



CAMPEONES SOLITARIOS EN LA VIÑETA JAPONESA

Deconstrucción del Sistema Competitivo en las Representaciones Masculinas del Manga *Seinen*

FABIO MARTÍNEZ-ALCAIDE, MILENA CARLA LIMA DE CARVALHO ², RAINER RUBIRA GARCÍA ¹

¹ Universidad Rey Juan Carlos, España

² Instituto Politécnico do Porto, Portugal

PALABRAS CLAVE

Manga
Masculinidad
Género
Japón
Deconstrucciones
Discurso
Cómic

RESUMEN

Aunque el manga japonés dirigido a demografías masculinas siempre ha diseñado a su elenco protagónico gracias a los arquetipos de la tradición patriarcal, existe una serie de obras que consiguen desmarcarse de esta tendencia discursiva. En lugar de perpetuar el sistema de enfrentamientos que estructura el argumento de la mayoría de las ficciones del género, estas series optan por presentar a personajes violentos y triunfantes, pero profundamente insatisfechos con su condición vital. Este texto pretende hacer un análisis crítico el discurso implícito en el ejercicio de deconstrucción que ponen en práctica e identificar los atributos más característicos de sus personajes, basándose para ello en el estudio de caso de tres series representativas de la tendencia

Recibido: 07/ 07 / 2025

Aceptado: 04/ 10 / 2025

1. Introducción

La representación de la identidad de género en la viñeta japonesa masculina todavía acarrea la máscara de estar profundamente influenciada por los arquetipos sexistas que promueve la cultura patriarcal. Desde el establecimiento del *kindai manga* como una estandarización de los cánones estéticos y narrativos sobre los que diseñar el producto editorial contemporáneo (Bouissou, 2010; Martínez-Román, 2016), se ha podido observar cómo, de manera recurrente, los personajes protagonistas de estas ficciones organizan su comprensión del mundo en torno a una competición jerarquizada. La historia de la que son partícipes suele estructurarse en torno a una concatenación de enfrentamientos, donde la victoria como objetivo busca enaltecer aquellos atributos asociados comúnmente con la masculinidad tradicional y cuyo valor reside en la contribución que aportan a la práctica exitosa de la violencia en cualquiera de sus formas. Atendiendo a la mayoría de los relatos que ofrecen géneros como el *shōnen* o el *seinen*, es posible distinguir incluso una promoción casi dogmática del comportamiento entendido como “viril”. Una promoción que también llega a resultar hegemónica por la manera en la que a su alrededor se erigen instituciones sociales y administrativas que coartan cualquier actitud del hombre que no esté enfocada en la defensa y adquisición de bienes o privilegios a través del ejercicio de poder. Con independencia de que estas características se contextualicen en el 21.º Torneo Mundial de Artes Marciales de *Dragon Ball* (Toriyama, 1984-1995) o en la búsqueda del tesoro perdido del pirata Gol D. Roger en *One Piece* (Oda, 1995-actualidad), el recorrido narrativo que transitan los protagonistas de estos mangas culmina con su triunfo en la competición, ascendiendo a una posición de superioridad gracias al desarrollo de una fuerza con la que someter al resto de la sociedad diegética. No solo eso, sino que además esta victoria lleva asociada una connotación moral. Al ganar, el personaje no solo ha demostrado ser el más competente, sino que por extensión también es presentado como el agente que ha actuado con mayor virtud, relegando a sus rivales a una degradación dentro de la escala jerárquica que suele ser castigada con la ignominia e incluso la muerte. La reminiscencia a la filosofía patriarcal resulta clara por la manera en la que se equipara la fuerza física a la fuerza moral (Suvilay, 2018, p. 251).

Resulta bastante claro cómo el funcionamiento de esta estructura todavía prevalece gracias a la satisfacción que reporta el consumo de una fantasía de poder sobre la que las inquietudes de las demografías de lectores objetivos se ven reflejadas. A fin de cuentas, estas ficciones presentan una resolución de los conflictos y dificultades que resulta satisfactoria por la manera en la que reduce los procesos vitales del mundo real a una simple contienda cuyas consecuencias siempre se van a poder presentar en una clara dicotomía de éxito o fracaso. Esta perspectiva monocromática que aporta la narración de los mangas para chicos adolescentes y hombres adultos podría calificarse como un mero ejercicio de escapismo. Se podría tratar, como enunciaba Warren Young (1976) con dramatismo, de “una interrupción necesaria en el punto en el que el deseo de no pensar en la muerte se hace manifiesto” (p. 380). En parte es cierto, sin embargo, no hay que ignorar el discurso implícito que yace tras la inevitabilidad de las batallas que se muestran en estas series. Además de las excesivas connotaciones machistas que se pueden sustraer del desdeñoso trato recibido por aquellos personajes que son femeninos o tienen una identidad de género desligada de los cánones tradicionales, existe también un inconveniente con la relación que se establece entre el poder, la superioridad, y la satisfacción. Dada la conclusión que se suele dar a las tramas, los tres llegan a ser interpretados como sinónimos, puesto que la obtención de uno de ellos implica la posesión de los otros dos. Para el personaje supone la aceptación de un determinismo que lo conduce a ser una herramienta promotora del propio sistema de enfrentamientos del que es partícipe, sobre todo cuando no se concibe en ningún momento un cambio de actitud o de renuncia. No solo acaba perpetuando el estatus de su sociedad, organizado en último término por la lucha continua, sino que además experimenta una pérdida de autonomía debido a que la violencia es el único método que tiene disponible para catalizar cambios en el mundo. A pesar de tratarse de un modelo clásico que nació con las viñetas japonesas del siglo XX, las recientes conclusiones de series como *My Hero Academia* (Horikoshi, 2014-2024), *Jujutsu Kaisen* (Akutami, 2018-2024), o *Ataque a los Titanes* (Isayama, 2009-2021) demuestran que se trata de un discurso que hoy en día se encuentra plenamente vigente en las producciones contemporáneas.

Paradójicamente, protagonistas que se presentan como dinamizadores del cambio e instigadores de una revolución tienden a finalizar su progresión dramática renovando o incluso reforzando las instituciones sociales que a priori pretendían destruir por el sufrimiento que les habían causado. En

Bleach (Kubo, 2001-2016), Kurosaki Ichigo se convierte en un soldado fundamental del cuerpo militar de la Sociedad de Almas a pesar de comenzar la serie invadiendo sus cuarteles generales para evitar la injusta ejecución de su tutora; Ri Shin, de *Kingdom* (Hara, 2006-actualidad), escapa de su condición como esclavo al ascender en los rangos del ejército de Qin, colaborando con el asentamiento de un gobierno tiránico que mantiene el sometimiento de sus siervos; e incluso un protagonista decididamente destructor como Yagami Light en *Death Note* (Ōba y Obata, 2003-2006) cumple sus ambiciones instaurando un régimen penal incluso más cruento que el que existía previamente. Quizás sin pretenderlo, estas obras demuestran en su ejercicio narrativo el carácter indisociable que tienen los métodos en la consecución de un fin. Sus protagonistas adoptan una hipocresía sobre la que rara vez se reflexiona. Una auténtica capacidad transformativa debe de ir acompañada de unos actos y actitudes diametralmente posicionados a las condiciones que demandan un cambio, no solo por las posibles consecuencias generales, sino también para no usurpar la autonomía de los individuos al exigirles la adopción de las formas de hacer causantes de sus padecimientos.

Hacia mediados de los años 90 y principios de los 2000, se puede apreciar una alteración en el paradigma del proceso discursivo debido a la aparición de varias series cuyas propuestas manifiestan una voluntad deconstructiva de los valores defendidos por la masculinidad tradicional. Sus propuestas comparten la presentación de un relato protagonizado por un varón arquetípico que consigue dominar la jerarquía del sistema de enfrentamientos. Como es habitual, desempeña una fuerza absoluta e incontestable, con una competencia en el uso de la violencia sin igual, y encontrándose distanciado emocionalmente para castigar a sus opositores con la muerte en la mayoría de los conflictos en los que participa. No obstante, lejos de mantenerse fieles a una premisa que parecería más propia del subgénero de manga *nekketsu*, estas obras subvierten las expectativas de sus lectores al mostrar un ejercicio de introspección emprendido por sus respectivos protagonistas para lidiar con la frustración que sienten frente al éxito. Tomando un aproximamiento similar a la facultad personalista del manga *gekiga*, pero sin renunciar al alcance masivo que permiten practicar el diseño de los géneros comerciales, estas producciones se desmarcan de sus homólogas para retratar los problemas que la filosofía patriarcal impone sobre el hombre. Reconociendo la importancia e impacto que el discurso del manga es capaz de tener entre sus audiencias, este artículo busca examinar algunos de los rasgos más destacados que caracterizan a dichas deconstrucciones. Para ello, se centrará en analizar los atributos compartidos por tres obras *seinen* similares en su estructura narrativa y progreso argumental, escogiéndolas en base a la popularidad que han conseguido generar desde su primera publicación hasta la actualidad, contando incluso dos de ellas con sus propias adaptaciones al anime. Estas obras son *Berserk* (Miura, 1987-actualidad), *Vagabond* (Inoue, 1998-actualidad), y *Vinland Saga* (Yukimura, 2005-actualidad). Cada una de ellas ofrece un punto de vista particular respecto a las consecuencias del uso de la violencia en sus universos, dotando siempre a la misma de una connotación negativa. Cada una de ellas, además, sigue a sus protagonistas: Guts, Musashi y Thorfinn respectivamente; desde la infancia hasta la madurez, permitiendo establecer una relación de causalidad capaz de definir de manera específica los modos en los que la estructura patriarcal somete y hace partícipes de sus dinámicas a los hombres. Por último, cada una de ellas muestra los distintos grados de separación y rechazo con el que sus protagonistas intentan alejarse del sistema de enfrentamientos, teniendo mayor o menor éxito en la medida en la que son capaces de cambiar su actitud belicosa ante la sociedad.

2. El abuso como introducción a la violencia

La introducción al sistema de enfrentamientos y a la disciplina requerida por la jerarquía patriarcal de cada diégesis ocurre temprano, durante la infancia de los protagonistas. Un tramo vital en el que se inaugura un período de acondicionamiento que se encuentra caracterizado por la posición marginal que ocupan los personajes en la sociedad, siendo víctimas de los abusos y el repudio de sus congéneres a consecuencia de ser individuos débiles en una época de conflicto que demanda fuerza. Tanto Guts, protagonista de *Berserk*, como Thorfinn, su homólogo en *Vinland Saga*, son adoptados por las bandas de mercenarios que asesinaron a sus padres, recibiendo un tutelaje que recurre al castigo físico cada vez que su actitud o competencia no cumplen con los requisitos mínimos que exige el régimen militar. Por su parte, Musashi en *Vagabond* es víctima del constante vilipendio de su propio padre debido a su ineptitud en el camino de la espada. Desde el canon masculino, se puede identificar en estas prácticas unos procesos de expulsión y defenestración dirigidos hacia aquellos hombres que, por puerilidad o

desavenencias, no atienden a las convenciones culturales de su género (Castelli-Olvera y Castelli-Olvera, 2016, p. 207; Kaufman, 1999, p. 3).

El abuso como elemento recurrente en el pasado suele instaurarse como parte de los prolegómenos requeridos para el aprendizaje de la convivencia en la comunidad de hombres, sancionando los actos individuales que no se adecuaban de manera comparativa a las normas por las que se regula dicha convivencia (Castro, 2004, p. 524). Sus consecuencias y funcionamiento, tanto en sus vertientes físicas como verbales, se pueden comprender mejor si se recurre a la tipología de Michael Kaufman sobre las distintas formas que adopta la violencia masculina. Teniendo en cuenta su condición como rito de iniciación para que el niño reconozca la existencia de una jerarquía de poder patriarcal, la agresión se convierte en una herramienta cuya efectividad deriva de su capacidad para inhabilitar tanto el cuerpo como la mente. Desde la perspectiva biopolítica, al dañar el cuerpo este castigo tiene la capacidad de limitar la experimentación del mundo natural a través de los sentidos, y es bajo esta amenaza que el infante es coaccionado, no solo para que cumpla con una voluntad, sino también para que opere con la rapidez y eficacia que se le determina (Foucault, 2023, p. 160). Sin embargo, sumando el prisma de los estudios del género masculino, se puede observar cómo al mismo tiempo se produce una internalización de la violencia, de un modo que es posible aprender su uso selectivo para el cumplimiento de objetivos y, sobre todo, para la redirección de las emociones en forma de rabia (Kaufman, 1999, p. 1). Es necesario considerar además la forma en la que este proceso ha permitido que estos protagonistas desarrollen la futura fuerza con la que se enfrentarán a los desafíos de la edad adulta, puesto que sus triunfos deben ser contextualizados en un marco que demanda la aplicación sistemática de la brutalización del individuo. Una brutalización que ha sido sufrida en la misma medida que se inflige, imprimiendo en el comportamiento un *habitus* de dominación que inculca la necesidad de imponer una autoridad sobre otros hombres y, de manera secundaria, las mujeres (Rodríguez-Menéndez, 2003, p. 48). Y es que a medida que progresa el argumento de sus respectivas obras, se puede ver como los personajes cometen los mismos actos de los que han sido víctimas, con especial incidencia en el caso de Guts y Thorfinn. Tanto el espadachín negro como el explorador islandés arrastran durante los primeros compases de sus historias un carácter hirsuto que antagoniza a la mayoría de los interlocutores con los que establecen contacto, mostrando que su asimilación del sistema competitivo ha logrado codificar su masculinidad de dos maneras: como una furia suscitada ante la perspectiva de ver su poder desafiado y como un distanciamiento que asocia la vulnerabilidad emocional con la debilidad que ha sido castigada a lo largo de su formación (Kaufman, 1999, p. 3-4). Múltiples escenas de estos mangas muestran como el resultado de este comportamiento tiende a incurrir en el aislamiento por no reconocer ni las necesidades de otros miembros de la sociedad (Hickey, 2016, p. 1) ni las propias.

Cuando se habla de los diversos espectros de la violencia, es también necesario considerar el impacto que tiene la violencia sexual representada en estas ficciones, puesto que las diversas instancias en las que se produce este acto execrable demuestran una condición tanto endógena como exógena del castigo. En el argumento de *Berserk*, dos violaciones afectan al desarrollo de su protagonista. La primera tiene lugar durante la temprana adolescencia de Guts, cuando, sin ser consciente, es alquilado por su padre adoptivo para satisfacer la perversión de uno de sus subordinados. Como castigo, lejos de tratar de corregir la debilidad, nace como respuesta al excesivo éxito del joven, cuyo creciente talento marcial amenaza la posición de su tutor. Como manifestación del poder patriarcal, esta acción conjuga en una trinidad el sentimiento del derecho al placer en las acciones del violador, la insistencia en defender una posición de influencia a través de la fuerza por parte del padrastro, y finalmente la represión emocional del propio protagonista. Atendiendo al posicionamiento general que toman estas ficciones al respecto, se puede decir que las víctimas de abusos sexuales en general, y los hombres en particular, deciden guardar silencio y soportar el dolor, con un daño que ha perjudicado el ser de forma permanente, e interpretando la vida como un vacío moral sin significado (Ó'Móchain, 2023, p. 10). El segundo episodio en el que tiene lugar otra violación no ocurre hasta mucho después cuando, durante un ritual demoníaco, Guts es obligado a ser testigo de cómo su amada, Casca, es agredida sexualmente por Griffith, uno de sus más íntimos camaradas. En esta ocasión, la particularidad de la violencia sexual perpetrada para dañar al hombre es que, no solo nace como la sublimación del sometimiento y la humillación, sino que su capacidad punitiva tiende a implicar también a las mujeres, cosificándolas como mártires necesarias en el proceso de madurez del hombre.

En última instancia, la prevalencia de un modelo de abusos masculino que enfatiza la dominación y los despliegues de poder conlleva una actitud de resignación y fatalismo entre las víctimas. Un fatalismo

que moldea el carácter y actitud de los personajes, convirtiéndolos en entes amorales, casi ferales, que actúan en base a dos principios: los instintos agresivos y la venganza, ambos inoculados por la jerarquía patriarcal. A través del castigo en sus distintas vertientes, se subvierte la tradicional figura del maestro o instructor en el manga *nekketsu* para elaborar una educación del cuerpo y el espíritu moldeados al ideal holístico de la masculinidad (Ducarme, 2018, p. 7). Respecto a estas tendencias, resulta propicio recordar a Julien Offray de La Mettrie (2019) cuando decía que “los criminales, los malvados, los ingratos, aquellos que, en fin, no sienten la Naturaleza, tiranos desdichados e indignos de la luz, en vano hacen un cruel placer de la barbarie” (p. 64). Ante el sufrimiento padecido a consecuencia de las dinámicas punitivas, estos protagonistas buscarán represalias en la misma medida que las causarán, puesto que “quien atormenta a los hombres se atormenta a sí mismo y los males que sentirá serán la justa medida de los que habrá realizado” (de la Mettrie, 2019, p. 64).

3. Acceso a la dinámica competitiva y desarrollo de una disciplina coercitiva

Coincide en todas estas narrativas que la graduación de la etapa formativa se produce a través de un evento traumático. La entrada de los personajes al sistema de enfrentamientos se efectúa a través de una última degradación que lleva al cuerpo a su máxima tensión, donde el dolor extremo y la humillación pública son requisitos indispensables para convertirse en un hombre plenamente formado. Un proceso que, recurriendo una vez más al cuerpo como herramienta del poder, evidencia los rasgos ritualistas y teatralizados que son propios del suplicio. Ya sea a través de las cicatrices o de la resonancia social que tiene la degradación, se atribuye por defecto una infamia (Foucault, 2023, p. 33) a aquellos individuos que acceden a la dinámica competitiva y que todavía no han demostrado su fuerza. Dentro del ámbito argumental de las obras estudiadas, este suplicio siempre lleva asociada una connotación trágica, pero emancipadora: Guts pierde un brazo, un ojo y al resto de su compañía en una ceremonia sobrenatural; Thorfinn es marcado como esclavo durante cuatro años después de ser testigo de la ejecución de su capitán; y Musashi huye de su aldea bajo una nueva identidad tras ser condenado injustamente a morir de inanición. Por tanto, se presupone que para estos personajes la llegada al estamento adulto es un evento solitario que refuerza el antagonismo que suscitan los congéneres. Motivados por el resarcimiento ante los males que se les ha causado o tratando de instaurar una hegemonía con la que ascender a un puesto de privilegios indiscutibles, sus trayectos vitales siempre desembocan en una serie interminable de combates donde se erigen victoriosos gracias a su habilidad sin parangón. Esta pugna constituye el principal motor dramático del manga *shōnen* y el *seinen*. Tomando la perspectiva de la construcción del relato, la lucha desempeña una labor que vertebra el entramado narrativo, proporcionando objetivos y métodos, adquiriendo incluso suficiente relevancia significativa en el texto como para ser equiparable a la posición estructural que tiene el verbo en la construcción sintáctica del predicado. Desde el ámbito patriarcal, supone el instante esencial de exposición, canalización y adquisición de un poder con el que perpetrar la promoción jerárquica. Finalmente, para los agentes masculinos que participan de la misma, consiste en la aplicación de un tormento mutuo, divulgado en ocasiones públicamente, para sustraer una confesión de debilidad del contrincante a través del duelo (Foucault, 2023, p. 52). Generalmente, la victoria del protagonista en el medio de la viñeta nipona supone una humillación moralizante del antagonista (Bremond, 1970, p. 108), pero para los sujetos de este análisis, las circunstancias que suceden al éxito conllevan un progresivo grado de pesimismo a consecuencia de la indiferencia que muestra la estructura patriarcal por incluso sus más destacados representantes.

Tanto la propia fuerza física como el talento para la esgrima que integran la aptitud violenta son el resultado de una disciplina de entrenamiento. Una práctica que, a pesar de los beneficios que reporta en la lucha y la salud, no deja de ser otro recurso coercitivo aplicado sobre el cuerpo. Al igual que ocurría con los castigos, su función en esta narrativa demuestra que aumenta la capacidad útil del cuerpo disminuyendo a cambio la autodeterminación, resultando en la cosificación del sujeto por la pérdida de su independencia (Herrera, 2019, p. 105). Los tres protagonistas examinados solo conciben su ser como un instrumento de agresión y por ello ocupan el escaso tiempo en el que no son partícipes de la dinámica competitiva emprendiendo una preparación que anticipa sus próximos encuentros. Durante el transcurso de este período preventivo, los agentes disciplinados aumentan tanto su utilidad económica dentro de la jerarquía patriarcal como su obediencia política, puesto que, a pesar de su disidencia social, no están exentos de contribuir con sus acciones a la perpetuación de los mismos mecanismos de poder

y arquetipos con los que han sido sometidos. Puede que el abuso introductorio haya quedado atrás en el tiempo, pero el recuerdo impreso a través del castigo manifiesta los fantasmas de los agresores pasados, cuya presencia en la memoria incita a llevar una disciplina constante con la que escapar de la posible resurrección de la debilidad. Mientras que las series cercanas al canon narrativo de los géneros comerciales ofrecen una visión abstracta del trauma, en *Berserk*, *Vagabond* y *Vinland Saga* suele adoptar la forma de los maltratadores que tutelaron a sus respectivos personajes, quienes regresan de la muerte en sueños recurrentes para burlarse de los mismos.

Habitualmente, la construcción de una disciplina en el relato requiere además de un aislamiento, no solo en el ámbito emocional que da por sentado el poder masculino, sino también en el espacio físico que habitan los personajes. Cuando se toma la decisión de vivir en soledad, la interpretación de los lectores dota a este acto de un empoderamiento simbólico que desliga al personaje de las instituciones tradicionales del entrenamiento. Tal es su potencial que necesita de un recurso completamente ajeno al resto de sus homólogos. A primera vista, resulta una oposición disruptiva que, como sugiere Judith Revel, busca desestabilizar los cimientos del poder político y desafiar los regímenes coercitivos que controlan el tiempo, el espacio y el movimiento de los individuos (Revel, 2008, p. 32). Si bien se observa un rechazo de las organizaciones regladas, es necesario recordar que el ingenio de los mecanismos de la estructura patriarcal reside en la amplitud que abarca su instrumentalización del individuo masculino. El ejemplo más claro se encuentra en el comportamiento que tiene Musashi durante su etapa de *dojoyaburi*, cuando ataca los *dōjō* de Yagyū y Yoshioka para dejar patente la superioridad que su autodidactismo ermitaño tiene sobre los regímenes ortodoxos de la enseñanza marcial en escuelas. Interpretadas como atentados contra su padre y la tradición esgrimista de los samuráis, estas acciones dan la impresión de desestabilizar los aparentes núcleos de poder de la violencia masculina. No obstante, el impacto que esto tiene en la estructura social queda anulado por la manera en la que el único logro real de Musashi radica en su descubrimiento del aislamiento como otra categoría de disciplina coercitiva más efectiva que el tradicional diseño escolástico. Nuevamente el hombre es encadenado por una cultura somática, con la diferencia de que, en esta ocasión, son los cuidados excesivos los que dan comienzo al proceso de subordinación.

4. La soledad de la cima cataliza el comienzo de la rehabilitación

A razón del sacrificio invertido en la plétora de enfrentamientos superados, la llegada del protagonista a la cúspide de la jerarquía patriarcal suele ser un acontecimiento celebrado tanto por su entorno diegético como por los propios lectores, quienes a través de la fantasía satisfacen el ansia por acumular poder que se inculca en el carácter de los hombres. Un ambiente de regocijo al que también se le agrega la promoción de los lemas de “amistad, esfuerzo, y victoria” (Hartzheim, 2019, p. 575) o “resiliencia, honestidad y sacrificio” (Levi, 1998, p. 72) que han sido defendidos durante décadas por el entramado editorial de las revistas de manga. Estos valores aparentemente beneficiosos, no obstante, deben de ser sometidos a cierta heurística en tanto que no se pueden separar de ciertos componentes dramáticos que manifiestan ideas contrarias y es que hay que reparar en la disonancia que tiene el texto de las obras masculinas con respecto a su mensaje subyacente. Paradójicamente, se aboga por una camaradería cuya naturaleza es más utilitaria que social debido a que en últimos términos queda desechada cuando emerge la necesidad de incentivar la acumulación de poder en una única autoridad para continuar impulsando el conflicto. Los presuntos amigos no se encuentran en un estamento análogo, sino que cumplen con un rol que se asemeja más al de un séquito que aplaude, admira y somete su voluntad al poseedor del poder. Uno de los tópicos más concluyentes respecto a este aprovechamiento de los vínculos afectivos es la progresiva relegación de los integrantes del elenco secundario, cuya única entidad en el relato queda reducida a ser los sujetos de derrotas continuas que sirvan para reafirmar el poder superior de los enemigos y el protagonista.

Distanciándose de esta concepción del éxito como culminación del proceso competitivo, las producciones que son objeto de estudio en este texto interpretan la escalada de sus protagonistas a una posición de incontestabilidad como la conclusión insatisfactoria de sus ambiciones. A diferencia de lo que ocurre en narrativas más institucionalizadas, el acontecimiento se produce sin ningún tipo de fanfarria o reconocimiento, porque la cima metafórica que han alcanzado se encuentra vacía. Los posibles homólogos con los que se podía tener algo en común han perecido a lo largo del ascenso, mientras que los escasos vínculos supervivientes a los despliegues de violencia han sido apartados por el riesgo que suponen para el hermetismo emocional de la masculinidad. Vacua resulta también la recompensa

ofrecida por el propio sistema de enfrentamientos, dado que el único cambio que se aprecia en el mundo consiste en la inversión de las dinámicas que administran a sus participantes, convirtiéndose ahora los protagonistas en las nuevas instituciones de máxima autoridad. Como agentes dominantes, son quienes necesitan ser depuestos por los próximos aspirantes en la escala de poder, habiendo alcanzado el culmen de su utilidad y encontrándose a la espera de que la obsolescencia de su técnica acabe provocando su muerte. Al imperar el utilitarismo del hombre, el carácter funcional de la aspiración competitiva en los mangas masculinos actúa como herramienta para controlar a los varones poseedores de un poder potencial, habilitando su explotación como fuerza de trabajo. Una fuerza de trabajo que en el espacio diegético implica el uso efectivo de la violencia y que a su vez refleja la tradicional conexión que ha existido entre la madurez del hombre y su capacidad productiva dentro de una economía (Cook, 2013; Dasgupta, 2003). No es casual que las profesiones que se desempeñan habitualmente en estas series forman parte del ámbito marcial o ejecutivo, por lo que resulta útil para los órganos políticos contar con un entorno social que sea a la vez formativo y punitivo, sin requerir de la intervención externa para su gestión. En la meritocracia que queda como resultado, la productividad prima por encima de cualquier otra condición, denigrando los atributos individuales que difieran de los ideales básicos de la masculinidad hegemónica, como la tenacidad o la capacidad de resistir abusos (Dasgupta, 2004).

Promocionando un discurso conformista, aquellos individuos diegéticos que consiguen la satisfacción participando en la cadena de explotación son el bálsamo que favorece el arraigo de una ideología nacida del interés de los modelos liberales contemporáneos. En cambio, protagonistas como los de *Berserk*, *Vagabond* o *Vinland Saga* asientan las bases de un nuevo arquetipo cuya principal característica es la explicitación de su inconformismo ante su domesticación a la competición. Reflejando los procesos seguidos por las sociedades reales, la resignación a los impulsos de la *megalothymia* (Fukuyama, 1992, p. 181) y el sometimiento a unos referentes hegemónicos termina provocando que estos hombres, una vez desengañados, emprendan un proceso de recuperación del valor intrínseco que tienen como individuos (Lozano-Méndez y Loriguillo-López, 2016, p. 319). Dicho de otro modo, se deshacen de las convenciones patriarcales para comenzar una maduración del espíritu que finalmente acompaña a la maduración temprana del cuerpo, progresando hacia la adquisición de una autoconciencia y a de una autoposesión de la identidad (Laín, 1989, p. 123) a las que no pudieron acceder durante la infancia.

Iniciar este esfuerzo rehabilitador de la identidad demanda un rechazo parcial o total del uso de la violencia. Es a través de su sustracción que el personaje consigue aclarar la mente y localizar el origen de la frustración que lo embarga, pero dista de ser un procedimiento sencillo. Los competidores del sistema de enfrentamientos no cejan en sus desafíos, así que es necesario asumir un nuevo aislamiento que además sustrae la agresividad acumulada. Poniendo en práctica de nuevo la supeditación a la disciplina, los protagonistas afianzan su decisión y consiguen integrarse en una sociedad de individuos vulnerables que ocupan los estamentos más bajos de la jerarquía patriarcal, estableciendo vínculos comunitarios basados en la colaboración y el poder compartido. En *Vagabond*, Musashi llega a una aldea arrocerá tras abandonar el camino de la espada, comenzando a trabajar como agricultor para combatir la hambruna sufrida por sus vecinos por culpa de las constantes inundaciones; *Vinland Saga* muestra como Thorfinn hace lo propio trabajando como un esclavo de los conquistadores daneses y posteriormente creando su propia colonia pacifista en América; e incluso *Berserk* muestra a Guts abandonando su venganza para viajar con sus nuevos compañeros a una isla libre de los demonios que lo persiguen. Independientemente a las particularidades de cada caso, destaca cómo el desarrollo de una mecánica creadora contribuye al buen encauzamiento. En su evolución estos tres personajes vuelven a transformarse en instrumentos de producción, pero la nueva autoridad de los débiles ofrece un poder asentado en un entorno natural (Foucault, 2023, p. 152), sin los artificios de la jerarquía patriarcal y que fluye para satisfacer las necesidades de cada miembro de estas sociedades. El cuerpo continúa siendo aprovechado para reportar beneficios, pero ya no necesita ser castigado, siendo cultivado por una disciplina basada en las responsabilidades y no en los combates. Recordando las palabras de Danjou, este trabajo hace de moral, llena el vacío de las creencias sustituyendo el fatalismo, y pasa a ser un principio de todo bien (Danjou, 1821, p. 180).

5. Conclusiones

Los personajes en el manga han actuado siempre como un espejo sobre el cual se reflejan los dilemas de la realidad (Drummond-Matthews, 2010, p. 74). Quizás no siempre de la manera más acertada, pero siempre teniendo un impacto notable sobre la interpretación de las identidades de género y la condición sexual de sus lectores (Ting, 2020, p. 311). Debido a su distribución extensiva, los géneros de las demografías masculinas se presentan actualmente como los principales catalizadores de las ideologías que proliferan entre los hombres contemporáneos. Entre ellas, todavía continúa plenamente vigente esa ambición que impulsa a triunfar en un sistema competitivo, enfrentando entre sí a los congéneres masculinos y haciéndoles desarrollar una disciplina que llega incluso a incurrir en el desarrollo de actitudes violentas. Los protagonistas de géneros como el *shōnen* o el *seinen* no son meros recursos que contribuyen a fomentar el consumo de un entretenimiento escapista, sino que poseen la capacidad de proyectar sobre su público unos arquetipos cuya promoción beneficia a las entidades económicas que comercian con el trabajo del ser humano. Tanto el poder que presentan como objetivo a conseguir como la disciplina requerida para aspirar a alcanzarlo son medios que expolian al individuo de la conciencia que tiene de sí mismo, dándole a cambio una ambición que actúa en su detrimento sin que éste sea consciente de las dinámicas de explotación que lo someten. Es también a través de esta misma ambición que las corrientes neoliberales y las élites nacionales consiguen denegar a la clase trabajadora los placeres y servicios básicos con la promesa de obtener una vida mejor en el futuro (Driscoll, 2007, p. 171). No obstante, la escasez de recompensas y la consideración de que todas las revoluciones humanitarias terminan en fracaso (Lozano-Méndez y Loriguillo-López, 2022, p. 301) han llevado a una reconsideración de los paradigmas plasmados en el elenco de estos mangas. El nacimiento de personajes como Guts, Musashi, o Thorfinn evidencia una voluntad que busca poner en valor la autonomía que el hombre parece haber perdido durante su período como herramienta económica. Partiendo desde la frontera de la completa cosificación, los protagonistas de estas series buscan recuperar poco a poco la humanidad tras haberse resignado a las estructuras de actitud y referencia hegemónicas.

Habiendo sufrido malas interpretaciones por aquellos lectores que buscan en el manga un disfrute de la brutalidad que puede causar la violencia, los personajes examinados en este texto distan mucho de poder ser considerados como arquetipos impertérritos de la masculinidad tradicional. Son en cambio deconstrucciones que permiten echar un vistazo a las consecuencias extremas de tratar con indulgencia las afecciones que puede tener las dinámicas presentadas por la jerarquización patriarcal. En un período de la historia en el que se está sufriendo el regreso de idearios obsoletos que solicitan a los hombres la práctica de una fuerza aniquiladora contra los sectores más vulnerables de la sociedad, conviene recordar la cualidad quimérica de la masculinidad absoluta través de series como *Berserk*, *Vagabond*, o *Vinland Saga*. De manera concluyente señalan la colaboración y el humanismo transversales a la fuerza o debilidad como alegato contra el abuso y la explotación, abogando por la autodeterminación del hombre para hacerse a sí mismo sin confinarse al instrumentalismo que lo dirige contra sus propios congéneres.

6. Agradecimientos

Este estudio ha sido financiado mediante la Cátedra Unesco de Investigación en Comunicación de la Universidad Rey Juan Carlos (URJC) y el Proyecto “Memes y representaciones de género en la comunicación política española”, acrónimo MEMEGEN, 2025/00014/057, F1273, Convocatoria competitiva pública de Ayudas a Proyectos I+D para doctores emergentes Universidad Rey Juan Carlos (URJC) 2024 y de Proyectos Impulso URJC 2024, Comunidad de Madrid y Universidad Rey Juan Carlos (URJC).

Referencias

- Bouissou, J. M. (2010). Manga: A Historical Overview. En T. Johnson-Woods (Ed.), *Manga: An anthology of global and cultural perspectives*. The Continuum International Publishing Group. (17-33).
- Bremond, C. (1966). La lógica de los posibles narrativos. En R. Barthes (Ed.), *Análisis estructural del relato*. Editorial Tiempo Contemporáneo, (97-109).
- Castro, R. (2004). *Foucault y el cuidado de la libertad. Ética para un rostro de arena*. Editorial LOM.
- Castelli-Olvera, A. K. y Castelli-Olvera, S. I. (2016). "Yo soy el profesor": Héroe mítico y nueva masculinidad en el manga "Great Teacher Onizuka". *Jangwa Pana*, 15(2), 197-211. <https://doi.org/10.21676/16574923.1824>
- Cook, E. (2013). Expectations of Failure: Maturity and Masculinity for Freeters in Contemporary Japan. *Social Science Japan Journal*, 16(1), 29-43. <https://doi.org/10.1093/ssjj/jys022>
- Danjou, E. (2018). *Des prisons, de Leur Régime, et des Moyens de l'Ameliorer*. Forgotten Books
- Dasgupta, R. (2003). "Crafting" Masculinity: Negotiating Masculine Identities in the Japanese Workplace. Phd. Dissertation, Curtin University of Technology.
- Dasgupta, R. (2004). 'Creating Corporate Warriors: The "Salaryman" and Masculinity in Japan'. En Louie, K. Y Low, M. (Eds.). *Asian Masculinities: The Meaning and Practice of Manhood in China and Japan*. Routledge Curzon.
- De La Mettrie (2019). *El Hombre Máquina*. L. Elorriaga (Trad.). Editorial Eneida.
- Driscoll, M. (2007). Debt and Denunciation in Post-Bubble Japan: On the Two Freeters. *Cultural Critique*, 65, 164-187. <https://www.jstor.org/stable/4539801>
- Drummond-Matthews, A. (2010). What Boys Will Be: A Study of *Shōnen* Manga. En T. Johnson-Woods (Ed.). The Continuum International Publishing Group. (62-76).
- Ducarme, F. (2018). Are *nekketsu shōnen* manga sports manga? The example of *Dragon Ball*. *Comicalités*, 1-12. <https://doi.org/10.4000/comicalites.3194>
- Foucault, M. (2023). *Vigilar y Castigar*. A. Garzón (Trad.). Siglo Veintiuno Editores.
- Fukuyama, F. (1992). *The End of History and the Last Man*. The Free Press.
- Herrera, G. C. (2019). El cuerpo disciplinado y el ocaso de la libertad: análisis del hospital psiquiátrico y la escuela en el pensamiento de Michel Foucault. *Revista Sincronía*, 75, 104-120.
- Hartzheim, B. H. (2019). Making of a Mangaka: Industrial Reflexivity and Shueisha's *Weekly Shōnen Jump*. *Television & New Media*, 22(5), 570-587. <https://doi.org/10.1177/15274764198721>
- Hickey, C. (2016). *Hypermasculinity*. En N. A. Naples, R. C. Hoogland, M. Wickramasinghe y A. Wong (Eds.), *The Wiley-Blackwell Encyclopedia of Gender and Sexuality Studies* (1-3). Wiley&Sons.
- Kaufman, M. (1999). The seven p's of men's violence. *International Association for Studies of Men*, 6(2), 1-5.
- Laín, P. (1989). *El cuerpo humano. Teoría actual*. Espasa Universidad.
- Levi, A. (1998). The New American Hero: Made in Japan. En M. L. Kittelson (Ed.), *The Soul of Popular Culture: Looking at Contemporary Heroes, Myths, and Monsters*. (68-83). Open Court.
- Lozano-Méndez, A. y Loriguillo-López, A. (2022). Humanismos al borde del colapso: los anime *nihilistamina*. *Co-Herencia*, 19(36), 293-327. <https://doi.org/10.17230/co-herencia.19.36.11>
- Martínez_Román, J. M. (2016). Manga y anime: La historia ilustrada. *Kokoro: Revista para la difusión de la cultura japonesa, Extra* (3), 1-10.
- Ó'Móchain, R. (2023). Sexual Abuse and Affect: The role of Popular Culture in Japan. *Ritsumeikan Annual Review of International Studies*, Vol. 22, 1-15.
- Ting, G. E. (2020). Gender, Manga, and Anime. En J. Coates, L. Fraser, y M. Pendleton (Eds.), *The Routledge Companion to Gender and Japanese Culture*. Routledge. (311-319).
- Revel, J. (2008). *El vocabulario de Foucault*. Atuel.
- Rodríguez-Menéndez, M. C. (2003). *La configuración del género en los procesos sociales*. KRK.
- Suvilay, B. (2018). Dragon Ball: Body control and epic excess in manga and anime. *Louisir et Société*, 41(2), 250-267. <https://doi.org/10.1080/07053436.2018.1482670>
- Young, W. (1976). Escapism in literature and life. *Neohelicon* 4, 377-380. <https://doi.org/10.1007/BF02029240>