



Detalles sobre la publicación, incluyendo instrucciones para autores e información para los usuarios en: <http://espacialidades.cua.uam.mx>

Adrián Tavares Ruiz (Universidad Nacional Autónoma de México, México)

El proceso de hibridación cultural del anime en México.
pp. 82-99

Fecha de publicación en línea: diciembre 2021

DOI: [10.24275/uam/cua/dcsh/esp/v11n2/Tavares](https://doi.org/10.24275/uam/cua/dcsh/esp/v11n2/Tavares)

© Adrián Tavares Ruiz (2021). Publicado en *Espacialidades*. Todos los derechos reservados. Permisos y comentarios, por favor escribir al correo electrónico: revista.espacialidades@correo.cua.uam.mx

ESPACIALIDADES. Volumen 11, Núm. 02, julio-diciembre de 2021, es una publicación semestral de la Universidad Autónoma Metropolitana, a través de la Unidad Cuajimalpa, División de Ciencias Sociales y Humanidades, Departamento de Ciencias Sociales. Con dirección en [Prolongación Canal de Miramontes No. 3855, Col. Ex Hacienda de San Juan de Dios, Tlalpan, C.P. 14387](#) y [Av. Vasco de Quiroga No. 4871, Col. Lomas de Santa Fé, Cuajimalpa, C.P. 05300, Ciudad de México, México](#). Página electrónica de la revista: <http://espacialidades.cua.uam.mx> y dirección electrónica: revista.espacialidades@correo.cua.uam.mx. Responsable: Dra. Fernanda

Vázquez Vela. Certificado de Reserva de Derechos al Uso Exclusivo del Título número 04-2018-072414222300-203, ISSN: 2007-560X, ambos otorgados por el Instituto Nacional del Derecho del Autor. Responsable de la última actualización de este número: María Fernanda Flores Torres (Dendrita Publicidad S. A. de C. V.), [Temístocles núm. 79, int. 3, Colonia Polanco IV Sección, Alcaldía Miguel Hidalgo, C.P. 11550, Ciudad de México](#); Fecha de última modificación: enero del 2022. Tamaño de archivo

Las opiniones expresadas por los autores no necesariamente reflejan la postura del comité editorial.

Queda estrictamente prohibida la reproducción total o parcial de los contenidos e imágenes de la publicación sin previa autorización de la Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Cuajimalpa.

Directorio

RECTOR GENERAL: Dr. José Antonio De los Reyes Heredia

SECRETARIO GENERAL: Dra. Norma Rondero López

Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Cuajimalpa

RECTOR: Mtro. Octavio Mercado González

SECRETARIO DE UNIDAD: Dr. Gerardo Francisco Kloss Fernández del Castillo

División de Ciencias Sociales y Humanidades

DIRECTOR: Dr. Gabriel Pérez Pérez

JEFE DE DEPARTAMENTO: Dr. Rafael Calderón Contreras

Revista Espacialidades

DIRECTORA: Dra. Fernanda Vázquez Vela

ASISTENTE EDITORIAL: Mtra. Evelyn Guadalupe Cazares Jiménez

ADMINISTRACIÓN DEL SITIO WEB: Orlando Hernández Hernández

EDICIÓN TEXTUAL Y CORRECCIÓN DE ESTILO: Mtro. Hugo Espinoza Rubio

FOTOGRAFÍA DE LA PORTADA: © 2019 Jean-Philippe Delberghe @jipy32, <https://unsplash.com/photos/75xPHEQBmvA>

COMITÉ EDITORIAL: Dra. Montserrat Crespi-Valbona (Universitat de Barcelona, España), Dra. Verónica Crossa (El Colegio de México, México), Dra. Marta Domínguez Pérez (Universidad Complutense de Madrid, España), Dr. Marco Aurelio Jaso Sánchez (Universidad Autónoma Metropolitana-Cuajimalpa, México), Dra. Graciela Martínez -Zalce (Universidad Nacional Autónoma de México, México), Dr. Alejandro Mercado (Universidad Nacional Autónoma de México, México), Dr. Jorge Montejano Escamilla (Centro de Investigación en Geografía y Geomática "Ing. Jorge L. Tamayo", México), Dra. Analiese Marie Richard (Universidad Autónoma Metropolitana-Cuajimalpa, México), Dra. Rocío Rosales Ortega (Universidad Autónoma Metropolitana-Iztapalapa, México), Dr. Vicente Ugalde (El Colegio de México, México).

COMITÉ CIENTÍFICO: Dr. Tito Alegría (Colegio de la Frontera Norte), Dra. Miriam Alfie (Universidad Autónoma Metropolitana-Cuajimalpa), Dr. Mario Casanueva (Universidad Autónoma Metropolitana-Cuajimalpa), Dra. Claudia Cavallin (Universidad Simón Bolívar, Venezuela), Dr. Humberto Cavallin (Universidad de Puerto Rico), Dra. Flavia Freidenberg (Universidad de Salamanca, España), Dra. Clara Irazábal (Columbia University, Estados Unidos), Dr. Jorge Lanzaro (Universidad de la República, Uruguay), Dr. Jacques Levy (École Polytechnique Fédérale de Lausanne, Francia), Scott Mainwaring (University of Notre Dame, Estados Unidos), Miguel Marinas Herrera (Universidad Complutense, España), Edward Soja † (University of California, Estados Unidos), Michael Storper (London School of Economics, Reino Unido).

Espacialidades, tiene como propósito constituirse en un foro de discusión académica que aborda la compleja, contradictoria y multicausal relación entre el espacio y la vida social. *Espacialidades* se inscribe en el debate académico internacional sobre el giro espacial en las ciencias sociales e invita al análisis de diversas prácticas sociales y formas de organización y acción política desde una perspectiva multidisciplinaria que ponga énfasis en las diferentes escalas territoriales. Los textos publicados incorporan métodos y problemas tratados desde la sociología, la ciencia política, la economía, los estudios urbanos, la geografía, los estudios culturales, la antropología, la literatura, el psicoanálisis y el feminismo, entre otros

El proceso de hibridación cultural del anime en México

The Process of Cultural Hybridization of *Anime* in Mexico

ADRIÁN TAVARES RUIZ*

Resumen

En la actualidad, la globalización se extiende como un proceso constante que liga a las naciones entre sí, política y económicamente, pero también, culturalmente, ya no sólo mediante los flujos migratorios, sino, a través de las redes de intercambio de los llamados productos culturales: series, películas, libros o en este caso el *anime*. El objetivo del presente trabajo es el estudio del proceso de hibridación cultural del *anime*, implicando la respectiva asimilación y posterior influencia de éste como producto dentro de la cultura urbana mexicana. En este texto se enfatizará el recorrido histórico del *anime* como entretenimiento en México, analizando la manera en que este fue modificado a través del doblaje y la censura como inicio de un proceso de resignificación y asimilación cultural, en el que a través del surgimiento de diferentes referentes simbólicos, desembocarían diversas manifestaciones híbridas de cultura, tales como: el graffiti, grafías que decoran fachadas de negocios e indumentaria, manifestaciones musicales, coreográficas, e identitarias. Además, este artículo pretende la concientización de las a veces inadvertidas influencias culturales que poseemos como individuos y que nos constituyen identitariamente de forma plural, en este caso específico, aquellas concernientes a la cultura japonesa que llega a nosotros a través de un producto cultural tan afamado e importante internacionalmente como lo es el *anime*.

Palabras clave: Hibridación cultural, cultura urbana, *anime* en México, productos culturales, identidad.

Abstract

Globalization is spreading nowadays as a constant process of political and economic connection between nations. This happens not only through migration, but through exchange networks of "cultural products", such as series, movies, books, and, as I analyze in this article, also anime. My article studies the cultural hybridization process of anime in Mexican urban culture. This implies analyzing its assimilation and subsequent influence as a new product. I emphasize the historical journey of anime as entertainment in Mexico, and consider how it became modified through dubbing and censorship. This, I claim, is the beginning of a process of cultural resignification and assimilation. Through the emergence of different symbolic referents, this process led to the emergence of diverse hybrid cultural manifestations, such as graffiti, the decoration of business facades, clothing, music, choreographies, and other manifestations of identity. Moreover, this article aims to raise awareness of the sometimes inadvertent cultural influences that affect us individually, and which constitute plural identities. Here, I am concerned with the identities constituted through Japanese culture as it reaches us via such a famous and internationally important cultural product as anime.

Key Words: Cultural hybridization, urban culture, anime in Mexico, cultural products, identity.

Fecha de recepción: 5 de abril del 2021

Fecha de aceptación: 7 de septiembre del 2021

* Tesista egresado de la Facultad de Filosofía y Letras de la UNAM. C.e.: <adorian.tr@gmail.com>.

Introducción

El *anime* en la actualidad es un producto cultural de gran popularidad ha atrapado la atención de un gran número de espectadores a consecuencia del gran ingenio creativo humano del que hace gala, en donde las más grandes y diversas tramas se juntan con animación acorde a estas, produciendo historias cautivadoras para una gran variedad de personas y gustos, con escenas que sorprenden y fascinan a quienes les dedican una pizca de su tiempo para observarlas.

Pero estos productos culturales no sólo interesan a sus fieles espectadores, en años recientes, han empezado a ser material de análisis para toda clase de estudios académicos, los cuales, a través de las diversas disciplinas, estudian las múltiples caras que estas peculiares y populares producciones generan. Como parte de estos esfuerzos podemos encontrar cursos como el impartido por Ricardo Bernal en el Instituto de Investigaciones Filológicas de la UNAM, “Animaciones selectas de Japón”; coloquios y congresos como el “Primer Coloquio Internacional Ibero-Anime-Manga: “Diálogos, intercambios e influencias culturales”, realizado el 3 y 4 de junio de 2019, o el “Primer coloquio anime, manga, cosplay y cultura popular japonesa”, celebrado el 3 de noviembre de 2016 en la Biblioteca Vasconcelos.

Así, el presente artículo, originado a raíz de la ponencia homónima presentada en el coloquio “Ibero-Anime-Manga”, tiene como objetivo la identificación del proceso que da origen al surgimiento de híbridos culturales en México, cuya raíz se halla en la influencia que el anime ejerce en la cultura urbana de este país.

Pero, ¿qué es la hibridación cultural y por qué me refiero a una cultura urbana? La hibridación cultural, según las propuestas de Néstor García Canclini, es el proceso de “quiebra y mezcla de las colecciones que organizaban los sistemas culturales, la desterritorialización de los procesos simbólicos y la expansión de los géneros impuros” (García Canclini, 1990: 264), en donde se producen nuevas mezclas multiculturales heterogéneas, fruto del entrecruzamiento de las diversas tradiciones cultas, populares y masivas, entre distintas clases sociales, entre lo local-nacional y lo transnacional, implicando con ello un contexto global en el marco de una “comercialización de bienes culturales [...], consumo de símbolos y objetos transnacionales” (Cobos, 2010: 23). Asimismo, hablo de cultura urbana por ser el término más apropiado, puesto que, muchas de estas culturas heterogéneas, o bien híbridas, se hallan de manera clara en el contexto de las urbes, debido al carácter cosmopolita de las ciudades, en el que el entrecruce de diferentes culturas es constante, ya sea por la diversidad de sus habitantes, o por los medios de comunicación masiva, que globalizan cada vez más dichos entornos.

Debo subrayar la idea de un proceso de hibridación, ya que, si bien algunos autores retoman el mismo postulado teórico de la hibridación cultural, al prestar especial atención en el *otaku* como una manifestación de cultura híbrida, se centran primordialmente en el resultado de un largo proceso de influencias culturales del *anime* en una determinada población, dejando de lado el importante trayecto temporal que le precede. Pues si bien la identidad *otaku* es quizás la manifestación más notoria de hibridación, ésta no se dio de manera inmediata a la llegada del *anime* a un determinado territorio, sino que dicha identidad se gestó paulatinamente a través de varias décadas, por ende, el *otaku* no es más que una manifestación relativamente reciente, la más clara sin duda, pero no la única que se ha dado a través del tiempo.

Dado esto, en este artículo abordaré el periodo comprendido desde la llegada del *anime* a México en 1976, buscando, a su vez, dar cuenta de esas otras manifestaciones híbridas surgidas de la influencia del *anime* en la cultura urbana mexicana. Para ello plantearé, primero, algunos aspectos generales del anime como producto cultural, junto con la cronología de éste y su llegada a México. Posteriormente, explicaré los factores necesarios para entender la asimilación del *anime* en la cultura urbana de México, en concreto a las adaptaciones que este producto cultural experimenta para adecuarse al gusto del público, en especial al doblaje y a la censura, así como las diversas reacciones surgidas con el auge del *anime* en la década de los noventa. Después, presentaré algunos ejemplos de manifestaciones de hibridación cultural influenciada por el *anime*.

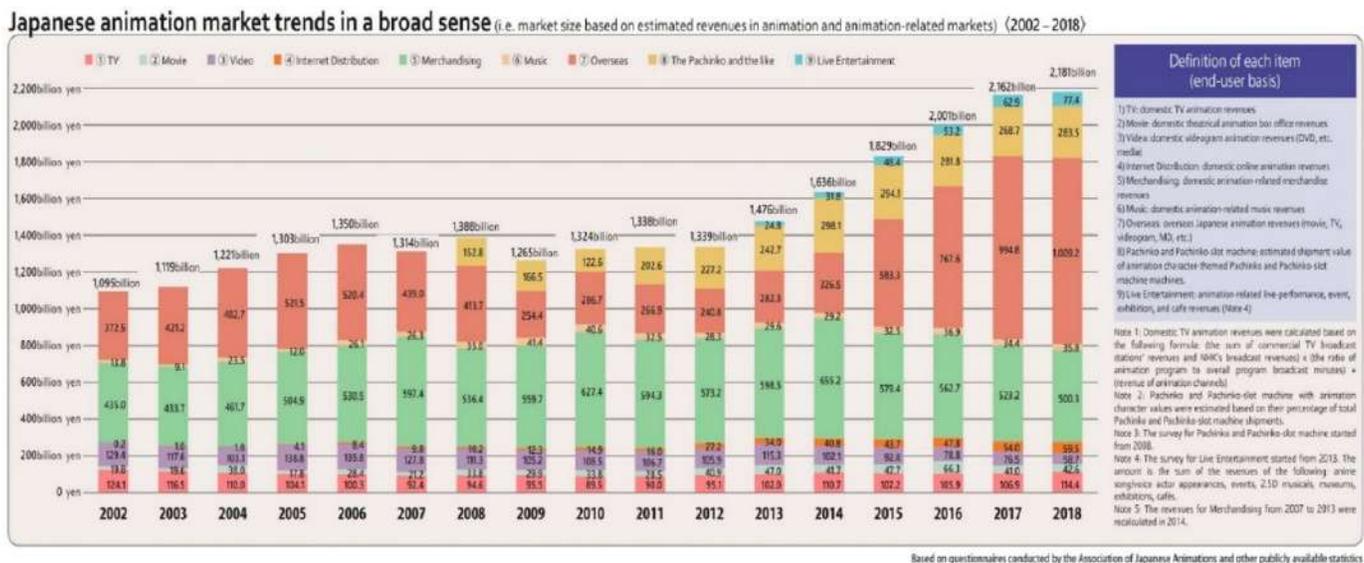
La industria cultural del *anime* y su historia en México

Antes que nada, cabe mencionar los alcances que la industria cultural del anime tiene a nivel global, a pesar de que Furukawa Taku, connotado cineasta y vicepresidente de la Asociación Internacional de Cine de animación Asia-Japón (Asifa-Japan), haya dicho en su visita a México en 2014 que, contrariamente de lo que parece, “el auge del *anime*, más allá de ser una cuestión de negocio, se debe a los valores que transmite” (Secretaría de Cultura, 2014). La realidad es que, aun teniendo razón, en cierto sentido no podemos olvidar el hecho de que esa “cultura y modo de vida” han sido transmitidos bajo una lógica que los “transforma en mercancías” (Sánchez, 2007), por ello creo que es justo decir que, por muy gratificante que resulte el *anime* para los espectadores, la cuestión económica es fundamental.

En el informe de 2018 de la Asociación de Animación Japonesa (AJA), se observa que las ganancias registradas durante dicho año a nivel global fueron de dos billones de yenes, equivalente a 20,265 millones de dólares aproximadamente (AJA, 2020) (gráfica 1), mostrando con ello la amplia participación de esta industria en el mundo.

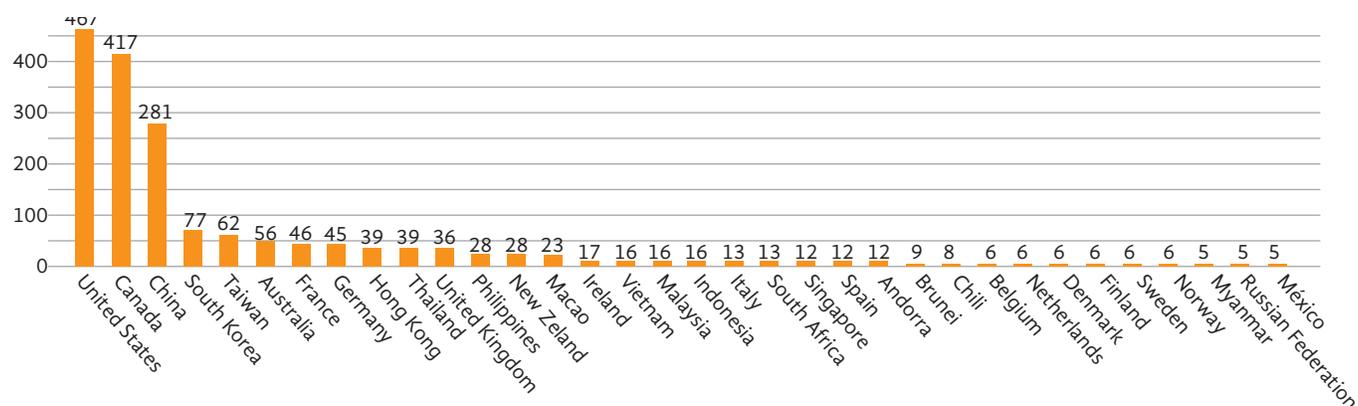
Por si fuera poco, en ese informe también se proporciona información sobre el número de contratos por país, relacionados con la industria del *anime* (gráfica 2). Si bien en la gráfica más actual se remite únicamente a cinco contratos (AJA, 2020), consecuencia de la migración de estos contenidos a plataformas de streaming como Crunchyroll o Netflix, en años anteriores se observa que en México, durante 2017, existían 70 contratos (gráfica 3) (AJA, 2018), que, si bien no se comparan con los 355 de China o los 228 de Estados Unidos, resultan una considerable muestra de la participación e influencia de esta industria en nuestro país.

Gráfica 1. Tendencias del mercado de animación japonesa, ganancias por año



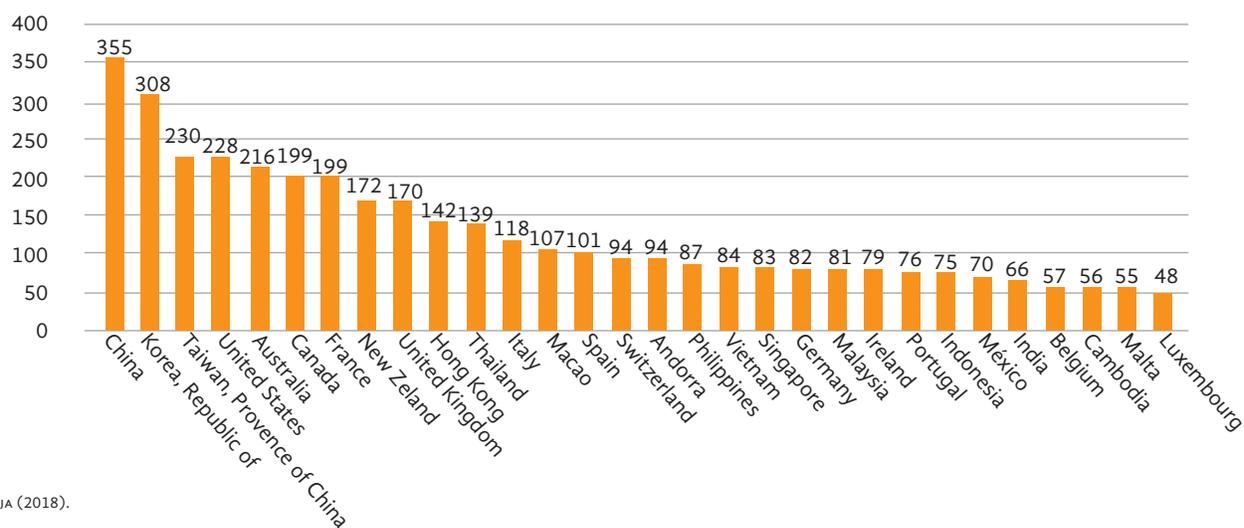
FUENTE: AJA (2020).

Gráfica 2. Tendencias del mercado de animación japonesa, contratos por país



FUENTE: AJA (2018).

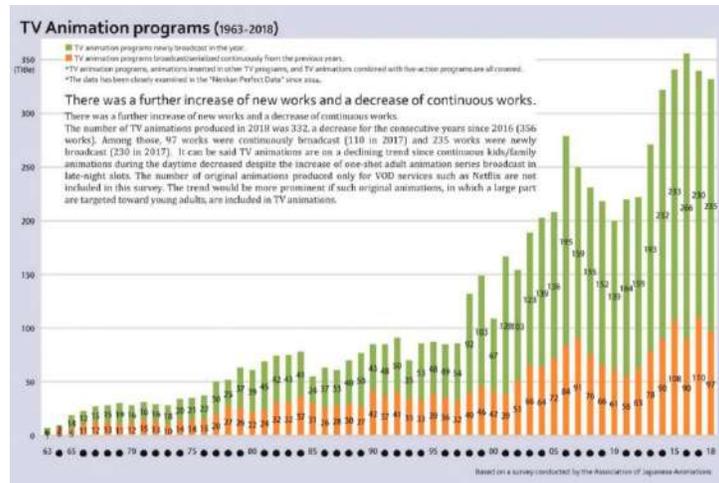
Gráfica 3. Tendencias del mercado de animación japonesa, contratos por país



FUENTE: AJA (2018).

Ahora bien, ¿qué pasa con el desarrollo histórico de la industria del *anime* y, más importante aún, el desarrollo de ésta en México? Para la primera de estas cuestiones observemos de nuevo, en el informe de la AJA, la cantidad de *anime* producidos y emitidos desde 1963 hasta 2018 (gráfica 4), pasando de ser lanzados únicamente siete en 1963, a 356 en 2016, año cúspide, y 332 en 2018, siendo así un recurso que, de manera cuantitativa, da testimonio de la paulatina tendencia ascendente del desarrollo de series anime, consecuencia probable a la demanda y éxito de este producto cultural.

Gráfica 4. Tendencias del mercado de animación japonesa, emisiones de series anime por año



FUENTE: AJA (2020).

La primera fecha arriba señalada no es casual, resulta emblemática para la industria debido a que, en dicho año, se estrenó la adaptación del manga* *Astroboy* (Tetsuwan Atom, 1963) de Osamu Tezuka, pionero en la industria moderna, siendo, según García y García “el primer anime transmitido regularmente en la televisión japonesa [...] en blanco y negro [...], con 193 episodios de 20 minutos de duración [...] y [emitido] entre los años 1963 a 1966” (García y García, 2014: 6-7). Iniciando esta obra, a su vez, el éxito del anime alrededor del mundo, pues éste fue bien acogido, siendo así transmitido de manera muy temprana en Estados Unidos.

Esporádicamente, *Astroboy* (Tetsuwan Atom, 1963) también llegaría a los países hispanohablantes a mediados de los setenta (García y García, 2014: 6-7), sin embargo, contrario a lo que García y García creen, éste no fue el primero en transmitirse en México, según el historiador y actor de doblaje Salvador Nájjar, *El hombre de acero* (*Ironman* 28, 1963-1965), [...] fue la primera caricatura japonesa que se exhibió en la TV de nuestro país [...]” (Nájjar, 2015: 368), siendo este mismo autor el encargado de doblar la voz de uno de los personajes.

Desafortunadamente, se desconoce la fecha exacta en la cual este anime inició su transmisión en la televisión abierta mexicana, pero si de algo se puede tener certeza es que, tanto *El hombre de acero* (*Tetsujin* 28-go o *Ironman* 28, 1963-1965), como *Astroboy* (Tetsuwan Atom, 1963), así como el resto de los anime emitidos en los setenta, marcaron el precedente a muchas otras series que llegarían posteriormente, todo debido al “éxito alcanzado [...] por el Canal 5 del D. F. [...] [volviéndose] parte de la programación de nuevas cadenas televisivas que fueron apareciendo (canal 6 y 4 de Guadalajara, canales 11 y 13 de la Ciudad de México, etc.)” (García y García, 2014: 6-7). Cabe resaltar, como lo señalan García y García (2014: 7): “Esta primera industria de la animación presentó un claro enfoque hacia el público infantil y fueron estas series de dibujos animados las que marcaron a muchos niños de esta época”, iniciando con la llegada de éstos el amplio e inconsciente proceso de hibridación cultural.

Hago énfasis en esta idea de inconsciente, puesto que en los años setenta y ochenta se transmitió una cantidad importante de anime que hasta el día de hoy son reconocidos: *La princesa caballero* (*Ribbon no Kishi*, 1967), *Mazinger*

* *Manga* es el término acuñado para denominar la novela visual de origen japonés, teniendo como símiles el cómic en países angloparlantes, y las historietas o tiras cómicas en países de habla hispana.

Z (1972), *Heidi* (1974), *Candy Candy* (1976), *Doraemon el gato cósmico* (Doraemon, 1979), entre muchos otros, sin embargo, la distinción del origen de éstos como series *anime* originarias de Japón no existía, pues tal y como lo mencionan García y García:

En estas primeras dos décadas de transmisión a estas caricaturas japonesas no se les distinguía de las otras (generalmente norteamericanas) sino que fue hasta los noventa que, a raíz del boom que generaron en México como en el resto de Latinoamérica, es que empezaron a sobresalir de los demás dibujos animados (García y García, 2014: 7)

De igual forma, Tania Lucía Cobos se expresa al respecto sobre el inicio de la distinción en los 90:

Durante la dos primeras décadas, los programas se transmitieron a la par de los dibujos animados producidos en Estados Unidos y bajo la etiqueta de caricaturas para niños, el término *anime* era desconocido. Los 90 pueden considerarse como el boom en Latinoamérica con la emisión de series como *Los Caballeros del Zodiaco* (de Masami Kurumada), *Ranma ½* (de Rumiko Takahashi), *Dragon Ball* (de Akira Toriyama), *Supercampeones* (de Yoichi Takahashi), *Sailor Moon* (de Naoko Takeuchi) y *Las Guerreras Mágicas* (de CLAMP) (Cobos, 2010: 13).

Las razones en la distinción e identificación del *anime* respecto del resto de series animadas, probablemente comenzaron a gestarse con su evolución temática, presentando tramas más diversas y maduras, con rasgos culturales propios de su país de origen, con un diseño y animación muy característicos que, sin lugar a duda, contrastaba respecto del estilo cartoon que predominó en las animaciones provenientes de Estados Unidos. Asimismo, la popularidad del *anime* se puede atribuir en parte al rango de edad al cual se dirigía, ya que estas series estaban pensadas y destinadas para un público joven, pero no infantil, garantizando con ello un mayor alcance, a diferencia de los cartoons.

Posterior a este gran periodo de popularidad del *anime* en los noventa, con el inicio de siglo llegaron muchos otros anime que hasta hoy son referentes para todo el público de la época, con la característica de que el acceso a éstos se pluralizó, pues se agregaron más medios a través de los cuales se emitían, entre los que destacaban la televisión por cable, como enfatiza Tania Lucía Cobos:

[En] la década del 2000, el *anime* ha incrementado su frecuencia (se transmiten cada vez más series, aunque el número es ínfimo comparado con lo que Japón produce anualmente). Éstas se emiten tanto por televisión abierta en diferentes países, como por canales privados vía cable o satélite (Cartoon Network, Animax —antes Locomotion—, Magic Kids —ahora extinto—, entre otros). Es de recordar series como *Sakura Card Captor* (de CLAMP), *Inu Yasha* (de Rumiko Takahashi), *Pokémon* (de Nintendo), *Neon Genesis Evangelion* (de Gainax), *Naruto* (de Masashi Kishimoto), entre otras (Cobos, 2010: 15).

Con estos nuevos medios, otros no oficiales surgieron gracias a la proliferación de internet, en donde todo aquel interesado por el *anime* podía encontrar una amplia gama de series que difícilmente llegaban a la televisión abierta o de paga, permitiendo, además, que el espectador tome las riendas de aquello que quiere ver, en el momento en que éste lo quiera y cuanto quiera, pues, tal y como lo menciona García Canclini: “el consumidor de televisión, de la televisión predigital, era menos activo que el usuario de internet, que tiene más recursos para trabajar en la edición de los materiales, interrumpir y seleccionar, ir y volver” (García Canclini, 2007: 88-89).

Gracias a estos usuarios es que en la actualidad se generan muchas de las manifestaciones de hibridación cultural, sin embargo, profundizar en éstas tendrá que esperar, pues, tras este repaso de la historia del *anime* en México, del que se han dado señas de su favorable acogida, ha llegado la hora de indagar más en la razón de su éxito, de explicar cómo se ha llegado a su aceptación por parte del público y, sobre todo, de los pormenores del proceso de hibridación que lo acompañan.

Adecuación y asimilación del anime en México

Antes de comenzar a referirme sobre los diversos métodos y técnicas con las que se efectúa la asimilación y adecuación del *anime*, creo que es fundamental la siguiente mención por parte de García Canclini hacia el medio por el que comúnmente se difundió este producto cultural, menciona que “la televisión unifica las entonaciones, da repertorios de imágenes donde lo nacional sintoniza con lo internacional” (García Canclini, 2007: 244).

Sin embargo, es evidente que la televisión no realiza automáticamente dicha operación, pues, si bien a través de las redes de comunicación nos es posible incluso conocer los acontecimientos más importantes que día a día ocurren alrededor del mundo, hacen falta diversos procesos para comprender íntegramente los contenidos planeados a emitirse. Lo mismo ocurre con los programas extranjeros, ya sean estadounidenses o, en este caso, japoneses. Ya que antes de poder siquiera pensar en una asimilación del *anime*, debemos pensar en los procesos que este bien cultural transita, ello con miras a hacer de éste un producto comprensible para el público, así como adecuado para su gusto.

Dicho proceso de adaptación ha sido mencionado por Tania Lucía Cobos como “latinización”, implicando con éste el doblaje del *anime*, su censura, etc., adquiriendo este proceso su denominación a consecuencia de que

Las series de *anime* que se han transmitido desde la década de los [setenta] hasta la fecha, en televisión abierta y canales privados vía cable o satelital, han sido dobladas al español latino. Se conoce con este término al doblaje neutral, que elimina el acento, evita el uso de modismos y busca palabras “estándares” del idioma, con la intención de que los diálogos del programa o película puedan ser comprendidos en cada país (Cobos, 2010: 16).

La necesidad de doblar los *anime* está determinada por la noción predominante en México de considerar a los dibujos animados como especialmente dirigidos para un público infantil, como afirma Sandra Redondo Pérez: “El destinatario juega un papel fundamental para decidir si un producto se dobla o no, por lo que los materiales infantiles [...] son más susceptibles a ser doblados” (Redondo, 2016: 19), facilitando con ello el acceso de este público destinatario, que con el uso de alguna otra táctica de traducción como por ejemplo los subtítulos se verían drásticamente reducidos”.

Ahora bien, entiendo a este doblaje de una lengua extranjera al español como la “transferencia lingüística sincronizada” (Nájar, 2015: 14), implicando dentro de éste, según el mismo autor

el proceso de hacer que unos hablantes o actores profesionales, sincrónicamente, repitan lo dicho por distintos hablantes o actores profesionales, en otro idioma o en el mismo. Igualmente, se aceptan como versiones de ese proceso, las labores vocales de canto y las de sonorización para imágenes de animación, animales, muñecos o cosas que, reiteramos, originalmente no cuentan con voz propia (Nájar, 2015: 20).

Cabe resaltar que, para tener el éxito buscado, el doblaje requiere de algunas características fundamentales, entre otras, la traducción y sustitución de los diálogos de la versión original, siendo indispensable remplazar estos “por otro[s] nuevo[s] adaptado[s] al contexto semántico y cultural del idioma al que se va a doblar” (Cobos, 2010: 16). Además de que “debe imitar lo más fielmente posible la entonación, matices, nivel sociocultural, la significación de los diálogos y todo lo que implica en sí la interpretación de la voz original” (Cobos, 2010: 16).

Junto con esta modificación de diálogos, los “nombres de los personajes pueden ser cambiados o pronunciados de otra manera, incluso el nombre de la serie puede ser modificado” (Cobos, 2010: 17). Como se aprecia en el apartado anterior, con la comparación de los títulos empleados en el mundo hispanohablante, con los títulos originales de algunas de las series, por ejemplo, *La princesa caballero*, la cual originalmente se llama “*Ribbon no Kishi*”. Además de modificar estos títulos o nombres de personajes, también es probable que se adapten o modifiquen las bromas, “por lo general de forma espontánea por parte del actor, en búsqueda de referencias comunes para Latinoamérica. Ocasionalmente se incluyen modismos o palabras propias de un país, o el acento pierde su neutralidad” (Cobos, 2010: 17), todo ello en aras de lograr una “naturalización” acorde a los referentes culturales de la audiencia destinataria.

Ejemplo de estas modificaciones de diálogos, así como de adhesión de referentes culturales, los encontramos en el artículo de Tania Lucía Cobos, en el que transcribe cierto icónico discurso de presentación del *Equipo Rocket*, personajes antagónicos habituales del anime *Pokémon* (1997). Destacando especialmente los diálogos del personaje *James*, sonorizado por el actor de doblaje José Antonio Macías, quien

cambió el final de la frase “y extender nuestro reino hasta...” por el Estadio Azteca, Tangamandapio de las Tunas, Sonora, Chihuahua, Xochimilco, Culiacán, Ciudad Juárez, Guanajuato, Tepito, Acapulco, Guadalajara, Buenos Aires (Argentina), Cali (Colombia), Bucaramanga, Barcelona, Arequipa, Júpiter, Marte, los tacos de la esquina, la casa de mi abuelita, al infinito y más allá..., etc. (Cobos, 2010: 18).

Otro excelente y notorio ejemplo de adhesión de referentes culturales se encuentra en el anime *Supercampeones* (*Captain Tsubasa*, 1983), en donde en el primer episodio, el padre del protagonista de la serie exclama: “Mira, no le pasó nada, lo salvó la Virgen de Guadalupe”, esto tras el aparente milagro en el que su hijo, a pesar de ser arrollado por un camión, sale indemne de la situación gracias a un balón de fútbol. Es importante notar la significativa labor del traductor en la selección de frases al “respetar cánones, tabúes, códigos morales e ideológicos de la lengua y la cultura del país, o de los países de destino final” (Nájar, 2015: 155), en este caso específico, al codificar y transmitir la idea del “milagro” característico de las creencias religiosas predominante del país, a través del diálogo ya citado.

Ahora bien, este tipo de modificaciones y adhesiones referenciales son recursos constantemente usados en los anime emitidos en México y gran parte de Latinoamérica, sin embargo, no son los únicos recursos empleados para adecuar al gusto del espectador. Otro de esos recursos es el de la censura al mismo doblaje, que adopta la forma de palabras vetadas (Nájar, 2015: 156-160), o el empleo de eufemismos para reducir el impacto de ciertas expresiones, quizá con el objetivo de hacer a estas producciones adecuadas para el público infantil, que se creía sería el principal consumidor del anime.

Sin embargo, la alteración del material original y su censura no se limita únicamente al doblaje, sino que también aplica para todas las representaciones gráficas que rompan con lo acostumbrado en la cultura receptora, en este caso, la cultura de Hispanoamérica, pero principalmente la de México. Esta censura se manifiesta en “las escenas de desnudos, sangre y de violencia [en donde] pueden ser alteradas (la sangre roja pasa a ser de un color oscuro casi negro o [...] en los pechos femeninos al desnudo [a los cuales] les son dibujados un corsé) o [son] simplemente eliminados” (Cobos, 2010: 18).

Todo lo anterior, con margen y estricto respeto a la idea de un público infantil como destinatario de estos contenidos, y también, al “Artículo 63” de la Ley Federal de Radio y Televisión, el cual aplicaría a todos aquellos anime doblados en México. Estableciendo que:

Artículo 63.- Quedan prohibidas todas las transmisiones que causen la corrupción del lenguaje y las contrarias a las buenas costumbres, ya sea mediante expresiones maliciosas, palabras o imágenes procaces, frases y escenas de doble sentido, apología de la violencia o del crimen; se prohíbe, también, todo aquello que sea denigrante u ofensivo para el culto cívico de los héroes y para las creencias religiosas, o discriminatorio de las razas; queda asimismo prohibido el empleo de recursos de baja comicidad y sonidos ofensivos (Cámara de Diputados del H. Congreso de la Unión, 1960: 16).

Muchas veces, estas técnicas para adecuar el anime al gusto y a la cultura mexicana se mostraban ciertamente exitosas en gran parte de la población, sin embargo, para muchos sectores de la sociedad, la asimilación no fue tan sencilla, causando polémica con la llegada de estos productos. Éstas principalmente surgieron tras la mencionada distinción del anime respecto de otras series animadas en la década de los noventa, puesto que al ser:

liberados en el contexto latinoamericano donde permean otras estructuras sociales y culturales, que pueden no recibirlos con agrado ya que son evaluados desde la visión de la cultura propia, sin tener en cuenta que estos fueron concebidos bajo otros parámetros [...]. Esto genera un choque cultural donde los medios de comunicación juegan un papel relevante (Cobos, 2010: 16).

Una de las probables causas de estas polémicas se debió a la temática de los *anime* más populares de esta época, los que en ocasiones mostraban una gran cantidad de violencia, temas de carácter maduro, así como referencias simbólicas no compartidas por la cultura de México, llegando a malentender incluso la escritura propia de los países asiáticos u otro tipo de referencias asociadas a la religión, que si bien en su país de origen podían no tener un significado tan profundo o cercano a su cultura, aquí fueron tomadas muy seriamente. Como un ejemplo de esto destaca *Dragon Ball Z* (1989), específicamente una de las escenas del tema de apertura (*opening*), en la cual se ven los números “666” en un vehículo, o la referencia a *Pokémon* (1997) y las acusaciones por parte de cierto pastor que señaló a esta franquicia y otras como satánicas (Atafhael, 2010).

En cualquier caso, encontraremos todas estas reacciones como una ineludible señal del activo proceso de asimilación y paulatina hibridación cultural, pues, con el desarrollo del proceso de contacto con una cultura diferente, las reacciones más conservadoras y proteccionistas salen a flote, como se observan en una de las estadísticas citadas por la autora Yunue Ysela Mandujano Salazar, donde señala que el 60 por ciento de los vecinos asiáticos de Japón percibían a éste “como una potencial amenaza militar. Incluso, lejos del terreno de las armas, la presencia de los contenidos y los productos culturales de Japón en otros países asiáticos había sido criticada por algunos como una fachada de sus intenciones imperialistas” (Mandujano, 2016: 88). De forma semejante a la que se asocia al flujo del entretenimiento proveniente de Estados Unidos, como una “estrategia que ‘puede aumentar la penetración de valores norteamericanos, (y que puede) afectar el proyecto de identidad nacional [...]’” (Nájar, 2015:164-165).

Manifestaciones de hibridación cultural en México

En algunos lugares recibieron el *anime* de forma negativa, posicionándose como reaccionarios, quienes optaban por la preservación de sus sistemas de valores y cultura, al verlos amenazados por el anime y su equipaje simbólico cultural. Sin embargo, otra gran cantidad de personas acogieron dicho producto cultural, asimilando, a través de diversos mecanismos de adaptación y adecuación, los contenidos y mensajes del *anime*, formando poco a poco híbridos culturales. Como lo señala acertadamente Lourdes Arizpe: “Hoy en día [...], el crecimiento exponencial de las telecomunicaciones, los audiovisuales e internet, características de la nueva globalidad, están creando nuevas homogeneizaciones culturales y, al mismo tiempo, nuevas diversidades” (Arizpe, 2011: 71).

Lo anteriormente dicho respecto de las reacciones de rechazo por percibir una amenaza o intrusión cultural, no quiere decir que provenga de una llamada “cultura mexicana” originaria o pura, puesto que toda identidad, sin importar los límites territoriales es, en estricto sentido, heterogénea o múltiple, pues aún en lo que nombramos como cultura mexicana:

Los mexicanos somos, al mismo tiempo, oriundos de un pueblo, barrio o ciudad, portadores de una cultura étnica —originaria maya o nahua, o de inmigración, afro y otras— o regional —oaxaqueña, jarocho, tapatía, norteña, yucateca—, practicantes de una dirección, profesión, oficio o subempleo, miembros de una feligresía religiosa, adherentes de grupos sociales diversos, y aficionados a tales o cuales tipos de música, o deporte o lo que sea. Cada una de estas filiaciones y adhesiones nos une a una gran variedad de grupos y entreteje nuestra identidad (Arizpe, 2011: 72).

Aún más ante los fenómenos de globalización, pues, como Cobos señala (citando a Bermúdez), en la actualidad las “‘identidades se construyen en el espacio de las comunidades transnacionales y desterritorializadas (1995,1996), en la esfera de la comercialización de bienes culturales y en el consumo de símbolos y objetos transnacionales”” (Bermúdez, 2002 citado en Cobos, 2010: 23). De este modo, de lo único que se encarga la globalización y este permanente intercambio de bienes, así como entrecruce cultural, es de sólo deshacerse de la ilusión del hermetismo cultural, radicalizando el contraste y la confrontación de las diversas culturas, pues, como Bolívar Echeverría afirma:

El mercado mundial universaliza a todos los habitantes del planeta, aunque lo haga en términos puramente abstractos. Los constituye en calidad de miembros de un género humano compuesto de propietarios privados y, al hacerlo, rompe los “universos” cerrados del valor de uso en los que se reflejan las innumerables identidades concretas que están siendo conectadas entre sí (Echeverría, 2010: 237).

Siguiendo con Bolívar Echeverría, pero retomando el tema principal, a través de las diversas técnicas ya referidas, es innegable que para quienes reciben como destinatarios los diversos *anime* los descifran, les otorgan distintos signos y significaciones, pues, como él señala:

ejecutar la acción que sea, producir cualquier cosa, provocar la menor de las transformaciones en la naturaleza, equivale siempre, de alguna manera, a componer y enviar una determinada significación para que otro, al captarla, aunque sea en la más leve de las percepciones, la consuma o “descomponga” y sea capaz de cambiar él mismo en virtud de ella. El proceso de reproducción social es un proceso al que le es inherente la semiosis, la producción y el consumo de significaciones —de signos propiamente dichos [...] (Echeverría, 2010: 75).

De forma semejante, Gilberto Giménez (2002: 35) afirma que “los consumidores locales pueden traficar los productos culturales de circulación global, reinterpretándolos o resignificándolos en función de sus propios códigos locales” Así, estos significados, ya sean otorgados a consecuencia de cierto rechazo y se les catalogue como, por ejemplo, “satánicos” y, por ende, malos, siguen siendo importantes muestras y manifestaciones de la recepción, asimilación y resignificación, que da origen a las ya abordadas polémicas. Sin embargo, ¿qué sucede con quienes acogen al anime como un producto cultural? Hay diversas posibilidades, entre otras, la que es quizás la más evidente y destacada como manifestación de la hibridación cultural: el surgimiento de la identidad *otaku*, la cual cuenta con cuantiosos estudios de orden antropológico, en el que se analiza a detalle a estos grupos; al respecto, Cobos expresa lo siguiente:

Tomando la acepción occidental de la palabra *otaku* para referirse de manera genérica a los fans de la animación japonesa, y cuyo uso está extendido por toda Latinoamérica para identificar a los mismos, encontramos que los miembros [...] se caracterizan por ser consumidores no sólo de animación japonesa, sino de productos relacionados y en general de la “cultura japonesa” [...]. El *otaku* ve *anime* doblado por televisión, lo ve doblado o subtítuloado por internet, lo descarga para coleccionar, compra manga impreso, lee *mangascans* o manga a través de internet, compra todo tipo de *merchandising*, conoce [...] estudios de producción, [...] *mangaka* [...] *seiyuu* (actores de voz japoneses) y de los actores de doblaje, asiste a convenciones, hace karaoke, hace *cosplay* [...]. Los *otaku* son tanto hombres como mujeres, sus edades oscilan entre los 12 hasta más allá de los 40 años. Los hay de diferentes tipos, desde aquellos asociales [hasta] los que manejan su afición de una forma socialmente aceptable [...]; se alegran y se entristecen con los *manga* que leen y los *anime* que ven y pueden extraer patrones de comportamiento y de pensamiento y aplicarlos en su vida diaria (Cobos, 2010: 25-26).

La aparente constitución del *otaku*, según muestra Cobos, implica una cuantiosa cantidad de elementos, conocimientos y aficiones características, sin embargo, en mi opinión, quizás lo único indispensable para hablar de un *otaku*

sea que dicho individuo posea un gusto por el anime y, por supuesto, que éste se identifique como parte de estos grupos, o también llamadas “comunidades”.

Para ello parto de lo postulado por Gilberto Giménez al considerar que:

La condición mínima para que pueda hablarse de comunidad sería la existencia de “experiencias compartidas” [...], simultánea y cálidamente por cierto número de personas, lo que puede darse también a distancia entre individuos y grupos territorialmente muy dispersos, gracias a las técnicas modernas de comunicación (Giménez, 2002: 38).

Condiciones que, sin duda alguna, son cumplidas al obtener dichas experiencias sensitivas a través del consumo del *anime*, como el propio Giménez refieren de las telenovelas al citar a David Morley:

David Morley (1992) comparte esta misma visión cuando afirma que “las informaciones nocturnas de la televisión o una telenovela de larga duración regularmente sintonizadas [funcionan] como un discurso que construye colectividades por medio de la producción no sólo de un sentimiento de “participación” en experiencias simultáneas, sino también en el sentimiento de un ‘pasado compartido (Giménez, 2002: 39-40).

Claro que este conocimiento o afición al *anime* tampoco tiene por qué significar por sí mismo la integración o total identificación como *otaku*, sin embargo, de esto hablaremos un poco más tarde, pues resulta indispensable referirnos a unas de las manifestaciones que van de la mano de la identidad *otaku*, éstas son las convenciones y, por otra parte, el *cosplay*. Referente a las convenciones, debemos retomar nuevamente a García y García, quienes señalan el surgimiento de estos eventos (con un énfasis en el *anime*) en México, a finales de los años noventa, destacando en 1999 La Mole, convención dedicada a *cómics* y *manga*, y la Expo-TNT en el 2001, donde se llevó a cabo un gran número de actividades: desde concursos de dibujo, karaoke, hasta de *cosplay* (García y García, 2014: 4). Dichas convenciones resultan muy particulares, pues surgen como era de esperarse tras la distinción del *anime* como género de animación. De igual manera, resaltan al tratarse de espacios temporales, que, sin embargo, funcionan como lugares en los que se generan manifestaciones de rituales sociales, las cuales, según Álvarez y García: “[son centrales en la vida interior de las subculturas, pues] constituyen la base sobre la cual se sostiene su identidad colectiva y que las define como un ‘grupo’, en lugar de como una simple colección de individuos” (Álvarez y García, 2015: 52-53).

Por otro lado, el *cosplay* implica el disfrazarse y caracterizarse por completo de los diversos personajes que existen en el *anime*, *manga*, videojuegos o películas. Esta actividad resulta peculiar, pues, a pesar de ser principalmente efectuada al acudir a las ya mencionadas convenciones, o a sesiones fotográficas, esta afición sigue resultando una muestra más de la influencia y relevancia que el *anime* tiene en sus seguidores. Es esencial hacer énfasis en que la mayoría de las personas practicantes de esta afición no viven su cotidianeidad caracterizados de personajes de *anime*, esto se da únicamente en las mencionadas circunstancias específicas, fuera de estos momentos puntuales de convenciones, sesiones fotográficas, etc., pueden y suelen vestir de las formas más comunes, tal y como el resto de las personas que integran la sociedad.

Ahora bien, como se observa, al igual que ocurre con las y los *cosplayers* y las indumentarias comunes, muchas otras personas, sin la necesidad de definirse como *otaku* o cualquier otra denominación identitaria relacionada con el *anime*, pueden portar prendas que aludan o remitan a las diversas series, ¿pues acaso no es habitual, en el transcurso de nuestros días, ocasionalmente observar personas de todo tipo portando con naturalidad en su indumentaria alguna imagen de personajes o símbolos, que remitan a estos productos culturales, todo por el aparente y simple hecho de haber visto estas series durante su juventud o infancia?

Ejemplos de este tipo no se limitan a las prendas de las personas, pues también hay quienes, en las fachadas de sus negocios, de forma cariñosa incluyen grafías de estos diversos referentes, llegando incluso a nombrar sus establecimientos con nombres de personajes, tal y como ocurre con la “Taquería Goku”, que alude al reconocido personaje de la franquicia *Dragon Ball* (1986), ubicada entre las avenidas Fuerza Aérea Mexicana y Antiguo Aeropuerto, 68050, en Oaxaca (Betancourt,

2019), y que saltó a la fama tras el reconocido vídeo musical “La cumbia de Goku” (Qué Parió!, 2013), publicado en el canal de YouTube “Qué parió!”, al cual me referiré más adelante.

En un sentido semejante al de las grafías en las fachadas de diversos negocios, destacan las manifestaciones que Néstor García Canclini (1990: 314) reconoce como naturalmente híbridas, me refiero al grafiti, que representan por sí mismos “lugares de intersección entre lo visual y lo literario, lo culto y lo popular, acercan lo artesanal a la producción industrial y la circulación masiva” (García Canclini, 1990: 314), en las cuales muchas veces se destacan diseños que plasman personajes del *anime*, o que albergan dentro de su grafía, inspiración en el estilo de este producto cultural (imagen 1).

Imagen 1. Grafiti en la Guadalupeana Ecatepec



FUENTE: fotografía de María de Jesús Gaona Ramírez.

Como parte de este tipo de manifestaciones, destacan igualmente murales como el creado en 2020 en León, Guanajuato, impulsado por la iniciativa “MuraLeón”, del Instituto Municipal de la Juventud, el cual, en la edición de ese año, tuvo como temática el popular *anime* *Los Caballeros del Zodiaco*, del autor Masami Kurumada. Dicho mural contó con la participación de diecinueve artistas, fue montado en una pared de la calle Mayagüez, abarcando 524 metros cuadrados de extensión, conformado por cuatro secciones, dedicadas a los Caballeros de Bronce (imagen 2), los Caballeros Dorados (imagen 3), la Saga de Hades (imagen 4) y las sagas de Poseidón y Asgard (imagen 5).

La elaboración de este tipo de murales muestra por sí misma la importancia del anime como referente cultural para muchos mexicanos, pero, además, gracias a la entrevista realizada por el periodista David Rivera para el periódico *Milenio*, también conocemos el objetivo de haber tomado este anime como tema y el valor sentimental que en particular tienen *Los Caballeros del Zodiaco*, para mucha de la población mexicana:

El objetivo de esta temática fue recordar la infancia de muchas personas que crecieron en las últimas dos décadas del siglo xx, como lo mencionó Lalo Camarena, director de Academia y Juventudes del Instituto Municipal de la Juventud: “Investigamos bastante a qué generaciones queríamos impactar y vimos que tanto de los ochenta, noventa y en la actualidad que está viendo esta serie de nuevo, pues tuvo un gran impacto y una gran satisfacción de lo que está siendo en la ciudad” (Rivera, 2020).

Imagen 2. Caballeros de bronce, León, Gto.



FUENTE: fotografía de León Joven (19 de abril de 2020).

Imagen 3. Caballeros Dorados, León, Gto.



FUENTE: fotografía de León Joven (31 de marzo de 2020).

Imagen 4. Saga de Hades, León, Gto.

FUENTE: fotografía de León Joven (16 de abril de 2020).

Imagen 5. Saga de Poseidón y Saga de Asgard, León, Gto.

FUENTE: fotografía de León Joven (16 de abril de 2020).

Por otro lado, en relación con las manifestaciones musicales y coreográficas que denotan claramente influencias del *anime*, una de las más interesantes y esporádicas se da en el marco del carnaval “Los chichines” (Santamaría, 2017) del año 2017, realizado en el municipio de Los Reyes La Paz, Estado de México, en el mes de marzo. Este carnaval mantiene una temática principalmente relacionada con la “charrería”, sin embargo, aquí se llevan a cabo performances peculiares, en los cuales los habitantes de este municipio desfilan no sólo caracterizados como charros, sino también de diversos personajes populares, todo esto mediante el uso de botargas. Así, en la edición del 2017, destacaron especialmente un grupo de participantes, los cuales, usando botargas de diversos personajes de *Dragon Ball* (1986), llevaron a cabo una coreografía alegórica a los enfrentamientos que aparecen en dicha serie, todo ello de la mano de una agrupación musical, que, a través

de instrumentos de viento propios de la música charra, tocaba uno de los temas más populares de este anime, marcando el compás que las personas disfrazadas debían seguir.

Poco más se puede decir acerca de esta exuberante pero clara muestra de hibridación cultural influenciada por el anime, en la que, sin duda, se presentan simbolismos complejos propios de una “producción y [...] consumo de significaciones” (Echeverría, 2010: 75), los cuales evidencian comunidades imaginarias, que a través de emisiones televisivas han devenido en un “sentimiento de ‘participación’ en experiencias simultáneas” (Giménez, 2002: 39-40) al haber visto *Dragon Ball*, creando así un sentimiento de “pasado compartido” (ibíd.), y que, poco a poco, se incorporan a tradiciones más antiguas como la de la charrería, la cual, desde el punto de vista histórico, está profunda y simbólicamente ligada a la identidad mexicana.

Lo mismo se advierte en el tema musical titulado “La cumbia de Goku”, pues si bien los integrantes de Qué Parió! se dedican principalmente a la comedia, ésta no es razón suficiente para denostar su peculiar muestra de ingenio, mezclando un género musical tan amplia y culturalmente arraigado en muchas de las regiones de México, como la cumbia, con uno de los anime más representativos, que es el caso de *Dragon Ball* (1986), pudieron generar semejante híbrido cultural.

Conclusiones

Como se evidenció a lo largo de este trabajo, las manifestaciones híbridas proliferan en nuestro contexto cultural, particularmente aquí nos referimos a las relacionadas con el *anime*, sin embargo, no quiere decir que no existan muchas otras originarias de una gran variedad de culturas y productos, como las que son fruto de las relaciones con Estados Unidos (por ejemplo, la de los chicanos), u otras más recientes, provenientes de la cultura surcoreana, que a través de las muchas fanáticas del k-pop (o *k-popers*) continúan en una acelerada evolución. Lo importante aquí es dejar de ignorar estas diversas muestras de culturas e identidades, prestar atención a su naturaleza completamente diversa, animar a la comunidad intelectual a su estudio, conocimiento y entendimiento, a través de la identificación de sus procesos de desarrollo, pues, en menor o mayor grado, esas manifestaciones reflejan la influencia de los diversos productos culturales, presentes en el mercado global, lo que es fundamental para la comprensión de la realidad globalizada a la que pertenecemos.

En otro orden, cabe mencionar que estas manifestaciones demuestran los constantes entrecruces de diversas culturas, por medio de las industrias culturales y sus productos, que derivan en lazos de intercambio entre muy diversas identidades, con las que, muchas veces, inadvertidamente, nos mezclamos y redefinimos. Resultando con ello que la existencia de identidades concretas e inmutables sean nada menos que un mito absurdo. Hecho del que, sin lugar a duda, es indispensable tener conciencia plena, todo en aras de forjar perspectivas más tolerantes y respetuosas de la alteridad y con ésta de la diversidad cultural e identidades presentes en todos lados.

Fuentes

Álvarez, Gandolfi Federico y R. García Núñez (2015). “Cultura fan y cultura masiva. Prácticas e identidades juveniles de *otakus* y *gamers*”, *La trama de la Comunicación*, vol. 19: 45–65.

Arizpe, Lourdes (2011). “Cultura e identidad. Mexicanos en la era global”, *Revista de la Universidad de México*, nueva época, núm. 92 (octubre): 70-81.

Association of Japanese Animation (AJA) (2020). “Anime Industry Report 2019”, en <<https://aja.gr.jp/english/japan-anime-data>>, consultada el 1º de abril de 2021.

Association of Japanese Animation (AJA) (2018). “Anime Industry Report 2017”, en <<https://aja.gr.jp/english/japan-anime-data>>, consultada el 1º de abril de 2021.

- Atafhael (2010), "Josue Yrion V.S. Yu-Gi-Oh y Pokemon", YouTube, en <<https://www.youtube.com/watch?v=IErgDO2n1s0>>, consultada el 1º de abril de 2021.
- Betancourt, Oswaldo (2019). "Descubre dónde está la Taquería Goku. Un lugar para todos los que comen como saiyajín Televisa Canal 5, en <<https://www.televisa.com/canal5/anime/descubre-donde-esta-la-taqueria-goku>>, consultada el 1º de abril de 2021.
- Camara de Diputados del H. Congreso de la Unión (1960). "Ley Federal de Radio y Televisión", Gobierno de México, <http://www.sct.gob.mx/fileadmin/_migrated/content_uploads/Ley_Federal_de_Radio_y_Televisión.pdf>, consultada el 1º de abril de 2021.
- Cobos, Tania Lucía (2010). "Animación japonesa y globalización: la Latinización y la subcultura otaku en América Latina", *Razón y palabra*, núm. 72 (mayo-julio): 28.
- Echeverría, Bolívar (2010). *Definición de la cultura*. México: Fondo de Cultura Económica.
- García Canclini, Néstor (2007), *Lectores, espectadores e internautas*, Barcelona: Gedisa.
- García Canclini, Néstor (1990). *Culturas híbridas. Estrategias para entrar y salir de la modernidad*. México: Grijalbo.
- García Huerta, Dassaev y Roberto García Núñez (2014). "Manifestaciones de la cultura popular del Japón en México: convenciones de cómics, anime y cosplay", *Paakat: Revista de Tecnología y Sociedad* (septiembre de 2013-febrero de 2014).
- Giménez, Gilberto (2002). "Globalización y cultura", *Estudios Sociológicos*, vol. 20, núm. 58 (enero-abril): 23-46.
- Mandrujano Salazar, Yunue Ysela (2016). "El camino hacia una política de promoción cultural en el Japón contemporáneo y los inicios de una campaña de fortalecimiento de la identidad nacional", *Estudios de Asia y África*, vol. 51, núm. 1 (159) (enero-abril): 77-104.
- Nájar, Salvador (2015). "El doblaje de voz. Orígenes, personajes y empresas en México", en <https://www.academia.edu/6841741/El_Doblaje_de_Voz_Or%C3%ADgenes_personajes_y_empresas_en_M%C3%A9xico>, consultada el 1º de abril de 2021.
- Qué Pario! (2013). "La cumbia de Gokú - Los Weyes Que Tocan ft. Cañada de la Cumbia, YouTube, en <<https://www.youtube.com/watch?v=N85YNZVVgZc>>, consultada el 1º de abril de 2021.
- Redondo Pérez, Sandra (2016). *El doblaje en el cine destinado a un público infantil: análisis del uso del español neutro. Caso práctico de The Little Mermaid*. Valladolid: Universidad de Valladolid.
- Sánchez López de Mesa, Alejandro (2007). "Globalización e industrias culturales", *Poliantea*, vol. 3, núm. 5 (enero-julio): 123-133.
- Santamaría, Eduardo (2017). "Botargas bailando tema de Dragon Ball con banda", YouTube, en <<https://www.youtube.com/watch?v=eKpwgMTF7bU>>, consultada el 1º de abril de 2021.

Secretaría de Cultura (2014). “El anime no es cuestión de negocios, es un gusto por los valores que transmite: Taku Furukawa”, Gobierno de México, en <<https://www.gob.mx/cultura/prensa/el-anime-no-es-cuestion-de-negocios-es-un-gusto-por-los-valores-que-transmite-taku-furukawa>>, consultada el 1º de abril de 2021.

Rivera, David (2020). “Llegan Los Caballeros del Zodiaco a mural en León”, *Milenio*, 20 de marzo, en <<https://www.milenio.com/politica/comunidad/mural-de-los-caballeros-del-zodiaco-en-leon>>, consultada el 26 de junio de 2021.