

---

This is the **published version** of the bachelor thesis:

Antúnez Mosteirín, Esther; Lozano Méndez, Artur, dir. Autoras de manga shōnen: Diferencias en el tratamiento de personajes entre autoras y autores en el manga para chicos. 2022. 53 pag. (842 Grau en Estudis d'Àsia Oriental)

---

This version is available at <https://ddd.uab.cat/record/264830>

under the terms of the  license

**FACULTAD DE TRADUCCIÓN E INTERPRETACIÓN**

**GRADO EN ESTUDIOS DE ASIA ORIENTAL**

**TRABAJO DE FINAL DE GRADO**

**Curso 2021-2022**

**Autoras de manga *shōnen*:  
Diferencias en el tratamiento de personajes entre autoras y  
autores en el manga para chicos**

**Esther Antúnez Mosteirín  
1456739**

**TUTOR/A  
ARTUR LOZANO MÉNDEZ**

**Barcelona, 6 de julio de 2022**

**UAB**  
**Universitat Autònoma  
de Barcelona**

## Datos del TFG

### Título:

Autoras de manga shōnen: Diferencias en el tratamiento de personajes entre autoras y autores en el manga para chicos.

Autores de manga shōnen: Diferències en el tractament de personatges entre autores i autors al manga per a nois.

Female authors of shōnen manga: Differences in the treatment of characters between female and male authors in manga for boys.

**Autor/a:** Esther Antúnez Mosteirín

**Tutor:** Artur Lozano Méndez

**Centro:** Universitat Autònoma de Barcelona

**Estudios:** Estudios de Asia Oriental

**Curso académico:** Cuarto

### Palabras clave

Manga, shōnen, género, autoras, Japón

Manga, shōnen, gènere, autors, Japó

Manga, shōnen, gender, authors, Japan

### Resumen del TFG

Este trabajo de final de grado hace un análisis del tratamiento de personajes principales, masculinos y femeninos, en el manga *shōnen* con el objetivo de descubrir si existe una diferencia entre como construyen los personajes los autores y las autoras.

El objetivo final es dirimir si realmente, como afirman algunos aficionados, existe una diferencia notable entre los manga *shōnen* dibujados por mujeres y los dibujados por hombres. Para ello se utilizarán el concepto de "marco *shōnen*" para las protagonistas femeninas y la tipología de héroe para los protagonistas masculinos.

Aquest treball de final de grau fa una anàlisi del tractament de personatges principals, masculins i femenins, al manga *shōnen* amb l'objectiu de descobrir si hi ha una diferència entre com construeixen els personatges els autors i les autores.

L'objectiu final és dirimir si realment, com afirmen alguns aficionats, hi ha una diferència notable entre els manga *shōnen* dibuixats per dones i els dibuixats per homes. Per això s'utilitzaran el concepte de "marc *shōnen*" per a les protagonistes femenines i la tipologia d'heroi per als protagonistes masculins.

This graduation thesis analyzes the treatment of main characters, male and female, in *shōnen* manga with the aim of discovering if there is a difference between how male and female authors construct their characters.

The goal is to determine whether there really is, as some fans claim, a noticeable difference between *shōnen* manga drawn by women and those drawn by men. For this purpose, the concept of "*shōnen* frame" will be used for female protagonists and the hero typology for male protagonists.

### Aviso legal

© Esther Antúnez Mosteirín, Hospitalet de Llobregat, 2022. Todos los derechos reservados.

Ningún contenido de este trabajo puede ser objeto de reproducción, comunicación pública, difusión y/o transformación, de forma parcial o total, sin el permiso o la autorización de su autor/a.

© Esther Antúnez Mosteirín, Hospitalet de Llobregat, 2022. Tots els drets reservats.

Cap contingut d'aquest treball pot ser objecte de reproducció, comunicació pública, difusió i/o transformació, de forma parcial o total, sense el permís o l'autorització del seu autor/de la seva autora.

© Esther Antúnez Mosteirín, Hospitalet de Llobregat, 2022. All rights reserved.

None of the content of this academic work may be reproduced, distributed, broadcasted and/or transformed, either in whole or in part, without the express permission or authorization of the author.

## Tabla de contenido

1.	Introducción .....	4
2.	Marco teórico .....	8
2.1	Marco shōnen y representaciones de los personajes femeninos .....	8
2.2	Modelos de protagonista masculino .....	11
3.	Breve historia del manga shōnen, revistas y autores .....	13
3.1	Mangas favoritos entre mujeres .....	17
4.	Análisis .....	19
4.1	Selección de obras .....	19
4.2	Marco shōnen en las obras seleccionadas .....	23
4.3	Tipología de protagonistas masculinos .....	36
5.	Conclusiones .....	44
6.	Bibliografía .....	47
7.	Mangas citados .....	52

## 1. Introducción

En Japón el mercado del manga se encuentra altamente segmentado, no únicamente por género de los lectores, entendido en este caso como demografía, sino también por edad y, en ocasiones, incluso por temática o profesión (trabajadores de oficina, amas de casa, etc.). Por regla general, encontramos que esta segmentación permanece también en la percepción de la autoría de las obras, especialmente en los dos géneros más populares; *shōjo* y *shōnen*.<sup>1</sup>

A pesar de todo, aunque se considera que tradicionalmente las obras *shōjo* han sido escritas por mujeres y que las obras *shōnen* han sido escritas por hombres, esto no es exactamente así, ya que los primeros mangas *shōjo* fueron escritos por hombres (Kurakane Shōsuke o Chiba Tetsuya, por ejemplo, consideraban el *shōjo* como una etapa de práctica antes de saltar al manga *shōnen*) (Thorn, 2005). No es hasta el final de los años sesenta que con el surgimiento del grupo del 24<sup>2</sup> se populariza la figura de la mujer como dibujante de manga para chicas, y esta es la idea que ha permanecido en la percepción pública hasta la actualidad.

Esta separación de sexo se mantiene también en la autoría de obras dirigidas a un público más adulto (*josei* y *seinen*, obras para mujeres y hombres, respectivamente, más allá de la adolescencia, y que incluso entran en lo que consideraríamos ya edad adulta).

A pesar de la expectativa predominante, existen asimetrías entre el sexo de la autoría y la demografía objetiva de la obra. Un detalle que llama la atención es que, en la actualidad, es más habitual encontrar a mujeres dibujando obras dirigidas a un público masculino que al contrario. Esto es especialmente evidente en el *seinen*, pero también ocurre en el *shōnen*. El caso contrario es prácticamente anecdótico en la época moderna, siendo posiblemente los casos más conocidos el de Maya Mineo, autor de la muy longeva *Patalliro!* (1978–actualidad) y el de Wada Shiji, autor de la también extensa *Sukeban Deka* (1975-1982) que hoy en día continúa con *spin-offs* guionizados por él y dibujados por otras autoras.

En anime, podemos encontrar situaciones similares con obras originales como *Shōjo Kakumei Utena* de Ikuhara Kunihiko (1997) o algunas de las entregas de *Pretty Cure*, que cuentan con un equipo, eminentemente masculino, diferente en cada entrega.

Por otro lado, no todo es tan sencillo de cuantificar. Por ejemplo, un elemento que se debe tener en cuenta es que no siempre conocemos los detalles privados de los autores. Es muy

---

<sup>1</sup> *Shōjo* y *shōnen* hacen referencia a los comics japoneses dirigidos a jóvenes, chicas en el caso del *shōjo* y chicos en el caso del *shōnen*.

<sup>2</sup> Grupo de autoras que incluye a Hagio Moto, Aoike Yasuko, Ikeda Riyoko, Kihara Toshie, Kimura Minori, Ōshima Yumiko, Sasaya Nanae, Takemiya Keiko, Yamada Mineko y Yamagishi Ryōko, que introdujeron nuevas temáticas y géneros en el manga *shōjo* a partir de los años setenta.

habitual que no existan fotos, ni información referente al género, edad o incluso la ciudad donde viven. Además, muchos autores utilizan el pseudónimo que más les conviene, en ocasiones utilizando diferentes nombres para publicar diferentes géneros.

Según una entrevista concedida a la editorial Milky Way por parte de Yamaguchi Tsubasa, la autora del manga seinen *Blue Period* (2017-actualidad), numerosas autoras que dibujan *shōnen* y *seinen* lo hacen bajo un pseudónimo masculino y sin mostrar nunca su rostro para evitar la discriminación por parte de los lectores; ya que hay consideraciones de que por ser mujeres sólo cuentan las historias desde una perspectiva femenina. Incluso ella misma eligió un nombre unisex para pasar más desapercibida («Entrevista a Tsubasa Yamaguchi (“Blue Period”)», s. f.).

Aun así, de un tiempo a esta parte han aumentado el número de autoras que publican, sin ocultar su identidad femenina, en cabeceras *shōnen* y *seinen*. Es especialmente llamativo que muchos éxitos de los últimos años salidos de las revistas *shōnen* más populares estaban firmados por lápices femeninos o por equipos mixtos, por no hablar de autores cuya identidad no se conoce, pero sobre quienes existen firmes rumores respecto a la posibilidad de que sean mujeres, como el caso de Gotōge Koyoharu, aparentemente autora, de *Kimetsu no Yaiba* (2016-2020), a pesar de que nunca haya existido una confirmación oficial al respecto.

Otros casos que se encuentran en debate son el de *Haikyuu!!* (2012-2020) de Furudate Haruichi o el de Akutami Gege, autor del muy popular *Jujutsu Kaisen* (2018-actualidad). En el caso de este autor, las pistas que hacen pensar a los fans que podría tratarse de una mujer son el hecho que nunca se le ha visto la cara y en sus apariciones públicas siempre viste con *cosplay*<sup>3</sup> que no deja intuir en absoluto quién se ocultaba bajo el disfraz. Otro punto que se suele mencionar es el hecho que sus personajes femeninos están bien contruidos y son variados, con sus propios objetivos, sin caer en convertirse en el interés romántico del protagonista («The Strange Case of Gege Akutami, Jujutsu Kaisen’s Mangaka», 2021).

Resulta interesante también analizar los diferentes premios del sector del manga en Japón. Por ejemplo, el certamen de Kono Manga ga Sugoi, que selecciona desde 2005 un manga ganador de demografía masculina y uno de demografía femenina, nos permite observar cómo en la categoría masculina encontramos varios títulos escritos por mujeres como *Saint Young Men* (2006-actualidad) de Nakamura Hikaru (ganador en 2009), *Koe no Katachi* (2013-2014) de Oima Yoshitoki (ganador en 2015), *Dungeon Meshi* (2014-actualidad) de Kui Ryoko (ganador en 2016) o *Yakusoku no neverland* (2016-2020) de Kaiu Shirai y Posuka Demizu

---

<sup>3</sup> El término *cosplay* hace referencia a disfrazarse de un personaje de ficción.

(ganador en 2018) («"Kono manga ga sugoi!" Rekidai 1-i sakuhin wo furikaeru! Toku ni osusume wa», 2021). Llama la atención que en la categoría de obras dirigidas a un público femenino no encontramos a autores masculinos. Claramente, a pesar de que el *shōjo* comenzó con hombres, su presencia e influencia como autores se ha perdido con el paso de los años y en la actualidad resultan anecdóticas las obras creadas por estos, al menos atendiendo a biografías oficiales de los autores.

Una tendencia similar se puede encontrar en otros premios como el Shogakukan Manga Award, con varias autoras como ganadoras en la categoría *shōnen* (Arakawa Hiromu con *Silver Spoon* [2011-2019], Ōtaka Shinobu con *Magi* [2009-2017], o *Maikosan-chi no Makanai-san* [2016-actualidad] de Koyama Aiko por nombrar los más recientes) («Shogakukan Manga Award», s. f.).

Observando esta situación surge una pregunta; si parece que la crítica favorece los manga de demografía masculina dibujados por mujeres, si hay grandes éxitos *shōnen* que han quedado en el imaginario colectivo como *Fullmetal Alchemist* (2001-2010), las obras de Takahashi Rumiko como *Ranma ½* (1987-1996) o *Inuyasha* (1996-2008) o algunos éxitos de la *Weekly Shōnen Jump* como *D.Gray Man* (2004-actualidad) o *Katekyō Hitman Reborn!* (2004-2012), ¿por qué permanece este estigma sobre las mujeres, que sostiene que son incapaces de representar a los personajes masculinos y su mundo interior?

Y esto es considerando únicamente el *shōnen*, ya que si pasamos al *seinen* podemos encontrar ejemplos tan populares como la reciente *My Dress up Darling* (2018-actualidad), obra *seinen* de Fukuda Shinichi, quien es una mujer de nuevo utilizando un pseudónimo masculino.

Una opinión que se repite en foros y redes sociales es que las mujeres no pueden entender el corazón de los chicos, que sus historias no resultan interesantes para el público masculino y que en general no logran captar el interés. Este tipo de opiniones, no académicas, se prodiga en redes sociales, aunque es difícil determinar si es una opinión realmente generalizada o si por el contrario estamos ante una minoría ruidosa por parte de fans muy vocales.

En 2019 surgió una polémica en Twitter cuando un usuario afirmó que, en una charla sobre carreras profesionales por parte de Shueisha en su universidad, la persona representante de la editorial fue cuestionada sobre si una mujer podría convertirse en editora de algún manga publicado en la revista *Weekly Shōnen Jump*. La respuesta fue que, aunque no había una prohibición explícita, los editores debían entender el corazón de los chicos. Cuando *Huffington Post Japan* consultó este tema con Shueisha, la editorial se reafirmó en este comentario y añadió que, si bien había editoras en *Young Jump* o *Jump+*, no dejaba de ser cierto que era necesario

entender los sentimientos masculinos para ser editor de manga *shōnen*. No es la única indicación al respecto, otros editores de la revista ya habían hecho comentarios sobre este tema. Irónicamente, es habitual encontrar a editores hombres en las revistas *shōjo* («Shueisha Says Female Jump Editors Need to “Understand the Hearts of Boys”», s. f.) sin suscitar ninguna polémica.

Recogiendo estas consideraciones previas, con este trabajo quiero responder a las siguientes cuestiones: ¿Son tan diferentes los mangas escritos por autoras?, ¿realmente podemos encontrar una diferencia en el tratamiento de los personajes y sus relaciones en los mangas *shōnen* escritos por mujeres respecto a los escritos por hombres?

Finalmente, ¿supone esto un problema para el público masculino? ¿Hay realmente un empuje por parte del público femenino, como se arguye en ocasiones, para cambiar el *shōnen* y adaptarlo a sus gustos?

Para responder a estas preguntas tomaremos dos puntos de referencia; por una parte, un pequeño análisis en lo referente a popularidad y cifras de manga *shōnen* entre el público masculino y femenino; de este modo podremos determinar si existe una gran diferencia entre el tipo de *shōnen* preferido dependiendo de la demografía. En segundo lugar, se realizará análisis de personajes de una selección de obras representativas, tanto de autores masculinos como autoras femeninas, para determinar si podemos afirmar que el sexo del autor determina el tipo de obra que es producida ya que no necesariamente las obras de autores femeninos pueden formar parte de los rankings de obras preferidas por las mujeres y viceversa. Una vez dispongamos de datos de estas dos fuentes, podremos aventurar si efectivamente hay una diferencia notable entre los autores y autoras de manga *shōnen*.

En lo referente a aspectos técnicos de la redacción de este documento, se utilizará el sistema Hepburn modificado (estándar ferroviario, que mantiene la grafía n en vez de m, tras b o p) para romanizar las palabras japonesas. En los nombres japoneses se mantendrá el orden habitual usado en Japón, primero apellido y a continuación nombre. El sistema de citado y bibliografía corresponde a la American Psychological Association, 6ª edición.

Debido a la profusa aparición de algunos términos extranjeros en el texto, a partir de este punto, algunos serán escritos en redonda para evitar una recarga tipográfica; estos términos son los siguientes: *shōnen*, *shōjo*, *josei* y *seinen*.

## 2. Marco teórico

A la hora de realizar una comparativa entre diferentes obras, se puede optar por muchos métodos de análisis, desde un enfoque meramente estructural o artístico a un análisis centrado en el contenido.

Para este trabajo nos apoyaremos, principalmente, en dos parámetros. Por una parte, el concepto de *shōnen framework* (en lo consiguiente, marco shōnen) elaborado por Daniel Flis (Flis, 2018, p. 77) y, por otro, la tipología de protagonista femenina. También se considerará la tipología de protagonista masculino (y ocasionalmente, antagonista, si fuera necesario).

He decidido seleccionar estos dos parámetros por dos motivos. En primer lugar, no considero que en los cómics destinados a un público más joven y que incluso consume manga de una forma más casual, los elementos formales y narrativos visuales tengan un gran peso. El público objetivo no contempla leer o no un manga de la *Weekly Shōnen Jump* o la *Weekly Shōnen Sunday* por su grafismo. Es más, algunas de las series más populares tienen un dibujo bastante pobre o poco estético. Por lo tanto, aunque por parte del autor pudiera haber un deseo de investigación o experimentación a nivel gráfico y formal, no considero que, para el público mayoritario de estas obras, esto pueda resultar un factor determinante.

Por otra parte, considero que los dos elementos a analizar dicen bastante de la relación entre personajes y su construcción, haciendo referencia tanto a las interpretaciones de género, tanto a nivel performativo como a nivel de roles.

Además, estos puntos son los que estén posiblemente en la mano del autor de tratar de una forma algo más libre. Análisis formales o relativos a la estructura se pueden ver entorpecidos debido a que las cabeceras dónde se publican filtran el tipo de manga al que deciden dar cabida, así que es difícil encontrar obras muy atípicas o que se salgan de los convencionalismos de lo que acepta dicha publicación.

### 2.1 Marco shōnen y representaciones de los personajes femeninos

El primer elemento que debemos tener en cuenta a la hora de hacer un análisis es lo que Daniel Flis ha llamado “marco shōnen”. Este concepto hace referencia a cómo en el manga shōnen los personajes femeninos son representados de dos formas: como objeto sexual que invita a la mirada masculina y como representación del ideal de *ryōsai kenbo*, término que se podría traducir como “buena esposa, sabia madre” y que hace referencia al ideal de madre de familia sacrificada, discreta, abnegada, muy preocupada por la educación de sus hijos y por cuidar de su esposo. Además, se ofrece sólo una visión hegemónica de la masculinidad, donde los personajes femeninos se ven supeditados al héroe masculino (Flis, 2018, p. 78).

Para Flis, elementos como la fuerza física o el carácter del personaje femenino no impiden que esta pueda entrar dentro de la categoría de buena esposa y sabia madre, sino que esta brecha funciona como un amplificador de esta imagen al demostrar que cualquier habilidad, rasgo de carácter o interés que estos personajes puedan tener, quedan supeditados a los roles de género tradicionales.

Un elemento que analizaremos a la hora de determinar si la visión masculina o femenina del autor influye a la hora de escribir un manga es qué visión se da de los personajes femeninos y si esta sigue el patrón del shōnen, si juega con este patrón para hacer una crítica o subvertirlo, si lo cumple o si bien lo ignora completamente.

En algunas obras, por ejemplo, la muy popular *Dragon Ball* (1984-1995), estos elementos quedan muy claros. A pesar de que las mujeres de la serie se representan como físicamente fuertes (Chichi), habilidosas e inteligentes (Bulma) o persistentes y trabajadoras (Videl), las tres terminan como esposas cuyo papel en la historia se reduce a ser el apoyo de la familia, cada una representando un tipo de madre y esposa diferente (Chichi más tradicional, dedicada al hogar, Bulma más moderna y menos pasiva y que mantiene su trabajo fuera del hogar) que no subvierte esta idea sino que convierte a cada una en un ideal femenino para diferentes tipos de público masculino.

Tampoco se debe obviar que elementos que pueden parecer progresistas, como el hecho de que los personajes femeninos sean fuertes o hábiles, no necesariamente responde a un deseo de representación femenina, sino que pueden ser una convención que apela al público masculino, como argumenta Saito en *Beautiful Fighting Girl*. Según Saito, este tipo de personajes, aunque aparentemente feministas e independientes, funcionan como una extensión de las fantasías masculinas ya que continúan manteniendo ideales de pureza o inocencia que vuelven a caer en los estereotipos tradicionales (Saito, 2011).

De todos modos, no considero que las argumentaciones de Saito puedan aplicarse literalmente ya que su disquisición se basa en interacciones con jóvenes *hikikomori*,<sup>4</sup> con los que se ha relacionado en su faceta de psiquiatra. No sólo este público lee manga y, si ampliamos nuestro análisis a la población que lee manga en general, no podemos tomar como única interpretación una serie de conclusiones relevantes para un grupo nicho.

---

<sup>4</sup> Tipo de trastorno psiquiátrico en el que normalmente hombres jóvenes, aunque cada vez más mujeres también, se encierran en su casa o su habitación negándose a tener ningún tipo de interacción social. Muchos de ellos son aficionados al manga o los videojuegos de forma obsesiva, y utilizan internet para relacionarse con otras personas a través de redes sociales o juegos online.

A pesar de todo, el trabajo de Saito es interesante para no olvidar que siempre se debe hacer un análisis un poco más profundo de los títulos que leemos. Lo que parece liberador o novedoso en una primera instancia realmente puede no serlo; o incluso que lo que puede parecer avanzado para el público occidental, puede resultar tradicional o reaccionario para la sociedad japonesa, y viceversa.

Juan A. García y Francisco J. López en su artículo académico “La representación icónica y narrativa de la mujer en el cómic japonés masculino: el shōnen manga y el horror manga” hacen un interesante análisis de los personajes de una selección de obras shōnen: *Dragon Ball* (Toriyama Akira, 1986-1995), *Naruto* (Kishimoto Masashi, 1999-2014), *InuYasha* (Takahashi Rumiko, 1996-2008), *Death Note* (Oba Tsugumi y Obata Takeshi, 2003-2006), *Rurouni Kenshin* (Watsuki Nobuhiro, 1994-1999), *Love Hina* (Akamatsu Ken, 1998-2001), *Slam Dunk* (Inoue Takehiko, 1990-1996) y *Prince of Tennis* (Konomi Takeshi, 1999-2008).

En estas ocho obras, encontramos un total de 42 personajes femeninos de los cuales la mitad estaban en el rango de edad de los lectores de la revista (14-20 años). Se hizo también un análisis en lo referente al diseño visual, diferenciando los personajes entre neutros, atractivos y sexis. La conclusión de este análisis fue que los personajes sexis solían tener roles de antagonistas, mientras que los personajes más castos y puros eran intereses románticos o colaboradoras y apoyo del protagonista.

Por otra parte, en su papel de colaboradora del protagonista masculino, los roles de estos personajes femeninos se reducen en su mayor parte a cuidadoras ofreciendo consuelo o cuidando de las necesidades del héroe a través de tareas tradicionalmente femeninas (cuidados médicos, cocina, etc.). Incluso cuando tienen un papel como luchadoras, siempre son más débiles que los personajes masculinos tanto en el papel de antagonistas como en el papel de apoyo del héroe, reforzando la idea que las mujeres son más habilidosas ofreciendo cuidados y haciendo tareas tradicionalmente femeninas (García Pacheco & López Rodríguez, 2012, p. 126-129).

En resumen, si consideramos el estereotipo de personajes femeninos en los mangas destinados al público masculino, aunque las mujeres sean aparentemente fuertes, independientes o habilidosas, en comparación con el resto de los personajes masculinos sus capacidades no son suficientes, y su destino final es ser un complemento del héroe que acaba adoptando, de buen grado, un rol de buena madre y sabia esposa.

La pregunta que esto hace surgir es: ¿se ofrece una alternativa al *statu quo* cuando la obra sale de los lápices de una mujer o se cae igualmente en la idea de mujer como cuidadora, esposa y madre?

## 2.2 Modelos de protagonista masculino

El siguiente punto por analizar será el protagonista masculino y el deuteragonista si fuera relevante, y en algunos casos específicos el antagonista principal. Para ello tomaré dos puntos de referencia: en primer lugar, la clasificación entre *nekketsu* y *yasaotoko* y, por otro, la tipología de personaje descrita por Takeuchi Osamu, que se divide en cuatro tipos (Takeuchi en Guerrero, 2016, p. 196): superhéroe, antihéroe, *outsider* y héroe técnico.

Los protagonistas *nekketsu* son aquellos que podríamos considerar como apasionados, valientes, temperamentales y fieros, mientras que los *yasaotoko* responderían al arquetipo de personajes elegantes, tranquilos e inteligentes. En los inicios del manga shōnen tal y como lo conocemos hoy en día, se puede observar una predominancia de protagonistas *nekketsu* con rivales o compañeros tipo *yasaotoko* (Guerrero, 2016, p. 198-203).

Aunque autores como Tezuka tendían hacia los prototipos más *yasaotoko*, es cierto que desde los años 30 había un empuje por parte del gobierno hacia los productos de cultura de masas (cómic, novelas, etc.) con protagonistas del tipo *nekketsu*, con el objetivo de despertar un fervor patriótico y de sacrificio en los jóvenes lectores. Tras la guerra, aunque las historias perdieron el componente bélico, muchos autores mantuvieron esta idea de héroe *nekketsu* y lo implementaron en todo tipo de historias, especialmente en aquellas relacionadas con el deporte.

Se debe tener en cuenta que, además, las historias shōnen toman otra referencia; las antiguas narraciones de samuráis, donde un joven comenzaba un viaje del héroe que le llevaría a conocer aliados y enemigos y del que conseguiría salir victorioso gracias a su esfuerzo y habilidad, a las enseñanzas de su maestro y al apoyo de sus aliados (generalmente, enemigos vencidos que pasaban a ser aliados). Esta estructura se repite en el shōnen tanto de forma literal (el ejemplo más conocido es el de Vegeta, en *Dragon Ball*) como de forma metafórica, por ejemplo, en las series de deportes (Ducarme, 2018, p. 3).

Adicionalmente, como detalla Reyes Guerrero en su capítulo “Shōnen manga y masculinidad japonesa”, desde los años 60 hay un cambio de tipología de héroe que se puede asociar a los cambios sociales y económicos. Este cambio no es fijo, y la alternancia entre *nekketsu* y *yasaotoko* se va sucediendo de forma cíclica en los mangas shōnen atendiendo a cambios sociales como puede ser las mejoras económicas o la nostalgia que provocó una mirada al pasado, con el surgimiento de nuevos medios como la televisión.

Por otra parte, los cuatro tipos de héroe que detalla Takeuchi se basan en de qué manera llevan a cabo su misión. Encontramos los siguientes tipos:

- Superhéroe: personajes fuertes, valientes e inteligentes, generalmente con poderes asombrosos que les ayudan en su misión.

- Antihéroe: personajes torpes que suelen fracasar, muy típicos en las series de humor. Aquí podríamos englobar por ejemplo a los personajes torpes y fracasados que son protagonistas de un buen número de historias románticas.

- *Outsider*: personajes marginados de la sociedad, con tendencias anárquicas como pueden ser delincuentes, pandilleros o similares. Tienen clara influencia de las obras del *gekiga*.

- Héroe Técnico: personaje que desarrolla una habilidad a partir de su afición.

Se debe considerar también que, siendo un género dirigido a hombres jóvenes, es importante la imagen que el público tiene de sí mismo y qué se busca en este tipo de historias.

Como hemos podido ver en la sección de “Mangas favoritos entre las mujeres”, una tipología de manga que gusta entre los hombres, pero no entre las mujeres, son los romance tipo harem. Por lo general estas series suelen tener en común que el protagonista masculino no tiene ninguna característica especial, y en general se podría considerar mediocre e incluso fracasado, pero aun así tiene un buen número de chicas atractivas enamoradas de él.

Lo cierto es que la imagen que los hombres tienen de sí mismos ha cambiado durante las últimas décadas, pudiendo encontrar una gran división entre las actitudes de antes de la burbuja de 1990, y también observando otro gran cambio con la crisis del año 1998 que afectó gravemente a los países asiáticos.

La explosión de la burbuja y el inicio de la década perdida supuso un cambio de paradigma. La idea del *salaryman*<sup>5</sup> que trabajaba duramente fuera de casa para mantener a su familia y que formaba parte de una gran empresa (a la que le era completamente leal) con una serie de ascensos prácticamente planificados fue cayendo en desuso, y el ideal masculino de éxito comenzó a moverse hacia una diversificación. Por supuesto, no todos los hombres entraban en este modelo ni durante las épocas más elevadas de la burbuja, aunque esta narrativa parecía ausente de los discursos oficiales que no parecía considerar a trabajadores industriales, autónomos u otros tipos de empleo como un ejemplo a seguir.

En 1970, aproximadamente un 75% de los cabezas de familia se identificaban como *salaryman*, aunque atendiendo a criterios estrictos de qué es lo que define a un *salaryman*, se

---

<sup>5</sup> Término que hace referencia a trabajadores asalariados, generalmente oficinistas, que tradicionalmente se asociaban con largas jornadas de trabajo a cambio de una seguridad laboral para toda la vida. Durante los años ochenta y noventa, ser un *salaryman* y progresar en la escala laboral, a la vez que mantenías a tu familia, era considerado el éxito para un hombre.

podría considerar que sólo alrededor de un 30% cumplirían los requisitos considerados como la base del *salaryman*: empleo de por vida en grandes empresas y con posibilidad de progresar en la carrera con el paso de los años (Allison, 2013, p. 22-23).

La precarización del trabajo, que ya no estaba asegurado para toda la vida, junto con cambios sociales que exigían mayor implicación de los padres en la familia han provocado que haya cambios en cómo entender la masculinidad en la sociedad japonesa. El cambio económico provocó la pérdida de los llamados “tres tesoros masculinos”: empleo de por vida, un sistema de promoción interna basado en la edad y experiencia y el sindicalismo de empresa. Estos cambios provocaron grandes crisis en los *salaryman*, llegando a incrementar los casos de suicidios entre hombres relativamente jóvenes, especialmente aquellos que ostentaban un cargo intermedio (E. Robertson & Suzuki, 2003, p. 9).

Aunque problemas tradicionales del empleo en Japón como el exceso de horas extra o los límites para las mujeres no han desaparecido, sí que hay un aumento de hombres que ven estas realidades como algo negativo (Dasgupta, 2009) y simplemente esforzarse por el trabajo, está dejando de ser una prioridad tan arraigada, especialmente considerando que en la actualidad no es extraño que las empresas ya no ofrezcan trabajo asegurado para toda la vida.

### **3. Breve historia del manga shōnen, revistas y autores**

Aunque actualmente está normalizada la publicación de manga en revistas periódicas y la posterior publicación en tomos recopilatorios, antiguamente no era así. El germen de estas publicaciones lo podemos encontrar a principios del siglo XX en títulos como *Shōnen Sekai* (creada en 1895) o *Shōnen Club* (creada en 1914). Estas revistas, inicialmente, contenían artículos, relatos, novelas serializadas, etc. dirigidas a chicos jóvenes. Mientras que *Shōnen Sekai* se centró en juegos, novelas e historias hasta que cerró en 1914, *Shōnen Club* tuvo una transición hacia el manga con la aparición de *Norakuro* (1931-1981) de Tagawa Suihō en 1931, que cosechó un enorme éxito durante diez años hasta que terminó su publicación debido a las presiones del gobierno (Chua, 2016).

El éxito de este tipo de revistas se puede apreciar en el hecho de que las editoriales se lanzaron también a por el mercado de las publicaciones para chicas, que hasta el momento leían las revistas masculinas, creando revistas hermanas como *Shōjo Club* o *Shōjo Sekai* pocos años más tarde. Aunque estas revistas, tanto masculinas como femeninas, sufrieron restricciones durante la guerra (tanto por contenidos como por el gasto en papel y recursos que suponían), en la postguerra continuaron siendo muy populares.

Hacia finales de los años cuarenta, comenzaron a aparecer nuevas cabeceras en el mercado; *Manga Shōnen* (dónde publicaban sus obras Tezuka Osamu e Ishinomori Shōtarō entre otros) en 1947, *Weekly Shōnen Magazine* y *Weekly Shōnen Sunday* en 1959 y finalmente *Weekly Shōnen Jump* en 1968 (Booker, 2014, p. 240-242), por citar algunas de las publicaciones más emblemáticas del medio.

De estas revistas, actualmente *Weekly Shōnen Jump* es la más popular, con una circulación estimada sobre el millón y medio de ejemplares («Ippanshadanhōjin nihonzasshikyōkai», s. f.), seguida de *Weekly Shōnen Magazine*, cuyas cifras rondan los 620.000 ejemplares en circulación («Ippanshadanhōjin nihonzasshikyōkai», s. f.).

En general, todas las revistas (independientemente de su demografía) que copan el top 10 de circulación en la actualidad fueron creadas antes de los ochenta. Además, muchas de las revistas de éxito de reciente creación son *spin-offs* de las cabeceras ya mencionadas (como *Jump Square* o *Grand Jump* en el caso de *Weekly Shōnen Jump* o la *Bessatsu Shōnen Magazine* en el caso de la *Weekly Shōnen Magazine*).

Sin considerar las tres grandes cabeceras, un grupo de publicaciones que también es necesario revisar, no tanto por su nivel de ventas o longevidad sino por su variedad y éxito en lo referente a series animadas es la familia de revistas del sello *Gangan Comics* publicadas por Square Enix. Con su primer número a la venta en 1991, la cabecera *Monthly Shonen Gangan* se lanzó con la idea de competir con las grandes del género, pero su selección de obras y autores es mucho más variada que las anteriores con una fuerte presencia de *media mix*<sup>6</sup> (*Final Fantasy*, *Kingdom Hearts*, *Higurashi no naku koro ni*, etc.).

Otras cabeceras como *Monthly GFantasy*, también de demografía masculina, ofrecen *shōnen* con un enfoque en la fantasía o los temas sobrenaturales, y también ha producido series muy populares que han contado con adaptaciones en *anime*, *live action* y teatro.

El motivo de incluir en una síntesis de la historia del manga estas revistas, además de las tres grandes, es que muchas de las series más populares de los últimos años (*Full Metal Alchemist* (2001-2010), *Soul Eater* (2004-2013), *Akame ga Kill* (2010-2016), *Vanitas no Carte* (2015-actualidad), *Kakegurui* (2014-actualidad), *Horimiya* (2011-2021) o *Jibaku Shōnen*

---

<sup>6</sup> El término *media mix* hace referencia, en relación con la cultura pop japonesa, a lo que en occidente entendemos como transmedia; es decir la interconexión en diferentes medios (televisión, comics, videojuegos, etc.) de una franquicia de entretenimiento. Steinberg considera que en Japón el *media mix* surgió a raíz de la primera adaptación a anime de un manga, Tetsuwan Atom de Tezuka Osamu. Esta adaptación supuso también la aparición del fenómeno del merchandising y la colaboración entre franquicias de entretenimiento y marcas que vendían sus productos con la ayuda de imágenes o regalos de los títulos de moda (Steinberg, 2012).

*Hanako-kun* (2014-actualidad) por mencionar algunas de las más conocidas) se encuentran bajo el paraguas del sello *Gangan Comics*.

Aunque las cifras actuales no se encuentran disponibles, según la Asociación Nacional de Editores e Instituto de Ciencias de la Publicación, en 2014 la circulación de la cabecera principal *Monthly Shonen Gangan*, rondaba los 30.000 ejemplares (Shuppan Kagakukenyūjo, 2015).

Si nos centramos en la publicación de historias dirigidas a hombres por parte de autoras femeninas, en 1965 encontramos uno de los primeros casos, con la artista Tsurita Kuniko. Esta autora, que recibió el consejo de dedicarse a publicar cómics para chicas si quería vivir de dibujar manga, fue la única dibujante habitual de la revista *Garo*, surgida en 1964 como una publicación dedicada al *gekiga*.<sup>7</sup> Desgraciadamente, su carrera se vio truncada con su muerte temprana en 1985, a pesar de haber quedado en el recuerdo como una pionera (Bellot, 2020).

Otras autoras alcanzaron un mayor éxito, años más tarde después del primer acercamiento de Tsurita. Una de ellas fue un gran nombre del *shōjo*; Takemiya Keiko, perteneciente al grupo del 24, con su obra *Terra e...* (1977-1980), que comenzó a publicarse en la *Monthly Manga Shōnen* en 1977, y que fue galardonada con dos premios (Seiun Award y Shogakukan Manga Award) («To Terra (manga) - Anime News Network», s. f.). También es muy importante la mundialmente conocida Takahashi Rumiko, que comenzó su carrera profesional en 1978 con el *one-shot* *Katte na Yatsura*, que posteriormente desarrollaría en 1978 como *Urusei Yatsura* (1978-1987). Desde ese momento, su carrera, siempre dentro del *shōnen* o el *seinen*, no se detuvo y algunos años ha aparecido en listados como la dibujante de manga que más dinero ha ingresado.

En el caso de estas dos autoras, desde el principio se conocía su sexo y, si bien Takemiya era una autora de renombre cuando publicó *Terra e...* (1977-1980), este no era el caso de Takahashi; aunque no se debe obviar que venía amparada por Koike Kazuo, autor de *Crying Freeman* (Smith, 1990).

En épocas más recientes, si atendemos a los datos disponibles (no muy numerosos, debe hacerse la apreciación) podemos intuir que hay más autoras publicando profesionalmente de las que parece. No se puede dejar de mencionar que el gusto por el anonimato que existe por parte de los autores hace difícil la obtención de datos completos.

---

<sup>7</sup> Tipo de manga enfocado a audiencias masculinas adultas, con temáticas oscuras o relacionadas con el realismo social y con un estilo de dibujo más realista y gráficamente contrastado. Popular en Japón durante las décadas de los sesenta y setenta.

Por ejemplo, atendiendo a información del *Comiket*<sup>8</sup> proporcionada por la misma organización, según un estudio de 2009 correspondiente a la edición 77 del evento, un 60% de los participantes como artistas eran mujeres, aunque la tendencia parecía moverse hacia el equilibrio entre ambos sexos (Ichikawa, 2009). En otro estudio correspondiente a la edición 84 del *Comiket* (celebrada en agosto de 2013), el 57% de los círculos<sup>9</sup> estaban formados por mujeres (What is comic market?, 2014). Considerando que muchos autores que comienzan su carrera como dibujantes en el *Comiket* pasan al mercado profesional, no es raro pensar que hay más mujeres dibujando de las que nos podemos imaginar.

Algo similar pasa cuando analizamos la información disponible sobre un género dónde los autores son aún más anónimos, los mangas pornográficos para hombres, más conocidos en occidente como *hentai*. Aunque se asume, por el tipo de contenido, que en su totalidad son hombres, se cree que alrededor de un 30% de los *mangaka*<sup>10</sup> son mujeres (Kimi Rito, 2020), y esta cifra es únicamente considerando los mangas eróticos destinados a público masculino.

Finalmente, según datos de una encuesta publicada en el portal *ManNavi* en noviembre de 2020, un 70% de los autores de manga en general eran mujeres de los 564 autores encuestados. Y aunque no se publicaron datos sobre en qué tipo de publicaciones participaban los encuestados, si atendemos a todos los datos anteriores, no es imposible que haya un número considerable de autoras *shōnen* femeninas («A Survey Indicated That More than 70% of Manga Artists Are Women.», 2022).

De este modo, podemos llegar a la conclusión de que, por una parte, el hecho de que las mujeres hayan hecho incursiones en las revistas masculinas no es algo nuevo y aunque en sus

---

<sup>8</sup> *Comiket*, contracción de *Comic Market*, es un evento que se celebra dos veces al año en Tokio, agosto y diciembre, desde 1975, donde aficionados al manga, el anime, los videojuegos y otros elementos de la cultura pop venden fanzines elaborados por ellos mismos. Aunque la mayoría de los trabajos vendidos son cómics o novelas, también se puede encontrar videojuegos o música elaborados por los fans.

Si bien en los últimos años también participan las empresas dedicadas al sector del entretenimiento con stands donde se vende *merchandising*, el evento es eminentemente amateur. En la edición 97, celebrada del 28 al 31 de diciembre de 2019 y la última celebrada antes de la crisis sanitaria de la Covid-19 hubo una asistencia de 750.000 personas y 32.000 expositores.

Las personas que ofrecen sus fanzines pueden ser tanto individuos interesados en moverse hacia la profesionalización en el mundo del manga y el anime, que utilizan el evento como escaparate, como gente que participa únicamente como afición, así como autores consagrados que aprovechan el evento para publicar historias que no serían aceptables como publicación *mainstream*.

Para entender las dimensiones del evento, el Salón del Manga de 2019 en Barcelona congregó a 152.000 asistentes, mientras que *el Lucca Comics & Games* de Italia, considerado el mayor evento de cómic y videojuegos de Europa y el segundo mayor del mundo tras el *Comiket*, congregó a 250.000 visitantes en 2018.

<sup>9</sup> En este contexto, un círculo hace referencia a un grupo de gente que comparte una serie de intereses y objetivos. Los círculos se consideran la unidad mínima de participación en el *Comiket*, y pueden estar compuestos por varias personas o una persona individual.

<sup>10</sup> Término específico para un artista que escribe y dibuja un manga.

orígenes no era algo ni remotamente habitual, es una tendencia que ha ido a la alza. Además, a diferencia de esto en el shōjo ha pasado lo contrario, y los autores masculinos no han recuperado, al menos oficialmente, el terreno en esta demografía.

### 3.1 Mangas shōnen favoritos entre mujeres

Un comentario que se puede observar en redes sociales en los últimos años es que, con la entrada de las mujeres en el shōnen como fans, ha habido un cambio en el tipo de obras que se publican puesto que las mujeres buscan otra cosa en las obras que leen.

Existe el tópico de que el shōjo es romance y en occidente no es extraño ver listados de “mejores animes shōjo” en los que encontramos series shōnen o seinen, simplemente porque se tratan de historias románticas. En Japón estas series no se clasifican así y los romances se pueden encontrar como parte de todas las demografías.

No solo es un problema de los aficionados, incluso las editoriales occidentales han tenido deslices anunciando algunos mangas, como por ejemplo el shōjo de Clamp *Clower* (1997-1999), que fue anunciado en 2021 por la editorial francesa Pika como seinen, a pesar de haberse publicado en la defunta revista shōjo *Amie* («Une réédition de Trèfle!», 2021).

Pero estas afirmaciones son impresiones de algunos aficionados basadas en sus percepciones, y para poder determinar si las mujeres buscan algo diferente en las obras shōnen que consumen es necesario analizar los resultados de algunas encuestas y estudios en lo referente a gustos sobre manga.

Ya en algunas investigaciones que se elaboraron en la década pasada, como la que apareció en el *Nikkei Shinbun* en 2012, arrojaba resultados que resultaban sorprendentes.

En aquel momento, los cinco mangas favoritos entre las chicas resultaban ser *Haikyuu!!* (2012-2020), *Gintama* (2003-2019), *Katekyou Hitman Reborn!* (2004-2012), *Kuroko no Basket* (2008-2014), *One piece* (1997-actualidad) y *Bleach* (2001-2016). Mientras que en el top cinco masculino encontrábamos *Nisekoi* (2011-2016), *Kochira Katsushika-ku Kameari Kōen Mae Hashutsujo* (más conocido como Kochikame) (1996-actualidad), *Medaka Box* (2009-2013), *Toriko* (2008-2016), *Belzeebub* (2009-2015) y *Naruto* (1999-2014).

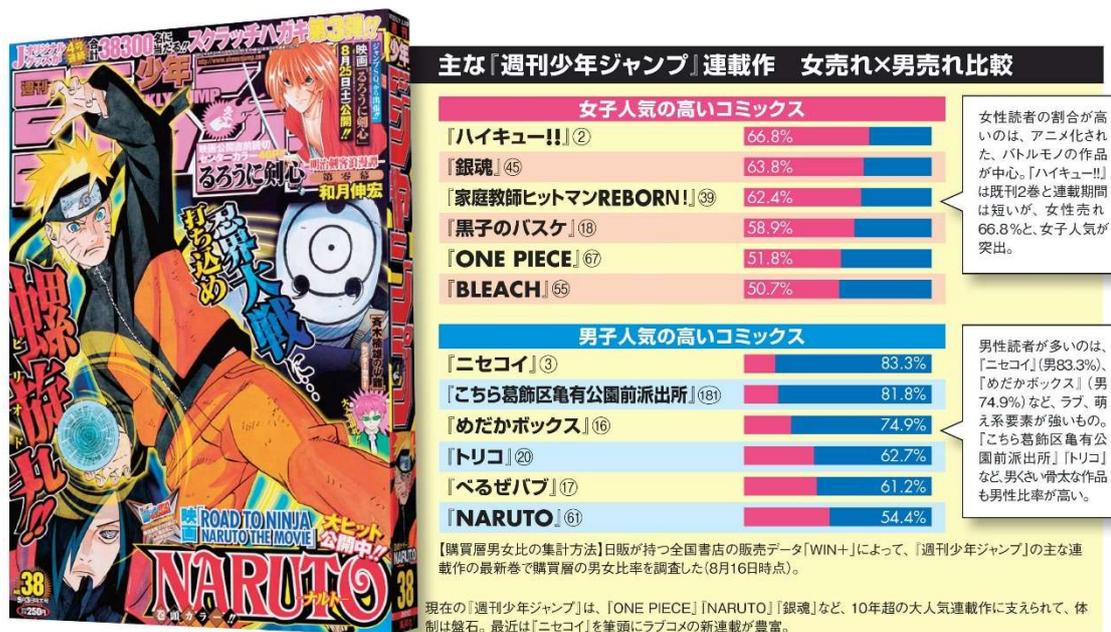


Figura 1. Resultado de la encuesta sobre series favoritas entre chicos y chicas [Infografía], por Nikkei Style ([https://style.nikkei.com/article/DGXNASFK31007\\_R31C12A0000000](https://style.nikkei.com/article/DGXNASFK31007_R31C12A0000000)), 2012.

Un apunte que hace este artículo, que además repasa otras series populares entre el público femenino como *Captain Tsubasa* (1981-1988), *YūYū Hakusho* (1990-1994) o *Prince of Tennis* (1999-2008), son los motivos que daban, en aquel momento, las chicas para marcar estos mangas como favoritos (Nihonkeizaishinbunsha Nikkei BP-sha, s. f.).

Los tres motivos principales eran:

- Aparecen chicos guapos.
- Las relaciones entre personajes masculinos son profundas y están bien desarrolladas.
- Hay ataques y técnicas especiales espectaculares.

En una encuesta más reciente hecha por LINE en junio de 2021 a 1004 estudiantes de instituto entre 15 y 18 años podemos ver cifras sorprendentes también. Un 30% de los chicos que leían manga habitualmente compraban la *Weekly Shōnen Jump*, mientras que un 19,4% de las chicas la declaraban su revista de referencia. Es llamativo que esto significa que la *Weekly Shōnen Jump* es la revista más leída entre las chicas de la encuesta, con la *Ribbon* y la *Bessatsu Margaret* como siguientes opciones con un 6,9% de las respuestas cada una. En el caso masculino no es hasta que llegamos al puesto décimo donde se nombra la única revista femenina, la *Bessatsu Margaret*.

Si pasamos al listado de series favoritas en este momento, en el número uno tanto de chicos como de chicas encontramos a *Jujutsu Kaisen* (2018-actualidad). Una de las grandes

diferencias es que mientras que en el ranking femenino se mezclan series shōnen y shōjo, en el ranking masculino solo encontramos series de demografía shōnen («[2021-Nenban] Kōkōsei ga hamatte iru manga ranking», 2021).

En otra encuesta realizada en la primavera de 2020 sobre los mangas favoritos de las chicas por el portal *My Navi* encontramos en el top 15 títulos como *Detective Conan* (7), *Assassination Classroom* (9), *Yakusoku no Neverland* (10), *Haikyuu!!* (11), *Kimetsu no Yaiba* (12), *Attack on Titan* (14) y *One Piece* (15) (Raitā: Mainabi tīnzurabo henshūin, 2020.).

Revisando estos datos, no parece que haya una contradicción entre lo que buscan las mujeres en el shōnen y lo que pueden encontrar en la mayoría de las series: relaciones entre chicos y acción. No parece que haya un deseo de leer elementos que sean diferentes a lo que se encuentra ya en publicación. Así mismo, las series shōnen populares entre chicas son series populares entre el gran público. Por el contrario, los que parecen más centrados en romance son los fans masculinos, que aprecian especialmente las series tipo harem.<sup>11</sup>

Del listado de series favoritas de mujeres, sólo encontramos tres dibujadas por autoras, aunque también es cierto que, en el caso de los hombres, todas las que parecen encabezar los rankings son obras de autores masculinos.

## 4. Análisis

### 4.1 Selección de obras

Si revisamos el *ranking* de tomos más vendidos durante el mes de enero de 2022 según Oricon,<sup>12</sup> encontramos que el top 10 está copado por nueve mangas shōnen y un título josei. En primer lugar, encontramos el tomo 18 de *Jujutsu Kaisen* (2018-actualidad), seguido por el tomo 25 de *Tokyo Revengers* (2017-actualidad) y en tercer lugar el tomo 10 del josei *Do Not Say Mystery* (2017-actualidad) de Tamura Yumi («Orikon gekkan komikku sakuhin betsu uriage ranking 2022-nen 01 tsuki-do», 2022).

Si tomamos como referencia el ranking de Rakuten, el mayor vendedor online de Japón, encontramos resultados algo diferentes. Por ejemplo, en este caso en primer puesto de ventas semanal aparece *Do Not Say Mystery* (2017-actualidad) de Tamura Yumi, seguido por la obra seinen *The Fable: The Second Contact* (2021-actualidad) de Minami Katsuhisa y el tomo 64 del manga seinen, *Kingdom* (2006-actualidad) de Hara Yasuhisa. Aunque este listado ofrece

---

<sup>11</sup> Tipo de historia del género romántico, dirigida a hombres, en las que un personaje masculino tiene numerosas pretendientes femeninas. Generalmente este tipo de manga cuentan con numerosas escenas eróticas o subidas de tono.

<sup>12</sup> Empresa dedicada a la elaboración de rankings de mejores ventas en música, comics, libros, películas, series, etc.

mayor variedad, incluyendo incluso BL en su ranking, hay obras que se repiten: *My Hero Academia* (2014-actualidad), *Tokyo Revengers* (2017-actualidad), *Jujutsu Kaisen* (2018-actualidad) y *Kimetsu no Yaiba* (2016-2020) («[Rakutenshijō] Komikku | Ninki rankingu 1-i ~ (uresuji shōhin) - shūkan rankingu», 2022).

Un *ranking* más automatizado se obtiene consultando los títulos más vendidos en Amazon.jp, en la categoría general de "Comics, manga & graphic novels". Los resultados aquí son sorprendentes, con el tomo 15 de la adaptación manga dibujada por Ponjea de la light novel *My Isekai Life* (2018-actualidad) de Shinkoshoto, seguido por el tomo 1 *Boku ha meiku shitemiru koto ni shita*, (2021-actualidad) un josei de Itoi Nozo y en tercer lugar el tomo 25 de *Tokyo Revengers* (2017-actualidad) («Amazon.co.jp Best Sellers: The most popular items in Comics, Manga & Graphic Novels», 2022).

Es sorprendente que el listado de Amazon, obtenido de las ventas de la plataforma, ofrece un listado de éxitos mucho más variado que los realizados por Oricon o Rakuten, aunque aun así el éxito de determinados títulos es innegable.

Por otra parte, el portal de *streaming* Abema TV, publicó datos sobre las audiencias de los *animes* del primer trimestre de 2022. En esta clasificación, encontramos que *Kimetsu no Yaiba* se alza con el primer lugar en reproducciones y en segundo lugar en el ranking de comentarios de los espectadores («"Kimetsu no yaiba' Yūkaku-hen ga ruikei shichō-sha-sū bumon 1-i! "ABEMA" dokuji shūkei, fuyu kūru "shosoku" rankingu happyō », 2022).

Teniendo esto en consideración, tres títulos de los que hablaremos serán los que resultan más repetidos en los *ranking* de ventas; *Tokyo Revengers* (2017-actualidad), *Jujutsu Kaisen* (2018-actualidad) y *Kimetsu no Yaiba* (2016-2020). En el caso de este listado, tenemos un título escrito por un hombre (*Tokyo Revengers*), uno escrito por alguien que muy probablemente es una mujer (*Kimetsu no Yaiba*) y uno de autor del que se desconocen datos personales pero consideraremos hombre para este análisis al no haber más que rumores sobre su persona (*Jujutsu Kaisen*).

Por otra parte, tomando como referencia la encuesta realizada por el Tokyo Anime Festival en referencia a los *animes* más queridos de 2021, encontramos en el puesto 6 la película de *My Hero Academia: World Heroes' Mission*, en el puesto 9 la película de *Gintama THE FINAL*, en el puesto 11 *Dr. Stone STONE WARS*, *Jujutsu Kaisen* en el puesto 12, *Shingeki no Kyojin The final Season* en el puesto 14, *Yūkoku no Moriarty* en el 15, la película de *Kimetsu no Yaiba* en el puesto 18 o la de *Prince of Tennis* en el 18. Un elemento llamativo de estas votaciones es que, aunque son anónimas, se puede inferir que gran parte de los participantes son mujeres, atendiendo al hecho que el título que se ha alzado con la victoria (y a gran distancia

del 2º puesto) es la tercera temporada de *Idolish 7*, una franquicia *media-mix* dirigida al público femenino. Además, en el top 10 encontramos otros títulos claramente enfocados al público femenino como *Sk8*, *Osomatsu-san*, *Free!* o los *danmei*<sup>13</sup> *Mo Dao Zu Shi* y *Heaven Official's Blessing*.

Para completar este listado, incluiremos en este análisis series dibujadas por mujeres que han contado con una adaptación animada en los últimos años o que han sido un éxito de ventas y crítica. De este modo una autora que entra automáticamente en este listado es Takahashi Rumiko, que cuenta con varios títulos en la lista de mangas más vendidos. Actualmente se encuentra publicando *Mao* (2019-actualidad), obra que comenzó en mayo de 2019 y continúa en publicación con 11 tomos. Además, a principios de enero de 2022 se anunció una nueva adaptación al anime de *Urusei Yatsura* (1978-1987), con lo que queda claro que la popularidad de esta autora no decae y series como *Ranma ½* (1987-1996) o *Inuyasha* (1996-2008) siguen estando de actualidad, esta última contando con una continuación vía una secuela animada estrenada en 2020, titulada *Hanyō no yashahime*, que continúa la historia desde el final del manga original.

Tampoco deberíamos olvidarnos de series que, aunque no son tan actuales, han causado un gran impacto tanto en Japón como en el extranjero. Este es el caso de *Fullmetal Alchemist* (2001-2010), de Arakawa Hiromu, con más de 80 millones de tomos vendidos («(20-Shūnen no [Hagane no renkinjutsushi] ni shin tenkai!?) 20周年の『鋼の錬金術師』に新展開!?, 2021) o *Magi* (2009-2017), de Ōtaka Shinobu con más de 25 millones de tomos vendidos («(Anime [Magi] yori Morujiana no kosupure tokushū! | Animeitotaimuzu) アニメ『マギ』よりモルジアナのコスプレ特集! | アニメイトタイムズ», 2020).

Es cierto que generalmente las obras más vendidas, independientemente del autor tienden a ser las que aparecen en la *Weekly Shōnen Jump*, pero si revisamos las publicaciones generales encontramos otros títulos que están disfrutando de un gran éxito en la actualidad en las diferentes revistas.

En estos momentos, lo más popular de *Weekly Shōnen Magazine*, después de *Tokyo Revengers*, es posiblemente *Fire Force* (2015-2022) de Ōkubo Atsushi que ha finalizado recientemente, *Rent-a-girlfriend* (2017-actualidad) de Miyajima Reiji y *Fumetsu no Anata e* (2016-actualidad), de Ōima Yoshitoki.

---

<sup>13</sup> Género audiovisual y literario en China que cuenta historias de relaciones amorosas entre hombres, análogo al término BL en Japón.

A la hora de mencionar obras de la *Weekly Shōnen Sunday*, sin incluir las obras de Takahashi Rumiko ya anteriormente mencionada, uno de los mayores éxitos de la cabecera es *Detective Conan* (1994-actualidad), de Aoyama Gōshō, con 100 tomos y todavía en publicación desde 1994 con varios *spin-offs*. También encontramos otra obra relevante en esta revista, *Komi can't communicate* (2016-actualidad) de Oda Tomohito, que acumula más de 6 millones de tomos en circulación y que ha contado también con una serie de imagen real y un anime en 2021.

De la familia de la *GanGan* encontramos series populares distribuidas en todas sus cabeceras. Desde *Ojiisan to Neko* (2017-actualidad), *Urasekai Picnic* (2018-actualidad) o *Munou na Nana* (2016-actualidad) a las series de la *Monthly GFantasy*, la cabecera más enfocada a shōnen de fantasía, acción y horror con títulos como *Black Butler* (2006-actualidad) de Yana Toboso, *Horimiya* (2012-2021) de Hiro o *Toilet Bound Hanako-kun* (2014-actualidad) de AidaIro, pasando por la *Gangan Joker* donde aparecen títulos como *Kakegurui* (2014-actualidad) de Naomura Tōru y Kawamoto Homura o *Vanitas no Carte* (2015-actualidad) de Mochizuki Jun. Aunque estas obras pueden no tener la explosión de éxito que tienen las de las tres grandes cabeceras, no se puede negar que han conseguido su sección de mercado con adaptaciones multimedia como anime, películas o series de imagen real o teatro, licencias en el extranjero y publicaciones que se extienden en el tiempo.

La selección de obras a abarcar podría ser interminable. En este análisis no se incluyen obras de algunas revistas no tan conocidas como *Monthly Comic Garden* (cuyos títulos más populares de los últimos años son posiblemente *The Ancient Magus' Bride* [2013-actualidad] de Yamazaki Kore y *Donten ni Warau* [2011-2014] de Karakara-Kemuri), *Monthly Shōnen Sirius* (con *That Time I Got Reincarnated as a Slime* [2015-actualidad] de Fuse y Taiki Kawakami, y *Hataraku Saibō* [2015-2021] de Shimizu Akane como mangas de referencia) o cabeceras que han surgido exclusivamente online en los últimos años.

Atendiendo a criterios de relevancia, popularidad y actualidad, además de asegurar la variedad de la muestra, el listado principal quedaría así:

- Wakui Ken - Tokyo Revengers (2017 - actualidad). *Weekly Shōnen Magazine*.
- Akutami Gege - Jujutsu Kaisen (2018 - actualidad). *Weekly Shōnen Jump*.
- Gotōge Koyoharu - Kimetsu no Yaiba (2016 - 2020). *Weekly Shōnen Jump*.
- Takahashi Rumiko - Mao (2019 - actualidad). *Weekly Shōnen Sunday*.
- Arakawa Hiromu - Full Metal Alchemist (2001 - 2010). *Monthly Shōnen Gangan*.

- Ōtaka Shinobu - Magi (2009 - 2017). *Weekly Shōnen Sunday*.
- Shirai Kaiu y Demizu Posuka - Yakusoku no Neverland (2016 - 2020). *Weekly Shōnen Jump*.
- Hoshino Katsura - D. Gray Man (2004 – actualidad). *Weekly Shōnen Jump* (2004 - 2009) y actualmente *Jump SQ.Rise* desde 2018.
- Aoyama Gōshō - Detective Conan (1994 - actualidad). *Weekly Shōnen Sunday*.
- Mochizuki Jun - Vanitas no Carte (2015 - actualidad). *GanGan Joker*.
- Kawamoto Homura y Naomura Tōru - Kakegurui (2014 - actualidad). *GanGan Joker*.

Este listado no es excluyente, ya que se referenciará otras obras publicadas durante las últimas dos décadas de los autores comentados si fuera necesario. Por otra parte, se han dejado fuera de este análisis las series centradas únicamente en romances, ya que este tipo de mangas por una parte no despiertan tanto interés en el público femenino, según hemos podido ver en los datos, y por otra parte, tienen un objetivo muy claro de ofrecer una herramienta de proyección a los hombres lectores de la revista, por lo que independientemente de quien escribe la obra, encontramos casi siempre elementos muy similares en lo que se refiere a personajes.

#### 4.2 Marco shōnen en las obras seleccionadas

Un final clásico, actualmente ya muy criticado, en los manga shōnen es un último capítulo en el que vemos cómo todos los personajes se han emparejado; incluso aquellos que no tenían tanta relación o tanta química acaban en un matrimonio o relación que refleja la idea tradicional de cómo debe ser una pareja japonesa.

Uno de los casos que disgustó a más aficionados es el de *Naruto* (1999-2014), en el que al final del manga todos los personajes más o menos relevantes terminan emparejados y formando una familia y dónde estas relaciones familiares eran ampliamente mostradas en su secuela, *Boruto* (2016-actualidad), guionizada por el autor original Kishimoto Masashi y Kodachi Ukyō e ilustrada por Ikemoto Mikio. Personajes como Hinata, supuestamente muy fuerte y heredera de su clan, se transforman en una esposa tradicional, dedicada únicamente a su familia. Incluso en personajes que tienen un trabajo fuera de casa, como es el caso de Sakura, este está relacionado con los cuidados y su papel principal sigue siendo el de cuidar a su familia.

Este tipo de final es tan habitual en los manga shōnen, especialmente en la *Weekly Shōnen Jump*, que cuando *Haikyuu!!* (2012-2020) finalizó en 2020, un tweet que se hizo viral en el

*fandom*<sup>14</sup> occidental con más de 53.000 “Me gusta” comentaba “congrats to haikyuu fans for not having the most cursed of shonen endings: married with children” [felicidades a los fans de haikyuu por no tener el final maldito más habitual de los shōnen: casados con hijos] (emiko, 2020).

La autora con la que iniciamos el análisis del marco shōnen, es una artista que cuenta con una larga trayectoria, siempre en revistas dirigidas a público masculino y con gran éxito de ventas y crítica, Takahashi Rumiko. Lo cierto es que, revisando su obra, encontramos una gran variación en los papeles femeninos respecto de la tradición precedente.

Por otro lado, algo que se debe tener en cuenta con la obra de Takahashi, es que ha sido una pionera y, en algunos casos, argumentos y desarrollos que en la actualidad pueden resultar trillados o demasiado vistos fueron popularizados por ella en su día, especialmente cuando hacemos referencia a las temáticas románticas. Series como *Love Hina* (1998-2001) de Akamatsu Ken beben directamente de obras de Takahashi como *Maison Ikkoku* (1980-1987), o el hecho de que el interés romántico sea caprichoso y violento, como Lum en *Urusei Yatsura* (1978-1987), ahora se ve como normal, pero en su época era algo poco habitual.

En un primer vistazo, *Urusei Yatsura* es una serie tipo “magical girlfriend”, donde un personaje femenino bello y no-humano, con capacidades que sobrepasan las de una persona normal, se convierte en el interés romántico de un personaje masculino, generalmente considerado poco deseable por su entorno (Lamarre, 2006, p. 45-46). En este caso, Takahashi rompe con algunas ideas de este tipo de historias presentando a Lum no como una perfecta *Yamato Nadeshiko*,<sup>15</sup> sino como una mujer con un carácter fuerte y agresivo.

Takahashi crea una parodia donde, a pesar de que la protagonista femenina desea convertirse en un ideal de sabia madre y buena esposa, su actitud y acciones se encuentran lo más lejos posible de esa idea, convirtiendo el deseo de dedicarse al ser amado en una losa más que algo positivo para el protagonista masculino.

Aunque la idea del matrimonio es un tema que se repite en muchas de sus obras, lo cierto es que este punto del argumento se resuelve de forma diferente en cada una de sus historias. Por ejemplo, en *Ranma ½* (1987-1996), la boda, que es el objetivo final de los personajes, no ocurre y simplemente la vida sigue igual, mientras que en *Imuyasha* (1996-2008), encontramos el ejemplo más clásico del marco shōnen.

---

<sup>14</sup> Término anglófono que hace referencia al conjunto de aficionados de una serie, cómic, artista, etc.

<sup>15</sup> Término que hace referencia al ideal de mujer japonesa: amable, paciente, femenina, virtuosa, delicada, sacrificada por su familia, leal a su marido hasta la muerte y con una belleza japonesa clásica.

Es relevante el caso de *Inuyasha* (1996-2008), ya que encontramos tres ejemplos de mujeres muy diferentes (Kagome, Sango y Rin) cuyo final se enmarca perfectamente en el marco shōnen. En primer lugar, contamos con el ejemplo en el que después de casarse con su interés romántico, el personaje femenino acaba abandonando su mundo para siempre, para integrarse en el del hombre amado (en el caso de Kagome) o abandonan aquel trabajo que les requería de fuerza física y en cierta manera las masculinizaba para ahora ser *ryōsai kenbo* (en el caso de Sango). Este cambio en *Inuyasha* (1996-2008) resulta sorprendente, considerando que ambos personajes contaban con agencia y eran parte integral del avance de la trama; no se trataba, por lo tanto de simplemente los intereses amorosos de los personajes masculinos.

En su obra más actual, *Mao* (2019-actualidad), es todavía difícil prever el cariz que tomarán sus protagonistas; si bien la protagonista femenina cuenta con una gran fuerza física y el romance no es el tema primario de la historia, no podemos obviar que hasta el momento ha debido ser salvada numerosas veces por los personajes masculinos de la historia.

De las mismas páginas que la mayoría de obras de Takahashi Rumiko, la revista *Weekly Shōnen Sunday*, encontramos *Magi* (2009-2017) de Ōtaka Shinobu.

Resulta llamativo en el caso de *Magi* el alto número de personajes femeninos que se consideran física o mágicamente muy fuertes en comparación con otras obras.

El personaje femenino principal, Morgiana, está considerado por el resto de los personajes como exageradamente fuerte y uno de los chistes reiterativos de la obra son las escenas en las que Morgiana salva a Alibaba sujetándolo en sus brazos como si él fuera una princesa, una escena habitual en manga shōjo dónde el interés romántico salva a la protagonista femenina.

A pesar de su fuerza, Morgiana se convierte en el interés romántico de varios personajes que consideran su fortaleza como un punto positivo, que no resta de su feminidad y se ve como un atributo deseable y no como algo a disimular.

Un punto para tener en cuenta es que, a pesar de ser, en teoría, el personaje más fuerte, el argumento encuentra formas de neutralizarla y evitar que tome el protagonismo por encima de los personajes masculinos como provocando que quede dormida o desmayada después de una demostración de fuerza. Si bien es cierto que no ocurre como en otros mangas en los que los personajes femeninos se enfrentan únicamente a otros personajes femeninos de menor nivel, y es un personaje decisivo en algunos de los combates, que son mixtos en su mayoría.

Por otra parte, comparada con el resto de protagonistas (Aladdin y Alibaba), resulta el personaje menos desarrollado y, por ejemplo, a partir del tomo 15, en el que los protagonistas se separan para seguir cada uno su camino, el manga nos muestra lo que ocurre con Aladdin y con Alibaba, pero en el caso de Morgiana lo debemos inferir, ya que no lo vemos directamente

y sólo nos llegan algunas informaciones a través de *flashbacks* o explicaciones posteriores de algunos personajes.

Finalmente, en lo referente a personajes femeninos, la serie resulta algo contradictoria. Mientras que no hay problema con sexualizar a los personajes femeninos y uno de los chistes recurrentes es el gusto de Aladdin por las mujeres guapas de pechos grandes, los personajes femeninos están desarrollados y tienen sus propios objetivos.

Debido al gran número de personajes de este manga, la obra es muy coral e incluso los personajes femeninos secundarios tienen su momento de establecimiento de su personalidad.

En lo referente a Morgiana, es cierto que su final es el típico del marco *shōnen*, declarando su amor y casándose con el protagonista, pero el manga finaliza tras el momento de la boda, por lo que tampoco tenemos una confirmación que como se desarrolla su posterior vida conyugal y si el personaje cae en el rol de *ryōsai kenbo*.

El bloque de series de la *Weekly Shōnen Sunday* queda cerrado con *Detective Conan* (1994-actualidad). Un elemento que es necesario recordar a la hora de hacer un análisis de personajes de este manga es que comenzó a publicarse en 1994. Su publicación continúa en la actualidad, pero el tono de la obra viene determinado desde su inicio, por lo que hay algunos elementos que vistos con el prisma actual pueden parecer antiguos o pasados de moda.

Podemos afirmar que *Detective Conan* (1994-actualidad) cae en el estereotipo clásico del patrón *shōnen*, en el que mientras los personajes masculinos mueven la trama y protagonizan la acción, los personajes femeninos son un interés romántico y aquellas que son fuertes o valientes, o tienen otras características poco femeninas, finalmente cambian para convertirse en apoyos para los personajes masculinos.

El caso más claro es el de la protagonista femenina, Ran, que desde el inicio se presenta además como interés romántico de Shinichi, el protagonista masculino. Ran es una chica fuerte, experta en karate y judo; pero el autor no utiliza estas características más allá de convertirla en una chica con estas peculiaridades. Por lo general, es un personaje que cuida del resto de los demás personajes, de su padre, que es un divorciado irresponsable con tendencia a la bebida, de Conan al que ve como un hermano pequeño, etc. Sólo utiliza sus habilidades combativas en ocasiones puntuales para proteger a sus seres queridos. Cuando se trata de ella misma, Ran se ve relegada, por el contrario, a un rol de damisela en apuros.

Por otra parte, cuando Shinichi es convertido en Conan y debe ocultar su identidad, este le explica una mentira a Ran sobre cómo debe llevar a cabo una investigación en el extranjero, por lo que ella queda relegada a un papel de “doncella que espera a que vuelva su amado”, siempre fiel y manteniendo su amor por el protagonista masculino.

Por supuesto, dada la extensión de la serie, que publicó su tomo número 101 en abril de 2022, hay un *casting* de personajes extenso. El segundo personaje femenino que podemos considerar relevante en la obra es Ai Haibara, otro personaje que al igual que Conan fue convertida en niña mediante una droga desconocida. Haibara se presenta como un personaje misterioso y frío, y a diferencia de Ran se encuentra al mismo nivel que Conan, en lo referente a capacidad de actuación en el argumento de la obra a pesar de que requiere la ayuda de Conan en más de una ocasión. Por otra parte, ha habido momentos que han parecido indicar un interés romántico de Haibara, aunque es cierto que quedan diluidos por el interés de Shinichi/Conan en Ran, el interés romántico oficial.

La serie se encuentra en publicación, cuenta con 101 tomos actualmente, y aunque los autores siempre pueden sorprender con un giro de guion, todo indica que nos encontraremos con un final *shōnen* clásico, cuando tras superar todos los impedimentos y volver a su edad adulta, Shinichi regresará y Ran y él se declararán su amor.

Las revistas *shōnen* publicadas bajo las cabeceras de Square Enix siempre resultan interesantes ya que tienen una tendencia a alejarse de los argumentos más típicos del *shōnen*, y no es raro encontrar series con un cariz más fantasioso y dónde el argumento tiene un peso considerable, a diferencia de otras series dónde prima la acción.

Posiblemente el título más famoso surgido de Square Enix sea *Fullmetal Alchemist* (2001-2010) de Arakawa Hiromu, una obra que vendió más de 50 millones de copias («Fullmetal Alchemist Manga», 2010) en Japón y que cuenta con dos adaptaciones animadas, películas de imagen real, videojuegos, novelas y todo tipo de merchandising.

En su época de publicación se consideraba como un buen ejemplo de cómo desarrollar personajes femeninos en el manga *shōnen* y hay críticas que lo alaban en ese sentido («Jason Thompson's House of 1000 Manga - Fullmetal Alchemist», 2013).

El interés romántico del protagonista queda establecido desde el principio con el personaje de Winry Rockbell, la mecánica vecina de la infancia que le ayuda a mantener su brazo y pierna mecánicos. Si bien es cierto que es un personaje que tiene sus propios intereses y habilidades, una gran parte de su función en la obra es de servir de apoyo al protagonista, en este caso también de forma literal, al ser el personaje capaz de mantener sus miembros mecánicos. En el final de la obra, el protagonista Edward le pide a matrimonio a Winry, que acepta, antes de que él se vuelva a ir de viaje, por lo que Winry queda nuevamente en un rol, respecto a su romance, como persona que espera (Arakawa Hiromu [2001 - 2010], *Fullmetal Alchemist*, en *Monthly Shōnen Gangan*, Square Enix, #27, p. 188-192). A pesar de todo, un punto que diverge del típico final enmarcado en el marco *shōnen* es que, en el epílogo final de

la obra, podemos ver como Winry continúa con su pasión y su trabajo, sin haber quedado relegada a un papel de ama de casa, mientras que Edward ha perdido sus poderes de alquimista, que en cierta manera eran lo que le hacía especial (Arakawa Hiromu [2001 - 2010], *Fullmetal Alchemist*, en *Monthly Shōnen Gangan*, Square Enix, #27, p. 205-210).

La serie cuenta con una variedad de personajes femeninos que sí que tienen peso en la acción, como puede ser el caso de Riza Hawkeye u Olivier Mira Armstrong, ambas parte del ejército y cuyo desarrollo gira alrededor de su misión y de lo que ambas consideran correcto durante la obra. En este caso, ambas son personajes fuertes tanto físicamente como mentalmente, que no cuentan con un interés romántico oficial y que, al terminar la obra, continúan con la misión de su vida.

En este sentido, aunque el personaje de Winry cae en algunos de los desarrollos típicos del marco shōnen, especialmente teniendo en cuenta que es un personaje que está notablemente al margen de la acción, en general no podemos considerar que los personajes femeninos entren en este canon. Ni tan siquiera Winry está 100% dentro, ya que a pesar de funcionar como un interés romántico, sí que cuenta con sus propios intereses y no se convierte en ama de casa dedicada a su esposo y su familia.

También de Square Enix, pero en este caso de la revista *GanGan Joker*, encontramos una de las series más populares, que actualmente cuenta con anime en emisión y una adaptación teatral, además de diferentes colaboraciones como cafeterías temáticas, *Vanitas no Carte* (2015-actualidad).

*Vanitas no Carte* es un caso que difiere ligeramente del resto de las series escogidas. Si bien es verdad que se publica como shōnen, en algunos puntos (el detallado mundo de fantasía, los protagonistas masculinos tipo *bishōnen*,<sup>16</sup> el énfasis en las escenas románticas con toques eróticos sin caer en lo vulgar) pueden recordar a los mangas shōjo de hace algunos años, en los que era más normal ver series con acción, violencia y aventura; algo que se ha perdido actualmente.

No hubiera sido extraño ver *Vanitas no Carte* (2015-actualidad) en cabeceras shōjo como *Asuka* (dónde se publicaron durante los noventa y principios del siglo XXI obras como *X* de Clamp [1992-en pausa] o la adaptación manga de *Trinity Blood* [2004-2018]) o *Hana To Yume* (dónde se publicaron obras notablemente oscuras como *Angel Sanctuary* [1994-2000] o *Godchild* [2001-2003] de Yuki Kaori o *Yami no Matsuei* [1996-en pausa] de Matsushita Yōko).

---

<sup>16</sup> Ideal japonés de hombre bello, generalmente algo andrógino. Puede aplicarse tanto a personajes de ficción como a personas reales.

En lo referente a los personajes femeninos, se muestran desde el principio como intereses románticos sin ningún tipo de ambigüedad, aunque es cierto que la serie todavía se encuentra en publicación y es difícil augurar si finalmente el romance será exitoso o no.

Resulta irónico que, aunque se introducen estos personajes femeninos como intereses románticos, Jeanne y Dominique son físicamente fuertes, y a diferencia de otras series dónde tienen papeles pasivos en el romance (simplemente como personas deseadas), en este caso presentan unos roles agresivos hacia los personajes masculinos; especialmente en el caso de Jeanne.

Aunque su encuentro inicial es muy estereotipado, con el protagonista masculino Vanitas robándole un beso, en el resto de escenas románticas, Jeanne es la parte agresora y dominante de la relación.

Por ejemplo, en el tomo 5 se recrea una escena que recuerda mucho a algunas de los shōjo de los años setenta y ochenta. Dicha escena remite a un pasaje de *Georgie* (1982-1984), obra escrita por Izawa Mann e ilustrada por Igarashi Yumiko, en el que la protagonista, Georgie, cae al río y, tras ser salvada y sufrir de hipotermia, su hermano se mete desnudo con ella en la cama para calentarla con su cuerpo (Izawa Mann, Igarashi Yumiko [1982-1984], *Georgie!*, Fairbell, #1); con la diferencia de que mientras que en *Georgie* ella era el personaje pasivo, en *Vanitas no Carte*, Jeanne tiene el rol activo (Mochizuki Jun [2015-], *Vanitas no Carte*, en *GanGan Joker*, Square Enix, #5, p. 176-192).

Otro punto a comentar es que, a diferencia de otras series, en *Vanitas no Carte* (2015-actualidad) sí que encontramos un tratamiento de los personajes femeninos relativamente neutral. Aunque en el caso de Jeanne se hace referencia a su pecho grande, sobre todo, no hay en el manga escenas de *fanservice*<sup>17</sup> como sí que encontramos en otras obras como *Magi* o algunas de las obras de Takahashi Rumiko.

Resulta también una de las pocas series dónde tampoco se encuentran ejemplos de sexismo benevolente,<sup>18</sup> y no se intenta evitar que los personajes femeninos se arriesguen en situaciones peligrosas por ser mujeres. Además, en el caso de enfrentamiento, los personajes masculinos no toman un espíritu protector hacia ellas por razón de sexo.

Este manga se encuentra todavía en publicación, por lo que resulta difícil predecir si desarrollará el romance de una forma que pueda encuadrarse dentro del marco shōnen y

---

<sup>17</sup> Escenas en una obra de ficción que sin aportar nada a la trama buscan satisfacer a los aficionados. Generalmente se trata de escenas eróticas como desnudos, aunque también pueden ser otros elementos como peleas exageradamente detalladas o elementos homoeróticos.

<sup>18</sup> Este término hace referencia a la idea de que las mujeres necesitan ser protegidas por los hombres, y que considera, de forma positiva, que las mujeres tienen una tendencia natural hacia la sensibilidad o los cuidados.

provoque la pérdida de la esencia de los personajes femeninos. Es verdad que, si atendemos a obras anteriores de la autora, sus romances no siempre tienen un final feliz y llegan a ser no-convencionales.

Finalmente, la serie que cierra el grupo de obras seleccionadas del sello Square Enix es *Kakegurui* (2014-actualidad).

En este caso, se da la característica de que los personajes principales son los femeninos. Ellas llevan el peso de la historia; no solo como protagonistas sino como rivales y antagonistas también. Lo cierto es que este manga quedaría un poco fuera de la estructura típica y está fuertemente centrado en los juegos de azar y las apuestas, por lo que las posibilidades de que los personajes femeninos comiencen algún tipo de relación amorosa son reducidas, y en general las escenas con contenido que podríamos considerar romántico, se da principalmente entre los personajes femeninos.

Sí que existe una sexualización fuerte de los personajes femeninos, no sólo a nivel de lo que podemos encontrar habitualmente (viñetas dónde se destacan los pechos o las nalgas de los personajes además de otras partes como los pies o los labios), sino también en expresiones faciales (algunas muy similares a las que se puede encontrar en manga *hentai*) y hasta en diálogos, dónde la emoción por el juego se confunde con la excitación sexual.

A pesar de la sexualización, en estos momentos no podemos considerar que los personajes femeninos entren dentro del marco *shōnen*. No existen simplemente como complemento o soporte de los personajes masculinos, y, es más, en las pocas ocasiones que los personajes femeninos se enfrentan a los masculinos, ellas suelen ser las ganadoras de estos duelos.

De las páginas de la *Weekly Shōnen Magazine* contamos con un único representante, *Tokyo Revengers* (2017-actualidad). Lo cierto es que, en la actualidad, las series más famosas de la *Weekly Shōnen Magazine*, exceptuando *Tokyo Revengers* (2017-actualidad), se suelen mover en el terreno de la comedia romántica. *Una Pareja de Cucos* (2020-actualidad) de Yoshikawa Miki (también autora) cuenta actualmente con un anime en emisión, mientras que otras series que han sido animadas recientemente han sido *Kanojo mo Kanojo* (2020-actualidad) de Hiroyuki o *Rent-a-girlfriend* (2017-actualidad) de Miyajima Reiji.

También es llamativo el gran número de series deportivas en publicación, muchas de las cuales además cuentan con adaptaciones en anime, como *Hajime no Ippo* (1989-actualidad) de Morikawa George, *Ahiru no sora* (2003-actualidad) de Hinata Takeshi o *Blue Lock* (2018-actualidad) de Kaneshiro Muneyuki y Nomura Yūsuke.

Podríamos considerar que esta revista también es una de las que opta más por el *sex-appeal*, ya que no es extraño encontrar portadas que no son ilustradas sino fotografías de *idols*

o modelos, y en su interior suelen aparecer reportajes fotográficos de chicas en bañador o ropa interior en posiciones sugerentes.

En lo referente a *Tokyo Revengers* (2017-actualidad), podemos considerar que tiene un número considerable de personajes femeninos, teniendo en cuenta el tipo de serie que es, dónde los hombres son protagonistas absolutos. También es uno de los títulos que caen más en los tópicos del marco shōnen.

El principal personaje femenino es Hinata Tachibana, la novia de Takemichi en el colegio y por la que el protagonista comienza su aventura. Su única función en la historia es ser la motivación del protagonista, y como descubrimos más tarde en la historia, también del antagonista principal. En cierta manera, podemos considerar que con esta revelación el personaje se sitúa en un rol de premio por el que el protagonista y el antagonista luchan.

Uno de los momentos más memorables del personaje es cuando abofetea a Mikey, considerado el delincuente más peligroso del barrio (Wakui Ken [2017-actualidad], *Tokyo Revengers*, en *Weekly Shōnen Magazine*, Kodansha, #1, p. 166). Esta demostración de valentía existe únicamente para mostrar cómo el personaje está dispuesto a actuar en defensa de su novio a pesar de que suponga un peligro para ella, y la señala como una mujer dispuesta a arriesgarse por su hombre cuando él no es capaz de defenderse por sí mismo.

No obstante, este arrojo y valentía queda encerrado únicamente en esta situación. Los únicos momentos en los que Hinata tiene actitudes activas es en las situaciones relacionadas con Takemichi, mientras que, para salvar su vida, depende de su novio y su hermano.

Resulta llamativo que tanto Takemichi como Naoto, el hermano de Hinata, están de acuerdo que ella no debe saber nada del futuro que están intentando evitar a pesar de que es un tema que le afecta directamente. Independiente de los cambios que Takemichi ocasiona en el pasado, Hinata no parece poder evitar su asesinato a manos de un grupo mafioso, pero su salvación, narrativamente, no depende de ella misma en ningún punto.

Su rol pasivo es algo que el personaje acepta con frases como "Si fuera un chico, entonces podría protegerte, Hanagaki." (Wakui Ken [2017-], *Tokyo Revengers*, en *Weekly Shōnen Magazine*, Kodansha, #1, p. 96), dando a entender que se encuentra limitada por su feminidad.

Otros personajes femeninos, como Ema (hermanastra de Mikey) cumplen roles similares de intereses románticos para otros personajes o de personas importantes a las que proteger o que pueden ser utilizadas para amenazar a los protagonistas.

Un elemento que diverge de este patrón, aparentemente, surge con la irrupción de Senju, que aparece por primera vez en el capítulo 212 y que, a primera instancia, el autor juega a la confusión haciéndola parecer un chico.

El desarrollo de Senju parece inicialmente subvertir los argumentos habituales de los personajes femeninos dentro del marco shōnen. Aunque inicialmente parece fuerte, pero sometida a las opiniones de su hermano que ejerce como consejero y mano derecha en su banda, una vez se libera de su influencia es cuando alcanza su potencial, logrando vencer en combate a un rival mucho más fuerte, aunque es derrotada por este mismo rival en un capítulo posterior.

En los últimos capítulos publicados, Senju sigue formando parte de una banda y con una gran fuerza física, pero es difícil prever que desarrollo tendrá el personaje. Hasta el momento, su historia no ha tenido tintes románticos, a pesar de la cercanía con el protagonista Takemichi.

Finalmente entramos en el terreno de la *Weekly Shōnen Jump*, posiblemente la revista que define el género shōnen y cuyas series son las más vendidas con diferencia. No en vano, atendiendo al ranking de mejores ventas del primer semestre en Japón, cuatro de las diez obras del top ten salen de las páginas de la *Weekly Shōnen Jump*, y dos más salen de Jump+, el portal online de manga gratuito complementario a esta publicación («[Kamihanki hon rankingu] shōrai e no fuan ga kencho ni? `Okane` rōgo no ikikata shinan' ni kanshin takamaru 5 pēji-me (【上半期本ランキング】 将来への不安が顕著に? 「お金」 「老後の生き方指南」に 関心高まる 5 ページ目)», 2022).

Del *ranking*, la más vendida con más de nueve millones de tomos en circulación es *Jujutsu Kaisen* (2018-actualidad). Esta serie resulta una sorpresa en lo referente a los personajes femeninos, especialmente si las comparamos con otros éxitos de ventas como *One Piece* (1997-actualidad) o *My Hero Academia* (2014-actualidad). Por supuesto, teniendo en cuenta que es un shōnen y además que se publica en las páginas de la *Weekly Shōnen Jump*, los personajes masculinos siguen siendo predominantes.

En el trío principal encontramos el personaje de Nobara Kugisaki, como protagonista femenina. Aunque en su introducción aparenta ser una chica normal, con unas ideas muy típicamente femeninas centradas en la moda y el estilo, los *flashbacks* nos permiten observar que tiene unos objetivos propios. Además, y al menos hasta el momento, el personaje no resulta el interés romántico de ninguno de los protagonistas masculinos, algo que agradó a muchos fans.

A diferencia de lo que podemos encontrar en el marco shōnen en lo referente a las luchas y peleas, el personaje no quedó relegado a luchar contra otros personajes femeninos como por ejemplo se pudo ver en el tomo 7, capítulo 61, en el que Nobara fue decisiva para la victoria sobre los enemigos contra los que luchaban ella y Yūji, el protagonista de la obra (Akutami Gege [2018-], *Jujutsu Kaisen*, en *Weekly Shōnen Magazine*, Kodansha, #7, p. 173-191). Al ser

un manga que todavía se encuentra en publicación es difícil aventurar como continuará la historia del personaje, especialmente teniendo en cuenta que, desde el capítulo 125, publicado en octubre de 2020, Nobara se encuentra desaparecida y no se conoce su estado vital.

Además, la serie cuenta con otros personajes femeninos que tienen un peso cada vez mayor en la historia, siendo especialmente destacable el caso de las hermanas Maki y Mai Zennin. En este caso surge también una temática sobre el rol de las mujeres en las familias tradicionales, ya que Maki y Mai son discriminadas en su clan familiar por ser mujeres y tener poca habilidad mágica. Cada una de las hermanas toma una actitud diferente a la hora de enfrentarse a la situación, mientras que Mai tiene un carácter que tiende a aceptar la situación, Maki se rebela contra ello.

El personaje de Maki también sufre cambios que le hacen perder su belleza en su objetivo de vengarse de su familia por el maltrato recibido. A partir del capítulo 144, en el que sufre serias heridas en combate, su cuerpo queda marcado por cicatrices de quemaduras, además de perder un ojo y cortarse el pelo. Al igual que Nobara, el personaje no tiene una historia romántica y su desarrollo se basa en sus problemas familiares principalmente.

Es difícil decir como progresará la historia en este sentido, pero hasta el momento podemos considerar que ni Nobara ni Maki entran en los prototipos de marco shōnen para los personajes femeninos.

Una sección que resulta llamativa en la obra es el diálogo en el capítulo 40 entre uno de los personajes femeninos secundarios, Momo Nishimiya y Nobara Kugisaki, en el que Momo afirma que una mujer siempre lo tiene más difícil, ya que además de ser igual o más habilidosa que los hombres, tiene que ser bella; comentario que enfurece a Nobara (Akutami Gege [2018-actualidad], *Jujutsu Kaisen*, en *Weekly Shōnen Magazine*, Kodansha, #5, p. 129). Este diálogo resulta muy similar a una buena parte de las quejas que existen sobre el sexismo en el entorno laboral en Japón, donde hay una serie de normativas sobre el aspecto femenino en el lugar de trabajo que no se da con los hombres («Japanese Women Face Discrimination, Victim Blaming, Harassment as They Seek Equal Rights», 2020).

*Kimetsu no Yaiba* (2016 - 2020) resulta una de las series recientes que cae completamente en el estereotipo del patrón shōnen. Un elemento que se desvía de la norma, es que el personaje femenino protagonista no es el interés romántico del personaje masculino principal, ya que su relación es familiar, pero esto no es impedimento para ser una de las series que tiene un final clásico shōnen.

A Nezuko, la hermana del protagonista, aunque se le reconoce suficiente fuerza física gracias a su transformación en demonio, se le otorga un papel limitado en la historia y termina

siendo salvada y protegida por el resto de personajes continuamente. En los momentos en que consigue interceder en la historia, actúa simplemente como una distracción hasta que el protagonista masculino consigue recuperar el foco de la acción y derrotar al enemigo.

Su batalla más destacada es el combate contra Daki, una demonio que antes de su transformación había sido una prostituta de alto rango en Yoshiwara. Aunque la batalla comienza siendo una lucha entre el protagonista Tanjiro y Daki, Nezuko se une a la batalla para ayudar a su hermano. En este sentido, caemos en uno de los tópicos del shōnen en lo referente a batallas; los personajes femeninos luchan contra otros personajes femeninos y se crea un enfrentamiento entre el personaje puro (Nezuko, que es una chica dulce y gentil que lucha contra su parte demonio) y el personaje sexual (Daki, cortesana en Yoshiwara, caprichosa y orgullosa). Aunque Nezuko consigue vencer a Daki, quien da el golpe final a esta antagonista es uno de los personajes masculinos (Gotōge Koyoharu [2016-2020], *Kimetsu no Yaiba*, en *Weekly Shōnen Jump*, Shūeisha #9, p. 109-124).

Otros personajes femeninos fuertes, como Shinobu o Mitsuri (personaje innecesariamente sexualizado con un gran escote a pesar de ser extremadamente fuerte), mueren durante sus batallas de forma que, aunque no acaban con su enemigo directamente, sirven como una forma de debilitarlos para que otros personajes consigan vencerles.

Los personajes femeninos relevantes que viven al final de la obra son emparejados, y terminan con el final de “casados y con hijos”. Esto ocurre tanto en el caso de Nezuko, como en personajes secundarios como Kanao Tsuyuri. Incluso se reproduce en el caso de personajes fallecidos como Mitsuri, ya que en el último capítulo del manga puede observarse cómo se ha reencarnado en la época actual y vive casada con su interés romántico.

*Yakusoku no Neverland* (2016 - 2020) fue uno de los éxitos de la *Weekly Shōnen Jump* durante su publicación, con 32 millones de tomos en circulación, una adaptación animada de dos temporadas, una película de imagen real y en la actualidad, Amazon está desarrollando una adaptación de imagen real adaptada a occidente.

El primer detalle que llama la atención de este manga es que la protagonista es una chica, algo sorprendente en un manga de la *Jump*, especialmente en uno que haya alcanzado tal éxito. En este sentido el personaje femenino principal es el que mueve la acción, y el resto de los personajes funcionan como un apoyo a este.

Esto no fue una decisión tomada a la ligera, hubo un debate entre los autores y el editor respecto a si un shōnen protagonizado por una chica vendería bien, y aunque inicialmente se planteó que Emma fuera un chico, finalmente se optó por una protagonista femenina, en parte

inspirado por las obras de Ghibli, cuyas películas, habitualmente protagonizadas por mujeres eran un éxito de ventas y crítica («MANGA Plus|Interviewing editors», s. f.).

Por otra parte, los personajes femeninos son clave en la historia, incluso a un nivel antagónico, por ejemplo, con el personaje de Isabella, así como los personajes que a lo largo de la historia le dan su apoyo a Emma y su grupo como Mujika.

En general, no podemos decir que ninguno de los personajes femeninos destacados de *Yakusoku no Neverland* entren en el prototipo de marco shōnen, ni en su desarrollo ni en su final.

Finalmente, la última obra a comentar, *D. Gray Man* (2004-actualidad) ha tenido algunos cambios de publicación. Comenzó en 2004 publicándose en la *Weekly Shōnen Jump*, para pasar a partir de 2009 a la *Jump Square*, con un nuevo cambio en 2015 a la *Jump SQ Crown* y finalmente con un último cambio a la *Jump SQ Rise* en 2016. La serie ha tenido varias interrupciones y cambios de periodicidad debido a problemas de salud de Hoshino Katsura, su autora.

En lo referente a personajes femeninos, *D. Gray Man* (2004-actualidad) tiene un número inusualmente bajo de personajes femeninos con cierta relevancia y esto provoca que algunos elementos habituales del marco shōnen, como las luchas entre personajes femeninos estén ausentes. El personaje femenino más destacado es Lenalee Lee, una joven exorcista compañera del protagonista de la obra. Uno de los puntos más llamativos es que su capacidad de sacrificio para salvar a aquellos que les importan, y una buena parte de su desarrollo en la obra se basa en este punto, incluso arriesgando su vida para proteger a aquellos que considera su familia.

Su relación más profunda es la que mantiene con su hermano, que siente una responsabilidad por cuidar de su bienestar, y en ocasiones se comporta de una forma demasiado protectora con ella.

Lo cierto es que es una serie en la que los personajes femeninos brillan por su ausencia. Además de Lenalee, el único personaje femenino que podemos considerar importante, Road Kamelot, es un personaje secundario que forma parte del séquito de los villanos y cuya aparición es recurrente pero limitada.

Lenalee tiene un papel relevante en la historia y, a medida que avanzan los capítulos, parece que su existencia va a ser imprescindible para la conclusión del manga. Aunque para Lenalee sus compañeros son muy importantes, no parece que haya indicios románticos entre este personaje y los masculinos, por lo que es de esperar que no quede relegada a interés romántico en el futuro.

En estos momentos, parece que las series que se encuentran en publicación tienden a darle una mayor entidad a los personajes femeninos de lo que se veía en el pasado, aunque algo que se mantiene es, en muchos casos, la sexualización de los personajes.

Sin embargo, no podemos encontrar un patrón atendiendo a razones de sexo de las/los artistas. Como hemos visto en esta sección, obras con amplio *fanservice* pueden surgir de los lápices de hombres y mujeres, así como la existencia de personajes femeninos relegados a papeles simplemente de apoyo parece depender más de la publicación y el gusto personal de cada autor que de motivos de género.

### 4.3 Tipología de protagonistas masculinos

En la obra de Rumiko Takahashi encontramos una variedad de protagonistas, que se mueven entre *nekketsu* y *yasaotoko*, si bien es cierto que parece haber una tendencia hacia el *yasaotoko* en las series más modernas (*Kyokai no Rinne*, *Mao*) y protagonistas del tipo *nekketsu* en obras más antiguas (*Ranma ½*, *Inuyasha*, *One Pound Gospel*).

Este cambio es coherente con lo que afirma Guerrero, sobre cómo la tipología de personajes se encuentra en cambio constante junto a los cambios sociales. Además, nos permite observar cómo no necesariamente un autor se tiene que centrar únicamente en un único tipo de protagonista.

En las obras de Takahashi, el dúo protagonista tiende a ser masculino-femenino, así que en este caso tampoco encontramos la combinación clásica de *nekketsu* apoyados por *yasaotoko*. Los personajes secundarios tienen una tendencia a ser muy intensos y caer en los prototipos *nekketsu* más que el protagonista (por ejemplo, Ryōga en el caso de *Ranma ½* o Kōga en *Inuyasha*), combinación con la que se logra crear escenas humorísticas.

En lo referente a sus villanos, algunas de sus obras como *Ranma ½* (1987-1996) o *Kyokai no Rinne* (2009-2017) no cuentan con este rol, por lo que no siempre podemos analizar este personaje. De los villanos creados por Takahashi, el más destacado y que cumple el rol de gran villano, sería Naraku en *Inuyasha* (1996-2008), que cae en los arquetipos de personaje cerebral, planificador y manipulador, que no se lanza a la ligera a los planes sin la seguridad previa de éxito.

Por otra parte, es a veces difícil encajar a los protagonistas de las obras de Takahashi en los arquetipos de héroe. Mientras que a *Inuyasha* lo podríamos considerar como dentro de la categoría “superhéroe” o a Ataru Moroboshi como un ejemplo claro de antihéroe, otros como *Ranma* son más difíciles de clasificar al mezclar varias tipologías (héroe técnico y antihéroe).

Su obra actual, *Mao* (2019-actualidad), entraría en la categoría de superhéroe, ya que tenemos a un protagonista que de inicio contaba con una serie de habilidades mágicas que fueron potenciadas gracias a una serie de circunstancias misteriosas. Y en la actualidad, sus poderes son lo que le ayudan en su misión.

*Magi* (2009-2017) es una de las obras analizadas que tiene un mayor número de personajes masculinos relevantes. En este caso, resulta curioso cómo hay un gran peso de los protagonistas masculinos *yasaotoko*. Aladdin, el personaje que le da título a la obra, es un protagonista que, aunque tiene características típicas del *nekketsu* como la importancia de la amistad, la necesidad de hacer lo correcto y lo justo, etc., enfoca sus valores desde un punto de vista amable y comprensivo, siempre buscando una forma de resolver la situación de la manera más pacífica y evitando los enfrentamientos siempre que sea posible.

Muchos de los conflictos de la obra se solucionan no mediante una muestra arrebatadora de poder, sino mediante la potenciación de la comunicación entre las partes enfrentadas. Varios conflictos, como por ejemplo la situación de guerra entre la Academia Magnostadt y Leam (Ōtaka Shinobu [2009 – 2017], *Magi: The Labyrinth of Magic*, en *Weekly Shōnen Sunday*, Shōgakukan, #17, p.150-184), se solucionan mediante la intervención diplomática y haciendo énfasis en intentar comprender a todas las partes implicadas.

El acompañante del protagonista, Alibaba, encajaría en el prototipo *nekketsu*, especialmente considerando que cumple muchos de los requisitos como el de un gran deseo de justicia o lanzarse a las luchas para defender lo que considera lo correcto, pero aun así es inusualmente cerebral, intentando muchas veces convencer más que vencer e intentando lograr una victoria a través de la técnica o el carisma más que de la fuerza bruta.

Paradójicamente, el personaje más *nekketsu* que podemos encontrar en el trío protagonista sería Morgiana, la protagonista femenina. No sólo es uno de los personajes físicos más fuertes de la serie, sino que generalmente actúa por instinto, especialmente al principio de la obra donde se lanza a la lucha sin pararse a reflexionar acerca de las consecuencias.

Resulta también llamativo que en esta obra los tres personajes entrarían dentro de la categoría de superhéroes, cada uno de ellos con un poder especial que les permite lograr su misión y avanzar en la historia, ya sea la capacidad mágica (Aladdin), el carisma y tesón (Alibaba) o la fuerza física (Morgiana).

Lo cierto es que el caso de *Magi* (2009-2017) resulta peculiar en el hecho de que el conflicto se ve como algo negativo y a evitar por parte de los personajes protagonistas. Otros mangas, a pesar de que tienen ideas similares de la necesidad de establecer la paz, no lo hacen

desde un punto de vista tan empático y se centran más en un objetivo de vencer a un enemigo común como solución a los problemas.

Finalmente, podríamos considerar el manga de *Detective Conan* (1994-actualidad) como una de las series con un protagonista *yasaotoko* por excelencia, resolviendo las intrigas por deducción e inteligencia. Los personajes secundarios masculinos también caen dentro de este arquetipo, lo que no es de extrañar tratándose de detectives. Incluso algunos de los antagonistas o rivales entran dentro de estos mismos arquetipos.

Por otra parte, podríamos considerar a Conan como un claro ejemplo de héroe técnico, con una alta capacidad deductiva que ha desarrollado desde su infancia, en parte influido por su padre, escritor de misterios y en parte, porque disfruta de los halagos que le canjeaban poder desentrañar los casos que eran imposibles incluso para la policía.

Sin que sea óbice para lo que acabamos de señalar, en el caso de *Conan* existen momentos en los que el protagonista exhibe un temperamento más apropiado para el tipo *nekketsu*: no duda en ponerse en peligro y actuar movido por el impulso; algo especialmente evidente en las películas animadas. Esta divergencia se puede entender como consecuencia de la necesidad de escenas de conclusión mucho más espectaculares para la gran pantalla.

*Fullmetal Alchemist* (2001-2010) cuenta con un dúo protagonista que encaja en los arquetipos de *nekketsu* (Edward) y *yasaotoko* (Alphonse), una de las combinaciones más clásicas en las que el protagonista *nekketsu* está compensado con un deuteragonista *yasaotoko*.

Además, Edward es un ejemplo claro de ejemplo de personaje superhéroe. Aunque sus poderes hayan sido adquiridos por accidente, es innegable que se considera uno de los mejores alquimistas vivos, y estos poderes son los que le permiten avanzar en su misión.

El espíritu apasionado de Edward queda establecido desde su infancia, siendo el personaje que sacrifica parte de su cuerpo para salvar a su hermano, después de que el intento de ambos para resucitar a su madre fuera un fracaso. Por otra parte, una de las quejas recurrentes de Winry es cómo Edward lucha sin tener en cuenta su brazo y pierna mecánicos, lo que supone que normalmente estas partes terminan seriamente dañadas y con necesidad de reparaciones. Además, cuenta con otras características típicas de los personajes *nekketsu* como la facilidad para enfadarse (especialmente cuando hablan de temas delicados para él como su altura) o la cabezonería.

Por otra parte, Alphonse se presenta como un personaje mucho más calmado y tranquilo, que funciona como florete<sup>19</sup> de Edward. A pesar de que comparte los ideales de su hermano, Alphonse es mucho más reflexivo y a diferencia de Edward, tiene una mayor tolerancia hacia el enfado y la ira. Sin embargo, también es un personaje que parece tener lados ocultos más profundos que en el caso de Edward y tiene un mayor grado de introspección.

En este manga, la diferencia entre ambos arquetipos se consigue acrecentar debido a la pérdida del cuerpo físico de Alphonse. El hecho de que su alma fuera encapsulada en una armadura permite que este personaje funcione como un elemento de la historia que permite examinar el hecho de ser humano.

Los personajes principales, así como los antagonistas, de *Vanitas no Carte* (2015-actualidad) son una representación de *yasaotoko* desde el inicio. Ambos protagonistas, Noe y Vanitas, tienen un deseo de afrontar los problemas desde un punto del conocimiento y el diálogo. Al igual que ocurría en *Magi* (2009-2017), podemos considerar que el personaje más *nekketsu* que encontramos es Jeanne, la protagonista femenina, que se lanza al combate sin grandes consideraciones, y busca sobrepasar sus límites y solventar los problemas confiando en su intuición.

Vanitas se autodenomina “un médico” y su objetivo es curar a los vampiros con un método contrastado, muy centrado en la investigación intelectual, gracias a su libro mágico que le permite actuar sobre las maldiciones que afectan a los vampiros. Podríamos encajar a Vanitas como héroe técnico, que basa su fuerza en sus habilidades médicas, algo que no es natural en él, sino una habilidad desarrollada. Por su parte, Noé, intenta establecer siempre en un primer lugar un diálogo con sus contrincantes, pasando a la acción y la lucha cuando el intento de diálogo no es fructífero, pero siempre lamentando llegar a ese punto.

En el caso de Noé, es más complicado encajarlo en un tipo de héroe. Si bien cuenta con unas capacidades físicas elevadas gracias a su condición de vampiro, hecho que lo marcaría como superhéroe, no siempre es el personaje más fuerte.

Ninguno de los dos posee una fuerza física superior a la del resto de personajes, de modo que, en sus luchas, deben utilizar la inteligencia, trucos y artimañas para poder salir victoriosos. La lucha de estos personajes no se basa en combates espectaculares, o en convencer a sus enemigos a través de la pasión, sino a través de la lógica.

---

<sup>19</sup> Término que hace referencia a personajes que tienen una función narrativa de contraste con otro personaje (normalmente el protagonista) para resaltar sus cualidades.

Otras de las series que rompe el molde en el caso de protagonista es *Kakegurui* (2014-actualidad). Si bien es cierto que hay un personaje que se nos presenta en una primera instancia como protagonista masculino, este resulta muy poco relevante para la historia y funciona más bien como un reemplazo para la audiencia o como medio narrativo para explicar los procesos mentales del resto de personajes.

Los personajes que mueven la acción, de forma directa o indirecta, son las dos protagonistas femeninas, Yumeko Jabami (que encajaría en un perfil *nekketsu*) y Mary Saotome (con una personalidad que encaja como *yasaotoko*) así como la principal antagonista, Kirari Momobami.

Y aunque hay algunos personajes masculinos, sí que su relevancia es mucho menor que la de los personajes femeninos hasta el punto de que el manga original cuenta con algunos *spin-off*, como *Kakegurui Twin* (2015-actualidad) centrado en Mary Saotome, o *Kakegurui Midari* (2017-2020), centrado en el personaje Midari Ikishima, que es parte del séquito antagonista.

En este caso, mientras que todos los personajes femeninos entrarían en un rol de héroe técnico, con un profundo conocimiento de juegos de azar y diferentes tipos de apuestas, el protagonista masculino Suzui es claramente un antihéroe, un personaje en generalmente torpe que es ayudado y asombrado por los personajes femeninos.

*Tokyo Revengers* (2017-actualidad) es un manga que idealiza los prototipos *nekketsu* y hunde sus raíces en los mangas de delincuentes de los ochenta. El protagonista, Takemichi, tiene como única cualidad ser apasionado en lo que hace y esta capacidad de ser *nekketsu* es lo que provoca el cambio a su alrededor. Además, cae en el prototipo de antihéroe, como personaje torpe, al que todo le sale mal y cuya vida no tiene nada destacable en la línea temporal inicial del manga, aunque el surgimiento de su espíritu *nekketsu* cambia esta característica, moviéndolo a un plano que encajaría mejor con los héroes *outsider*, en línea con los clásicos de pandilleros.

En el caso de *Tokyo Revengers* (2017-actualidad), tenemos una combinación inicial clásica de *nekketsu* con *yasaotoko*, ya que la parte cerebral viene desarrollada por Naoto, que es el personaje que desarrolla los planes que deben llevarse a cabo, mientras que Takemichi, carente de cualquier tipo de cualidad excepto arrojo, solo cuenta con su pasión para progresar.

No únicamente Takemichi es *nekketsu*, una buena parte de personajes lo son, especialmente en los grupos protagonistas. Aunque es cierto que hay personajes más cerebrales que otros, la característica que predomina en ellos es la del *nekketsu* y es la cualidad que se ve más deseable. Además, a medida que avanza la obra, el personaje de Naoto va desapareciendo del argumento, por lo que el manga se centra en los personajes *nekketsu* de una forma casi exclusiva.

En cierta manera, el estereotipo de *yasaotoko* se avillana con el hecho de que el mayor antagonista de la serie, Kisasi Tetta, finge ser este tipo de personaje. Hacia el resto de personaje se presenta como una persona calmada, tranquila y fría, que piensa en el bienestar del grupo, aunque esto es solo la imagen que proyecta hacia el exterior de forma deliberada.

Sus rasgos *yasaotoko* se convierten en la herramienta para manipular y planificar un futuro trágico, por lo que se presenta como algo negativo, una forma indirecta de intentar hacerse con el poder al carecer de la fuerza necesaria para hacerlo de una forma directa.

Esta separación queda más clara todavía al descubrir que su principal motivación es Hinata, la novia de Takemichi de la cual Tetta está enamorado obsesivamente y la cual le rechaza en todas las líneas temporales por Takemichi, un chico que no destaca en ninguna faceta de su vida.

En Jujutsu Kaisen (2018-actualidad) encontramos la combinación típica de protagonista y deuteragonista que forman una combinación de *nekketsu* y *yasaotoko*. Yūji, el protagonista, cumple con todas las características de personaje *nekketsu*. Desde su inicio, su inclusión en la historia ocurre debido a su arrojo a la hora de proteger a los compañeros que han sido atacados por una maldición al principio de la obra. Es un personaje inocente, apasionado, fuertemente defensor de sus amigos y que actúa antes de pensar en muchos casos. Por su parte, Megumi es un personaje calculador y estoico que, si bien tiene la misma voluntad de proteger a los débiles al igual que Yūji, lo hace de una forma más cerebral e intelectual.

Incluso sus técnicas y poderes reflejan esta división, con Yūji teniendo habilidades físicas aptas para la lucha cuerpo a cuerpo, mientras que Megumi cuenta con una variedad de hechizos, así como *shikigami*<sup>20</sup> que puede utilizar a distancia o combinar para realizar ataques más complejos.

En este tipo de serie, donde las magias y los poderes son el elemento principal, los personajes protagonistas encajan en el prototipo de superhéroe. Especialmente Yūji, que ha conseguido sus poderes mediante el encuentro fortuito con el demonio Sukuna y que es a raíz de este momento que su vida se ve mezclada con la de los hechiceros de la Escuela Técnica de Magia de Tokio.

*Kimetsu no Yaiba* (2016-2020) nos presenta un protagonista *yasaotoko*. Por otra parte, la obra lleva a los personajes *nekketsu* al límite, convirtiéndolos casi en una parodia, como en el caso de Inosuke y Rengoku cuya pasión llega al extremo.

---

<sup>20</sup> Espíritu invocado por un hechicero japonés que pueden hacerse visibles vinculándolos a muñecos de papel que pueden proteger a su amo o ser utilizados para todo tipo de tareas peligrosas.

Si nos centramos en el trío protagonista, tenemos un claro *yasaotoko* (el protagonista Tanjiro), un claro *nekketsu* (Inosuke) y un tercer personaje que resulta difícil de clasificar, ya que su principal característica es su cobardía (*Zenitsu*), aunque podría incluirse en el sector *nekketsu* al ser un personaje que sólo logra vencer sus miedos cuando se lanza contra ellos sin pararse a pensar.

Lo cierto es que *Kimetsu no Yaiba* (2016-2020) es una serie muy coral con un gran número de personajes, tanto principales, como secundarios como antagonistas, por lo que encontramos variedad en lo que se refiere a la tipología de personaje masculino y encontramos todo el rango de *nekketsu* a *yasaotoko*, recorriendo todos los grados.

Los protagonistas caen, como suele ser habitual en este tipo de series, en el prototipo de superhéroes, consiguiendo progresar en su misión gracias a sus poderes. En este caso, aunque dichos poderes son fruto del esfuerzo y es necesario un entrenamiento riguroso, no deja de ser cierto que los tres protagonistas cuentan con unas características físicas superiores.

En lo referente a protagonistas, una serie que rompe el patrón de lo hablado hasta el momento es *Yakusoku no Neverland* (2016 - 2020). En el caso de este manga, aunque contamos realmente con un trío protagonista, el personaje principal es Emma. Sorprendentemente, de los tres personajes, el que representa los ideales *nekketsu* es ella mientras que tanto Norman como Ray, los protagonistas masculinos, representan dos tipos de personajes *yasaotoko* que trabajan para crear un camino para conseguir cumplir los objetivos de Emma.

En el caso de *Neverland* no se presenta ninguno de los dos roles como superior al otro, sino como dos mitades que funcionan mejor cuando colaboran, ya que sólo con entusiasmo los planes no pueden materializarse, pero únicamente el análisis cerebral deja fuera las necesidades emocionales humanas que también son importantes.

A diferencia de otras series, no se presenta al personaje *nekketsu* como tonto o estúpido, Emma está considerada como uno de los personajes más inteligentes del orfanato dónde vive, aunque no tenga la misma capacidad analítica que Ray o Norman. También destaca su capacidad de empatía, que es lo que permite una resolución satisfactoria de la acción.

A diferencia de otros personajes *nekketsu* que se lanzan a la acción solo con su voluntad, Emma es consciente de sus limitaciones, y pide el apoyo de sus compañeros para llevar a cabo sus planes. Por su parte, Ray, y especialmente Norman son casos típicos de *yasaotoko*, que funcionan como complemento del héroe más impulsivo, y ambos aceptan este rol de buen grado para funcionar como apoyo de Emma.

En este sentido, *Yakusoku no Neverland* (2016- 2020) es posiblemente la serie con *casting* mixto que le da un mayor peso a los personajes femeninos, sin relegarlos a un segundo plano para que los hombres hagan mover la acción y en la que además no encontramos *fanservice*.

Debido al tipo de serie que es, muy centrada en el argumento y el misterio, es difícil encajar a los protagonistas en un prototipo de héroe. Si bien es cierto que en el marco de su historia los podríamos considerar *outsider* (no en vano luchan en contra del orden social en el que viven), desde el punto de vista del lector podríamos considerarlos superhéroes a pesar de la falta de poderes mágicos o especiales, en este caso su poder son sus características innatas de inteligencia o empatía.

Finalmente, con la última obra de la que hablaremos, *D. Gray Man* (2004-actualidad) volvemos a encontrar una combinación de *yasaotoko* y *nekketsu*, representadas en las figuras de Allen Walker (protagonista *yasaotoko*) y Yū Kanda (deuteragonista *nekketsu*).

Allen se presenta como el tipo de personaje amable, preocupado y que se sacrifica por los demás. En cierta manera puede recordar a personajes de otras series de fantasía como Alphonse de *Fullmetal Alchemist* o Noe de *Vanitas no Carte*; como un personaje que busca una respuesta a una gran cuestión de su vida. Por su parte, Kanda representa el prototipo de personaje que ataca primero y pregunta después, considerando a cualquier persona que no forma parte de su misión como prescindible.

Como muchas de las obras de la *Jump*, Allen se nos presenta como un superhéroe que, de nuevo, ha conseguido sus poderes de forma fortuita, y son estos los que le permiten desarrollar la misión que debe completar.

Está claro que, en las obras actuales, vemos una predilección por los personajes *yasaotoko*, sólo con cuatro títulos con protagonistas *nekketsu*, y de estos cuatro títulos, dos pertenecen a obras de la *Weekly Shōnen Jump*, revista que destaca por tener este tipo de personajes habitualmente. Lo que resulta más corriente, es encontrar superhéroes como tipología de personaje protagonista más habitual, especialmente en las series que presentan temas relacionados con fantasía o poderes mágicos; o héroes técnicos que desarrollan su misión gracias a capacidades adquiridas a raíz de sus pasiones y aficiones personales.

No hemos podido encontrar apenas muchos ejemplos de antihéroe, pero esto se debe en parte a la selección de obras, ya que este tipo de protagonista torpe y que tiende a fallar en aquello que intenta suele aparecer en obras de tipo humorístico o de comedia romántica. Finalmente, podemos considerar que los héroes *outsider* han caído en desuso, es extraño encontrar protagonistas de este tipo en series actuales, lo cual tampoco resulta sorprendente, al haber dejado atrás las épocas más convulsas. Aunque Japón se puede dirigir otra vez hacia la

incertidumbre en lo económico, las personas que deciden mantenerse al margen de la sociedad optan por opciones diferentes a la violencia o la marginalidad, que parecían más habituales en el pasado. Nuevas formas de vida, como la de los *freeteer*<sup>21</sup> están en aumento y aunque son opciones perfectamente legales, en cierta manera se siguen considerando como formas irresponsables de vivir al no permitir el desarrollo de las fases vitales que la sociedad espera de sus miembros (formar una familia, comprar una vivienda, etc.).

Si atendemos al análisis de protagonistas masculinos, sí que encontramos una ligera tendencia hacia los *nekketsu* en los mangas de autoría masculina, pero la diferencia en este punto parece marginal, y algunos de los protagonistas *nekketsu* más míticos surgen de los lápices femeninos. Si bien es cierto, podemos considerar que las autoras tienen una ligera tendencia a variar más en su tipología de protagonista que los autores masculinos.

## 5. Conclusiones

De las series analizadas podemos observar que en lo referente a la tipología de personaje no encontramos diferencias en la elección de protagonista *nekketsu* o *yasaotoko* según la autoría de la obra, lo que marca la diferencia es el gusto personal del autor y la época de publicación, así como sus referentes.

Es más, atendiendo a los datos de series shōnen favoritas del público femenino, en general podemos ver que las series de su gusto tienen predominantemente un protagonista *nekketsu* (4 de 6 en la encuesta de *Nikkei Style* o 4 de 7 en títulos shōnen de la encuesta de *MyNavi* en 2020, como se puede comprobar en la sección 3.1)

En la época actual (todas las obras comentadas han sido publicadas durante el siglo XX) hay una tendencia hacia los protagonistas *yasaotoko*, lo cual no resulta sorprendente ya que vivimos en la época de la información y además, los japoneses están intentando dejar atrás las horribles condiciones de trabajo en las que tener éxito era esforzarse más, estar más horas y ser más leal a la empresa (Demetriou, 2020). Aunque el cambio es lento, no deja de ser una tendencia que está yendo al alza, especialmente entre los trabajadores más jóvenes. Es esperable que haya un giro hacia una heroicidad más cerebral, ya que nos encontramos en un momento donde es necesario algo más que arrojo y esfuerzo para conseguir los objetivos vitales.

Los mangas de la *Weekly Shōnen Jump* optan en su mayor parte por protagonistas *nekketsu*. No sólo contamos con el caso de *Jujutsu Kaisen* (2018-actualidad) y *Yakusoku no*

---

<sup>21</sup> Término que hace referencia a una persona que no tiene una carrera profesional, sino que se mueve en trabajos de baja cualificación, por ejemplo, combinando varios trabajos en supermercados, restaurantes, etc. Los medios de comunicación los tratan como perezosos e irresponsables al considerar que no trabajan de forma regular por voluntad propia.

*Neverland* (2016-2020), otras obras no analizadas en este ensayo como *One Piece* (1997-actualidad), *Naruto* (1999-2014) o *My Hero Academia* (2014-actualidad) tienen una predilección por los protagonistas de este tipo. Pero del resto de obras analizadas, las únicas que cuentan un protagonista de este tipo son *Tokyo Revengers* (2017-actualidad), que toma como influencia antiguas series, y *Fullmetal Alchemist* (2001-2010), una de las más antiguas de las analizadas.

No resulta sorprendente en el caso de *Tokyo Revengers* (2017-actualidad) esta elección por parte del autor, teniendo en cuenta que este título recupera la tradición de las historias de delincuentes tan típicas de los años ochenta, dónde la valentía, el orgullo, la lealtad al grupo y una serie de normas de comportamiento honorables eran lo más importante. En cierta manera, *Tokyo Revengers* (2017-actualidad), parece recuperar unos ideales de manga shōnen un tanto antiguo, con su argumento basado en las bandas *yankii*<sup>22</sup> que tuvieron su apogeo en los ochenta (Buck, 2016). Sin embargo, una parte de su éxito parece basarse precisamente en esta diferenciación, en cómo un protagonista que no tiene ningún tipo de cualidad positiva consigue sus objetivos simplemente con su voluntad.

De todos modos, aunque sean dos acercamientos muy diferentes, no podemos negar que ambos se encuentran idealizados y que, aunque el *nekketsu* puede parecer más lejano a la realidad ya que es un comportamiento que se podría considerar poco en línea con la sociedad japonesa, el ideal de *yasaotoko* bello, inteligente, reflexivo y calmado es una exageración llevada al límite de aquello socialmente adecuado.

Como hemos resuelto anteriormente, no podemos establecer grandes diferencias en lo referente a los personajes femeninos dependiendo del sexo del autor o autora, especialmente si analizamos series relativamente recientes.

Podemos encontrar ejemplos de representaciones femeninas mejores o peores en todos los ámbitos y revistas. Desde narrativas dónde los personajes femeninos tienen un papel principalmente pasivo o de capacidad limitada (como ocurre con *Detective Conan* [1994-actualidad] o *Kimetsu no Yaiba* [2016-2020], la primera dibujada por un hombre y la segunda por una mujer) a narrativas dónde los personajes femeninos son los protagonistas de la historia (como *Kakegurui* [2014-actualidad] o *Yakusoku no Neverland* [2016-2020], escritas por un hombre y una mujer respectivamente).

---

<sup>22</sup> Tipo de gamberro habitual en los años ochenta que se teñía el pelo de rubio, bebía y fumaba a pesar de ser menor de edad. Las bandas de este tipo eran conocidas por ser ruidosas e irrespetuosas, rechazando las normas sociales japonesas.

Aunque la mayoría de las obras analizadas se encuentran todavía en publicación, de aquellas que cuentan con un final, la que cae en el arquetipo de marco shōnen vuelve a ser de nuevo *Kimetsu no Yaiba* (2016-2020), ya que, aunque otras obras también terminan con sus protagonistas casadas, ni *Fullmetal Alchemist* (2001-2010) ni *Magi* (2009-2017) las convierten en el ejemplo de *ryōsai kenbo*.

De los mangas que se encuentran en publicación, y esto es solo una predicción, las que muy posiblemente tengan un final de este tipo sean *Tokyo Revengers* (2017-actualidad), que se ha enmarcado en el marco shōnen desde el principio, y *Detective Conan* (1994-actualidad), que mantiene el tono de los roles de personajes que tiene desde que comenzó su publicación hace casi 30 años.

Por otra parte, en lo que se refiere a *fanservice*, tampoco podemos ver una diferencia significativa en su uso entre autores masculinos y femeninos. Algunos de los ejemplos más gratuitos de *fanservice* se encuentran en obras de autoría femenina, como *Magi* o (2009-2017) las obras más antiguas de Takahashi Rumiko (especialmente *Ranma ½* [1987-1996] dónde no era inusual ver pechos femeninos desnudos).

En lo que se refiere a héroes masculinos, sí que podemos notar una tendencia hacia los héroes *nekketsu* por parte de los autores masculinos, aunque ni mucho menos es algo exclusivo de ellos. Además, se debe tener en cuenta que las revistas más clásicas como la *Weekly Shōnen Jump* o la *Weekly Shōnen Magazine* son más estereotipadas, y por lo tanto existe la posibilidad que no estén tan abiertas a autoras femeninas, mientras que revistas que ofrecen más variedad en el tipo de historias que publican, pueden permitirse una mayor diversidad en el tipo de héroe.

En este sentido, es mucho más relevante la revista donde se publica una obra que el sexo del autor. Por supuesto, encontramos grandes diferencias entre *Kimetsu no Yaiba* (2016-2020) y *Kakegurui* (2014-actualidad), o entre *Jujutsu Kaisen* (2018-actualidad) y *Vanitas no Carte* (2015-actualidad), pero el punto diferenciador, más que el sexo, parece ser la editorial y la cabecera. Además, teniendo en cuenta la gran importancia de los editores en el manga cuesta creer que un autor pueda publicar un manga que se aleje de lo que la línea editorial considera apropiado para su publicación.

Podemos considerar que, en las obras publicadas por mujeres, aunque caigan en los tópicos del shōnen, los personajes femeninos mantienen cierta personalidad que las convierte en algo más que sólo un elemento de complemento al héroe, pero no se puede considerar que un personaje más elaborado empeore una obra o sea un elemento negativo, al contrario, la dota de más profundidad y riqueza.

Por lo tanto, volviendo a las preguntas iniciales de este trabajo; sobre si realmente marca una diferencia tan grande el sexo del autor entre el tratamiento de personajes y el tipo de historia; considero que la respuesta es que no. Es mucho más importante la cabecera donde se publica que el sexo del autor.

Además, se debe tener en cuenta que no necesariamente las obras escritas por mujeres son más populares entre el público femenino, tampoco hay un empuje por parte de este público por contar con más autoras publicando shōnen y cambiando su estilo.

Como un apunte atendiendo a mi experiencia personal en eventos de *dōjinshi* como *Comiket* o *Comic City*, las series más populares entre las aficionadas *fujoshi*<sup>23</sup> son los títulos más clásicos; *Detective Conan*, *One Piece*, *My Hero Academia*, etc.

Las críticas existentes a autoras femeninas, acusándolas de ser peor sólo por el hecho de ser mujer o de que por su condición femenina no entienden lo que quieren los hombres resultan carentes de solidez cuando cada vez más series shōnen de autoría femenina se convierten en éxitos.

A pesar de la dificultad de contrastar la siguiente hipótesis fehacientemente, consideramos que, con la pérdida de variedad en el shōjo, cada vez vamos a encontrar a más mujeres que deciden moverse a otro tipo de publicaciones, en especial hacia cabeceras seinen, para poder dibujar obras variadas y no únicamente centradas en el romance, por lo que sus capacidades como narradoras y dibujantes van a quedar demostrada por el éxito de las obras que están por venir.

## 6. Bibliografía

- (20-Shūnen no [Hagane no renkinjutsushi] ni shin tenkai!? Paku Romi, Kugimiya Rie ga shutsuen suru kinen tokubetsu bangumi no haishin ga kettei!) 20周年の『鋼の錬金術師』に新展開!? 朴璐美、釘宮理恵が出演する記念特別番組の配信が決定!. (2021, julio 6). Recuperado 10 de junio de 2022, de 電撃オンライン website: <https://dengekionline.com/articles/86720>
- [2021-Nenban] Kōkōsei ga hamatte iru manga rankingu (【2021年版】高校生がハマっているマンガランキング). (2021). Recuperado 21 de noviembre de 2021, de LINE リサーチ調査レポート | リサーチノート powered by LINE website: <https://research-platform.line.me/archives/37928113.html>

---

<sup>23</sup> Aficionada a las historias de amor entre hombres, especialmente en el manga, anime y literatura.

- A survey indicated that more than 70% of manga artists are women. (2022, marzo 19). Recuperado 6 de junio de 2022, de DatosJam website: <https://en.datosjam.net.pe/anime/otaku/a-survey-indicated-that-more-than-70-of-manga-artists-are-women/>
- Allison, A. (2013). From lifelong to liquid Japan. En *Precarious Japan* (pp. 21-42). Duke University Press.
- Amazon.co.jp Best Sellers: The most popular items in Comics, Manga & Graphic Novels. (2022). Recuperado 12 de febrero de 2022, de [https://www.amazon.co.jp/-/en/gp/bestsellers/books/2501045051/ref=zg\\_bs\\_nav\\_books\\_1](https://www.amazon.co.jp/-/en/gp/bestsellers/books/2501045051/ref=zg_bs_nav_books_1)
- (Anime [Magi] yori Morujiana no kosupure tokushū! | Animeitotaimuzu) アニメ『マギ』よりモルジアナのコスプレ特集! | アニメイトタイムズ. (2020, mayo 5). Recuperado 10 de junio de 2022, de (Anime [Magi] yori Morujiana no kosupure tokushū! | Animeitotaimuzu) アニメ『マギ』よりモルジアナのコスプレ特集! | アニメイトタイムズ website: <https://www.animatetimes.com/news/details.php?id=1588561980>
- Bellot, G. (2020, agosto 5). The Groundbreaking Female Artist Who Shaped Manga History. Recuperado 6 de diciembre de 2021, de The Atlantic website: <https://www.theatlantic.com/culture/archive/2020/08/kuniko-tsurita-literary-manga-history-gender/614971/>
- Booker, M. K. (Ed.). (2014). *Comics through time: a history of icons, idols, and ideas*. Santa Barbara, California: Greenwood.
- Buck, S. (2016, octubre 13). Meet the ‘yankii,’ the Japanese subculture that embraces American trashiness. Recuperado 22 de mayo de 2022, de Medium website: <https://timeline.com/yankii-subculture-japan-american-c51808fa2172>
- Chua, K. I. U. C. (2016). Boy meets world: the worldview of Shōnen kurabu in the 1930s. *Japan Forum*, 28(1), 74-98. <https://doi.org/10.1080/09555803.2015.1077876>
- Dasgupta, R. (2009). The «Lost Decade» of the 1990s and Shifting Masculinities in Japan. *Culture, Society and Masculinities*, 1(1), 79-95. <https://doi.org/10.3149/csm.0101.79>
- Demetriou, D. (2020, enero 17). How the Japanese are putting an end to extreme work weeks. Recuperado 8 de junio de 2022, de <https://www.bbc.com/worklife/article/20200114-how-the-japanese-are-putting-an-end-to-death-from-overwork>

- Ducarme, F. (2018). Are nekketsu shōnen manga sports manga? *Comicalités. Études de Culture Graphique*. Recuperado de <https://journals.openedition.org/comicalites/3194>
- emiko [@ginluvr]. (2020, 19 de julio). congrats to haikyuu fans for not having the most cursed of shonen endings: married with children [Tweet]. Twitter. <https://twitter.com/ginluvr/status/1284916718830157825>
- Entrevista a Tsubasa Yamaguchi (“Blue Period”). (s. f.). Recuperado 11 de noviembre de 2021, de Milky Way Ediciones website: <https://www.milkywayediciones.com/blogs/news/entrevista-a-tsubasa-yamaguchi-blue-period>
- Flis, D. (2018). Straddling the Line: How Female Authors are Pushing the Boundaries of Gender Representation in Japanese Shōnen Manga. *New Voices in Japanese Studies*, 10, 76-97. <https://doi.org/https://doi.org/10.21159/nvjs.10.04>
- Fullmetal Alchemist Manga: Over 50 Million Served. (2010, octubre 25). Recuperado 28 de mayo de 2022, de Anime News Network website: <https://www.animenewsnetwork.com/news/2010-10-25/fullmetal-alchemist-manga/over-50-million-served>
- García Pacheco, J. A., & López Rodríguez, F. J. (2012). La representación icónica y narrativa de la mujer en el cómic japonés masculino: el shounen manga y el horror manga. *Cuestiones de género: de la igualdad y la diferencia*, (7), 119-136.
- Guerrero, R. (2016). El papel del shōnen manga en las configuraciones de masculinidad en la sociedad japonesa. En *El Japón contemporáneo: una aproximación desde los estudios culturales* (pp. 193-220).
- Ichikawa, K. (2009, de Diciembre de). *THE COMIC MARKET TODAY AND OVERSEAS PARTICIPANTS*. Presentado en Tokyo Big Sight. Tokyo Big Sight.
- Ippanshadanhōjin nihonzasshikyōkai (一般社団法人 日本雑誌協会). (s. f.-a). Recuperado 6 de diciembre de 2021, de <https://www.j-magazine.or.jp/user/printed2/mag/253>
- Ippanshadanhōjin nihonzasshikyōkai (一般社団法人 日本雑誌協会). (s. f.-b). Recuperado 6 de diciembre de 2021, de <https://www.j-magazine.or.jp/user/printed2/mag/252>
- Japanese women face discrimination, victim blaming, harassment as they seek equal rights. (2020, marzo 21). Recuperado 22 de mayo de 2022, de Japan Today website:

<https://japantoday.com/category/features/opinions/japanese-women-face-discrimination-victim-blaming-harassment-as-they-seek-equal-rights>

- Jason Thompson's House of 1000 Manga - Fullmetal Alchemist. (2013, junio 6). Recuperado 28 de mayo de 2022, de Anime News Network website: <https://www.animenewsnetwork.com/house-of-1000-manga/2013-06-06>
- [Kamihanki hon rankingu] shōrai e no fuan ga kencho ni? `Okane` rōgo no ikikata shinan' ni kanshin takamaru 5 pēji-me (【上半期本ランキング】将来への不安が顕著に? 「お金」 「老後の生き方指南」に関心高まる 5 ページ目). (2022, mayo 30). Recuperado 1 de junio de 2022, de ORICON NEWS website: <https://www.oricon.co.jp/special/59188/5/>
- "Kimetsu no yaiba' Yūkaku-hen ga ruikai shichō-sha-sū bumon 1-i! «ABEMA» dokuji shūkei, fuyu kuru "shosoku" rankingu happyō (「鬼滅の刃」遊郭編が累計視聴者数部門 1 位! 「ABEMA」独自集計、冬クール“初速”ランキング発表). (2022, enero 26). Recuperado 12 de febrero de 2022, de アニメ! アニメ! website: <https://animeanime.jp/article/2022/01/26/67126.html>
- Kimi Rito (稀見理都) [@kimirito]. (2020, 13 de enero). たびたびツイートしていますが、商業男性向けエロマンガ家の 3 割は女性で、読者も一定数います (しかもネット環境のおかげで近年増加傾向です)。さらにエロマンガを、BL、TL、同人まで範囲を広げると半数以上が女性作家ではないかと思うぐらいです。日本はエロ創作において男女ともに非常に自由です [Tweet]. Twitter. <https://twitter.com/kimirito/status/1216572766570201090>
- «Kono manga ga sugoi!» Rekidai 1-i sakuhin wo furikaeru! Toku ni osusume wa? (「このマンガがすごい!」歴代 1 位作品をふりかえる! 特におすすめは?). (2021, noviembre 18). Recuperado 18 de noviembre de 2021, de ビギナーズ website: <https://www.rere.jp/beginners/60950/>
- Lamarre, T. (2006). Platonic Sex: Perversion and Shōjo Anime (Part One). *Animation*, 1(1), 45-59. <https://doi.org/10.1177/1746847706065841>
- MANGA Plus|Interviewing editors. (s. f.). Recuperado 2 de junio de 2022, de MANGA Plus website: [https://mangaplus.shueisha.co.jp/web\\_pages/150/](https://mangaplus.shueisha.co.jp/web_pages/150/)
- (Nihonkeizaishinbunsha Nikkei BP-sha) 日本経済新聞社・日経 BP 社. (s. f.). (Hakkō-bu sū 300 man-bu no «Shūkan Shōnenjanpu» wo sasaeru atsui joshi | Entame!

| Nikkei style) 発行部数 300 万部の「週刊少年ジャンプ」を支える熱い女子 | エンタメ！ | NIKKEI STYLE. Recuperado 21 de noviembre de 2021, de NIKKEI STYLE website:

[https://style.nikkei.com/article/DGXNASFK31007\\_R31C12A0000000?channel=ASH04002](https://style.nikkei.com/article/DGXNASFK31007_R31C12A0000000?channel=ASH04002)

- Oricon gekkan komikku sakuhin betsu uriage rankingu 2022-nen 01 tsuki-do (オリコン月間コミック作品別売上ランキング 2022年01月度). (2022). Recuperado 12 de febrero de 2022, de ORICON NEWS website: <https://www.oricon.co.jp/rank/cbm/m/2022-01/>
- Raitā: Mainabi tīnzurabo henshūin (ライター: マイナビティーンズラボ編集員). (2020, mayo 23). 2020-Nen haru-ban: 10-Dai joshi ni ninki no manga rankingu! 1-I wa eiga-ka ga kettei shite iru ano taitoru! (2020年春版: 10代女子に人気のマンガランキング! 1位は映画化が決定しているあのタイトル!). Recuperado 21 de noviembre de 2021, de 若年層マーケティングの情報発信サイト マイナビティーンズラボ website: [https://teenslab.mynavi.jp/column/research\\_popular-manga/](https://teenslab.mynavi.jp/column/research_popular-manga/)
- [Rakutenshijō] Komikku | Ninki rankingu 1-i ~ (uresuji shōhin) - shūkan rankingu (【楽天市場】コミック | 人気ランキング 1位~ (売れ筋商品) - 週間ランキング). (2022). Recuperado 12 de febrero de 2022, de 楽天市場 website: <https://ranking.rakuten.co.jp/daily/101299/>
- Robertson, J.E., & Suzuki, N. (2003). Introduction. En *Men and Masculinities in Contemporary Japan* (pp. 1-20). Routledge Curzon.
- Saitou, T. (2011). The Emergence of the Phallic Girls. En *Beautiful Fighting Girl* (pp. 135-172). University of Minnesota Press.
- Shogakukan Manga Award. (s. f.). Recuperado 18 de noviembre de 2021, de <http://www.hahnlibrary.net/comics/awards/shogakukan.php>
- Shueisha Says Female Jump Editors Need to «Understand the Hearts of Boys». (s. f.). Recuperado 28 de noviembre de 2021, de Anime News Network website: <https://www.animenewsnetwork.com/interest/2019-11-08/shueisha-says-female-jump-editors-need-to-understand-the-hearts-of-boys/.152995>
- Shuppan kagakukenyūjo (出版科学研究所). (2015). *2015 nen shuppan shihyōnenpou* (2015年出版指標年報). 全国出版協会.

- Smith, T. (1990). Amazing Heroes - Career Retrospective. Recuperado 28 de noviembre de 2021, de Rumic World website: <https://www.furinkan.com/takahashi/takahashi3.html>
- Steinberg, M. (2012). *Anime's media mix: franchising toys and characters in Japan*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Takeuchi, O. (1989). *Manga to jidō bungaku no «aida»*. Tōkyō: Dai Nihon Tosho.
- The Strange Case of Gege Akutami, Jujutsu Kaisen's Mangaka. (2021, octubre 31). Recuperado 18 de noviembre de 2021, de CBR website: <https://www.cbr.com/jujutsu-kaisens-gege-akutami-explained/>
- Thorn, M. (2005). The Moto Hagio interview. *The comics journal*, (269). Recuperado de [https://web.archive.org/web/20160113194502/http://www.matt-thorn.com/shoujo\\_manga/hagio\\_interview.php](https://web.archive.org/web/20160113194502/http://www.matt-thorn.com/shoujo_manga/hagio_interview.php)
- To Terra (manga) - Anime News Network. (s. f.). Recuperado 6 de diciembre de 2021, de <https://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/manga.php?id=6772>
- Une réédition de Trèfle ! (2021, octubre 18). Recuperado 6 de junio de 2022, de Pika Édition website: <https://www.pika.fr/actualites/une-reedition-de-trefle>
- *What is comic market?* (2014, enero). Recuperado de <https://www.comiket.co.jp/info-a/WhatIsEng201401.pdf>

## 7. Mangas citados

- Akutami Gege (2018-), *Jujutsu Kaisen*, en *Weekly Shōnen Jump*, Shūeisha.
- Aoyama Gōshō (1994-), *Detective Conan*, en *Weekly Shōnen Sunday*, Shōgakukan.
- Arakawa Hiromu (2001 - 2010), *Fullmetal Alchemist*, en *Monthly Shōnen Gangan*, Square Enix.
- Gotōge Koyoharu (2016-2020), *Kimetsu no Yaiba*, en *Weekly Shōnen Jump*, Shūeisha.
- Hoshino Katsura (2004-), *D. Gray Man*, en *Weekly Shōnen Jump*, Shūeisha.
- Izawa Mann, Igarashi Yumiko (1982-1984), *Georgie!*, en *Shōjo Comic*, Shōgakukan.
- Kawamoto Homura, Naomura Tōru (2014-), *Kakegurui* en *GanGan Joker*, Square Enix.
- Mochizuki Jun (2015-), *Vanitas no Carte*, en *GanGan Joker*, Square Enix.
- Ōtaka Shinobu (2009 - 2017), *Magi: The Labyrinth of Magic*, en *Weekly Shōnen Sunday*, Shōgakukan.
- Shirai Kaiu, Demizu Posuka (2016-2020), *Yakusoku no Neverland*, en *Weekly Shōnen Jump*, Shūeisha.

- Takahashi Rumiko (1978-1987), *Urusei Yatsura*, en *Weekly Shōnen Sunday*, Shōgakukan.
- Takahashi Rumiko (1987-1996), *Ranma ½*, en *Weekly Shōnen Sunday*, Shōgakukan.
- Takahashi Rumiko (1996-2008), *Inuyasha*, en *Weekly Shōnen Sunday*, Shōgakukan.
- Takahashi Rumiko (2019-), *Mao*, en *Weekly Shōnen Sunday*, Shōgakukan.
- Wakui Ken (2017-), *Tokyo Revengers*, en *Weekly Shōnen Magazine*, Kodansha.