Por lo que el consumidor de esta forma queda con una idea sesgada e irreal sobre estos temas.

El modelo de amor que los animes nos muestran puede llegar a ser interiorizado, provocando así la aceptación de este como la única forma de vivir las relaciones amorosas, generando así expectativas que no corresponden con las experiencias reales, adoptando así los mitos sobre el amor romántico, como lo son el de la media naranja, los celos como algo bueno y que significan que amas a tu pareja, al ser adoptados entonces son identificados como características de un amor verdadero.

Así, temas como el acoso, la violencia sexual y la violencia física son temas que se normalizan por medio de la comedia o el romanticismo. Y por ejemplo si un niño, una niña o un adolescente consumen anime porque “son solo caricaturas, no pasa nada”, a la larga muchos de estos animes pueden hacer que estos temas se adopten y se vean como algo normal y si llegase a estar en alguna situación de abuso corre el riesgo de pensar que no es nada malo, que lo están haciendo por amor y que es algo normal.

En el capítulo cinco hablé sobre el racismo dentro del mundo del anime y el cosplay, el cual fue un tema de gran importancia ya que en diversos animes cuando

se tiene algún personaje afrodescendiente (los cuales son pocos) encontramos estereotipos, representaciones imprecisas y exageradas en personajes que deberían reflejar la apariencia física y moral de las personas afrodescendientes. Los personajes afrodescendientes son personajes estereotipados, sin importancia en la trama y son personajes puestos en un rol de antagonistas o un papel de subordinación. Dentro del anime encontramos estereotipos y representaciones imperfectas de personajes afrodescendientes masculinos y femeninos.

El discurso del racismo va más allá de las imágenes, pues es un discurso que se reproduce y reproduce mucho más dentro del Cosplay, ya que dentro de esta comunidad del anime y el cosplay se discrimina a las personas que no son ni blancas ni poseen rasgos europeos. A partir de estas prácticas, los discursos y la falta de representación de personajes dentro del anime, este actúa como un medio de naturalización del racismo, lo cual hace que no percibamos prácticas que ocurren en la cotidianidad.

Pues los individuos y sociedades que se asumen a sí mismos como blancos discriminan a las personas afrodescendientes, de tal forma que estos se encuentran arraigados a estereotipos racistas, como lo son los físicos, por ejemplo, labios gruesos, ojos pequeños, cabello afro, así como los de conducto, por ejemplo, se ve a las personas afrodescendientes como flojos, salvajes, inferiores social, intelectual y culturalmente.

Así, como resultado de esto las mujeres negras y las personas afrodescendientes están sujetos a una marginalización dentro de este espacio. Pero son las mujeres negras quienes aparte de lidiar con el acoso, el sexismo, la sexualización e hipersexualización, también tienen que lidiar con el racismo y la vergüenza corporal a la hora de hacer cosplay pues “necesitan” aparte de ser bonitas, tener un cuerpo “perfecto” (medidas 90, 60, 90) o personificar perfectamente al personaje, tener la piel blanca.

Estoy consciente de que los discursos violentos, misóginos y racistas dentro de anime pueden tardar años e incluso décadas en cambiar, pero como vimos en el último capítulo (capítulo 6), empieza a haber una mayor concientización, rechazo y críticas hacia los estereotipos de género, pues dentro de diversos animes las mujeres comienzan a tener papeles fundamentales, son representadas como personajes fuertes que no necesitan de ningún hombre, que han crecido por su

cuenta y con su esfuerzo, mujeres con sueños, metas, aspiraciones, objetivos, mujeres que no necesitan de ninguna relación amorosa para sentirse completas o realizadas.

También vemos que a forma de resistencia por parte de las cosplayers dentro de algunos espacios a partir del año 2014 se creó el movimiento de el “Cosplay no es Consentimiento”, para así poder luchar contra el acoso que sufren las cosplayers durante las convenciones y concursos de cosplay. Aunque este movimiento no lleva muchos años, es un movimiento que poco a poco va ganando mucha fuerza dentro de los espacios de anime.

Y por último vemos las cosplayers negras están tratando de cambiar el mundo del cosplay para hacerlo más incluyente, también están luchando para que dentro del anime haya una representación de personajes afrodescendientes. Y así poder concientizar a la gente dentro del mundo del anime y el cosplay sobre rechazo, las críticas, la violencia, la burla, la misoginia y el racismo al que están sometidas dentro de la comunidad de anime.

De esta forma podemos darnos cuenta de cómo dentro del mundo del anime el cosplay las personas comienzan a cambiar, a rechazar y a luchar contra las ideas machistas, misóginas y racistas.

Ahora bien, les invito a generar conciencia sobre el hecho de que las personas que hacen cosplay son humanos, no objetos, necesitan respeto, espacio personal, tranquilidad, empatía, así como entender y comprender la realidad que viven las cosplayers dentro del mundo del cosplay y estar consciente de lo que uno cómo público puede generar.

De igual forma, no podemos controlar la realización, exportación o controlar el tipo de anime y que cada persona consume, y cabe señalar que mediante este proyecto no se busca que los fanáticos del anime, manga y cosplay dejen de consumir estos, pero sí se les invita a ver anime y leer manga desde una mirada mucho más crítica, analítica, ser más conscientes y responsables sobre el tipo de cosas que consumen para poder ser capaces de ver los discursos tanto buenos como malos que el anime y el manga producen y reproducen.

## **Bibliografía:**

- Hall, Stuart. 2003[1996]. “Introducción: ¿quién necesita «identidad»?” En Cuestiones de identidad cultural, editado por Stuart Hall y Paul du Gay, 13–39. Buenos Aires: Amorrortu editores.
- Mullings, Leith. 2003[2005]. “Interrogando el racismo. Hacia una antropología antirracista”, CS, núm. 12:325-75.
- Restrepo, Eduardo. 2012. “Identidades: conceptualizaciones y metodologías”. En Intervenciones en teoría cultural, 131–51. Popayán: Universidad del Cauca.
- Moreno Figueroa, Mónica G. 2012. “Yo nunca he tenido la necesidad de nombrarme: reconociendo el racismo y el mestizaje en México”. En Racismos y otras formas de intolerancia de Norte a Sur en América Latina, editado por Alicia Castellanos Guerrero y Gisela Landázury Benítez, Primera edición, 15–48. Biblioteca de Alteridades 23. México, D.F.: Universidad Autónoma Metropolitana, Juan Pablos Editor.
- Avery-Natale. 2013. Edward. “An Analysis of Embodiment Among Six Superheroes in DC Comics.” Social Thought and Research, vol. 32, no. 1, pp. 71-106.
- Ferrer Vintoriano, 2013. “Del amor romántico a la violencia de género”. Universidad de Granada.
- Álvarez Federico, 2013. “Feminidades y Anime. El caso de Sailor Moon”. Universidad de Buenos Aires, Argentina.
- Romano, Andrea. 2014. “Cosplay Is Not Consent: The People Fighting Sexual Harassment at Comic Con.” Mashable, 15 Oct, [mashable.com/2014/10/15/new-york-comic-con-harassment](http://mashable.com/2014/10/15/new-york-comic-con-harassment).

- Quiroz Josue Romero. 2014. "Influencia cultural del anime y manga japonés en México". Universidad Autónoma del Estado de México. [http://ri.uaemex.mx/bitstream/handle/20.500.11799/214/Influencia\\_cultural\\_de\\_l\\_anime.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://ri.uaemex.mx/bitstream/handle/20.500.11799/214/Influencia_cultural_de_l_anime.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Marroquí M. 2014, "Interiorización de los falsos mitos del amor romántico en jóvenes", Universidad de Granada.
- Lockhart Eleanor Amaranth. 2015. "Nerd/Geek Masculinity: Technocracy, Rationality, and Gender in Nerd Culture's Counter-masculine Hegemony". Texas A&M University, PhD dissertation.
- Iturriaga Acevedo, Eugenia, 2016, "Las élites de la ciudad blanca: discursos racistas sobre la otredad", Universidad Nacional Autónoma de México, México.
- Orme, Stephanie. 2016. "Femininity and Fandom: The Dual-Stigmatisation of Female Comic Book Fans." *Journal of Graphic Novels and Comics*, vol. 7, no. 4, pp. 403-16.
- Pascual Fernández, A. 2016. "Sobre el mito del amor romántico. Amores cinematográficos y educación". *Revista de humanidades*.
- Hill, Natasha L. 2017. "Embodying Cosplay: Fandom Communities in the USA". Georgia State University, Master's thesis. Scholarworks, [scholarworks.gsu.edu/anthro\\_theses/119](http://scholarworks.gsu.edu/anthro_theses/119).
- Gooden, Tai. 2017. "We Need to Talk About Racism and Sexism in the Cosplay Community." *The Establishment*, 28 Aug.
- Sara Vegas, Sara Bueno, 2018 "El amor romántico en los productos de audio visuales de ficción", Universidad de Sevilla, Sevilla.

- Hill Collins, Patricia, y Sirma Bilge. 2019[2016]. "Interseccionalidad". Madrid: Morata. Capítulo 1.
- Romero Mariana, 2020. "Mujeres del anime, cultura, representación y participación". Universidad Autónoma de Puebla. Puebla.
- Pacheco Michelle, 2020. "Análisis de contenido sobre elementos violentos en el anime Japonés Dragon Ball Z". Universidad Politécnica Salesiana.
- Jenkins, Bryan. 2020. "Marginalization within Nerd Culture: Racism and Sexism within Cosplay". *The Popular Culture Studies Journal* 7 (2): 157–74.
- Johnson Shakeena. 2020. "Las creativas negras que están cambiando la cara del cosplay ". VICE. 27 de febrero de 2020.