

UNIVERSIDAD CATÓLICA SANTO TORIBIO DE MOGROVEJO
FACULTAD DE HUMANIDADES
ESCUELA DE COMUNICACIÓN



ANÁLISIS DE ONE PIECE COMO MEDIO AUDIOVISUAL
PARA DIFUNDIR ASPECTOS SOCIOLÓGICOS

TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO DE
LICENCIADO EN COMUNICACIÓN

AUTOR

JULIO CESAR DELGADO GUEVARA

ASESOR

MILTON FRANCISCO CALOPIÑA AVALO

<https://orcid.org/0000-0002-1192-3404>

Chiclayo, 2022

**ANÁLISIS DE ONE PIECE COMO MEDIO
AUDIOVISUAL
PARA DIFUNDIR ASPECTOS SOCIOLÓGICOS**

PRESENTADA POR:

JULIO CESAR DELGADO GUEVARA

A la Facultad de Humanidades de la
Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo
para optar el título de

LICENCIADO EN COMUNICACIÓN

APROBADA POR:

Cecilia Lourdes Vidaurre Nieto

PRESIDENTE

Karl Friederick Torres Mirez

SECRETARIO

Milton Francisco Calopiña Avalo

VOCAL

Dedicatoria

Dedico este trabajo principalmente a Dios, por haberme dado la vida y permitirme el haber llegado hasta este momento tan importante de mi formación profesional. A mi madre, por ser el pilar más importante y por demostrarme siempre su cariño y apoyo incondicional cuando más lo necesitaba, así como los valores inculcados. A mi padre, quien ante cualquier circunstancia desfavorable me enseñó a seguir adelante. A mi tía

Blanca, a quien quiero como a una madre, por compartir momentos significativos conmigo y por siempre estar dispuesta a escucharme y ayudarme en cualquier momento.

Y por supuesto, a mis hermanos, a quienes quiero y amo mucho.

Agradecimientos

Agradezco de todo corazón a mi familia, que, durante el proceso de la realización de este trabajo, me han apoyado enormemente, ya sea económica y emocionalmente. No solo eso, pues gracias a ellos me están permitiendo finalizar la carrera de una manera óptima. Por otro lado, agradezco a mis profesores con los cuales me he cruzado durante este trayecto, pues me han dado una enseñanza de calidad con conocimientos necesarios para poder realizar este presente trabajo. Por último, agradezco a mis amigos, que siempre creyeron en mí, aún con mis gustos un poco extraños.

ANÁLISIS DE ONE PIECE COMO MEDIO AUDIOVISUAL PARA DIFUNDIR ASPECTOS SOCIOLÓGICOS

INFORME DE ORIGINALIDAD

18%

INDICE DE SIMILITUD

18%

FUENTES DE INTERNET

2%

PUBLICACIONES

9%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	animacionartesanaltecnicas.blogspot.com	2%
	Fuente de Internet	
2	Submitted to Pontificia Universidad Catolica del Peru	1%
	Trabajo del estudiante	
3	hdl.handle.net	1%
	Fuente de Internet	
4	tesis.usat.edu.pe	1%
	Fuente de Internet	
5	animacionartesanal.blogspot.com	1%
	Fuente de Internet	
6	slideshowes.com	1%
	Fuente de Internet	
7	repositorio.ucv.edu.pe	1%
	Fuente de Internet	
8	www.coursehero.com	1%
	Fuente de Internet	

Índice

Resumen	5
Abstract	6
Introducción	7
Revisión de literatura	9
Materiales y métodos	18
Resultados y discusión.....	20
Conclusiones.....	24
Recomendaciones.....	25
Referencias	26

Resumen

En el presente trabajo de investigación se analizó el anime *One Piece* como medio audiovisual para comunicar aspectos sociológicos. Actualmente tener conocimiento de ello es importante para las futuras generaciones y sobre todo para aquellos que estigmatizan este tipo de animes como algo poco relevante. Para el buen entendimiento de su importancia, es primordial entender la historia, las características principales y como ha servido de influencia para muchos otros. Se utilizó una metodología cualitativa. Además, para la recolección de datos, se elaboró un instrumento llamado: Plantilla Analítica. Entre sus objetivos específicos se encuentran: identificar los personajes involucrados y sus roles en *One Piece*, identificar la forma, intensidad de los mensajes sociales en *One Piece* y describir los diferentes aspectos sociológicos abordados en los arcos principales que posee *One Piece*. A través de este proyecto, se demostró que, efectivamente este anime presenta diversos aspectos, los más resaltantes: la amistad y la disciplina.

Palabras clave: *anime, manga, shonen, shojo, seinen, spokon, One Piece, Eichiro Oda, Akuma no Mi.*

Abstract

In the present research work, the anime *One Piece* was analyzed as an audiovisual medium to communicate sociological aspects. Being aware of this is currently important for future generations and especially for those who stigmatize this type of anime as something of little relevance. For a good understanding of its importance, it is essential to understand its history, its main characteristics and how it has influenced many others. A qualitative methodology was used. In addition, for data collection, an instrument called: Analytical Template was developed. Among its specific objectives are: to identify the characters involved and their roles in *One Piece*, to identify the form and intensity of social messages in *One Piece* and to describe the different sociological aspects addressed in the main arcs that *One Piece* has. Through this project, it was shown that this anime indeed has various aspects, the most outstanding: friendship and discipline.

Keywords: *anime, manga, shonen, shojo, seinen, spokon, One Piece, Eichiro Oda, Akuma no Mi.*

Introducción

El anime es una parte importante del mercado editorial japonés, debido al internet, este producto audiovisual también es muy popular en Perú y muchos otros países. A pesar de que muchas distribuidoras han optado por traducir obras de anime al español (incluidas Crunchyroll o Netflix), todavía hay una gran cantidad de estas que se ponen en contacto a través de internet, esto es a gracias a las acciones desinteresadas de los fans de todo el mundo.

Los animes tienen varios géneros y subgéneros. El shōnen es uno de los muchos subgéneros. Este tipo de historias se enfocan en público joven/adulto y en ellos se muestran diversos temas que perfectamente se pueden plasmar en la realidad. Los valores predominantes son: la superación personal, amistad y la reflexión entre el bien el mal. Estas cuestiones son las que comúnmente se plantean las personas en general.

Además, este tipo de animes tocan problemas sociológicos muy contundentes que actualmente no se solucionan, sin embargo, como son “dibujos” no se les da el valor como medio veraz, cuyo objetivo es claro, comunicar algo que sucede en el mundo actual. He ahí el principal estigma que se le tiene a esta clase de dibujos. Los mensajes son fuertes, claros y precisos, puesto que no solo ayudan a entender una problemática social, sino que también invitan a la reflexión.

Sin embargo, también cabe mencionar que la definición de anime abarca muchos aspectos y características, lo que hace que la afirmación sobre la audiencia, la cual supuestamente es para un público juvenil, y el contenido de su difusión no sea del todo correcta. Da la casualidad que su elaboración en el mundo actual es enorme y es inconsciente intentar comprender el concepto de las personas que lo ven y las cosas que se pueden difundir a través de este producto audiovisual.

Para adentrarse más a fondo en el contenido de este trabajo, conviene recalcar que cuando se habla de productos de entrenamiento audiovisual en Japón, nos referimos más específicamente al mercado de la animación. Según Sarmiento (2019), el anime no es solo una categoría de películas y series de televisión japonesas. Es todo un universo colorido que rodea a la industria audiovisual, que se compone de diversas tecnologías y estilos de animación originarios del país del sol naciente por supuesto, su propósito es alejarse del entretenimiento superfluo y dejar al público con tesoros invaluables. Esto significa que busca reflexionar, contemplar y comprender un punto de vista diferente al que cualquiera puede tener.

Los cambios que se están produciendo en torno al anime reflejan el deseo de los pioneros de superar este vasto mundo. Cuando las personas persiguen la mejora continua, esto se verá reflejado en el trabajo profesional de cada uno. Entre ellos se encuentran ciertas figuras destacadas: Akira Toriyama, Masashi Kishimoto, Makoto Shinkai y ni qué decir de Osamu Tezuka, quien, si no fuera por su icónico trabajo, Astroboy (1952), la industria del anime no hubiese existido.

Velásquez (2017) señaló que Osamu Tezuka es el pionero de la animación japonesa, también conocido como el *dios del manga*. Es precisamente por la influencia de su creación que su estilo permanece entre los nuevos autores japoneses hasta el día de hoy y sus personajes continúan viviendo en la cultura popular japonesa.

Aparte de Tezuka, gran estandarte de la industria nipona, Hayao Miyazaki no se queda atrás. Este conocido autor es considerado uno de los maestros de la animación japonesa. Tiene una de las obras mundialmente famosas, galardonada con un premio oscar a mejor película animada: “*El viaje de Chihiro*”. En dicha película, se muestra como una niña es partícipe de una aventura para lograr salvar a sus padres de una maldición.

Si bien ahora, se está viviendo una sobre explotación de muchas producciones animadas, lo cual hasta cierto punto es monetariamente favorable para la industria de animación en general, no terminan por mostrar algo nuevo. Sin embargo, el anime por su parte mantiene un nivel apropiado. Es decir, año a año los japoneses lanzan una gran cantidad de series animadas con contenido de calidad, contenido que hasta para los pocos interesados en este género, llega a calar o hasta interesar poco a poco.

Velásquez (2017), aclara que, durante décadas, el anime ha atraído rápidamente al público en virtud de sus tramas e historias, así como de su cultura, tradiciones y valores que difunden, logrando atraer un gran interés en los fanáticos, lo cual generó en ellos a seguir casi con religiosidad estas series.

En relación a todo lo ya mencionado sobre la animación japonesa, esta investigación se presentó como una oportunidad para enfocarse en uno en concreto: *One Piece*. Esto debido a que contiene problemas sociales arraigadas a la realidad que se vive actualmente, desde racismo hasta guerras innecesarias. Por ello, resulta interesante investigar ¿cuáles son los aspectos sociológicos que *One Piece*, como medio audiovisual, logra comunicar?

Por otro lado, cabe señalar que se espera que la investigación pueda representar un medio para que las personas, que accedan a esta, entiendan el papel de este producto, *One Piece*, como un elemento comunicativo. De esta manera, podrá ser empleado por más instituciones y empresas como una herramienta de comunicación transcendental.

Para finalizar, es importante manifestar que el presente trabajo se realiza en la ciudad de Chiclayo, Lambayeque, lugar en donde se han elaborado pocas investigaciones relacionadas al anime, a pesar de que existe una cultura creciente de anime. Y, también que tiene como objeto estudio a un anime en particular, en el cual se muestran diferentes problemáticas, las cuales son reflejo de la realidad actual, llamado *One Piece*.

Por ello, analizar *One Piece* como medio para comunicar aspectos sociológicos es conveniente, porque pretende servir como análisis para que comunicadores o personas que se especialicen en series animadas tengan una perspectiva distinta sobre el tema, conociendo en primer lugar, un estilo diferente de animación y, por otra parte, los tópicos sociales que manejan y que muchas veces se reflejan en el mundo. Además, porque será como un modelo a seguir para cualquier comunicador audiovisual que se especialice en Cine de Animación.

El presente trabajo de investigación tiene relevancia social porque da a conocer la presencia de aspectos sociológicos en un anime, en este caso *One Piece*. A su vez, proporcionará información relevante para las personas de la ciudad de Chiclayo con respecto a temas vinculados a la creciente cultura del anime.

Es práctico, puesto que toda la información recolectada se trasladará a hechos constatables. Además, tiene valor teórico, debido a que aporta información actualizada y novedosa que será empleada como referencia para investigaciones que traten de temas parecidos. Del mismo modo, presenta unidad metodológica ya que los instrumentos aplicados fueron validados por expertos y pueden servir para futuras investigaciones.

Así pues, el objetivo general de la presente investigación es: analizar el anime *One Piece* como medio audiovisual para difundir aspectos sociológicos. Por otro lado, los objetivos específicos a tener en cuenta son: identificar los personajes involucrados y sus roles en *One Piece*, identificar la forma, intensidad de los mensajes sociales en *One Piece* y describir los aspectos sociológicos más recurrentes en los arcos principales que posee *One Piece*.

Revisión de Literatura

Antecedentes

Cabrera (2017) realizó una tesis monográfica en la cual analizó el anime y la relación con los medios de comunicación. En su trabajo planteó una serie de objetivos entre ellos fue el de evidenciar las diferencias entre el anime y los dibujos americanos para así observar la presencia del periodismo en dibujo japonés. Se utilizó un método cualitativo, basado en la entrevista a expertos y la elaboración de un análisis enfocado en los 37 capítulos del anime *Death Note*. A través de ello, demostró como los medios pueden jugar un papel importante en la manipulación de las masas. Esto le permitió comprender la capacidad de los dibujos japoneses para transmitir mensajes poderosos a la sociedad.

Por otro lado, Horno (2017) desarrolló una tesis centrada en el análisis de la animación japonesa. En este trabajo, abarcó como objetivos juntar una nomenclatura que admita dialogar con atino acerca del anime, enmarcando de esta manera su calidad y congruente relevancia entorno a lo audiovisual. Formar una guía de análisis centrado en el producto japonés. El autor realizó una investigación cualitativa, basada en la recolección de datos con respecto a algunos capítulos de diferentes animes. Esto le hizo comprender que el anime en sí, es un universo con una historia propia, capaz de transportar a cualquiera a un lugar ficticio lleno de aventuras e innumerables personajes.

López (2018) desarrolló una tesis enfocada en el análisis de la narración compleja existente en el anime postclásico. Para su estudio tuvo como objetivos; identificar la potencia creativa del anime. Revisar la presencia de mensajes narrativos sociales en el anime. Y estudiar las causas externas al discurso del cómic japonés que pueden influir en la vida de las personas. Se utilizó la metodología cualitativa, enfocándose más que todo en un análisis extenso acerca de la narrativa presente en diversos animes. Esto le permitió demostrar que la narrativa del dibujo japonés es mucho más compleja de lo que se cree, abordando temas filosóficos, culturales, entre muchos otros.

Bases científicas

Teoría de la comunicación audiovisual

Esta teoría es una disciplina que implica el proceso de interacción y el mecanismo de relación interpersonal, características simbólicas de la elaboración de temas, valor social y el contenido antropológico de los medios, con una fijación en lo audiovisual.

Así mismo, el grado de intencionalidad y persuasión se caracteriza especialmente por considerar a la comunicación como un desarrollo tanto en el cine como la televisión (Parés, 2017).

Teoría del anime

Esta teoría sostiene que la historia, la tecnología y el complejo lenguaje visual de la animación (especialmente la animación japonesa) requieren una participación seria y continua. En “*Animation Machine*”, se sentó las bases para leer la nueva teoría crítica de la animación japonesa, mostrando como esta es diferente a otros medios visuales (Lamarre, 2017).

Teoría de la imagen

El estudio de la imagen se divide en dos procesos: percepción y representación. Cada imagen comienza con un objeto real, no importa lo icónico que sea. Ambos se basan en un mecanismo que otorga una imagen característica única y la hace única con respecto a otros productos de comunicación (Rojas, 2019).

Bases teóricas

El manga

El estilo manga apareció en Japón en la segunda mitad del siglo XIX. Con la expansión política y la apertura económica en la era del emperador Mutsuhito, los primeros occidentales y las tendencias comenzaron a ingresar al país. El manga es una mezcla entre el arte gráfico japonés y la historieta occidental (Alamillo, 2018).

Por otro lado, Fernández (2019) afirma que el manga es una forma de llamar a las historietas o cómics japoneses. El fundador del término “manga” es Hokusai Katsushika, un famoso pintor del movimiento Ukiyo-e en Japón. Este pintor combina los kanjis de la palabra informal (*man*) y dibujo (*ga*), que pueden traducirse en “pintura informal” o “garabatos” en el sentido más literal. Sin embargo, en el mundo occidental, el término se usa para referirse específicamente a los estilos de ilustración e historietas japonesas.

Se ha concluido que los cómics japoneses son, hasta cierto punto, referencias a la cultura japonesa. Solo se utilizan algunas sugerencias gráficas posibles de comprender si se conocen sus costumbres; del mismo modo, el rol de muchos personajes está relacionado con la forma de mirar el mundo dentro de la cultura japonesa (Sánchez, 2017).

Origen

Troncoso (2017) afirma que en Japón la teoría más acertada es la del reconocido Museo de Kawasaki en Tokio. Mostrada por el crítico especializado Fusanosuke Natsume, el cual realizó una investigación en donde concluyó que la palabra manga significa recolectar, y su origen se encuentra en el reino animal. Este término se utiliza para describir la protección de las presas de los pelícanos en el bolsillo inferior de su pico.

Historia del manga

Redondo (2018) afirma que, al igual que los comics, su raíz esencial es el arte secuencial, es decir: la narración se componen de imágenes, las cuales se presentan una tras otra para contar una historia en conjunto, similar al desarrollo de las películas.

Para empezar, según Alamillo (2018), los primeros ejemplos de cómics japoneses se remontan a los pergaminos de dibujos animados, como el Chōjū Jinbutsu Giga, proveniente del siglo XII. Esto produjo la novela ilustrada barata “*kibyōshi*” a fines del siglo XVIII, en donde las características del manga moderno aparecen por primera vez. La famosa contribución de Kitazawa al “*Jiji Manga*” ayudó en gran medida al uso popular del término manga para describir este arte novedoso.

Por otro lado, Papalini (2017) aclara que, los mangas son una parte importante de la industria editorial actual de Japón, donde representa más del 25% de todos los materiales impresos del país. Según explicó el ex director de la División de Planificación de Relaciones Públicas del Departamento de Relaciones Públicas del Ministerio de Asuntos Exteriores del Japón, el Sr. Teiji Hayashi, el manga es para todo público, grandes y chicos. A su vez en él se explican brevemente temas difíciles como las ciencias naturales y los problemas sociales.

El anime

Contreras (2019) aclara que el anime es un estilo de animación que está estrechamente relacionado con la animación moderna. Como la cultura japonesa defiende, el anime puede considerarse como aquel arte que eleva el espíritu, los sentimientos y los pensamientos al más alto nivel de quienes lo crearon y usaron para entretener.

Historia del anime

El nacimiento del anime tiene un origen basado en el comic japonés o manga. Horno (2017) afirma que sus raíces están relacionadas con las primeras manifestaciones gráficas y narrativas de la era feudal. El autor también señala que gracias a esto último y a ciertas criaturas del folclore japonés surgió el manga, el cual representa el primer paso en el desarrollo de la animación nipona.

Aunque no fue la primera serie de anime, Astroboy fue la primera en obtener el gran éxito televisivo. Horno (2017) explica que dicha serie fue la que impulsó tremendamente la industria de animación japonesa más allá de su país de origen. Sin embargo, el autor recalca que la primera serie fílmica propiamente de anime podría ser *The Third Blood*, compuesta por 3 episodios y dirigida por Keiko Kozonoe en 1960.

Los cómics y las historietas están estrechamente relacionados con el trasfondo social e histórico en el que se produjeron y circularon. Por tanto, según Morales (2017), las aventuras románticas y la ciencia ficción del manga y anime intentan representar el renacimiento de Japón tras su derrota en la segunda guerra mundial.

Recientemente, los antecedentes históricos y el progreso tecnológico de Japón han dado un nuevo salto a animaciones orientales. Parada (2017) afirma que, dado que el país del sol naciente fue el primero en expandir el uso de androides industriales, los japoneses tienen una actitud muy asertiva hacia lo tecnológico, creen que esto es una señal de avance y encumbramiento. Por eso señala que el anime y el manga difunden la misma confianza en sus historias.

En el anime, la imagen del sexo femenino, ocupa un lugar importante. A estos personajes, Papalini (2017) los representa como protagonistas, fuertes, guapas, muy atractivas, dispuestas a hacer pedidos y correr riesgos. También agrega que, las mujeres sufren el mismo nivel de agresión que los hombres y sus vidas no están centradas solamente en la felicidad otorgada por los personajes masculinos.

Los dibujos animados japoneses y los mangas son actualmente muy populares en todo el mundo. Parada (2017) aclara que en los años '60, *Kimba, el león blanco*, y en los 70 *Astroboy*, fueron importantes éxitos y alcanzaron una atracción similar a la que previamente había conseguido el "Mickey" de Walt Disney. Así como también añade que, en Japón, se venden aproximadamente seis millones de ejemplares de mangas y son leídas por casi el 40% de la población. Aquino (2017) clasifica a los animes y mangas como humorísticos, dramáticos, románticos, de aventuras, eróticos, históricos, etc.

Técnicas del anime

López (2018) afirma que "Production IG" es una casa animadora, la cual elaboró la mayor parte de métodos de la animación *tradigital* que existen, es por esto que se ganó el sobrenombre de "Laboratorio de Anime". Según el autor, algunas técnicas que idearon fueron:

Composición digital

En la composición digital no hay límites y se pueden añadir capas con efectos e iluminaciones a cada capa juntas o por separado. Se usó originariamente, de acuerdo a López (2018), para añadir profundidad de campo en algunas escenas de *La Princesa Mononoke* (1997) y masivamente en *Blood, the Last Vampire* (2000). El autor añade que también idearon una manera de combinar animación artesanal con objetos mecánicos en animación CGI como en *Ghost in The Shell Stand Alone Complex* (2004).

Storyboarding digital

Para realizar storyboard del anime, la historia se descompone en múltiples fragmentos y se les confía a diversos artífices del dibujo, aunque este solo es un paso preliminar para la animación final. Aquino (2017) aclara que Production IG ha inventado un nuevo puesto denominado Screen Architect, cuya labor es elaborar un ambiente de efectos de iluminación digital y de cámara, los cuales se aplican al Storyboard animado durante el proceso de preproducción. Según el autor, esto unido con la composición digital ayuda a la postproducción del largometraje.

Graduación de color digital

Con esta técnica de postproducción se logra dirigir los colores del escenario para deleitar el ambiente. Parada (2017) reveló que, a diferencia de la gradación de color en imágenes reales, la paleta utilizada en cada unidad, se puede manipular directamente para brindar un mayor control. Además, el autor agrega que, se pueden utilizar los colores de manera individual para enfocarse en ciertos detalles. Papalini (2017) pone como ejemplo a *Blood: The Last Vampire*, anime en el cual se utilizó por primera vez esta técnica.

Efectos visuales digitales

Los efectos visuales tradicionales a menudo son complicados de reproducir en animación tradicional. Por ello, López (2018) considera que Production IG creó toda una serie de efectos visuales digitales como la lente de ojo de pez, difuminado de movimiento, cámara inestable, exposición a luz inestable, efectos de iluminación, sombras o destellos.

Lenguaje cinematográfico

Otra técnica para distraer al espectador de la falta de animación es el uso de un lenguaje cinematográfico más avanzado. Según Horno (2017), el director de animación se dedica a proponer recursos narrativos como: ángulos de cámara atrevidos, zooms, travellings, primeros planos y efectos de iluminación; otorgando al conjunto más perspectiva y dinamismo. El autor indica que, al juntar estas técnicas, el resultado es fantástico, ultra-dinámico e incluso poético.

Clasificación del anime

Cabrera (2017) afirma que existen varios géneros de anime, pero en esta ocasión se hablará de los más representativos en el anime:

Shonen

Anime en donde se basan más en las peleas, aventuras y donde un protagonista se supera día a día, a pesar de que su contenido puede tener sangre, lo pueden ver niños y grandes. Ejemplos claros son: DBZ, Naruto, *One Piece*, Bleach, Fairy Tail, etc.

Shojo

Este es para un público más adolescente. Es de romance, muchas veces se da en colegios o institutos. Hay muchos dramas en este género que son muy interesantes de ver. Estos pueden ser: Clannad, Lovely Complex, Ao Haru Ride, Tonari no Kaibutsu Kun, Kimi ni Todoke, etc.

Seinen

Este ya es un género para un público más adulto. Con temas muchas veces psicológicos, a veces resulta un tanto difícil de entender. Se tiene como claro ejemplo: Death Note, Ergo Proxy, Neon Genesis Evangelion, etc.

La cultura de Japón en el Anime

Pérez (2017) afirma que Japón tiene muchas referencias culturales e históricas en la animación japonesa, ya que, en definitiva, es fruto de la cultura popular que conserva muchas historias imaginarias, especialmente en la animación de ficción. Además de la tradición, se exploran los hábitos modernos y la imaginación de los japoneses, las cuales se impregnan tanto en el anime como en el manga.

El sintoísmo, según Gómez (2017), es la religión oficial de Japón, la cual se manifiesta a través de criaturas fantásticas como Kami (Espíritu de Luz) y Oni (Demonio Violento). Un gran número de series animadas muy conocidas como Bleach y Death Note ocupan muchas de esas características como punto de arranque.

Existe otro factor en la animación tipo Shonen, se llama Bushido, cuyo significado es “el camino del guerrero”. Esta es un saber basado en la lealtad, el honor y la moral. La responsabilidad es otro fenómeno muy común en el anime. Al igual que el Bushido, es muy popular en las series Shonen y Shojo, con personajes mágicos, los cuales representan lo bueno y malo (Abad, 2020).

Sin embargo, todo ello no se detiene ahí, pues Abad (2020) aclara que, la cultura nipona también es plasmada mediante los alimentos, los festivales e inclusive en las canciones utilizadas. Está lleno de tonos y herramientas japonesas para una mejor narración de historias y, al mismo tiempo, muestra las costumbres japonesas al mundo.

Medio Audiovisual

Grandez (2017) afirma que, un medio audiovisual es el conjunto de instrumentos oculares y auditivos que fungen como soporte para el entendimiento de diversos mensajes, contribuyendo a la compilación de ideas y a manifestar con una mayor sencillez lo que percibe. El manejo y dinamismo depende de lo que quiere transmitir cualquier medio existente en el mundo, ya sea una radio, televisión o periódicos. Si el mensaje y tema es el adecuado, ayudará a que se tenga un mayor interés por parte del espectador.

Gutiérrez (2018), refuerza la idea de que un medio audiovisual forma parte de aquellos recursos didácticos llamados “multisensoriales” ya que utiliza métodos de percepción: el oído y la vista, para que de esa forma pueda recrear múltiples imágenes acompañadas de palabras y sonidos.

A su vez, según Barros (2017), un medio audiovisual se encarga mayormente en la formación de la identidad de un ser humano, pues tiene cierta influencia acerca de diversos temas como lo son: la idea de género, la pertenencia a una clase social o raza o el conocer a las personas. Muchas veces las imágenes que se transmiten mediante un medio audiovisual, establecen la visión del mundo y de los valores más frecuentes: lo bueno y lo malo, lo que es positivo o negativo y por último lo que es moral o no.

Es por ello que, Gaona (2018), asevera la fuerte influencia de dichos medios, pues en ocasiones estos dicen cómo comportarse en ciertas situaciones sociales. A su vez, intentan lograr que el espectador piense, sienta, desee y tema de una manera determinada. No solo ello, pues también brindan ideas de qué es ser mujer u hombre, cómo utilizar un atuendo o algo tan trivial del cómo llegar a la popularidad.

Para González (2017), los medios audiovisuales actualmente son accesibles para una gran cantidad de personas y esto hace que tengan un nivel de penetración cada vez más notoria en la casa, en la calle y hasta en los colegios. Asimismo, es algo que va más allá de lo oral, pues se apoya en diversos recursos como, por ejemplo: movimientos de cámara, las gesticulaciones, la dirección y un montaje bien elaborado.

Representaciones Sociales en el Anime

Aspectos Sociológicos

En primer lugar, la sociología es una ciencia que se encarga del estudio ordenado, exacto y científico de lo que se denomina sociedad, mediante un modo especial de ver el mundo, con una perspectiva única. Además, permite el estudio de los grupos humanos y pretende describir y exponer el comportamiento de dichos grupos. Esos mismos comportamientos están arraigados con los aspectos sociológicos, los cuales definen a una persona y la manera en la que actúa dentro de una sociedad.

Esta acción bien podría ser buena o mala, ya que puede ser justo, como también injusto, moral o inmoral, entre otros muchos otros casos (Marescalchi, 2018). En cuanto a la representación social, esta se puede definir como expresión y conocimiento que el sujeto comprende de la realidad desde la lógica informal donde se le permite actuar con sentido común (Flores y Pacompia, 2018).

Concepto de representación social

Esta idea es incorporada por Moscovici en 1973, cuando se dio su interés por el estudio del psicoanálisis. Desde ahí se pregunta sobre la persona y su relación con la sociedad, proporcionándole a esta categoría de individuo el mayor interés, ya que siente que se han ignorado muchas teorías acerca de su papel en el colectivo, asumiendo la tarea de comprender cómo los hombres hacen de su realidad social una parte de sí mismos y la forma en que cada quien la adecua en su relación con los demás.

La moralidad

Morell (2017) acentúa que este es un elemento muy importante en el anime llamado *Death Note*. Todos tienen su propia forma de ver la justicia y hay varias ideologías que entran en conflicto en la serie. Por un lado, el juicio de *Light Yagami* (conocido como *Kira* en la serie), es similar al “ojo por ojo, diente por diente”. Para él, asesinar criminales es correcto y justo, porque el mal merece el castigo más severo.

Por otro lado, para el detective *Lawliet*, usar la misma moneda para castigar también puede considerarse un acto delictivo. Por lo tanto, para él, la justicia se manifiesta a través de juicios, sentencias y sanciones, en el caso más extremo.

Además, Morell (2017) afirma que tarde o temprano llegará la justicia para el quien obre de mala manera. En dicho anime, existe una confrontación intelectual por saber cuál es la mejor justicia para el mundo, donde solamente uno nada más puede ganar, es ahí donde se da entender que el ganador es aquel que tenía el verdadero significado de justicia.

La amistad

Esto elemento es algo que se refleja en una gran cantidad de animes. Papalini (2017) hace mención de un anime en especial: *Naruto*. En él se refuerza el verdadero valor de la amistad; a nunca renunciar a los amigos bajo ninguna circunstancia.

Para comprobarlo, se detallarán interesantes frases mencionadas en la serie japonesa como son las siguientes: “*Aquel que rompe las reglas es escoria, pero aquel que abandona a sus amigos son peor que escoria*”, “*Levántate y camina hacia adelante, tienes las piernas para hacerlo*”. Otros ejemplos presentes son: *Dragon Ball Z* y *Bleach*.

La religión

Muchos temas presentados en el anime hacen buen uso de los conceptos religiosos occidentales. Sin duda alguna, el ejemplo más famoso es *Neon Génesis Evangelion*. Esta animación trata de una versión muy interesante de la Biblia, más que todo enfocado en el “Apocalipsis”. En ella hacen aparición seres llamados ángeles, los cuales en este caso solo buscan la destrucción de la humanidad. Además, está la presencia de “*Lilith*”, que, según la tradición judía, es aquella mujer que precedió a Eva (Papalini, 2017).

La disciplina

Antes de la llegada de los comerciantes occidentales, Japón estaba sujeto a la tradición de heredar el comercio entre padre e hijo (en realidad sucedió en todo el mundo hasta el auge de la industria). Por eso las actividades más conocidas como la carpintería, la forja, la cocina y la cocción larga se realizan siempre a la perfección, para que su costumbre se convierta en una ceremonia (Gómez, 2017).

Sarmiento (2019) afirma que la estructura social de los japoneses se basa en la disciplina, porque se considera que las personas capacitadas tienen la personalidad correcta y se convierten en una parte importante de la sociedad. La disciplina la hace más competente en el trabajo, independientemente de la jerarquía o tipo de labor, que puede incluir aspectos artísticos como la animación o creación de mangas.

La justicia

Este elemento está muy presente en el contexto social, la cual consiste en juzgar respetando lo que es la verdad y dando a cada uno lo que le corresponde. Hace poco se hizo mención a *Death Note* donde su eje también gira en torno a este aspecto. La obra mencionada se basa en una justicia por medio de la venganza. Es la dura realidad del sistema en el que se vive, justicia que otros no pueden obtener. La justicia no debe confundirse con las represalias, algo que en este anime no se da del todo, pues tiene que ver con saltarse cualquier reglamento para tomar acciones dañinas contra alguien o algo (Morell, 2017).

La beligerancia

Según Torres (2021), este concepto está relacionado con aquellas personas que son conflictivas, toman actitudes de enfrentamiento y de violencia que por lo general terminan en guerras debido a intereses propios. De acuerdo a lo mencionado anteriormente, este término está muy relacionado con las guerras.

Las guerras

Según Sánchez (2017), son aquellas luchas prolongadas que involucra varias batallas entre dos o más países. Eso es en cuanto a su definición más básica, por ello se hará mención a un anime que ejemplifica bastante bien este problema social: *Naruto* (1999), cuyo autor es Masashi Kishimoto. En dicho producto audiovisual las guerras son constantes, de nunca acabar, ya sea por fines políticos o militares.

Además, basan esos conflictos bélicos en el odio, pues este como emoción negativa puede recaer en futuras guerras o conflictos, perjudicando a aquellos que no se lo merecen.

One Piece

En este apartado se desarrollará aspectos relacionados con la serie animada “*One Piece*”, anime que ha sido elegido para ejemplificar cada aspecto social que aparece en dicho producto audiovisual.

Primero se hará una compacta introducción del creador de este universo animado, tratando de definir brevemente sus logros creativos en el mercado de la animación. Además, se hablará de este anime, enfocándose en su historia y narrativa. Esto ayudará a ubicarse en un universo ficticio para que se pueda conocer más a fondo.

Autor: Eichiro Oda

Según Troncoso (2017), Eichiro Oda nació en Japón el 1 de enero de 1975 en Kumamoto, ubicada en la isla de Kyushu, Japón. Siendo joven se interesó por la cultura pirata y vikinga, por eso los tomó como referencia para sus trabajos hasta convertirse en lo que es hoy, un artista renombrado.

Además, en 1992 cuando solo tenía 17 años, Oda inició su carrera en la industria del manga, siendo colaborador de tres *mangakas* para la revista “*Shonen Jump*”. En el mismo año publicó su primer trabajo, titulado: “*Wanted!*”. Más tarde en 1994 realizó “*Monsters*”, que se mezclaría posteriormente con *One Piece* (Troncoso, 2017).

Sin embargo, en 1996, creó dos *one-shots* como bocetos, para su próxima historieta, originalmente llamada *Romance Dawn* y luego se llamaría *Romance Dawn: Amanecer de una aventura*. Estos bocetos serían los primeros capítulos de *One Piece*, así que, en 1997 dejó de trabajar para otras personas con el fin de invertir todo su tiempo y dedicación en su obra magna. No fue hasta 1998 que Oda creó los primeros diseños para el OVA de su manga máspreciado y en 1999 la casa animadora *Toei Animation*, inició la versión animada (Contreras, 2019).

Nacimiento, estructura y sinopsis

Troncoso (2017) afirma que. el 20 de octubre de 1999, la franquicia se lanzó por primera vez en Japón, emitida por el canal Fuji Tv, de la mano de Toei Animation. Al día de hoy aún atrae a muchos espectadores. Se ha convertido en los mangas más largos de la historia, con más de 450 millones de copias vendidas en todo el mundo.

Este dibujo japonés se sitúa entre los 50 mejores animes y mangas japoneses según la Oficina de Asuntos Culturales de Japón.

Contreras (2019) aclara que, tanto el manga como el anime se centran en las peripecias de los Sombrero de Paja, conformado por: Luffy, Sanji, Zoro, Chopper, Brock, Nami, Robin, Usopp y Franky. Toda la historia ocurre principalmente en un mundo compuesto por océanos e islas pequeñas, lugares donde no solo existen los humanos, sino también se incluyen a otras especies: gigantes, enanos, sirenas, hombres pez y, en suma, seres ficticios.

Por otro lado, las Frutas del Diablo (*akuma no mi*), tienen un papel relevante, porque son frutos encantados y a aquellos que consumen dicho alimento se les otorga ciertas habilidades especiales y/o extrañas, dependiendo de qué fruta sea. Hasta el momento, existen tres tipos de frutas, aunque ha existido algunas sin identificarse (Contreras, 2019).

Personajes y ambientes resaltantes

Ha aparecido un sin número de personajes a lo largo de la serie. Algunos pueden cambiar a medida que pasan los arcos y las sagas, sin embargo, otros tienen un enlace sólido a la trama general, por lo que su aparición es desde el capítulo uno hasta el final de la serie (Troncoso, 2017). Desde personajes influenciados en películas del cine de mafia, hasta aquellos que están basados en cuentos de hadas.

Además de los personajes, Contreras (2019) asegura que, también se encuentran claras referencias a la cultura occidental, expresada de diferentes formas a través de los factores constitutivos del propio personaje o mediante la ubicación o lugar donde ocurren los hechos.

Esto permite un intercambio cultural muy enriquecedor ya que las personas de todo el mundo conocerán cierta parte de Japón a través de su historia, personajes y lugares presentes en *One Piece*.

Materiales y métodos

Los atributos cualitativos son métodos de observación científica para recopilar datos no numéricos. Las técnicas cualitativas suelen ser aquellas que se determinan o se consideran diferentes de los experimentos. Entre ellas están: las entrevistas, encuestas, focus group y observaciones de los participantes. La investigación cualitativa recopila discursos completos de los sujetos y luego analiza la relación entre significados que aparecen en una determinada cultura o ideología. También es utilizado principalmente en ciencias sociales (Restrepo, 2018).

Es por eso que, el presente estudio es cualitativo, porque analizó los aspectos sociales encontrados en el dibujo japonés *One Piece*.

Por otro lado, el enfoque hermenéutico intenta hallar diferentes connotaciones de las manifestaciones del ser humano como: expresiones, libros, gesticulaciones, pero manteniendo su particularidad (Martínez, 2017).

Debido a ello, esta investigación tiene un diseño hermenéutico porque se interpretó a fondo cómo es que el anime *One Piece* es un recipiente de mensajes sociales, ligado con los arcos o sagas presentes en dicho material.

A su vez, la presente investigación tuvo como objeto de estudio el producto audiovisual japonés llamado *One Piece*, ambientado en un mundo de piratas, donde todo está bajo las reglas del gobierno y en el que el protagonista, Luffy, busca convertirse en el rey de los piratas. El autor es el mangaka Eiichiro Oda, proveniente de la ciudad de Kumamoto, Japón.

Por ello, se elaboró criterios de inclusión y exclusión. El primer criterio estuvo centrado en analizar únicamente el anime *One Piece*, específicamente de ciertos momentos presentes en este dibujo, pues hay arcos en los que se representan temáticas sociales. Mientras que, en el segundo criterio, se basó en excluir aquellos arcos que no forman parte del canon oficial creado por el mismo autor, así como también aquellos que no tengan alguna representación social.

En cuanto al escenario del presente estudio, este estuvo conformado por el anime llamado *One Piece*. Este es un producto animado japonés que data desde el 20 de octubre de 1999 hasta la actualidad. En él se encuentran muchos aspectos y mensajes sociales que servirán de análisis en el presente proyecto.

El autor, Eiichiro Oda, desde sus inicios ya planteaba temas que a día de hoy siguen existiendo como lo es la corrupción, justicia, desigualdad social, entre muchas otras cosas que a lo largo de su serie se van narrando.

Ahora bien, el análisis de contenido se describe como un conjunto de técnicas sistemáticas para poder describir un mensaje (Tinto, 2017).

Por consiguiente, se utilizó el análisis de contenido. El propósito de este estudio es el de profundizar en el análisis de los mensajes sociales que abordan algunos arcos/sagas del anime *One Piece*.

La función de la plantilla de analítica es la segmentación, análisis e interpretación. La muestra está basada en los trabajos de Di chio, Casetti, Bordwell y Thompson, por la apariencia integral que posee y minuciosidad en cuanto al análisis.

En esa misma línea, el instrumento que se utilizó fue la plantilla analítica, debido a que permitió diferenciar la forma y la personalidad de cada uno de los arcos en los que se retrata los aspectos sociológicos.

Instrumento 1:

Número del capítulo			
Nombre del capítulo			
Duración del capítulo			
Arco/Saga			
Personajes involucrados			
Mensajes Sociales	Forma	Mensajes Fuertes	
		Frases	
		Metáforas	
	Intensidad	Sutil	
		Directo	
Aspectos Sociológicos			

Teniendo en cuenta la recolección de datos, lo primero que se tuvo en cuenta es: el número, fecha de emisión y la duración de cada capítulo del anime *One Piece*. Posteriormente se especificó el arco o saga correspondiente del capítulo. Luego se observó cuáles son los personajes involucrados en cada capítulo y saga respectiva. Finalmente se analizó cada mensaje y aspecto social que contienen dichos capítulos del anime.

Por último, los aspectos éticos de la investigación fueron los siguientes: la seriedad y la eficacia, al momento en que se elaboró cada tema plasmado en este trabajo. Además, durante todo el proyecto, el investigador empleó en el trabajo la sinceridad y el respeto al momento de usar la cita de los autores. Por consiguiente, se recopiló muchos datos, definiciones y opiniones importantes de distintos autores para que sea más sencilla la comprensión de los temas cubiertos en la investigación

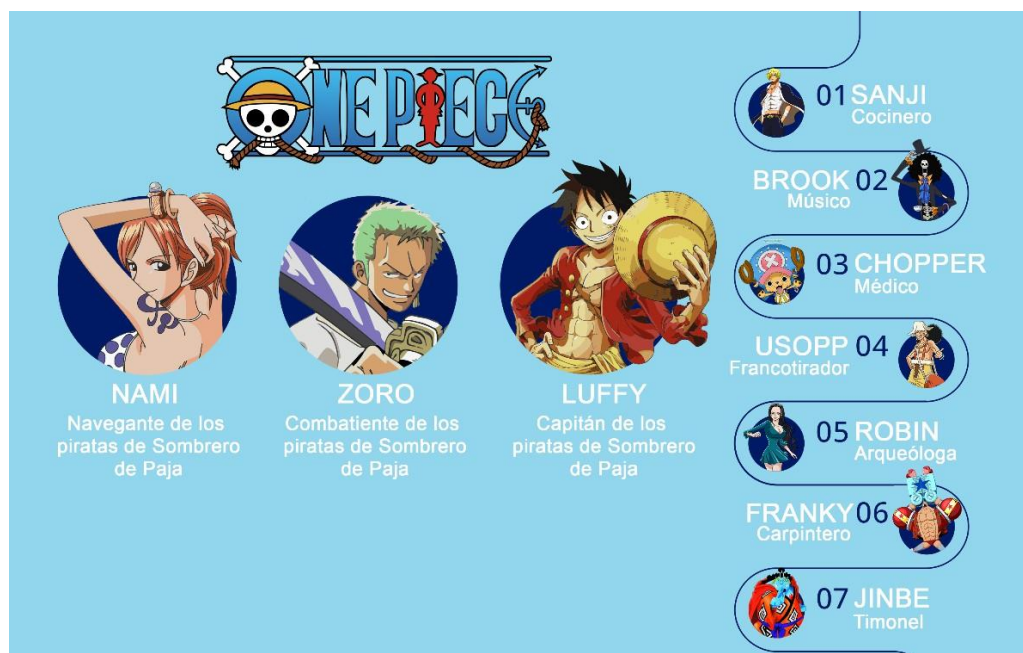
Resultados y discusión

En primer lugar, con respecto al primer objetivo que se refiere a los personajes y roles, se ha podido identificar que este anime posee un amplio catálogo de ellos cada uno con sus respectivos papeles. En los capítulos, los protagonistas se van relacionando con otros protagonistas de cada una de las sagas, formando lazos muy importantes que, posteriormente, sirven para la elaboración de mensajes tanto sutiles como directos.

En cada capítulo analizado se muestra lo importante que es la amistad para los protagonistas, de hecho, es el eje central en la mayoría de los capítulos. Es por eso que en ocasiones hay momentos en que cada personaje está dispuesto a dar su vida para proteger a los demás. Esto claro, va en conjunto con los mensajes sociales que nos transmite el anime.

Figura 1

Personajes en el anime One Piece



Es por ello que, de acuerdo al segundo objetivo referente a los mensajes sociales, se han podido identificar que dichos contenidos están presentes en *One Piece* y uno de esos mensajes es el de perseverar para alcanzar algo en concreto así la situación se torne complicada. De acuerdo a la plantilla analítica, algunos personajes tienen un objetivo en específico y al final de la saga logran alcanzarlo, sin importar el daño físico o mental que hayan sufrido en el camino.

Continuando con estos mensajes se encuentra el empoderamiento femenino. Este hecho es un agregado sustancial para un anime que se creó en los años 90, conociendo la imagen errada que se tenía de una mujer por esas épocas. Nami, por ejemplo, es una chica que se vale por sí misma y es poseedora del talento para la cartografía. Igual característica encontramos en Robin, quien posee un carácter fuerte y poderoso. Ambos personajes con cualidades diferentes, pero que destacan en la serie.

Por otro lado, está presente el siguiente mensaje relevante en *One Piece*, ser empáticos para con los demás. Esto se refleja en la estrecha relación que se forma entre los Piratas de Sombrero de Paja, pues hay situaciones en las que el beneficio individual se deja de lado para apoyar al resto.

Con relación a los mensajes existentes en este anime, la resiliencia es uno de ellos. Algunos personajes pasan por eventos traumáticos y difíciles, pese a ello, son capaces de superarlos. Similar situación compleja los impulsa a querer seguir adelante.

Cada mensaje mostrado en el anime está representado mediante metáforas, ya sean señales o símbolos, también acompañados de frases. Todo ello en su mayoría, de forma directa, pues el anime es contundente en lo que quiere transmitir sin necesidad de llegar a ser pretencioso.

Figura 2

Mensajes sociales en el anime One Piece



En cuanto al tercer objetivo, sobre los aspectos sociológicos que se puedan presentar en *One Piece* se ha podido determinar que estos son abordados de una manera idónea. Tal es el caso de la moralidad, elemento sustancial en cada ser humano, pero que en este anime se utiliza a conveniencia.

Empezando por La Marina, organización que está a cargo del control legal en el mundo de *One Piece*, pero en la que algunos de sus integrantes actúan de mala manera. No solo eso, se alían con sus enemigos, los piratas, para tener un beneficio. En su pensamiento, no importa si actúan mal, siempre y cuando el objetivo a alcanzar les beneficie.

Sin embargo, los protagonistas, a pesar de ser piratas obran de buena manera. Actúan pensando en los demás. Sí, cada integrante de los Piratas de Sombrero de Paja tiene una meta, pero si en el trayecto de la aventura alguno de ellos se ve afectado por algo o alguien, estos mismos no dudan en apoyarse.

La necesidad de alcanzar un objetivo los hace superarse, lo cual habla de la disciplina que tiene cada personaje. He podido observar que no se quedan estancados, mejoran en cada capítulo para poder lograr algo y si es necesario, se sacrifican por un bien mayor.

Retomando a La Marina, este ente es aquel que proclama justicia, sin embargo, muchas veces es todo lo contrario, pues en ocasiones no hacen absolutamente nada por ciudades o pueblos que están siendo reprimidos por un pirata o hasta aceptan soborno para quedarse callada. Caso contrario sucede con los Piratas de Sombrero de Paja, quienes por sus ideales y principios velan por el bien de los demás, logrando así la justicia que La Marina no brinda.

Otro aspecto que *One Piece* refleja en ciertos capítulos, es lo expuesto que está el ser humano a las guerras. Si bien Luffy y compañía no buscó eso en un primer momento, principalmente salvar a compañeros o amigos, La Marina es la que da el primer paso, debido a que se siente intimidada y trastocada al momento en que un pirata le hace frente. Además, en esos conflictos los personajes que fallecen son, muchas veces, inocentes.

Para terminar, se evidencia la carga religiosa. Empezando por el Gobierno Mundial, quien tiene como protegidos a los Nobles Mundiales. En el mundo de *One Piece* si causas daño a alguno de ellos es considerado pecado. Los momentos mesiánicos en algunos capítulos también forman parte de esta connotación, pues son alegorías a la salvación.

Figura 3*Aspectos sociológicos en el anime One Piece*


ASPECTOS SOCIOLÓGICOS

En el anime One Piece

 **LA MORALIDAD**
Aspecto presente a lo largo de la serie en los personajes principales a la hora de actuar de buena manera,

 **LA AMISTAD**
Elemento que mueve a todos los personajes y que destaca, pues el vínculo fuerte entre ellos es tal que siempre se apoyarán.

 **LA RELIGIÓN**
Representada en los personajes llamados "Nobles Mundiales", ya que si se comete un daño hacia ellos, es considerado como pecado.

 **LA DISCIPLINA**
Los personajes en el transcurso de la historia son constantes en su esfuerzo por obtener algo, siempre van en busca de más, aún si en el camino sacrifican cosas. Si quieren ser buenos en algo, no paran hasta conseguirlo, aún si son lastimados en el proceso.

 **LA JUSTICIA**
Reflejada en una entidad presente en el anime llamada "Gobierno Mundial". Si bien, su objetivo es llevar justicia, muchas veces hace todo lo contrario. Mientras que los protagonistas siendo piratas, sí logran alcanzar dicho aspecto.

 **LAS GUERRAS**
A lo largo del anime hay diversos conflictos originados por ansias de poder y también por "La Marina", pues a través de ello buscan algún beneficio egoísta perjudicando a inocentes en ciertos capítulos.

Discusión

Uno de los objetivos específicos fue identificar los personajes involucrados y sus roles en *One Piece*. Los resultados demuestran que el anime del autor Eiichiro Oda, posee una vasta cantidad de personajes donde se evidencian los distintos roles en sus respectivos arcos y la importancia que tienen para la trama. En comparación con la investigación de Horno (2017) se encontraron semejanzas en cuanto a la existencia de innumerables personajes en el mundo del anime, característico del dibujo japonés como *One Piece* hecho que enriquece su argumento original.

Por ejemplo, los Piratas de Sombrero de Paja tienen una ocupación y personalidad diferente entre sí, lo mismo ocurre con los demás personajes con quienes se van relacionando.

Esta investigación tuvo también como objetivo específico identificar el lenguaje usado y la intensidad de los mensajes sociales en *One Piece*. Los resultados arrojaron que Eiichiro Oda utilizó mensajes sociales, directos en su mayoría, para que la audiencia los capte de forma inmediata a través de frases. A su vez, pero en menor medida, se encuentran mensajes que se transmiten de manera sutil por medio de las metáforas. En contraste con la investigación de Cabrera (2017), el presente trabajo demuestra que el anime, en general, posee la capacidad de transmitir mensajes de peso y relevantes a la sociedad. Según Pérez (2017) sostiene que la presencia de los mensajes sociales en el anime es algo fundamental para mostrar de algún modo la cultura de Japón, no solo eso, pues permite que el espectador se identifique con ello. Además, a través de esos mensajes muestra la idiosincrasia de los japoneses, todo esto también encontrado en la serie *One Piece*.

Un último objetivo fue describir los aspectos sociológicos más recurrentes en los arcos principales que posee *One Piece*. Los resultados evidenciaron la presencia de seis aspectos sociológicos muy frecuentes en el anime. Estos son: la amistad, la moralidad, la religión, la disciplina, la justicia y la beligerancia (guerras). Los protagonistas de *One Piece* tienden a actuar moralmente y con justicia, poseen disciplina al momento de alcanzar un objetivo, se ven enfrascados en guerras, algunos están envueltos de alegrías religiosas, y el motor que los impulsa es la amistad.

Por otro parte, la presente investigación corrobora lo que menciona López (2018) sobre que los animes tienden a abordar mediante su narrativa, temas filosóficos, culturales, sociológicos, entre otros.

Estas representaciones sociales son definidas como expresiones y conocimientos que el individuo comprende o asimila de la realidad desde la lógica informal, mediante la cual se le permite actuar con sentido común (Flores y Pacompia, 2018).

Conclusiones

El anime, en este caso *One Piece*, como cualquier obra audiovisual sea serie o película, contiene personajes con características marcadas y distintas entre sí que enriquecen la historia del anime. Para hablar de personajes, en primer lugar, es preciso mencionar a los protagonistas quienes tienen una mayor relevancia por obvias razones, entre los cuales están los “Sombrero de Paja”, posteriormente se ubican los personajes secundarios, a través ellos los protagonistas se van relacionando y aprendiendo. Para así finalizar con los antagonistas, quienes ejercen un rol interesante, debido a que estos ayudan a que los personajes principales tengan un desarrollo significativo.

Los mensajes sociales presentes en el anime pueden generar un gran impacto en la audiencia, puesto que más allá de ser un dibujo de peleas, intenta dar enseñanzas. En primer lugar, a tener empatía con los demás, sea cual sea la situación. Por otro lado, la presencia del empoderamiento femenino, para una época en la cual su rol era poco o nada relevante. Otro elemento el de perseverar, un motivante para nunca rendirse y, por último, la resiliencia, lo cual ayuda a ser fuertes en circunstancias difíciles y seguir adelante. Tales mensajes se abordan en el anime de una manera directa, sin mayores rodeos a través de diálogos y frases por parte de los personajes. En ocasiones se da el uso de metáforas para que la obra sea llamativa.

Los aspectos sociológicos plasmados en *One Piece* son elementos clave y muy importantes en la narrativa, pues la mayoría de personajes se rigen por ello. Muchos actúan con una justicia y moralidad intachable, mientras que otros no, apelando al soborno y a la corrupción e incitando a las guerras. Por otro lado, hay quienes son determinados y a través de su disciplina alcanzan su objetivo. Por último, está el aspecto de una amistad inquebrantable, un elemento sustancial, ya que es el empuje mediante el cual los protagonistas salen adelante apoyándose mutuamente. Cada tópico mostrado, es un reflejo de la vida misma.

Recomendaciones:

Se recomienda a los estudiantes de la escuela de Comunicación de la Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo, realizar nuevas investigaciones sobre series animadas japonesas ya que muchas de ellas transmiten mensajes sociales los cuales son fundamentales de comprender en la sociedad en la que se vive hoy en día.

A la escuela de Comunicación de la Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo se le recomienda dictar cursos especializados con respecto a la narrativa del anime y series en general que destaquen aspectos sociológicos que, si bien son tratados en un mundo ficticio, están plasmadas en una realidad global.

A futuros realizadores audiovisuales, tener en cuenta este tipo de material, ya que su contenido es enriquecedor puesto que trata temas de índole social y pueden llegar a tener un impacto para el espectador.

Referencias

- Abad, N. (2020). *Transculturización del anime: la construcción de la identidad otaku en Lima*. Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas, Lima, Perú.
- Aguaded, J., y Rodríguez, J. (2017). *El método crítico-estilístico como estrategia de análisis del video musical Hello again (The Cars)*. Contratexto. Recuperado de: <http://revistas.ulima.edu.pe/index.php/contratexto/article/view/180>
- Alamillo, J. (2018). *Historia del anime y manga en la cultura japonesa*. Japonmedia. <https://japonpedia.com/historia-del-manga-y-el-anime-cultura-japonesa/>
- Aquino, M. (2017). *Anime y manga en la diversidad cultural*. UV. <https://www.uv.mx/blogs/uvi/2009/12/05/anime-y-manga-en-la-diversidad-cultural/>
- Barros, R. (2017). *Los medios de comunicación y su influencia en la educación desde alternativas de análisis*. Universidad de Guayaquil, Ecuador.
- Cabrera, A. (2017). *El animé y los medios de comunicación Análisis de caso: Death Note* (Tesis monográfica/ tesina). Universidad del Salvador, Buenos Aires, Argentina.
- Chantiri, L. (2020). *Anime y manga: ¿Violencia o impacto cultural?*. BitMe. <https://www.bitme.gg/noticias/anime/anime-manga-violencia-impacto-cultural-dragon-ball-naruto/>
- Contreras, M. (2019). *La cultura occidental en la animación comercial japonesa: One Piece*. Universitat Jaume I, Castellón, España.
- Córdova, D. (2017). *Análisis de la influencia cultural del anime japonés en la recepción comunicológica de estudiantes de primer a tercer semestre de Diseño Gráfico de la Universidad de Guayaquil*. Universidad de Guayaquil, Guayaquil, Ecuador.
- Fernández, M. (2019). *Historia del manga*. Superaficionados. <https://www.superaficionados.com/manga-historia>.
- Flores y Pacompia, N.S. (2018). *Representaciones sociales en relación al fenómeno manga-anime en jóvenes arequipeños que manifiestan haber construido una identidad como otakus*. Universidad Nacional de San Agustín, Arequipa, Perú.

- Gamarra, T. (2019). *El camino del dolor: el discurso sobre el ciclo bélico de violencia representado en el anime shōnen Naruto Shippūden a partir del relato de Nagato/Pain*. Universidad Católica del Perú, Lima, Perú.
- Gaona, E. (2018). *Las tecnologías de la información y la comunicación en la educación*. Recuperado de: <http://www.eumed.net/eve/resum/07-febrero/egr.htm>
- Gómez, A. (2017). *Japón y Occidente, El patrimonio cultural como punto de encuentro*. Andalucía, España.
- Gonzalez, A. (2018). *7 demenciales cosas que sucedieron en la historia de Japón*. VIX. https://www.vix.com/es/mundo/178131/7-demenciales-cosas-que-sucedieron-en-la-historia-de-japon?utm_source=next_article
- González, F. (2017). *Inclusión y atención al alumnado con necesidades educativas especiales en España*. Recuperado de: <http://www.mecd.gob.es/revista-cee/pdf/n18-gonzalez-gil.pdf>
- Grandez, M. (2017). *Los medios audiovisuales que utilizan los docentes de educación secundaria, en las instituciones educativas estatales, comprendidas en provincias y región de San Martín*. Universidad Católica los Ángeles Chimbote, Chimbote, Perú.
- Gutiérrez, I. (2018). *Estudio sobre formación en competencia audiovisual de profesores y estudiantes en el sur de Ecuador*. Recuperado de: <http://www.scielo.cldx.doi.org/10.7764/cdi.35.628>
- Horno, A. (2017). *Animación japonesa. Análisis de series de animes actuales*. Universidad de Granada, Granada, España.
- Lamarre, T. (2017). *The anime machine. A media theory of animation*. University of Minnesota Press, Minneapolis, London.
- López, A. (2018). *La narración compleja en el anime postclásico: la ambigüedad. Narrativa en la animación comercial japonesa*. Universitat Jaume.
- Lovegood, L. (2017). *La influencia del anime en la adolescencia*. Prezi. <https://prezi.com/2w4jdxscffww/la-influencia-del-anime-en-la-adolescencia/>
- Marescalchi, A. (2018). *Sociología: Aspectos significativos de estudio del siglo XXI*. Río Cuarto, Argentina.

- Martínez, J. (2017). *Métodos de investigación cualitativa*. Silogismo.
- Morell, C. (2017). *Narratividad, ética y moralidad en la serie de animación japonesa Death Note*. Trabajo Final de Grado. Universidad Politécnica de Valencia, Gandía, 2013.
- Moscovici, S. (1973). *El Campo De La Psicología Social*. Recuperado el 25 de setiembre del 2017 de: <http://www.scribd.com/doc/13472140/SERGEMOSCOVICI-Campo-de-lapsicologia-social>.
- Papalini, V. (2017). *Anime, Mundos tecnológicos, animación japonesa e imaginario social*. Buenos Aires.
- Parés, M. (2017). *Introducción a la Comunicación Social*. Barcelona, España: ESRP-PPU.
- Pérez, A. (2017). *El Anime como elemento de Transculturación. Caso: Naruto*. Universidad César Vallejo, Lima, Perú.
- Redondo, S. (2017). *El comic y su valor como arte*. Universidad Complutense de Madrid, Madrid, España.
- Restrepo, E (2018). *Trabajo de Campo». Etnografía; Alcances, técnicas y éticas*. Fondo Editorial de la UNMSM.
- Rojas, C. (2019). *La influencia del anime en la conducta de los jóvenes que visitan el centro comercial arenales en el año 2019*. Universidad de San Martín de Porres, Lima, Perú.
- Sánchez, R (2017). *Una respuesta a la pregunta "¿Qué es la guerra?". Aposta*. Revista de Ciencias Sociales.
- Sarmiento, D. (2019). *¿Por qué el anime es tan popular en Colombia?. Señal Colombia*. <https://www.senalcolombia.tv/cultura/anime-manga-otaku-japon-influencia>
- Shields, Patricia and Rangarajan, N. (2017). *A Playbook for Research Methods: Integrating Conceptual Frameworks and Project Management*. Stillwater
- Tinto, J. (2017). *El análisis de contenido como herramienta de utilidad para la realización de una investigación descriptiva. Un ejemplo de aplicación práctica*

utilizado para conocer las investigaciones realizadas sobre la imagen de marca de España y el efecto país de origen. Provincia.

Torrents, A. (2017). *El anime como dispositivo pensante: cuerpo, tecnología e identidad*. Universidad Nacional de Córdoba, España.

Torres, L. (2021). *El abecé de la beligerancia y su aplicabilidad con el ELN. Génesis y desafíos inmediatos*. Universidad del Rosario, Bogotá, Colombia.

Troncoso, M. (2017). *El antihéroe y la justicia en el manga One Piece. Análisis Narrativo de la obra de Eichiro Oda*. Universidad Oberta de Catalunya, Cataluña, España.

Velasquez, G. (2017). *Influencia de los animes japoneses en los jóvenes de la asociación cultural A-Shinden Puno 2016*. Universidad Nacional del Altiplano, Puno, Perú.