



# PSYCHO-PASS

## サイコパス

Alegorías de una sociedad  
tecnológicamente influenciada



Alumna: Yamila Gaddi

Director: Lic. Franco Jaubet

# Psycho-Pass: alegorías de una sociedad tecnológicamente influenciada

## Parte 1: Bienvenido al (no tan) sencillo mundo del anime/manga

- ¿Actualidad distópica o utópica? El anime/manga también habla de eso .....6
  
- ¿De qué trata Psycho-Pass? Sistema Sibyl vs. los personajes.....8
  
  
- Animé y manga a lo largo de las décadas: transformaciones desde la globalización.....20
  - La argentinidad otaku noventera hasta la actualidad.....24
  - ¿Qué es lo que hace al anime distinto a otras animaciones?: su identidad y comunidad.....28
    - Identidad.....28
    - Comunidad.....30
  
- ¿El arte es sólo mercancía ahora? Transición del concepto de Industrias Culturales .....34
  - El anime es arte, ¿y negocio?.....39
  
- Kawaii como la nueva forma de alienar.....44
  - Elementos kawaii en Psycho-Pass.....46

**Parte 2: El Panoptismo digital moderno según Psycho Pass, (des)control y (des)información**

- Dos miradas de la modernidad: ¿benéfica o perjudicial?.....51
  - Berman y las contradicciones de la modernidad.....51
  - Eco y la (casi) aceptación de la modernidad.....55
  
- ¿Cómo está presente el espíritu moderno en Psycho Pass?.....58
  
  
- Analisis Panóptico, sociedades de control y vigilancia tecnológica.....62
  - Sistemas automáticos y desindividualizados, eficacia del Sistema Sibyl.....63
  
  - Vigilancia 24/7 inverificable.....65
  
  - Clasificación de los deseables e indeseables.....66
    - Individuos deseables.....66
    - Instituciones de secuestro para los individuos indeseables: Academia Ousou y rehabilitación.....67
      - Academia Ousou.....68
      - Institución de rehabilitación.....71

- Akane y Makishima como mejoras para el Sistema Sibyl.....73
- Control social: el Sistema Sibyl deja a todos contentos.....74
- Control social: el Sistema Sybil deja a todos con incertidumbre.....76
  - Desigualdad en la elección de futuro.....78
- (Des)control tecnológico: el (im)perfecto Sistema Sybil.....81
  - Lo público y privado deja de tener límite.....81
  - Individuos como obreros sin pensamiento crítico.....84
- Atando cabos: Sybil me da todo en bandeja, pero... ¿y si me paro de la silla?.....90
- Bibliografía.....97



Parte I:  
Bienvenido al  
(no tan)  
sencillo mundo  
del  
anime/manga

# TRABAJO INTEGRADOR FINAL DE INVESTIGACIÓN

## *Psycho Pass: alegorías de una sociedad tecnológicamente influenciada*

### **¿Actualidad distópica o utópica? El anime/manga también habla de eso**

¿Revolución de las máquinas o supremacía humana? En el género de la ciencia ficción, los términos distopía o utopía se hacen muy presentes en la puesta en escena de una sociedad consumida por la tecnología dominante o hay otra cara donde se la encuentra maravillosamente avanzada y gozando los beneficios de la misma. En líneas generales, existen esas dos representaciones distintas de la sociedad grabada en diferentes obras de arte ya sea desde literatura, películas, historietas y, como el objeto de estudio de esta ocasión y punto central, manga y animé. Películas como “Matrix” (1999), “Blade Runner” (1982), “Minority Report” (2002) y la serie “Black Mirror” (2011) son algunos ejemplos para dar. En Matrix los seres humanos han sido esclavizados por inteligencias artificiales y éstas les han implantado una realidad falsa que los mantiene conectados a la Matrix donde se les drena la energía. “Blade Runner” fue basada en el libro “¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?” (1968), en un mundo futurístico donde se ha logrado crear los más perfectos androides llamados “replicantes” quienes superan en fuerza y agilidad a los humanos pero carecen de empatía emocional, por esto se los ha declarado ilegales y comenzaron a darles caza. La tecnología de “Minority Report” con la que cuenta la fuerza de policía puede prevenir los crímenes antes de que pasen midiendo las acciones de las personas sospechosas, arrestándolas con el nombre de pre-crimen; esto sin contar el sacrificio humano detrás de este sistema. Black Mirror, serie del popular servicio de streaming Netflix, son varios episodios donde cada uno cuenta una historia independiente de otra, pero todas tienen un punto en común que son la representación de varias sociedades futuristas desarrolladas tecnológicamente y sus problemas de dependencia.

Desde el lado del arte oriental y la mirada utópica, la saga Ghost in the Shell (1995 - actualidad) gira en torno a la Sección 9, una unidad especializada en delitos informáticos donde la mayoría de sus miembros son ciborg. Los cuerpos robóticos aumentan la resistencia y agilidad física entre otras habilidades como ver a distancia o una memoria más allá del límite humano, sin embargo, la protagonista Motoko Kusanagi a veces suele preguntarse sobre qué tan humana es. A medida que van presentándose los casos criminales, Motoko va de a poco conectándose con su lado más humano.

Hay dos maneras de ver el mundo desde la ciencia ficción: el mundo perfecto gracias a la tecnología lleno de vías para lograr cualquier tipo de tarea o el que aparenta serlo ya que lleva escondido estrategias varias para mantener a las personas distraídas e ensimismadas con las facilidades que les ofrecen las nuevas tecnologías. A pesar de las diversidades de los géneros en el anime como el shounen, shojo, seinen, josei, etc; también se retratan distintas problemáticas de las obras de ciencia ficción en el manga y animé que llegan a occidente. Así es como se acerca al punto principal de este trabajo de investigación para representar las visiones contemporáneas de la sociedad actual inmiscuida por las nuevas tecnologías.

Desde la década del '90 hasta nuestros días, la tecnología y los métodos de comunicación han evolucionado a pasos agigantados, por lo tanto, se han generado diversos puntos de vista al respecto sobre si tener cuidado de estos avances que podrían oscurecer el desarrollo de la humanidad o incluir al ser humano a ese desarrollo que no hace otra cosa más que seguir avanzando y cambiando. Desde las primeras ideas de la modernidad de la mano de Adorno y Horkheimer y Berman hasta las teorías más contemporáneas de Foucault, Eco, Marcuse. entre otros se desarrollarán para dar explicación de los factores modernos en el anime elegido.

Mediante la elección de Psycho - Pass (2012), el objetivo de este trabajo de investigación es reconocer las alegorías de la sociedad moderna influenciada por la tecnología. Desde el lado de la mirada distópica de la mano de Psycho-Pass y su sociedad controlada totalmente por computadoras hasta los aspectos humanos morales; se verá cómo el anime deja evidente su criterio sobre la relación de la sociedad actual y la tecnología, con una fuerte influencia de la teoría foucaultiana sobre la premisa del Panoptismo, pero esta vez poniendo

a la tecnología como el principal mecanismo de control del ser humano de la mano de la super-computadora llamada Sistema Sibyl. Sin embargo, al mismo tiempo, Sibyl es considerado el mayor benefactor para la sociedad y generador de gran calidad de vida y facilidades para la cotidianidad. Entonces, la línea entre distopía y utopía puede parecer borrosa.

¿Cómo construye la narrativa de Psycho Pass a las sociedades modernas en relación a las tecnologías digitales? ¿Control social y manipulación de la información o herramienta fundamental para el desarrollo social e individual? ¿Es más bien una mirada dura o flexible? Este trabajo de investigación procura analizar estas dos premisas sobre la sociedad contemporánea y su relación con la tecnología: considerando al animé como parte de un género audiovisual y de una cultura global del entretenimiento, Psycho-Pass toma importancia debido a que genera debate sobre si la sociedad actual y su relación con la tecnología es la de dependencia total o la de un ser humano consciente y crítico usando herramientas tecnológicas; Psycho Pass es una obra que toma una postura crítica de la realidad, esto en contraposición a la mayoría de los animes contemporáneos que tienden más hacia las tramas con tintes fantásticos.

### **¿De qué trata Psycho-Pass? Sistema Sibyl vs. los personajes**



Psycho-Pass es un anime original (sin ser basado en un manga) del estudio de animación Production I.G conocido por otras obras de ciencia ficción como Guilty Crown, Higashi no Eden y, la conocida franquicia cyberpunk Ghost in the Shell; se ha estrenado en el año 2012

en la cadena de televisión Fuji TV. No fue transmitido en America Latina, pero se puede

encontrar en varias páginas web subtítulo al español por fanáticos y en el servicio de streaming Netflix.

El argumento se desarrolla en un Tokio futuro donde el estado mental de una persona puede ser medido al instante gracias al llamado Sistema Sybil: un software que se presenta como controlador de la sociedad completa, es el que decide el trabajo que debería tomar cada persona según sus cualidades y quien está sano mentalmente o no. El Psycho-Pass es un medidor con forma de pulsera que nivela el estado mental de las personas; si éste mantiene un color claro es porque la persona se encuentra sana, si el color comienza a enturbiarse el Sistema Sybil considera que debe tomar acciones. El estado mental de una persona es cuantificable en el mundo de Psycho-Pass, a esta forma de medida se la conoce como Coeficiente Criminal. Por lo tanto, se puede juzgar o corregir a una persona antes de que haga el acto criminal.

El argumento se centra en los casos que va resolviendo la central de policía y en los personajes que trabajan allí. El sistema policial de Psycho-Pass toma en cuenta el nivel de Coeficiente Criminal y, primero con el visto bueno de Sybil, realizan por orden del Sistema las medidas que éste cree correctas. Por medio de una pistola cibernética llamada Dominator, los policías reciben el veredicto del Sistema Sybil sobre las personas juzgadas de criminales, hay dos posibles escenarios: paralizar al criminal latente para luego llevarlo a un centro de rehabilitación o directamente asesinar al sujeto.

La historia se va desarrollando con los trabajadores de la policía quienes se dividen en dos categorías: Ejecutores e Inspectores. Los Ejecutores son policías contratados que fueron juzgados por el Sistema Sybil y son considerados criminales latentes (es decir, gente con el Coeficiente Criminal alto), ellos son quienes están para hacer el trabajo sucio y eliminar a otros criminales latentes. Los Inspectores son los responsables de cuidar las acciones de los Ejecutores, ver que cumplan la misión asignada y no desviarse de la misma, ellos están autorizados a usar los Dominator en los Ejecutores en caso de que no cumplan su tarea o intenten escapar. Al ser considerados como criminales latentes, los Ejecutores son discriminados y tratados como amenaza por los Inspectores y altos mandos de la policía siendo llamados despectivamente como “perros de caza”. Sin embargo, los Ejecutores son utilizados por el mismo Sistema Sybil porque, a su manera de ver, ellos son los más

indicados para atrapar criminales porque piensan como uno, por lo tanto, los Ejecutores son un mal necesario.

La historia de Psycho-Pass comienza con el primer día de trabajo de la nueva Inspectora Tsunemori Akane, ella desde el principio presenta un Psycho-Pass de color claro frente a circunstancias difíciles y tiene una buena actitud frente a los Ejecutores e incluso se muestra empática con ellos, cosa que no agrada a sus superiores. Entre los Inspectores y Ejecutores irán resolviendo distintos casos aparentemente aislados en los que luego dan cuenta un extraño vínculo que da a entender un movimiento criminal más grande que atenta con el bienestar que ha creado el Sistema Sybil. Al principio, Psycho-Pass revela a grandes rasgos a su sociedad, sus costumbres y como todos han adaptado sus vidas según las preferencias del Sistema Sybil. Luego, a medida que se desarrolla la historia, se va profundizando en cómo cada uno de los diferentes personajes interactúa con esa sociedad y sus acciones a favor o en contra de ella.

La diversidad de los personajes de Psycho-Pass da cuenta de las posibles posiciones ante la manera del Sistema Sybil, por lo tanto, es importante mencionarlos por sus acciones a favor o en contra del Sistema: Tsunemori Akane (Inspectora novata), Kougami Shinya (Ex Inspector degradado a Ejecutor luego de que su Psycho-Pass se enturbiara por el asesinato de su amigo), Ginoza Nobuchika (Inspector experimentado apegado a las reglas del Sistema Sybil) y al villano principal Makishima Shougo quien fue prácticamente el culpable de todos los casos criminales que parecían aislados de Psycho-Pass.



### **Akane Tsunemori**

La historia de Psycho-Pass comienza en el primer día de trabajo de Tsunemori Akane en Seguridad Pública, este primer capítulo sirve de introducción para presentar como funciona el Sistema Sybil y cómo se logra combatir el crimen en el Tokyo futurista, por lo tanto, Akane debe presenciar esa lucha por sí misma. Desde el principio se la muestra como alguien inexperimentada que se encuentra con la realidad de bruces y quien, por supuesto, va a cometer errores. En su primera vez atrapando a un criminal, Akane toma decisiones que no son aprobadas por su superior Ginoza: luego de que sus Ejecutores asesinaran a un abusador con el aval del Sistema Sybil, Akane se encuentra con la víctima. Debido al estrés que tenía, el Psycho-Pass de la abusada se comenzó a nublar hasta el límite de llegar a ser una criminal altamente peligrosa para el Sistema. El Ejecutor Kougami estaba decidido a matarla debido a que el Dominator mismo había dictado la incuestionable sentencia, pero Akane mantenía la convicción de que la víctima podría recuperar su estado mental normal si se la asistía psicológicamente. Al ver que Kougami estaba a punto de tirar del gatillo, Akane apuntó su Dominator al Ejecutor para paralizarlo y fue directo a la víctima para calmarla. Al escuchar a Akane con sus palabras tranquilizadoras, la abusada comenzó a bajar su estrés de manera rápida y, por lo tanto, su nivel de peligrosidad para el Sistema Sybil. Esta situación no le cae en gracia al Inspector Ginoza debido a que se pasó por alto el juicio de Sybil, le pide un informe por escrito a Akane explicando su accionar. Su informe fue aceptado al final debido a que Psycho-Pass de la víctima solo subió temporalmente y que el tratamiento psicológico posterior muestra resultados positivos.

En la Oficina de Seguridad Pública no es común que Inspectores y Ejecutores se traten más allá de la relación jefe y subordinado. Mientras Kougami está hospitalizado, Akane va a visitarlo debido a que siente culpa por lastimarlo y a partir de ahí comienzan a tener una relación estrecha al trabajar en equipo resolviendo otros casos criminales. Ginoza pone un ojo en esto y le advierte a Akane que está tratando con alguien peligroso, que prácticamente

no es humano e incluso la trata de necia. A pesar de eso, a lo largo del anime, Akane sigue tratando a Kougami como su igual sin importar la opinión de Ginoza. Akane confía en la intuición de Kougami a la hora de deducir el pensamiento del criminal al que quieren atrapar y ella avala su manera mientras que Ginoza desaprueba esto a pesar de que así ellos consiguieron buenos resultados.

La visión y las acciones de Akane comienzan a cambiar a partir del asesinato de su mejor amiga, Yuki, quien fue secuestrada para tenderle una trampa a Kougami (capítulo 11). Luego de que Seguridad Pública logró atrapar a la asesina del internado de mujeres Oryou Rikako, Makishima comenzó a tomar interés por Kougami debido a su inteligencia y deducción de la mente criminal. La amiga de Akane fue el cebo para intentar asesinar al Ejecutor fallidamente, Kougami queda herido de gravedad y Akane terminó yendo en busca del culpable. Allí ella se encuentra con Makishima teniendo de rehén a Yuki, Akane apunta el Dominator a Makishima pero extrañamente el arma, que es la voz del Sistema Sybil, lo evalúa como alguien con Coeficiente Criminal aceptable a pesar de que él muestra en todo momento la intención de matar a la rehén. Akane se muestra desconcertada, sin saber cómo accionar mientras escucha a Makishima criticar la dependencia al Sistema Sybil y cómo eso afecta a la libertad individual. Para enfatizar su argumento, el criminal le da a Akane un arma de fuego normal y la reta a matarlo, sino lo lograba mataría a su mejor amiga; Akane asustada no logra apuntar bien y malgasta las balas dando así como resultado la muerte de su amiga. A partir de este momento de crisis, Akane comienza a dudar de sí misma y del juicio del Sistema Sybil, de su supuesta perfección y se muestra recelosa en cumplir las reglas de la Oficina de Seguridad Pública.

Cuando Akane supo la verdadera identidad del Sistema Sybil (en realidad es un conjunto de cerebros de criminales asintomáticos que juzgan las acciones de todas las personas de Tokyo), ella deja de tener en un altar al Sistema Sybil pero tampoco niega el orden social que se ha conseguido gracias a éste. Akane sabe que la sociedad necesita de un orden, pero la ley que impone el Sistema Sybil no es moral. Los integrantes de la entidad que forma el Sistema Sybil acordaron con Akane mantener a Kougami y a ella misma a salvo si mantenía el secreto de la verdadera identidad del Sistema. Akane acepta el trato, pero de ahora en más se muestra recelosa a las decisiones del Sistema Sybil en vez de aceptarlas sin

cuestionar antes; además, ella se le enfrentó jurando que en algún momento alguien vendría a “desconectar” la luz de la super-computadora y que no habría lugar en el futuro para el Sistema Sybil.

Es de importancia resaltar el papel de Akane no sólo porque sea la protagonista, sino por su desarrollo de personaje y como va cambiando su postura debido a lo que vive. Akane primero era una empleada primeriza que no se atreve del todo a cuestionar a sus superiores, pero luego del asesinato de su amiga por Makishima ella empieza a cuestionar tanto al Sistema Sibyl como a sí misma; a partir de allí, Akane comienza a tomar más independencia de sus acciones y pensamiento: sabe que el Sistema Sibyl puede tener sus puntos ciegos con los criminales asintomáticos (personas con intenciones criminales pero que no son detectadas por el Sistema Sibyl) como Makishima, por lo tanto, se anima a poner en duda a la más grande autoridad de su sociedad e incluso se atreve a negociar la libertad de Kougami, un criminal, con el mismo Sistema Sibyl.

Akane desarrolló un fuerte sentido de justicia particular para su sociedad: al ver la verdadera identidad del Sistema Sibyl, ella sabe que el juicio de la super computadora no cuenta con los mejores valores morales y que le falta humanidad, pero al mismo tiempo no puede negar el orden que se alcanzó gracias al Sistema. Akane es una decidida protectora de la ley y ella no va a organizar un movimiento en su contra, pero mantiene la esperanza de algún día encontrar un orden nuevo que reemplace los cálculos fríos del Sistema Sibyl.

*Akane:- la ley no protege a las personas. Las personas protegen la ley. La humanidad siempre ha detestado a la maldad y ha buscado un modo correcto de vida... Todo este tiempo la gente ha rezado por un mundo mejor. Para que esas oraciones sigan teniendo sentido, tenemos que dar de nosotros lo mejor para protegerlas hasta el fin. No podemos sólo rendirnos y ya.* Shiotani N. (director) & Urobochi G. (guionista); Psycho Pass, temporada 1, episodio 22, minuto 6:06.



### Kougami Shinya

A pesar de haber sido degradado a Ejecutor, Kougami Shinya destaca por ser uno de los mejores trabajadores de la Oficina de Seguridad Pública. Su inteligencia y deducción a la hora de resolver un crimen lo han llevado a ser un trabajador eficiente y confiable en su entorno. Sin embargo, cierta oscuridad tiene en su interior al cargar con el recuerdo del asesinato de su compañero de trabajo y mejor amigo Sasayama. Luego de ver el cadáver de su amigo, Kougami no ha dejado ese trauma atrás y comenzó a alimentar una sed de venganza para el culpable, a partir de allí su Coeficiente Criminal subió de manera exponencial y fue degradado de Inspector para ser Ejecutor. La eficacia en su trabajo no disminuyó, pero

Kougami no ha podido recuperarse del duelo a Sasayama y secretamente ha investigado al culpable a espaldas de su jefe Ginoza ya que él decía que debía dejar esa obsesión atrás.

A pesar de que siempre los de Seguridad Pública deben obedecer al juicio del Sistema Sybil a través del Dominator, Kougami se diferencia de otros agentes debido a que él se fía de algo más humano a la hora de resolver crímenes y eso es lo que su compañero Masaoka llama intuición de detective; Kougami de alguna forma logra mimetizarse en la mente del criminal para conjeturar las acciones del culpable y llegar a una conclusión lógica, como si de una manera él pudiera tener cierta empatía con el criminal. Por lo tanto, Kougami se encuentra apegado más a su lado humano, más que depender de lo que digan sus superiores o el Dominator (aunque tenga que obedecer lo que el Sistema Sybil diga). Por supuesto, Ginoza no aprueba del todo su manera de trabajar, pero tampoco discute los resultados.

A pesar de luchar contra la criminalidad, Kougami no duda a la hora de apuntar el Dominator con intención de matar; cierto instinto violento se le puede notar en la expresión de su rostro cuando tiene la oportunidad de usar el arma y cuando piensa en vengarse del asesino de Sasayama. Toda esta oscuridad termina de consumir a Kougami cuando al fin

logró vengarse, aunque eso le costó su trabajo y su vida en sociedad. Una vez que asesinó a Makishima, Kougami no tuvo más remedio que abandonar todo y pasarse a la clandestinidad oculto de los radares del Sistema Sybil. Si bien Kougami tenía el potencial para mantenerse en la sociedad como Ejecutor, él dejó que su lado oscuro lo dominara, aceptó su estado de criminal completamente y asumió su soledad expulsado de la sociedad en la clandestinidad.

A pesar de que Kougami mantuvo sus instintos violentos bajo control, el anime da a entender que Makishima y él tienen varias cosas en común más de lo que a Kougami le gustaría admitir. Ambos son inteligentes y culturizados en filosofía, poseen un lado violento y una buena capacidad de deducción y análisis al observar sus alrededores. Si bien en diferentes circunstancias, Makishima y Kougami son excluidos de la sociedad en la que viven y sufren de soledad, son dos caras de una misma moneda exceptuando el nivel de violencia y/u odio que manejan.

Es fundamental resaltar el papel de Kougami no sólo por ser el coprotagonista y por su inteligencia a lo Sherlock Holmes para resolver la mayoría de los casos criminales, sino porque él representa uno de los lados más humanos de la sociedad gobernada por el Sistema Sybil, aunque sea más bien un lado no deseado o turbio. Él fue el personaje que trató de mantener sus pensamientos oscuros detrás, pero que perdió el autocontrol a último momento en donde más lo necesitaba, esto es una característica humana y lo humano no siempre es misericordioso.

Su compañera Akane manifiesta el lado donde la templanza es su principal característica, en cambio, Kougami puede dejarse dominar por sus instintos más bajos como la violencia y venganza. Akane encarna el lado más puro, comprensivo y la voluntad de mejorarse a sí misma del ser humano mientras que Kougami manifiesta el lado sombrío de éste, el cual no duda en usar su agresividad para poder cazar a su presa, los criminales, y disfrutar de ello; además que dejó que sus pensamientos vengativos lo consumieran a pesar de las consecuencias: ser expulsado de la sociedad y romper su promesa con Akane de que dejaría que juzgaran a Makishima de manera tradicional. Akane y Kougami simbolizarían el yin y el yang debido a como contrastan su manera de ser humanos.

*Kougami a Akane:- Con un jefe como tú, podré trabajar como detective y no como perro de caza.* Shiotani N. (director) & Urobochi G. (guionista); Psycho Pass, temporada 1, episodio 2, minuto 19:49.

*Masaoka hablando con Akane (cita luego a Nietzsche):- entender a Kougami supone que tienes que pensar en la forma que él lo hace. Ver el mundo a través de sus ojos. Y si haces eso, tu Psycho Pass se hará igual al suyo también. “Si miras mucho tiempo el abismo, el abismo acabará mirando dentro de tí”.* Shiotani N. (director) & Urobochi G. (guionista); Psycho Pass, temporada 1, episodio 4, minuto 04:34.



### **Ginoza Nobuchika**

El Inspector tradicional por excelencia, Nobuchika Ginoza es el empleado experimentado y es el buen ejemplo en la Oficina de Seguridad Pública. Siempre se mostró pegado a las decisiones del Sistema Sybil y no las ha cuestionado de ninguna manera, además de dejar en claro su posición jerárquica con su entorno laboral: Ginoza es la representación del hombre japonés promedio, sujeto a las reglas de la sociedad y las de su trabajo, una persona seria que no muestra sus verdaderos sentimientos y siente una necesidad imperiosa del orden tanto en su vida laboral como personal.

Su gran prejuicio por las personas criminales latentes comenzó en su niñez: el Sistema Sybil recién se implementaba en Tokyo y muchos rumores descalificantes empezaban a circular sobre las personas criminales latentes llevando a casos de discriminación en la sociedad sobre quienes tenían a alguien en su familia con el Coeficiente Criminal alto. Ginoza fue víctima de esa discriminación debido a que su padre, quien trabajaba de detective, se convirtió en un criminal en potencia. A partir de allí, Ginoza no volvió a ver a su padre como una verdadera figura paterna.

Ginoza se niega rotundamente a ver a los criminales potenciales como personas aceptables, guarda por ellos cierto recelo y como sinónimo de un problema peligroso a tratar con cuidado. A pesar de esto, si bien Ginoza no aprueba la manera en que Kougami resuelve los crímenes, lamenta haberlo perdido como colega Inspector aunque no lo demuestre de forma pública. Los deseos de venganza aumentaron el coeficiente criminal de Kougami hasta hacerlo criminal potencial y a partir de allí su relación con Ginoza empezó a deteriorarse. Por lo tanto, Ginoza no sólo siente soledad por haber perdido a su padre, sino de perder también a su compañero de trabajo. Esto explicaría la frase que le dice a Akane para advertirla de que no trate como personas normales a los criminales potenciales: “Los sabios aprenden de la historia, los tontos de la experiencia”. Ante la insistencia de Akane de tratar a los Ejecutores como iguales, Ginoza comienza a tratarla como a una niña ingenua.

A lo largo del anime, Ginoza se lo muestra yendo a sesiones de terapia psicológica para controlar su salud mental. Sin embargo, ésta no hace más que empeorar debido a la soledad que él sentía. La salud mental de Ginoza no pasó desapercibida por el Sistema Sybil y llegó a su punto cúlmine debido a varios factores desencadenantes: Ginoza no soportó el hecho del que caso Makishima se le escapaba de las manos y que no podía hacer nada al respecto sin la ayuda de Kougami, además de sentirse invalidado frente a él debido a que su padre lo dejó escapar cuando éste decidió irse a la clandestinidad para cumplir su venganza. Ginoza interpretó este hecho como que su padre no confiaba en sus capacidades para atrapar a Makishima. Pero su pico de estrés fue debido a la muerte de su padre a modo sacrificio cuando éste le salvó la vida de un explosivo, nunca en su vida lo trató como un padre salvo en el lecho de su muerte, esto terminó de destruir la salud mental de Ginoza degradándolo a la posición de Ejecutor para el resto de su carrera.

Es necesario resaltar al personaje de Ginoza debido a que él simboliza a la persona promedio en la sociedad del Sistema Sybil y al hombre japonés real, alguien quien no cuestiona lo que la autoridad dice y cuidar de su trabajo es lo primordial en su vida. Su miedo, debido a su trauma de la niñez por el bullying, a que sus seres cercanos se convirtieran en criminales latentes hizo que su Psycho Pass subiera; que Kougami fuera a la clandestinidad y la muerte de su padre fueron el detonante para que Ginoza fuera declarado también criminal latente.

Ginoza era el personaje más prejuicioso con los criminales latentes, trataba a los Ejecutores como algo no humano, era el más fiel a los juicios del Sistema Sibyl y el más apegado a las reglas, sin embargo, en cuanto los mandatos del Sistema se volvieron en contra de las personas que le importaban, esto, irónicamente, acabó con su salud mental. Ginoza es la viva imagen de la ironía, pero al final acaba aceptando su destino con inusual tranquilidad.

*Ginoza a Akane:- Se dice que los tontos aprenden de la experiencia y los sabios de la historia. Espero que usted no sea una tonta.* Shiotani N. (director) & Urobochi G. (guionista); Psycho Pass, temporada 1, episodio 3, minuto 04:12.



### **Makishima Shougo**

El antagonista de la historia, la antítesis del Sistema Sybil más radical representada en un sólo personaje. Makishima Shougo es el líder de un movimiento revolucionario en contra de Sybil que empieza a crecer paulatinamente. Sus ideales y sentimientos de soledad fueron los principales motores para que comenzaran sus planes de demostrar las imperfecciones que trae esa computadora superdesarrollada al administrar a la sociedad: Makishima cree fervientemente que el Sistema Sybil anula la voluntad propia de las personas, que éstas mismas se encomiendan todas sus decisiones importantes a la voluntad de una máquina. Makishima piensa que las personas que no hacen uso de su voluntad no valen como ser humano, por lo tanto, el Sistema Sybil invalida a la totalidad de los seres humanos y a su valor del alma.

A Makishima se lo muestra como alguien que se destaca por su inteligencia, un ávido lector que gusta de hablar citando varias frases de autores filosóficos y literarios, siempre mostrándose cuidadoso con sus palabras y estéticamente elegante. Muchas veces se lo

encuentra referenciando a autores filosóficos como Descartes, Foucault con su teoría del panóptico, Nietzsche y Pascal y literarios como Swift, Orwell, Shakespeare y Dick; en resumen, las lecturas que elige Makishima tienen tintes desesperanzadores y distópicos tal cual él muestra con el Sistema Sybil, sin duda sus lecturas son su principal influencia a la hora de expresar su pensamiento ciertamente anarquista y nihilista.

Makishima utiliza sus conocimientos para justificar sus acciones criminales y es por eso que no siente ningún remordimiento al cometerlas; sumado a su falta de empatía, así es como mantiene su Psycho-Pass estable frente a los ojos del Sistema Sybil, esto hace que se convierta en un criminal asintomático. Makishima busca constantemente el valor de la vida humana, pero lo hace de manera egoísta. Busca gente con la cual pueda sentirse conectado intelectualmente o que tenga sus mismos ideales con respecto a la sociedad que construye el Sistema Sybil, pero en cuanto él ve una falta de potencial en alguno de ellos, los desecha asesinandolos, por lo tanto, los descarta de manera tanto física como intelectualmente. Si bien se lo ve varias veces cometiendo actos violentos y sintiendo gratificación con los mismos, Makishima planea todas sus acciones en máximo detalle y no muestra sus emociones fácilmente, por lo tanto, es difícil que pierda el raciocinio.

Es de importancia resaltar a Makishima no sólo porque sea el villano principal de la trama y porque representa la contraparte más pura del Sistema Sibyl. sino también porque mediante sus acciones muestra dos caras de la misma moneda. Por un lado, Makishima no ve ninguna ventaja de la sociedad que construye el Sistema Sybil ni en los que se dejan dictar por ella, sin embargo, el no ser reconocido por esa misma sociedad controlada lo hace sentir inevitablemente solo e incomprendido. Esto se evidencia en el capítulo 19 cuando Kougami y el profesor Saiga analizan la personalidad de Makishima, su pensamiento anarquista, su carisma y, por último, su sentimiento de soledad al no ser reconocido por el Sistema Sibyl. “Un niño que no fue aceptado en el grupo”, así lo clasifica Kougami con sus palabras.

Este sentimiento de soledad se hace evidente cuando se encuentra cara a cara con Kougami en los capítulos finales: este encuentro funcionó como espejo para los dos, ambos proyectando la soledad que sufría el otro. Los pensamientos antisistema y las emociones de tristeza de Makishima son contradictorias, sin embargo, esa vulnerabilidad y necesidad de

reconocimiento social es lo que construye el lado más humano del personaje, a pesar de su innegable crueldad y egoísmo. Makishima Shougo termina asesinado a manos de Kougami.

*Quiero ser testigo del esplendor del alma humana. Quiero averiguar de una vez por todas si eso es digno de admiración. Sin embargo, cuando los humanos se basan en el Sistema Sibyl sin considerar lo que realmente quieren, ¿tienen algún valor?* Shiotani N. (director) & Urobochi G. (guionista); Psycho Pass, temporada 1, episodio 11, minuto 16:20.

### **Animé y manga a lo largo de las décadas: transformaciones desde la globalización**

No sólo el manga es la historieta japonesa ni el anime es la animación del mismo origen, sino que ambos deberían ser considerados como un preámbulo a la cultura japonesa tanto para quien la disfruta como para el que recién comienza a conocerla: es una entrada a la historia, los símbolos, la estética, religión, costumbres japonesas, etc. Sin embargo, al mismo tiempo, se muestra una versión idealizada de la vida, mediante la fantasía se llega a una utopía donde todo es perfecto o los problemas se solucionan de manera fácil. Por lo tanto, desde esa imagen perfecta y fantástica se puede ahondar en la realidad de la sociedad japonesa y ver los contrastes entre ese sueño ensalzado y la presión social en Japón con respecto a los aspectos del futuro laboral y status social.

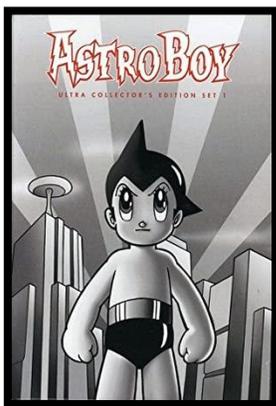
El manga (afianzado en el siglo XIX) y el animé (siglo XX) han dejado su huella en la escena artística, primero en su Japón natal y luego en el mundo gracias a la difusión de los canales de televisión y, actualmente, de la conexión a internet. Manga (漫画) se “traduce literalmente “dibujos caprichosos” o “garabatos” y quienes lo dibujan reciben el nombre de mangaka.” Cobos, Tania Lucía (2010, p. 2). Ozamu Tezuka fue el primer mangaka que publicó unas historietas basadas notablemente en el estilo de arte de Walt Disney por los rasgos de personajes como los ojos y la serialización por semana. En 1952, publicó el primer manga propiamente dicho llamado Astroboy por lo tanto, Tezuka pasó a ser considerado como el padre del manga.

En sus principios, el manga y anime han sido esparcidos a los ciudadanos como un medio de escape fantasía de las penurias de la Segunda Guerra Mundial y, al mismo tiempo, era un medio donde se daba a conocer las acciones del Imperio para que gente adulta y niños estén informados de las mismas. La actualidad no es la excepción si hablamos del primer aspecto, ya que debido al estilo de vida atareado del japonés promedio donde las exigencias laborales son más altas debido a la disciplina del mismo país y de las personas que crían a sus hijos de manera recta, por lo tanto, los ciudadanos encuentran una distracción de su vida y presiones diarias a través del anime y manga.

El anime ha dado sus primeros pasos empezando con cortometrajes de apenas unos segundos de duración a principios del siglo XX, logrando con las décadas largometrajes. El primer corto animado fue Katsudo Shashin en 1907 de duración de tres segundos; el primer animé como tal lo realizó la empresa Tennenshoku Katsudo Shashin (Tenkatsu, nombre acortado más conocido) de nombre Imokawa Mukuzo Genkanban no Maki, contó con cinco minutos de duración y fue presentado en teatros al público. “Se caracterizó por ser única en su tiempo, silenciosa, en celuloide, dibujado a mano directamente sobre la película” Cobos, Tania Lucía (2010).



*Katsudō Shashin (1907)*



*Tetsuwan Atomu/Astro Boy (1963)*

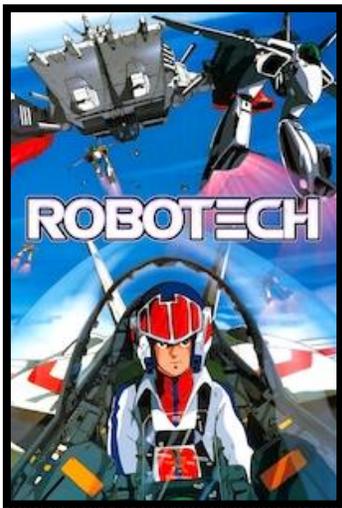
La gran entrada a la televisión del anime fue en la década del '60 con la transmisión del programa Otogi Manga Calendar, fue una de las primeras series de televisión animé de capítulos de tres minutos de duración (p. 254). Sin embargo, no fue hasta la transmisión de Astro Boy (Tetsuwan Atom) en 1963 que el animé alcanzó límites internacionales y con capítulos de 30 minutos de duración. Astro Boy fue el anime que introdujo la estética ya conocida del anime en general y en el cual ciertos factores de la trama narrativa se repiten en los animes actuales, como en este caso es el de un protagonista héroe que pelea contra villanos y que su historia trae mensajes positivos y motivadores. Durante su infancia, el creador de Astro Boy, Osamu Tezuka, sufrió los horrores de la Segunda Guerra Mundial. Esta vivencia marcó considerablemente su sensibilidad, y por ende, su obra. A raíz de este terrible suceso se

propuso transmitir mensajes humanitarios y optimistas a través de sus creaciones. Astro Boy cobró vida mientras el Japón de la posguerra se reconstruía y pronto se convirtió en un héroe nacional para las generaciones que crecieron en ese contexto hostil.

El animé recién llegó en la mitad de la década de los '70 a América Latina por canales de transmisión abierta. Los primeros en emitirse fueron el ya mencionado Astro Boy y Heidi (Arupusu no shojo Heiji); sin embargo, su popularidad comenzó a crecer en los '80 con Robotech, Mazinger Z y Candy Candy. En Argentina vino en 1986 y al año siguiente se estrenó la película en cines, siendo Robotech el anime más popular de la década. Todos los animes de esa época llegaban a América Latina con traducciones previas de Estados Unidos y luego se los doblaba a español latino, por lo tanto, diversos aspectos enunciativos sufrieron modificaciones, esto



*Candy Candy (1976)*



*Robotech (1985)*

Alonso Martínez Germán llama el proceso de occidentalización. “Los animé se vieron sustancialmente modificados, primordialmente en aspectos lingüísticos, con el fin de que pudiesen adaptarse a ciertos horizontes de expectativas propios de los espectadores occidentales.” Martínez Alonso (2013, p. 171). El autor da de ejemplo el caso de Robotech donde a todos los personajes se le cambiaron sus nombres a uno norteamericano, aún cuando en la historia original había personajes de diversas nacionalidades. También en los '80 comenzó a comercializarse merchandising de las series más populares, sobre todo figuras de acción, y también ambientes donde

circulaba material no oficial como las series en su versión original. La venta de estos materiales como también los tomos de manga desde España fueron desarrollándose hasta alcanzar su apogeo en la década de los '90.

El proceso de globalización tuvo que ver en cuanto a la distribución del anime mundialmente se trata, sin embargo, no podemos centrar dicho proceso en sólo en cuestiones económicas y tecnológicas. La globalización es descrita como un proceso donde

la interdependencia de los países, ya sea desde a nivel económico y a nivel tecnológico difumina las fronteras debido a la liberación del mercado predominante, por lo tanto, los países logran mimetizarse para ser uno solo: sin embargo, como se decía anteriormente, no se le debe encasillar en eso. Observar el lado cultural también es importante, ¿las culturas también se han mimetizado para ser una universal? Desde el lado del mercado del anime/manga, primeramente, en el proceso de occidentalización de anime anteriormente mencionado el doblaje de EEUU cambió varios significados del idioma original japonés para adaptar los sentidos asiáticos a los norteamericanos porque son los hegemónicamente predominantes, para hacer sentir los objetos de consumo más cercanos al público consumidor.

Sin embargo, actualmente con la existencia de los fansub en internet que traducen directamente del idioma original sin intenciones de modificar la forma de expresarse japonesa y mantener la esencia asiática, es decir, ahora se puede disfrutar del anime de la forma más pura posible (ejemplo: no se oculta el uso de los sufijos honoríficos en los nombres de las personas (-san, -kun, -chan, etc), esto es importante porque denota que tan cercano es un personaje con otro). Exponiendo este ejemplo con los fansub se quiere expresar que el supuesto de que las culturas se vuelven una sola porque el mundo esta globalizado es falso, ya que detrás de los procesos económicos y tecnológicos de la globalización hay actores sociales que suelen estar invisibilizados; en este caso, los actores sociales serían los fansub que realizan sin fines de lucro traducciones apegadas a la cultura japonesa para difundir su verdadera esencia. Daniel Mato en su texto “Desfetichizar la globalización: basta de reduccionismos. Apologías y demonizaciones, mostrar la complejidad y las prácticas de los actores” (2000) expresa:

*La expresión procesos de globalización nos sirve para designar de manera genérica a los numerosos procesos que resultan de las interrelaciones históricas o actuales que establecen entre sí actores sociales a lo largo y a lo ancho del globo y que producen globalización, es decir, interrelaciones complejas de alcance crecientemente planetario.*

Mato D. (2000: 152)

- **La argentinidad otaku noventera hasta la actualidad**

La Argentina de los '90 se caracterizó por explotar a la televisión como el mayor negocio de la época. Del gobierno de Carlos Saúl Menem hay que mencionar dos grandes aspectos para dar cuenta del crecimiento del consumo de la animación japonesa en el país: uno son las políticas neoliberales entorno a la economía con la Ley 24.192 con la aprobación del ingreso de los capitales extranjeros y la aprobación de la Ley 23.696 de Reforma de Estado que, a su vez, permitió flexibilizar la Ley de Radiodifusión.

La creación de multimedios avalados por el marco legal y económico de la época dieron lugar a la competencia y a la facilitación de las pautas publicitarias a favor del mercado. En el ámbito nacional, los grupos Clarín y Atlántida fueron los mayores beneficiarios de las medidas, propietarios de Canal 13 y Canal 11 respectivamente. Heram cita a Becerra para detallar el poder del Grupo Clarín: “tiene una facturación de 1.400 millones de dólares en 2001, convirtiéndose en el quinto holding a nivel nacional. El nicho que permite la expansión es el diario y éste sigue siendo, a través de su capacidad de imposición de agenda, la nave insignia del grupo” (Heram, 2018).

*El incremento del cable es exponencial: a inicios de 1992 sólo el 3% de los hogares de Capital Federal cuenta con el servicio y a inicios de 1994, el 30 %. En las provincias, el crecimiento es del 80% (Heram, 2018).*

No sólo las transmisiones por aire sufrieron transformaciones por su masificación sino sobre todo la televisión por cable. La aparición de canales de televisión para niños fue el factor fundamental para el crecimiento de la popularidad del animé, la compra de las licencias para transmitir animación extranjera tanto estadounidense como japonesa fue creciendo a pasos agigantados tanto de cantidad como de popularidad (oferta - demanda).



La productora Pramer en Argentina lanzó primero The Big Channel que fue uno de los primeros canales infantiles para el país, dedicada a los niños 24 horas al día. En 1995, se creó Magic Kids, también de Pramer, que era similar al anterior pero este canal transmitía producciones propias y una buena cantidad de merchandising desde juguetes hasta revistas.

“Los animé comenzaron a ocupar un lugar central en las programaciones de ambos canales infantiles, que les destinaban múltiples espacios en sus grillas, con repeticiones a la madrugada, la mañana, la tarde y la noche.” Martínez Alonso (2013, p. 173) Las primeras emisiones de Magic Kids fueron Saint Seiya o Los Caballeros del Zodiaco, Dragon Ball y Sailor Moon, sumándosele con los años Magic Knight Rayearth y Ranma ½, ya comenzando a vender el anime no sólo para público infantil como en sus primeras apariciones, sino también para el juvenil.

Como se mencionó anteriormente, todo animé venía con una traducción previa en la cual se modificaban enunciados para occidentalizar. Sin embargo, Martínez Alonso destaca el trabajo de la revista Lazer (1997) ya que ésta partió desde el supuesto de que muchas animaciones eran consumidas por audiencias más diversas que sólo la infantil. Además, ésta traía las diferencias entre los animes originales y los editados y/o traducidos para Latinoamérica.

*En este sentido, las coberturas de Lazer condenaban diversas operaciones de supresión registradas en las versiones locales de ciertos animé, que consistían en la eliminación de determinadas escenas con componentes considerados violentos o inapropiados para públicos infantiles (por ejemplo, la exposición de genitales), y que generalmente corrían por cuenta del canal televisivo emisor. Martínez Alonso (2013, p. 174)*



*Revista Lazer, por Editorial Ivrea (1997 - 2009)*



*Locomotion (1996 - 2005)*

No sólo desde la revista Lazer se desmentía el supuesto de que el anime era sólo para niños, el canal Locomotion empezó sus transmisiones a finales de 1996 con animaciones tanto japonesas como norteamericanas, en su mayoría enfocadas a un público joven-adulto. Su eslogan era “La animación ya no es sólo cosa de niños”, a partir de las 20 horas volcaba enteramente su programación para los adultos. Incluso transmitieron un corto llamado Adultito donde se reforzaba esta idea: en el episodio

2, el personaje Adultito habla con un niño que repite el slogan de Locomotion y se lamenta porque ya no podrá ver dibujos.

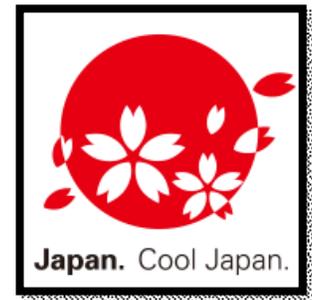
Adultito lo trata de imbécil y le explica que la animación puede ser “tanto para la gente madura como yo y para los idiotas como tú” subido en el canal LocomotionForever en Youtube, Adultito 02, 11 de febrero de 2010. Locomotion fue quien emitió animes considerados de culto para los fanáticos como Neon Genesis Evangelion, Cowboy Bebop y Ghost in the Shell.

Martinez Alonso llama al momento actual del anime como “la multiplicación”. Si bien anteriormente el medio de difusión más popular era la televisión y los canales infantiles, en internet abundan los sitios web con servicios de streaming legales o páginas ilegales que recopilan animés y mangas traducidos por los grupos llamados fansub quienes gratuitamente o por donaciones se encargan de esta tarea de y para fanáticos de la animación japonesa. Por lo tanto, gracias a estas maneras de acceder, el animé y manga ha pasado a ser algo que sólo los que tenían acceso a cable podían disfrutar a tener alcance global, inmediato y siempre disponible en varios dispositivos y/o aplicaciones, e incluso tener los capítulos estreno de Japón a sólo unas horas de diferencia.



*En este panorama adquieren una notable relevancia los fansubs, equipos colaborativos de aficionados que traducen y subtitulan series de manera no oficial, y que hasta el desarrollo de Internet veían limitada su circulación a los circuitos under de video. En la actualidad, es posible encontrar múltiples equipos colaborativos de fansub, de diferentes lugares del mundo... que traducen, día a día, miles de series, y las comparten en foros, sitios web y espacios destinados a su difusión. Esto permite que miles de consumidores de animé puedan ver series, en su idioma original, con solo algunas horas de diferencia, con su emisión original en Japón. Martínez Alonso (2013, p. 175)*

La exportación de las animaciones japonesas se vio muy favorecida cuando la imagen de Japón comenzó a cambiar: un país definido por su poderosa economía y su identidad corporativa empezó a sustituirse por la imagen de un Japón moderno y juvenil, conocido como Cool Japan en inglés. Un Japón productor y exportador de bienes culturales, principalmente la gastronomía, la moda, la música pop, manga, anime y videojuegos, que con los años, especialmente desde la entrada en el nuevo milenio, han pasado a formar parte de la cultura popular global. Este cambio de perspectiva fue debido a la caída del modelo económico-inmobiliario de burbuja de Japón en la cual sufrió de un gran aumento en la tasa de interés frente a la superación de la valorización del dólar frente al yen como moneda en la década de los '90. Así fue como los productos culturales japoneses como música, anime, videojuegos fueron el principal provecho económico al aumentar considerablemente las exportaciones, esto traduciéndose en una forma efectiva de salir de la crisis económica.



La industria de la animación japonesa está prosperando actualmente. Según el último informe de la Asociación de Animaciones Japonesas (AJA por sus siglas en inglés), la industria registró 2.1527 billones de yenes en sus ventas. Dicha cantidad (alrededor de 20 mil millones de dólares) representa un aumento del 8.1% con respecto al año anterior y un nuevo récord.

*El caso de Internet es muy significativo en la distribución de la animación nipona, ya que posibilitó no solo el incremento en la cantidad de animaciones que pueden consumirse fuera de Japón, sino, también, la calidad de trabajos que circulan, pues, en otras épocas se*

*podían consumir solo largometrajes mainstream y/o enlatados con una década de antigüedad a través de la televisión de aire.* Meo Analía Lorena (2016)

- **¿Qué es lo que hace al anime distinto a otras animaciones?: su identidad y comunidad**

- Identidad

Hay varios factores que permitieron el éxito del anime mundialmente y para que llegara al nivel de popularidad de la hegemónica industria de animación estadounidense. Uno de estos factores fue la estética de sus personajes: los ojos grandes, el cabello de llamativo color y peinado y las expresiones faciales de los personajes. Osamu Tezuka, considerado el padre del manga, para el diseño de sus personajes como Astroboy o Dororo utilizó los característicos ojos grandes inspirados en las películas animadas de Disney debido a que para él esa forma del ojo permitía una mayor expresividad de las emociones.



Respecto al punto anterior, la clave de la buena recepción del público anime, manga y los videojuegos japoneses se debe en buena parte al hecho de que los creadores japoneses tradicionalmente han diseñado productos *mukokuseki*, literalmente “sin nacionalidad, sin estado”. Es decir, sin marcas culturales que los identifiquen como japoneses, con el fin de garantizar una mejor acogida en otros países. Más allá de las posibles referencias que pueden tener los animes hacia la mitología, historia, aspectos culturales menores del propio Japón o de la presentación de un personaje reservado y tímido, el anime y manga refleja más bien la expresión de los deseos ocultos de la sociedad japonesa: ésta se caracteriza por la imagen de eficiencia, orden y disciplina, es considerado importante adaptarse al ambiente y no sobresalir del entorno social así no se corre el riesgo de romper la armonía grupal que es siempre buscada; todos estos aspectos son llevados tanto al ambiente laboral como el

personal. La fuerte presión social de los japoneses es desahogada mediante la fantasía idílica que ofrece el anime o, en el peor de los casos, con el suicidio. Japón es uno de los países con mayor tasa de suicidios anual con 19.959 entre hombres y mujeres en el 2019, el suicidio es considerado un problema social por parte del gobierno japonés debido a su alta tasa en comparación a la de natalidad que es sumamente baja con 864.000 bebés nacidos, el más bajo desde que comenzaron los registros en 1899.

Debido a su crisis social, los japoneses actualmente (2010 en adelante) han preferido consumir animes del género *isekai* (nuevo mundo) o *harem* volviéndolos extremadamente populares, generando en el espectador un efecto de proyección, es decir, sentirse el protagonista de cada trama: el primero con la premisa de un protagonista siendo teletransportado o reencarnado en un mundo de fantasía donde logra convertirse en héroe y el segundo donde el



*Isekai Quartet*, 2 temporadas (2019 - 2020)

protagonista (frecuentemente un varón joven, pero también puede ser mujer aunque a éstos anime se los llama *harem inverso*) lleva una vida normal y alegre



*Monogatari Series*, 10 temporadas y 3 películas (2009 - 2018)

donde éste empieza a relacionarse con varias mujeres que pronto se convierten en sus opciones amorosas y vive diversas situaciones cómicas y románticas con cada una. Ejemplos de anime *isekai*:

Overlord (2015), Tate no Yuusha no Nariagari (2019), Re:Zero kara Hajimeru Isekai Seikatsu (2016) y Kono Subarashii Sekai ni Shukufuku wo! abreviado como Konosuba (2016), tan populares fueron los mencionados que protagonizan un spinoff cómico llamado Isekai Quartet. Ejemplos de anime *harem*: Monogatari Series (2009),

Gotoubun no Hanayome (2019), Bokutachi wa Benkyō ga Dekinai (2019) y High School DxD (2012).

Además de la apariencia identificatoria y diseño de personajes del anime, la narrativa es algo que no se debería de ignorar. Esta misma se enfoca en el desarrollo de los personajes quienes son imperfectos, que pueden encaminarse para mejorarse a sí mismos (como en la mayoría de los anime del género Shonen) o los que por razones intencionales o no eligen el camino moralmente dudoso (ya representado en géneros más adultos como el Seinen o Josei). Las tramas generalmente son más complejas y elaboradas, también en el anime es común el uso de giros argumentales inesperados dejando impacto en el espectador, en cambio de la animación norteamericana episódica que se centra en realzar la figura del héroe y como vence valientemente al enemigo del día.

*El éxito del anime y manga en Latinoamérica se aborda desde tres perspectivas: el diseño de animación, la forma narrativa, y las historias y sus personajes. “Los héroes puros e incorruptibles, con una pauta de acción fija, previsible e invariablemente correcta generan el mismo desinterés que una prédica moralizante. Los grandes relatos pierden popularidad, mientras la ganan las historias momentáneas, con personajes de ánimos variables e imperfectos, incluso, insoportablemente caprichosos como el de Sailor Moon. El personaje frío y sin contradicciones es muy poco valorado, prefiriéndose la emotividad, la fantasía, la acción inesperada y un héroe capaz de cometer errores”.* Lucía Cobos (2010) citando a Papalini (2006: 43).

➤ Comunidad

El término “otaku” no siempre es bien recibido tanto por los fanáticos japoneses como los latinoamericanos: en Japón, la palabra otaku se utiliza para definir a una persona con un fanatismo obsesivo en cualquier ámbito (electrónica, armas militares, grupos de música, etc), no solo de anime. En cambio, en Latinoamérica sólo se usa el término para fanáticos de anime y manga. A pesar de los diferentes significados, los otakus internacionalmente no tienen una buena imagen a nivel social y mediático, es más, hasta se los estigmatiza. Álvarez Gandolfi lo mira desde la manera sociológica, como es que se construye la imagen del otaku en los medios de comunicación y en la discusión de que si son “útiles” o “deseables” en la sociedad:

*En un trabajo anterior (Borda y Álvarez Gandolfi, 2014) se señaló que, en Argentina, las distintas representaciones televisivas sobre los fans de los objetos de la cultura de masas japonesa tienden a ponerlos en escena a través de estereotipos y a estigmatizarlos como portadores de patologías en tanto*



*“solitarios”, “obsesionados”, “excesivos”, “recluidos”, pertenecientes a un “entorno extraño”, “peligrosos” que están inspirados por “cultos oscuros y satánicos”, “vagos” que realizan actividades “inútiles” como “ver dibujitos” todo el día” y “no estudiar ni trabajar”, “enfermos” que pueden perder el sentido de la realidad al sumergirse en mundos ficticios, o “ridículos” que gastan dinero en muñecos y “se disfrazan a pesar de ya no ser niños”. Álvarez Gandolfi (2017, p.3)*



¿Los consumos culturales de los otakus hacen que vivan completamente separados del resto de las personas? Teniendo en cuenta el concepto de hegemonía cultural de Gramsci, en el cual la clase dominante dicta que es lo culturalmente aceptable, Hall responde a esta pregunta en su libro “Rituales de resistencia” expresando que las subculturas no viven separadas dentro de la cultura dominante sino

que coexisten con la misma, los miembros de las subculturas viven una vida similar a cualquier persona reconociendo que comparten la cultura de la mayoría. Sin embargo, Hall aclara que las relaciones de poder que sitúan a una cultura determinada como hegemónica tienen que ver por razones de productividad y riqueza siendo esta la razón de las desigualdades de poder en la escala de “poder cultural”:

*La pertenencia a una subcultura no puede protegerlos de la matriz determinante de experiencias y condiciones de vida que moldea la vida de su clase en su conjunto. Experimentan y responden a los mismos problemas básicos que otros miembros de su clase*

*que no están tan diferenciados ni se distinguen tanto en un sentido «subcultural».*

“Rituales de resistencia, de Stuart Hall, en Traficantes de Sueños” [artículo web [traficantes.net](http://traficantes.net), sin fecha]

Si bien ni el anime ni el manga son considerados cultura extranjera hegemónica en Latinoamérica (esa sigue siendo Estados Unidos con respecto a la animación), esto no impidió que se generara el nacimiento de la subcultura otaku. Hall menciona en “Rituales de Resistencia” que “las subculturas reproducen los vacíos y las discrepancias entre las negociaciones reales y las «resoluciones» desplazadas simbólicamente”, esto refiriéndose a las negociaciones simbólicas con la cultura hegemónica, aunque no pueden resolver problemas en el nivel material concreto como el desempleo, la lucha de clases sociales, etc. Los vacíos que encuentran las subculturas los resuelven de manera simbólica e imaginaria mediante la expresión cultural ya sea artística, vestimenta, actitud, etc, y así construyen su lugar en la sociedad.

El consumo cultural del anime y manga fue lo suficientemente influyente en muchas partes del mundo, ya sea Estados Unidos o Latinoamérica, para que incluso se realizaran reuniones improvisadas por los otaku hasta convenciones internacionales como Comiket y concursos de cosplay con premios en efectivo y viajes a Japón. No solamente en persona, sino que la subcultura otaku ha ganado fuerza gracias a internet debido a la distribución gratuita de los capítulos de manga y anime traducidos por los fansub, por consiguiente, las comunidades ya sea desde las redes sociales (grupos o páginas de facebook, twitter), los mismos fansubs que publican su trabajo de traducción ad-honorem, cosplayers ya sea desde el hecho de hacer al disfraz en sí o las fotografías artísticas del mismo, páginas de fanarts (pixiv, deviantart, tumblr, danbooru), aplicaciones para sociabilizar con otros otakus como Anime Amino y páginas donde fanáticos crean sus versiones escritas propias de la historia original llamadas fanfiction (fanfiction.net, wattpad, etc); eso sin contar la viralización de memes



*Cosplayers del anime/manga Jojo's Bizarre Adventure*

los cuales muestran el sentido del humor dentro de la comunidad tanto de un anime en concreto como para burlarse de sí mismos, estos memes también demuestran ciertas habilidades con la edición de imagen y video.

Todo este movimiento genera no sólo nuevas y variadas expresiones de arte de los fanáticos, sino que crea una nueva identidad de la cual apropiarse tanto en redes sociales como en la realidad y nuevos vínculos sociales basados en, no sólo un pasatiempo, sino en reconocimiento y aceptación social en un grupo distinto al resto, en síntesis, un sentido de pertenencia. Todas estas nuevas expresiones de arte mantienen el interés de las personas fanáticas, incentivan su creatividad, se nutren de conceptos y culturas lo cual aumenta su conocimiento y desarrolla su sensibilidad artística, haciendo al Otaku no sólo un consumidor de manga y anime, sino con *prosumidor* con su participación en lo que Jenkins llama “cultura democrática”.



*Los formatos tecnológicos que llevan a la democratización de los medios de producción y consumo son el caldo de cultivo en el que se genera la boyante subcultura otaku, que más allá de las formas de expresión que más atención mediática atraen (cosplay y convenciones), comprende negociaciones (apropiaciones y transformaciones) textuales que, merced a los sinérgicos vínculos con la industria del anime, se integran en su identidad estética. Loriguirillo Lopez (2019: 11)*

## ¿El arte es sólo mercancía ahora? Transición del concepto de Industrias Culturales

A lo largo de la historia, el concepto de Industrias Culturales ha sufrido transformaciones de las cuales tienen que ver con su contexto histórico y la solidificación o legitimación del capitalismo como sistema económico hegemónico. En esta sección se tratará la comparación de las ideas pioneras de Adorno y Horkheimer donde los límites y el radicalismo de las mismas son su marca característica, donde el arte es un bien que no todos pueden acceder ni comprender, y su transformación a una idea más flexible de cultura como recurso y producción mercantil simbólica, ésta es producida en serie y más abierta al público, existe una retroalimentación de las industrias productoras y sus consumidores ahora activos gracias a las nuevas tecnologías que permiten el contacto a tiempo real.



Según la teoría de la Industria Cultural de Adorno y Horkheimer, la cultura ha perdido su valor debido a que pasó de ser algo intelectual e idiosincrático a sólo una mercancía en serie. El arte ha sufrido una especie de devaluación debido a que el sistema capitalista ha arrasado con la esencia del mismo, por lo tanto, “ya no tienen más la necesidad de hacerse pasar por arte. La verdad de que no sirven más que negocios les sirve de ideología” Adorno y Horkheimer, (1947).

Tal como en el sistema capitalista, el arte que se opone a la Industria Cultural solamente puede sobrevivir si encaja en el mismo sistema al que repudia. “Una vez que lo que resiste ha sido registrado en sus diferencias por parte de la Industria Cultural, forma parte ya de ella, tal como el reformador agrario se incorpora al capitalismo” Adorno y Horkheimer, (1947). Es técnicamente imposible salir de lo que ofrece la Industria puesto que los productos están todos clasificados de manera cuidada para que diferentes tipos de públicos siempre tengan algo de entretenimiento, para así mantenerlos controlados y cuantificados de manera ordenada, por lo tanto no existe una escapatoria. “Para todos hay algo previsto, a fin de que nadie pueda escapar; las diferencias son acuñadas y distribuidas artificialmente. El hecho de ofrecer al público una jerarquía de

cualidades en serie sirve sólo para una cuantificación más completa” Adorno y Horkheimer, (1947).

Antes de seguir ahondando en la idea de la Industria Cultural, se debe tener en cuenta en la época en donde se ha desarrollado la teoría, por lo tanto, la influencia de un ambiente completamente controlado por el poder hegemónico de turno (en su caso la Segunda Guerra Mundial) fue fundamental para dar cuenta de la manera catastrófica que veían los autores, en su momento, el nuevo panorama del arte. Domin Choi, profesor y crítico de cine, escribe sobre Walter Benjamin y como este último explica que, en realidad, no se desvaloriza el arte en sí, sino más bien que se eleva una técnica de reproducción cultural anterior debido a que es la más cercana al público, en otras palabras, es más bien un efecto de nostalgia, esto Benjamin lo llama “crisis de la experiencia”. El avance de la tecnología ha generado choques en las experiencias de las personas dividiendo a quienes se adaptaron a ellas de forma fácil y a los que aún añoran el panorama anterior debido a que lo sienten más cercano: “Por lo general, cuando surge una nueva técnica de reproducción, la técnica anterior aparece más aurática... Parece que la técnica anterior está más cerca de nosotros. eso es nostalgia y tiene que ver con la crisis de la experiencia.” Choi (2018, p. 141)



Al dar cuenta de los avances tecnológicos de los siglos XX y XXI, el acceso a la cultura y a la información en general ha evolucionado de manera exponencial. Analía Lorena Meo (2015) cita a Frederic Jameson (2012) en el cual señala que “la fuerza del análisis de la industria cultural que hacen Adorno y Horkheimer [...] reside en su demostración de la inesperada e imperceptible introducción de la estructura mercantil en la propia forma y el contenido de la obra de arte misma” (p. 361). Esto relacionándose con el concepto de crisis de la experiencia de Benjamin.

Por su parte, el texto de Meo propone pensar las Industrias Culturales no sólo de la manera en que lo hacían Adorno y Horkheimer: se debería ampliar la mirada sobre las mismas; esto quiere decir que no sólo se enfoque desde el lado de la alienación usando la cultura (mirada pesimista), sino que se tome a la cultura mediante el concepto de dos

autores: Yúdice que toma a la cultura como un recurso y Rama como una producción mercantil simbólica. Yúdice resalta el fenómeno de la globalización del cual la cultura fue transformándose en un recurso para la mejora del ambiente social y económico por la mayor distribución de bienes simbólicos a nivel mundial. Rama pone en conjunto a los productos culturales y a los medios de comunicación masivos por los cuales ahora se puede analizar a “las reglas y las características que asumen los procesos de producción, distribución, intercambio internacional y consumo de bienes y servicios culturales en aspectos legales, laborales, económicos u organizacionales” Analía Lorena Meo (2015, p.3). Por lo tanto, la autora destaca que, a pesar de la serialización masiva gracias a los avances tecnológicos de los productos culturales, esto no implica que la creatividad se vea afectada (caso contrario a la idea de Industria Cultural de Adorno y Horkheimer) y que el arte sigue manteniendo su valor simbólico y espiritual dando lugar a la vinculación del arte y de las tecnologías sin ninguna clase de contrariedad, además de que la producción en serie del arte ayuda a la sociedad a desarrollarse intelectualmente.

*El concepto de Industrias Culturales ha abandonado hace tiempo las connotaciones que podía tener en su origen, en la obra de Adorno y Horkheimer, o el tono nostálgico y peyorativo que pudo adquirir en ciertas polémicas de los años sesenta, para designar simplemente la transformación de una parte de la cultura, capaz de integrar un trabajo creativo en una matriz tecnológica e industrial para transformarlo en un producto destinado a su venta a un público masivo. Meo (2015) citando a Bustamante (1999, p. 22 - 23)*

Si bien hay que tener en cuenta la mirada positiva, tampoco hay que dejar de lado la alienación que aún se sufre con el sistema de las contemporáneas Industrias Culturales. La autora niega esa parte peyorativa de lo que tiene que ver con la desvalorización del arte por su serialización, pero no refuta del todo lo que es la alienación. Meo nombra a Hartmut Rosa y a su libro *Social Acceleration: a New Theory of Modernity* (“Aceleración social: una nueva teoría de la modernidad”) donde explica una nueva manera de contener a las masas. Como bien indica el título del libro, el nuevo tipo de alienación tiene que ver en la aceleración social: las nuevas tecnologías han tomado gran importancia a la hora de manejar nuestro tiempo y espacio, por lo tanto, esa es la manera de mantener controlada a

la sociedad hoy en día. El intento de conquista del tiempo y espacio se convirtió en una realidad, las herramientas tecnológicas parten de una promesa de ayudarnos a hacer tareas difíciles en menos tiempo y así realizar otra en simultáneo (tiempo) y la invasión de espacios privados e íntimos donde uno antes desconectaba de las tareas de la vida diaria (espacio).

*... la aceleración social está a punto de pasar ciertos umbrales a partir de los cuales los seres humanos se convierten necesariamente en enajenados no solo de sus acciones, de los objetos con los que trabajan y viven, de la naturaleza, del mundo social y sí mismos, sino también de tiempo y espacio en sí mismos (p. 83) (6). Meo (2015) citando a Hartmurt (2013)*

No sólo eso, la aceleración social también tiene que ver con el tiempo y la capacidad de adaptación que tienen las personas a las siempre cambiantes nuevas tecnologías. Las empresas multinacionales no paran de desarrollar nuevos productos tecnológicos para alcanzar a la competencia y no todas las personas pueden acceder materialmente a ellas ni tampoco aprender a utilizarlas a tiempo debido a la misma rapidez en la que las empresas renuevan su mercancía, dejando productos anteriores relativamente obsoletos.

*Esto se debe a que la creación de nuevas tecnologías genera la necesidad de nuevas competencias, esto quiere decir que no alcanza con tener el dinero para comprar cierto producto o un servicio, sino que hay que aprehender, practicar y asimilar dichas competencias. Por lo tanto, se genera un proceso sociocultural de los nuevos usos de los medios y de las nuevas tecnologías por parte de las personas. Meo (2015, p. 363)*

Por otro lado, Stuart Hall, uno de los exponentes de los estudios culturales (cultural studies), expone que no hay algo como la Industria Cultural, sino más bien que los agentes de poder están en constante negociación entre diferentes grupos, individuos y productos culturales. Si bien no se llega a una total igualdad entre ellos, cada uno puede hacer respetar su identidad y autonomía en un intento de bajar el protagonismo del eurocentrismo. Esto es a lo que Hall llama participación ciudadana:

*Todos los actores sociales tienen cierta capacidad de injerencia en el enjambre de interrelaciones de la cultura (agency). Solamente deben estar conscientes de su momento*

*histórico, de sus recursos materiales e inmateriales, y de qué acciones públicas, textos o eventos pueden propulsarlos. Lafont (2015, p.19)*

Hall no habla más sobre serialización masiva de los productos culturales, sino que, a partir de los años 80, se puede empezar a tratar de reproducción electrónica: ya no sólo se reproducen los contenidos, sino que se reproducen los reproductores que permiten



reproducirlos. El acto de consumo pasó a ser una experiencia individual y autónoma, cada uno decide en que momento y manera consumir el producto cultural. En la teoría de Industria Cultural, se menciona que la serialización masiva es uno de los factores que hacen perder al arte su valor esencial y lo transforma en mercancía sin

alma; esto se descarta cuando de reproducción electrónica se trata. Lafont expresa que para Hall las modificaciones que sufre el contexto social y tecnológico del arte eran natural que sucedieran en la experiencia del consumo en sí por consecuencia. “De esta forma, no hay una sola aura, sino varias, porque cada experiencia con un artefacto cultural, en un contexto sociohistórico distinto, es irrepetible.” Lafont (2015, p. 25). Así los productos culturales no sólo no pierden su idiosincrasia ni valor artístico, sino que en la época actual gracias a los avances tecnológicos el consumo logra una mayor personalización y la experiencia se vuelve algo único para cada individuo.

Como cada experiencia individual puede ser positiva, Benjamin menciona que también la modalidad de reproducción técnica conlleva ciertos defectos: la reproducción técnica, por lo general, se caracteriza por predominar el valor exhibitivo y se pierda el aura del arte en el camino. Por lo tanto, el espectador suele ser uno distraído que sólo quiere pasar un buen momento y no analizar lo que ve. Por otro lado, Choi apunta no sólo al espectador distraído sino a aquel que es testarudo o cerrado intelectualmente; el crítico explica que Benjamin tenía una esperanza en que el espectador distraído fomentara luego una actitud crítica, pero él señala que “la conciencia crítica no sirve para nada, sobre todo si está alienada y es fanática” Choi (2018, p.136).

Gracias a las nuevas tecnologías, la transformación de las nuevas Industrias Culturales da mucha libertad a los espectadores, quienes siempre tienen acceso a nueva información de productos culturales en constante transformación de manera inmediata, siempre que se pueda tener entrada material (computadora, celular medianamente actualizados) para no quedarse atrás en la nueva modalidad de aceleración social. Cabe destacar que el espectador toma cierta responsabilidad al elegir entre las posturas distraída o desinteresada, fanática cerrada o la de prosumidor activo enviando su opinión o, incluso, una versión propia del arte original. A pesar de ciertas restricciones materiales como la clase social o restricciones sociales como la distracción, el fanatismo por una idea o el aprender desde cero a utilizar una computadora o celular, el espectador deja de ser alguien pasivo que sólo absorbe lo que le ofrecen, sino que se permite dudar sobre esa información, investiga para informarse mejor, la apoya de manera activa en redes sociales o deja de consumir el producto terminantemente debido a que no es a fin a sus ideales. Por más de que las Industrias Culturales ofrezcan productos con determinadas líneas artísticas o de pensamiento intencionales, se puede decir que la pasividad del consumidor ha terminado: el espectador toma acción, duda o apoya el producto, crea su propia versión o expresa su aversión ejerciendo la cultura de la cancelación; así es como el prosumidor (productor-consumidor) nace.

- El anime es arte, ¿y negocio?

Normalmente las tramas de ciencia ficción describen mundos distópicos que sirven para criticar la realidad presente, sin embargo, en el anime actual no abundan las temáticas como la crítica social; es más, los géneros que son más populares son más propensos a evadir tópicos que tengan que ver con algo real, lo fantástico es pan de cada día para los animes actuales. Para dar cuenta de esto, el ranking Dimora data que los tres animes más populares en Japón en el 2020 fueron Jujutsu Kaisen, Yakusoku no Neverland (segunda temporada) y la temporada final de Shingeki no Kyojin, ninguno de esos tres tiene tintes realistas sino más bien que construyen un mundo fantástico. Aparte de ser un arte audiovisual, el anime sigue siendo un negocio a la vista de las empresas de animación con el claro objetivo de

llegar al mayor público posible, por lo tanto, lo más rentable es vender aquello que cumpla con el deseo o la necesidad de las personas.

Como todo negocio apunta a un público en específico, se debe hablar de las características del grupo otaku. En Japón el éxito académico y laboral son de suma importancia no sólo para el futuro de los jóvenes, sino para su aceptación social. Muchos japoneses pasan la mayoría del tiempo estudiando para entrar en las mejores universidades o trabajando horas extra que deciden hacer la mayoría de los trabajadores por voto comunitario (debido a su cultura de vida grupal, si alguien decide no hacer horas extra es mal visto por sus compañeros), por lo tanto, debido a la falta de tiempo libre que les queda para sí mismos, las relaciones personales han pasado a ser más bien prácticas que como algo emocional, una vez que cumplen su objetivo los participantes están en toda libertad de cortar toda comunicación.



*Negocio de Akihabara, barrio comercial otaku de Japón, vendiendo mercancía de la 3era temporada de Psycho Pass (2020)*

Para escapar un tiempo de la presión social descrita arriba, el anime y manga ha sido la distensión de realidad más popular debido a las tramas fantásticas que este ofrece y el mercado que está constantemente en expansión ofreciendo nuevos productos de toda clase: figuras coleccionables, peluches,

llaveros, cafés/bares temáticos, postales, etc. El moe, la creación de un personaje y el negocio van de la mano, ya no es tanto la historia que atrapa al público otaku sino es un

personaje de su elección. Los personajes de anime estan creados para ser agradables y generar atracción, por lo tanto, aumentar las posibilidades de vender la mayor cantidad de mercancía. “El proceso se desarrolla de la siguiente manera: los otakus comienzan por consumir una obra que les gusta o conmueve. Sin embargo esta obra es un simulacro en el que los únicos elementos sentidos como sustanciales son los personajes. Esto provoca que los otakus tiendan a consumir todos los productos de los personajes por los que sienten una atracción” Dominique Menkes (2012, p. 55). Dominique se refiere al término simulacro con el concepto de Baudrillard donde las obras artísticas de las sociedades posmodernas

dejaron de tener una obra original y copias, sino que pasarían a ser un simulacro. Por lo tanto, todas las obras artísticas tienen algo de otra obra, así que todas serían un simulacro entre sí y el concepto de original y copia se desintegra.

La atracción por un personaje en específico, que a su vez son simulacros de otros personajes, es una de las principales razones por las cuales el público otaku es un público con gran potencial de aprovechamiento por las empresas, además de la distracción de sus responsabilidades académicas y laborales. “Una vez reconocidos como consumidores de alto potencial, los otakus se han convertido en el objetivo de muchas empresas ya que viven para satisfacer su pasión y están dispuestos a invertir todos sus ahorros en el objeto de su deseo” Dominique Menekes (2012, p. 59). Este fenómeno no solo se centra en Japón, sino en el público otaku internacional donde incluso se ha creado el concepto de waifu

(pronunciación de wife del inglés con la fonética japonesa, significando esposa) y husbando (pronunciación japonesa de husband, significando esposo) en las comunidades de fanáticos en internet: cuando se utiliza el término waifu o husbando para referirse a su personaje favorito, el fanático quiere decir que siente tanto amor por ese personaje que se casaría con él o ella. Los términos de waifu y husbando en otros países se lo toma como algo más lúdico, sin embargo, en Japón esto puede llegar a niveles más altos: no sólo se transmite el amor en las compras de mercancía coleccionable ni en su apoyo abierto por internet, sino que va más allá como, por ejemplo, la práctica internauta de Yome To no Bansen: los otakus se sacan fotos con su mercancía de su personaje favorito como si estuvieran teniendo una cena romántica con ellos. Normalmente este tipo de fotos se suben en redes sociales en fechas sociales importantes como San Valentín y Navidad (la Navidad japonesa no tiene un significado familiar sino es más bien una fecha para celebrar entre amigos o pareja). Esta relación afectiva con sus personajes favoritos es lo que hace a los otakus un buen blanco que hace a las empresas sobre anime cada vez más rentables.

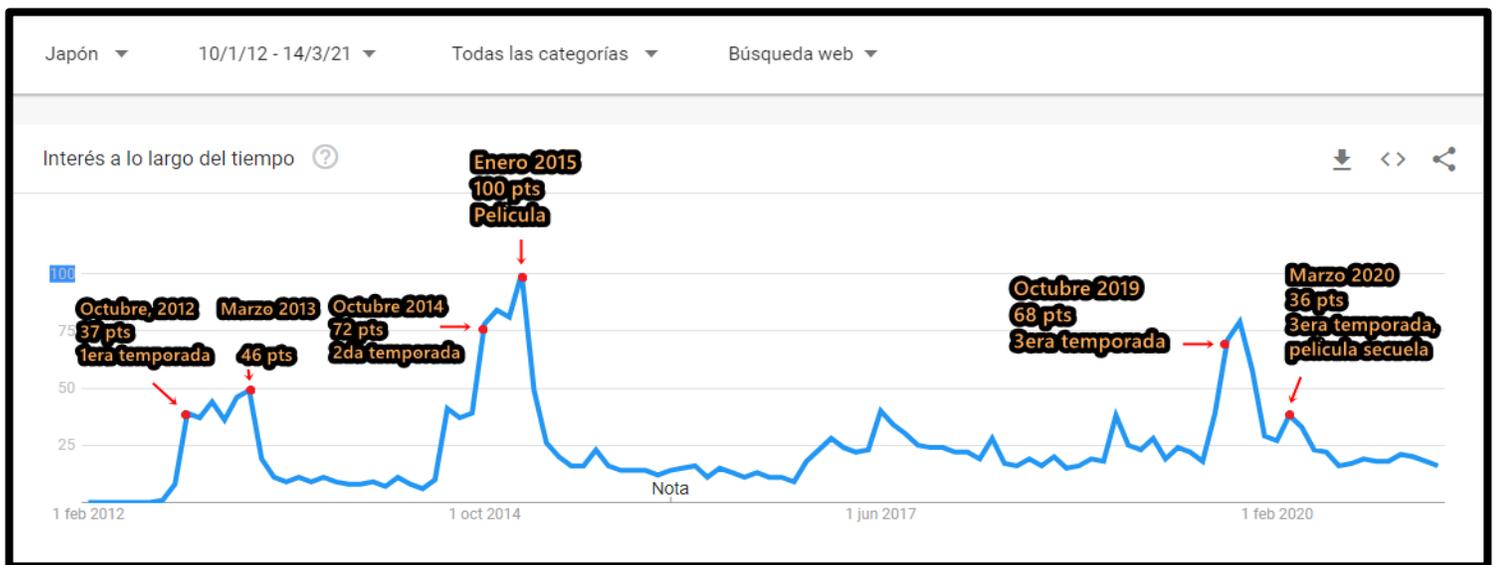


*Poster de Shinya Kougami (Psycho Pass) donde se lo puede apreciar con ropa casual (Japón, 2020)*

En el panorama del anime actual donde lo moe está a la orden del día y los argumentos distan de dar conexión con la realidad, la emisión de un anime como Psycho Pass donde se cuestiona el papel de la tecnología en la vida de las personas es algo significativo si tenemos en cuenta tanto el contexto de los animes emitidos en ese año (2012), la sociedad japonesa con predilección por historias fantásticas y cómo el argumento desarrolla la aparente perfección del Sistema Sybil y los conflictos internos de los personajes por ello.

Algunos de los más populares estrenos del 2012 fueron Jojo's Bizarre Adventure, Another, Chuunibyou Demo Koi ga Shitai, Accel World y Sword Art Online, de los cuales resaltaremos los tres últimos: Chuunibyou se trata de jóvenes que padecen el “síndrome de octavo grado”. este es un término japonés en el que se refiere a adolescentes fanáticos de la fantasía que creen que tienen realmente tienen poderes sobrenaturales; Accel World y Sword Art Online tienen premisas parecidas donde sus protagonistas son jugadores de un videojuego de realidad virtual donde eventualmente terminan absorbidos por ese mundo. Como se puede ver, la mayoría de estas series en emisión tienen el punto en común el favoritismo por historias que construyen mundos de ilusión y eso es lo que complace a la mayoría del público japonés.

Sin embargo, Psycho Pass fue inesperadamente popular, al menos lo suficiente como para producir una segunda temporada (2014), una película (2015), tercera temporada (2019) y su película secuela First Inspector (2020), además del merchandising correspondiente. A continuación, se mostrará un gráfico de Google Trends para dar cuenta de la popularidad de Psycho Pass en Japón relacionándola con la cantidad de veces que se ha buscado el nombre del anime en el buscador homónimo:



Google Trends no mide la cantidad de búsquedas exactas, sino que usa un medidor de interés que da un aproximado de ellas usando un margen del 1 al 100 puntos. Psycho Pass en el momento de su estreno (octubre 2012) no era demasiado popular hasta marzo del año siguiente. Lo que podría decirse el apogeo de la franquicia fue la emisión de su segunda temporada, protagonizada por Akane Tsunemori y su nuevo equipo de trabajo, y el estreno de la película del 2015 que explican el paradero de Shinya Kougami. Desde la emisión de la tercera temporada con un cast de personajes totalmente renovado, aunque manteniendo cierto misterio sobre lo que le pasó a Akane Tsunemori, la franquicia de Psycho Pass mantiene cierto nivel de popularidad pero no el óptimo, más aún con el estreno de la película secuela del 2020 (aunque se debería tener en cuenta la pandemia de Coronavirus pudiera haber influido en los números, Japón nunca contó con confinamiento obligatorio ese año, sino que se le sugería a los habitantes quedarse en su casa y el estado sanitario quedaba a responsabilidad del ciudadano). A pesar de todo esto, la franquicia de Psycho Pass no volvió a obtener la popularidad que tuvo en el 2014 - 2015, sin embargo, hay que considerar que fue bastante popular a pesar de la temática que trata teniendo en cuenta el gusto del público japonés.

## Kawaii como la nueva forma de alienar

En los últimos tiempos tanto en la sociedad japonesa como en la comunidad otaku extranjera se ha popularizado a lo largo de la red el término kawaii (可愛い): 可, se lee ka y puede traducirse por “tolerable”, “posible” o “pasable” y el segundo, 愛, es el kanji de “amor”. La palabra kawaii la utilizan los japoneses para expresar cuando algo les parece lindo o tierno, al parecer no hay demasiados límites para lo que puede considerarse kawaii y cuando algo lo es todos japoneses concuerdan con ello, por lo tanto, no hay discusiones y lo kawaii podría considerarse como una forma de estética deseada, sobretodo objetiva, en Japón. El investigador Romero Leo y el youtuber también licenciado en psicología José Luis Vilardell (más conocido por su alias y nombre de su canal, Kira-sensei) concuerdan en que es más fácil decir que no es kawaii de lo que es.

*Lo kawaii denota un amor, una pasión, una euforia por algo o alguien, pero, en un país donde no es de buen gusto mostrar de manera explícita y en público los sentimientos. De ese modo, expresar que algo es kawaii sería el modo de expresar, literalmente, un amor “pasable” o “tolerable”, esto es: permite expresar pasión por algo sin que la muestra de afecto choque con la convención social del buen gusto o la educación. Romero Leo (2017:*

3)



*Clannad, novela visual apta para todo público, claro ejemplo de personajes moe por su diseño aniñado e historia dulce (2004)*

Normalmente lo que se considera kawaii, ya sea objeto, persona o personaje, comparte las características de ser algo tierno, aniñado, inocente, amable, vulnerable, puro y sin connotaciones adultas, como si fuera algo inspirado en la época de la infancia o pre-adolescencia y que permanentemente emana ese aura. Sin embargo, hay que aclarar las pequeñas diferencias de un término que está

relacionado al de kawaii y es el de “moe”: el término “moe” está relacionado con el de kawaii, puede compartir o no las características de lo que se considera kawaii, pero su

diferencia principal es que normalmente hace referencia a personajes de anime y

videojuegos, los sentimientos que puede despertar el moe son desde ternura o apego hasta una atracción sexual. Por lo tanto, kawaii puede considerarse a un ámbito en general y lo “moe” es más relacionado con el entretenimiento como manga, anime y videojuegos, en concreto, a los personajes de los mismos. Lo “moe” que puede tener cada personaje se puede relacionar tanto desde su apariencia (usar anteojos, orejas de gato, disfraz de sirvienta, mechón de pelo parado o “ahoge”, etc) como desde su arquetipo de personalidad (ser primero rudo pero luego tierno cuando se genera cercanía llamado “tsundere”, ser primero tierno y luego mostrar locura y violencia llamado “yandere”, etc).

Lo kawaii y lo moe está estrechamente relacionado a esta valorización de las características de la infancia. Los orígenes de la estética kawaii es en la década de los ‘70: además de su aparición en el manga y el anime, los estudiantes universitarios de esa época estresados, presionados, abrumados por sus estudios y pensamientos de futuro laboral comenzaron a escribir de forma más infantilizada, es decir más redondeada, reemplazando palabras con dibujos (emoji) y la utilización de palabras extranjeras del inglés, francés o alemán, como una forma de rebelarse ante los parámetros de la sociedad japonesa recta, competitiva y disciplinaria. Los gestos, la manera de hablar y las expresiones faciales también fueron de ayuda para esta particular rebelión donde se reivindica a una etapa de infancia perdida o truncada por esta misma sociedad restrictiva.

*Tal y como está diseñado el sistema educativo japonés, los niños, desde una edad bastante temprana, son responsables de la posibilidad de un futuro más o menos prometedor. Debido a este tipo de situaciones, al igual que en el medio escrito, poco a poco lo kawaii también empezó a manifestarse en otras formas de expresión, como la de los gestos y la expresión facial. Romero Leo (2017: 5)*

¿Cómo aplica este concepto del anime/manga a las Industrias Culturales actualmente? Lo kawaii está y estuvo presente en todo aspecto de éstos y en sus ramificaciones, ya sea en películas, videojuegos, música, publicidad, etc. En Japón, si un producto no tiene connotaciones de ser algo kawaii va a ser considerado difícil de vender o casi imposible. Muchos de los productos del día a día tienen una imagen de algún personaje de anime relacionado a ese producto y ese personaje es lo que hace que el objeto a vender sea fácilmente reconocible en el público japonés. Lo kawaii, curiosamente, pasó de ser un

agente opositor a las reglas sociales japonesas reivindicando una infancia propia interrumpida para pasar a ser el factor fundamental en todas las estrategias de mercadotecnia del país.

*...la asunción del fenómeno y su exposición al público como “gancho” publicitario del movimiento Cool Japan no habría sido más que otro ejemplo de cómo la sociedad y su mercadotecnia asumen, sin complicaciones, las formas contraculturales que afloran en su seno. Esto es, el sistema “absorbe” y reutiliza los mismos materiales con los que se le combate. Romero Leo (2017: 7)*

➤ Elementos kawaii en Psycho-Pass

Ciertas contradicciones pueden reflejarse en el diseño de algunas cosas de Psycho-Pass con el pensamiento del director jefe Katsuyuki Motohiro, siendo que éste mismo ha declarado en una entrevista, subida a la web de Weekly Playboy de la editorial Shueisha, que ha privado a todos sus trabajadores el hecho de decir la palabra “moe” (tierno) en las reuniones de trabajo: “Motohiro ha revelado que cuando estaban de reuniones por el anime prohibió terminantemente la palabra “moe”, ya que su intención era ir a contracorriente de las tendencias actuales del anime. Como resultado, decía entre risas que la serie solo puede ser “o un éxito rotundo o un fracaso absoluto”, sin posibilidad de término medio. Con los siguientes ejemplos ilustrados, se demostrará que puede haber una excepción a la regla a pesar de la prohibición “terminante” de la palabra “moe”:

Empecemos con una comparación del diseño de dos personajes femeninos de edad cercana: Akane Tsunemori (22 años) protagonista y personaje relevante en la trama y Kunizuka Yayoi (24 años) personaje secundario y subordinada de Akane.



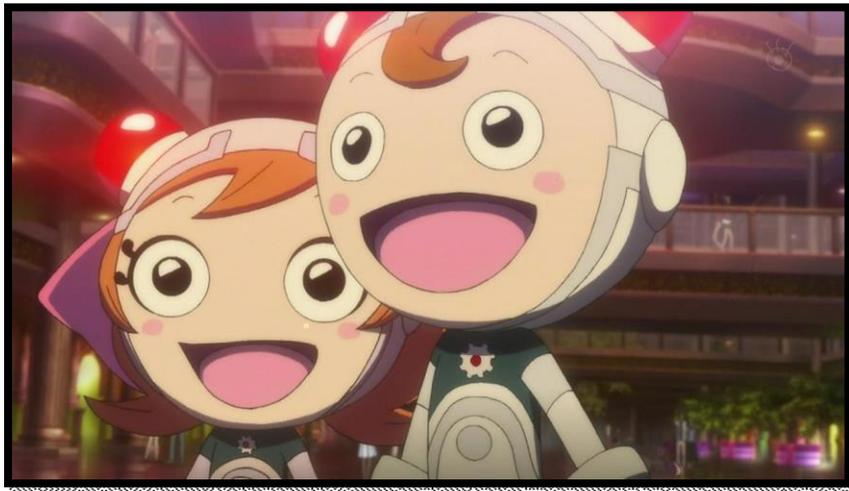
Más allá de que en la mayoría de las veces los diseños de los personajes de anime son congruentes con su personalidad (en este caso, Akane siendo inexperimentada y algo más dulce que Yayoi y la distancia que impone a los demás), la intención es señalar las decisiones creativas del staff a la hora de diseñar a la protagonista de manera que llame la atención más fácil para el público japonés.

La principal diferencia entre Akane Tsunemori (izquierda) y Kunizuka Yayoi (derecha) es la forma de sus ojos, fácilmente se puede ver como Akane tiene los ojos mucho más grandes y expresivos que Yayoi, las pestañas son ligeramente más largas y la mirada es más apacible, tranquila o agradable. En cambio, la forma de mirar de Yayoi es más severa e incluso fría. El corte de rostro de Akane es más redondeado, por lo tanto, más aniñado que el de Yayoi que es más afilado y menos amigable. El peinado de Akane es mas despeinado, tiene mechones en diferentes direcciones siendo mas descontracturado que el Yayoi que es un cabello perfectamente peinado, liso y atado en una cola de caballo dando a entender su seria personalidad.

A pesar de que el personaje de Kunizuka no cumpla con la mayoría de los factores kawaii como Akane lo hace, ¿es igualmente moe? La respuesta es sí, debido a que no sólo el moe no sólo tiene que ver con la apariencia de un personaje, sino también con su personalidad. El moe es un concepto tan amplio en el mundo del anime que su arquetipo de personalidad entra en el término “kuudere”: “kuu” significa frío y “dere” significa amoroso

o tierno, son los personajes que mayormente son fríos debido a que les cuesta o no pueden expresar sus emociones salvo con sus personas más cercanas, este aspecto de la personalidad de Yayoi hace que se la considere, de manera distinta a Akane, tierna y atractiva.

Otros ejemplos de elementos kawaii a lo largo de este anime son el diseño de los drones llamados Komissa que utilizan para patrullar las calles y el de los avatares que usan los personajes para navegar por internet:



Komissa son los robots que patrullan la ciudad para asegurarse del bienestar de los ciudadanos y que no suba su nivel de estrés, su razón es ser la mascota del Sistema Sybil, por lo tanto, ser la cara amigable y simpática de la policía al público. Los Komissa están diseñados estéticamente para que la gente los perciba como algo que no es amenazante, por eso tienen cara redonda, mejillas sonrosadas y una gran sonrisa, tal como un niño.



Commufield es la red social de realidad virtual del mundo de Psycho-Pass donde todos los integrantes tienen su avatar 3D y se reúnen en salas comunes a socializar. El avatar de la protagonista Akane (derecha) tiene ojos grandes y cara redondeada como ella, aunque de forma más caricaturesca, sus manos no tienen forma humana y ni siquiera tiene piernas debido a que tiene la capacidad de flotar, añadiendo elementos fantásticos. Su ropa es bastante más infantil con colores más llamativos que su yo real, además de su gran moño y pollera con volumen. Su nickname elegido es Lemonade Candy, por lo que esa es la manera en la que ella elige expresar su imagen en internet, de manera aún más tierna. Por otro lado, está el avatar de Shoko Sugawara (izquierda), quien comparte el estilo de gothic lolita con su creadora, vistiendo ropa de la época victoriana con toques de la estética gótica o de terror como el uso del alfiler de gancho como collar. Su sala común está decorada con elementos al estilo halloween ya sea desde tumbas, antorchas y un castillo a las alturas con luces que forman una cara sonriendo maleficamente. Shoko Sugawara es considerada una influencer en su Commufield, es reconocida por sus seguidores como ídola anarquista. Su nickname elegido es Spooky Boogie que combina el estilo de gothic lolita, kemono (animales con cuerpo humano) y un parche en forma de corazón en el ojo. Esta combinación resulta atractiva tanto para sus seguidores virtuales en el anime como para el consumidor de anime real.



## Parte 2:

🔍 El Panoptismo Digital moderno según Psycho ✕   
Pass, (des)control y (des)información



No me los he leído, pero acepto los **Términos y Condiciones**



## **Dos miradas de la modernidad: ¿benéfica o perjudicial?**

Hablar de modernidad abarca diversos aspectos y contextos históricos de los cuales sería complicado e imposible de resumir detalladamente en un sólo apartado, además de que no sólo se explicará en este mismo, sino que se irá exponiendo a medida que se desarrolle el análisis completo de la serie anime a tratar. Por lo tanto, se procederá a explicar a grandes rasgos lo que conlleva el espíritu moderno, cómo esto se puede ver en la época actual y de que manera la tecnología mantiene el aura de la modernidad en las personas contemporáneas.

Para empezar, la modernidad abarca varios períodos históricos: Edad Antigua, Edad Media, Edad Moderna y, actualmente, Edad Contemporánea inclusive. Desde el siglo XV, la humanidad ha adoptado una nueva visión del mundo, transformándola desde su raíz ocasionando una ruptura de paradigmas: el movimiento de la Ilustración pregonó la idea de que todo debía pasar por la ciencia para tener una explicación válida, se dejó a Dios y la religión como centro de verdad para dar con una mirada científica antropocentrista.

La creación de constituciones para asegurar los derechos y las libertades de los individuos, esto acompañado de la Revolución Industrial, los medios de comunicación de masas y el triunfo del capitalismo como sistema económico fueron los factores de mayor importancia para el cambio que significó la modernidad en el modo de vida de la sociedad. Las grandes empresas con maquinaria productiva empezaron a contratar a personas como fuerza de trabajo dejando de lado su valor personal, según Marx, el hombre se ha vuelto esclavo de la máquina.

- **Berman y las contradicciones de la modernidad**

La vida moderna de los siglos XX y XIX, argumenta Marshall Berman, está repleta de contradicciones e inestabilidad. Para describir su idea, el autor usa la frase “todo lo sólido se desvanece en el aire” para describir las contradicciones de la vida moderna y como ningún factor de la misma es permanente. Por un lado, describe la vorágine de la vida moderna que, gracias a los avances de la tecnología, el capitalismo y la ciencia, la

humanidad tuvo más control sobre sí misma generando nuevas relaciones de poder desiguales entre los dueños del capital y el proletariado. Los Estados cada vez más organizados y poderosos cristalizando su burocracia, el comercio expandido internacionalmente en constante oscilación y la monopolización de la información mediante los mass media, la era moderna se hace sentir en los hombres y mujeres modernos que tuvieron que acelerar su vida para adaptarse a este nuevo modo impuesto por la mirada de la humanidad. “Estos procesos de la historia mundial han nutrido una asombrosa variedad de ideas y visiones que hacen de los hombres y mujeres los sujetos tanto como los objetos de la modernización” Berman Marshall (1982: 2)



Por otro lado, no sólo el concepto de la vorágine de la modernidad se debe tener en cuenta para explicar la frase “todo lo sólido se desvanece en el aire”: en relación a las personas como objeto de la modernización, Berman escribe sobre los pensamientos de Marx de la consolidación del sistema capitalista, la modernidad y la contradicción que ésta conlleva: las máquinas que en un principio fueron creadas para facilitar y acortar tareas laborales ahora son las que provocan el agotamiento y la pobreza de los humanos. “El dominio del hombre sobre la naturaleza es cada vez mayor; pero, al mismo tiempo, el hombre se convierte en esclavo de otros hombres o de su propia infamia” Berman citando a Marx (1982: 6). La modernidad que al principio prometía infinidad de opciones y libertad de acción es la que luego perpetua relaciones de poder desiguales al separar cada vez más a las clases sociales. Por esto todo se tiñe de su contrario, la aceleración de la vida cotidiana hace difícil el poder adaptarse a un modelo que está en constante cambio, por todo lo mencionado anteriormente Berman resume los valores de la modernidad con la frase “todo lo sólido se desvanece en el aire”.

Berman en su libro retrata las diferentes formas en que los intelectuales de los siglos XIX y XX ven a la modernidad, es decir, los puntos de vista contrarios y cómo Berman piensa sobre eso. Se pasará a detallar, pero a grandes rasgos se puede decir que la modernidad se percibe sólo de manera positiva o negativa, para el autor es difícil encontrar un punto medio

conciliador entre ambos puertos e incluso crítica al pensamiento positivo por carecer de profundidad.

Los pensadores del siglo XIX se dividían en dos: Berman llama “futuristas” a los que miraban a la modernidad con buenos ojos y, por otro lado, estaban los críticos del nuevo panorama. Como se explyaya más en la mirada crítica, primero el autor describe al pensamiento de los futuristas: después de la Primera Guerra Mundial, los científicos sociales norteamericanos desarrollaron tecnología para exportar al Tercer Mundo, incluso su trabajo estuvo subvencionado por diversas fundaciones y del mismo gobierno estadounidense de forma generosa. Los futuristas tenían una especie de enamoramiento con la idea de la modernidad, veían a la fábrica como un modelo de vida a seguir para los hombres y mujeres modernos dejando poco espacio a la autocrítica. Berman cita al psicólogo social Alex Inkeles para dar cuenta del ejemplo de modelo que una fábrica debería dar: “un ejemplo de conducta racional, equilibrio emocional, comunicación abierta y respeto a las opiniones, los sentimientos y la dignidad del trabajador” (1982: 14).

Si bien Berman expresa los pensamientos de los futuristas, él deja en claro su postura frente a la modernidad explyándose más en los argumento en contra de la misma: juzga a los futuristas de estar tan enamorados ciegamente de la vida moderna que no saben ver las consecuencias, es decir, no saben ver quien realmente puede adaptarse a la vida moderna (clases altas, quienes pueden acceder a los beneficios de las máquinas o se enriquecen del trabajo de las mismas por ser dueños) y quien es llevado por la vorágine (clases bajas que son cada vez más dependientes de las máquinas para hacer valer su trabajo y así llevar el pan a la mesa).

Berman también menciona a Nietzsche y a su concepto de “la muerte de Dios” para dar cuenta de las consecuencias del espíritu moderno: cuando Nietzsche menciona a Dios no sólo lo hace de manera religiosa, sino lo hace para referirse a la moralidad humana. Es decir, no sólo la gente fuertemente influenciada por la Ilustración, deja de creer en la religión sino que la moralidad y la existencia deja de tener valor. De ahí surgen los conceptos de nihilismo y superhombre de Nietzsche: al no haber más valores morales a los que arraigarse, el hombre encuentra un gran vacío existencial (nihilismo), pero al mismo tiempo una infinita gama de posibilidades (superhombre). “Este valiente individuo necesita

un conjunto de leyes propias, necesita de sus propias habilidades y astucias para su autoconservación, autoelevación, autodespertar, autoliberación. Las posibilidades son a la vez gloriosas y ominosas” Berman, 1982: 9.

Tanto Nietzsche como Marx expresan una esperanza en una nueva clase de hombre moderno, que entiende que la organización social moderna, acompañado de las tecnologías, determinan su lugar en la sociedad; esa nueva clase de hombre moderno debe entender que en esta crisis de ausencia de valores morales y deshumanización por la vorágine moderna sea una oportunidad para “crear nuevos valores necesarios para que los hombres y mujeres modernas se abran camino a través de los peligrosos infinitos en que viven” Berman, 1982: 9. En síntesis, no sólo es una revolución contra un sistema moderno capitalista (Marx), sino que una revolución a nivel humano (Nietzsche). Por lo tanto, Marx y Nietzsche ven a la modernidad como un panorama difícil, pero del que no es imposible liberarse del control de los agentes de poder si el ser humano logra concientizarse sobre las posibilidades que tiene para evolucionar en el mundo moderno.

Aunque explayó la esperanza de Marx y Nietzsche, Berman también menciona a autores del siglo XX que son más bien escépticos de esta idea del nacimiento de un nuevo hombre moderno. Tal es el caso del alemán Weber quien no tiene creencia en que el hombre pueda evolucionar, sino que ni siquiera tiene la iniciativa para ello debido a que se encuentran encerrados en el sistema moderno. “Especialistas sin espíritu, sensualistas sin corazón; esta nulidad se refleja en la ilusión de que se ha llegado a un nivel de desarrollo nunca antes alcanzado por la humanidad” Berman citando a Weber (1982; 15). Para Weber la sociedad moderna marionetizada se encuentra encerrada en una prisión de la cual no se debe ni se quiere salir, ya que los humanos han alcanzado su último límite de desarrollo gracias a la modernidad y a las comodidades que esta otorga, por lo tanto, no hay más remedio que dejarse llevar por los agentes de poder (quienes Weber tampoco tiene confianza para



*Arte representando al nuevo hombre moderno que comprende su realidad no sólo con análisis sino también por medio del arte*

mejorar la situación) ya que no hay nada más allá. Por esto da por concluido que el hombre y la mujer modernos capaces de entender y cambiar el sistema han desaparecido.

Berman también desarrolla el concepto de hombre unidimensional de Marcuse y el panóptico de Foucault para describir el panorama de la sociedad moderna una vez arrasada por el capitalismo y por un sistema de control tan bien organizado e incorrompible del cual no hay escapatoria. Sin embargo, estos conceptos se desarrollarán mejor cuando los pongamos en comparativa con el argumento de Psycho-Pass.

- **Eco y la (casi) aceptación de la modernidad**

Ya vimos como Berman se explaya explicando la modernidad desde una perspectiva más bien desfavorable, ahora es turno del autor italiano Umberto Eco para tratar una mirada más bien conciliadora. En su obra “Apocalípticos e Integrados” (1964), Eco analiza a las dos posturas frente a la cultura de masas, el desarrollo de los medios masivos de comunicación y las nuevas tecnologías; pone en discusión los puntos principales de cada una: los Apocalípticos que son un no completo a la cultura de masas y los Integrados aquellos quienes dan la bienvenida a la nueva era de la cultura masiva.

En resumen, ya que la postura apocalíptica se ha tratado ya en parte de la mano de las Industrias Culturales y el pensamiento de Berman como base, los Apocalípticos han criticado a los medios masivos resaltando los distintos problemas de la cultura de masas en el siguiente breve punteo:

- a pesar de ser un público heterogéneo, los mass media difunden una cultura o producto cultural de manera homogénea, es decir, que evitan tener “soluciones originales”. Esto causa que la experiencia de consumir un producto determinado sea la misma para todos, el producto pre-fabricado es reconocido de inmediato por el público y se sabe de antemano que va a satisfacer la necesidad del momento. Con esto, la individualidad se va desintegrando y el público se considera todo dentro de una misma bolsa manejable.
- el público no tiene autoconciencia, por lo tanto, no se considera a sí mismo como grupo social capaz de tener voz y voto. Por lo tanto, “no puede manifestar

exigencia ante la cultura de masas, sino que debe sufrir sus proposiciones sin saber que la soporta” (Eco, 1964: 56). Así la masa se vuelve un público pasivo y acrítico.

- Al igual que en el capitalismo, la cultura de masas está sometida a la ley de oferta y demanda, los productos culturales difundidos son los que satisfacen más al público, por lo tanto, los productos de entretenimiento son los que abundan. Estos productos de entretenimiento están diseñados para captar sólo el nivel superficial del público.

Tras aclarar la postura de los Apocalípticos, Eco se ocupa también de desglosar al pensamiento de los Integrados; sin embargo, aclara que es necesario ahondar en su postura, ya que algunos de sus puntos podrían estar relacionados a los intereses de los productores, por lo tanto, no están libres de cierta parcialidad:

- para los Integrados la cultura de masas no está arraigada al sistema capitalista. Por lo tanto, nace inevitablemente en una sociedad industrial con avances tecnológicos y de comunicación.
- la cultura de masas tiene naturaleza democrática, es decir, el público subalterno que antes no podía acceder a los productos de la más alta cultura, ahora pueden hacerlo sin problemas. La cultura es un beneficio y es naturalmente bueno que todos puedan acceder a él y vivir las experiencias de la misma manera.
- si bien es cierto que hay un exceso de información en el presente y que eso puede llegar a marear a las personas (ese embotamiento es natural que pase en una sociedad de consumo), pero es erróneo pensar que eso mismo sea un impedimento para que esa información que circula se pueda llegar a convertir en formación, es decir, en información de calidad y debidamente interiorizada, entendida por el público. Este acto de desconfianza a la humanidad deja en claro una actitud pesimista que no deja que la información que circula se transforme en conocimiento de calidad.
- la homogeneización del gusto no es para evitar soluciones originales, sino más bien para unificar a las personas sin discriminar clase social, lugar de nacimiento, etc, y, sobre todo, unificar sensibilidades.

- el flujo constante de información sin discriminación en la sociedad es fundamental para preparar al individuo en su enfrentamiento con el mundo. Por lo tanto, hay que desmitificar que los medios de comunicación masivos sean conservadores ya que han introducido nuevas culturas, nuevos modos de hablar, nuevas maneras de percibir el mundo, etc. Los medios masivos ayudan a nutrir al nuevo hombre moderno.

Además del punteo de las dos posturas, Eco expresa que ninguno de los dos pensamientos tiene la verdad absoluta, ambos presentan fallas o puntos vacíos donde se generan aún más preguntas. Sobre los Integrados, Eco denota que éstos pasan por alto que la mayoría de los productos culturales son fruto de grupos económicos con intereses y que se rigen con la ley de oferta y demanda, por lo tanto, no hay que pensar que la libre circulación de productos culturales es naturalmente buena. “La defensa de los mass media tendría numerosos títulos de validez, si no pecase casi siempre de cierto liberalismo cultural” Eco, (1964: 65)

Ambas posturas fallan al momento de considerar que algo es “naturalmente” bueno o malo. Como ya se dijo en el caso de los Integrados, su error es el de pensar que la libre distribución de cultura es naturalmente buena debido a que genera una sensación de una experiencia cultural democrática al alcance de todos. En el pensamiento de los Apocalípticos, Eco cuestiona que éstos consideren que la cultura de masas es naturalmente mala debido a que es un hecho industrial y “que hoy es posible proporcionar cultura que se sustraiga al condicionamiento industrial” Eco, (1964: 66).

Eco menciona que es posible proporcionar cultura fuera de la dinámica industrial si se realizan intervenciones desde las comunidades culturales. Sin embargo, este no es un proceso que se realice de la noche a la mañana debido a que primero se genera una extensa discusión sobre esa nueva idea. “No sucede nunca que una idea, aún puesta en circulación aisladamente, se transforme en un punto de referencia estático de deseos ya pacificados: ocurre a la inversa, exige una ampliación de la discusión” Eco, (1964: 68). Por este proceso trabajoso el autor cree necesario una participación activa de las comunidades culturales y romper con el silencio cómplice, si bien no es sencillo, es posible lograr un cambio en el paradigma:

*A nivel de valores culturales no se da cristalización reformista; se da solamente la existencia de procesos de conciencia progresiva que, una vez iniciados, no son ya controlables por quien los ha desencadenado. Eco, (1964: 68)*

### **¿Cómo está presente el espíritu moderno en Psycho Pass?**

Observar la modernidad en Psycho-Pass no parece ser una tarea complicada en un principio después de leer la teoría expuesta arriba, sin embargo, es necesario detallar los factores en el argumento que hacen de esta obra una representación de la vida moderna actual:



*Akane usando por primera vez el Dominator (capítulo 1)*

Al principio, la premisa del Sistema Sibyl tiene tintes futuristas donde la mirada positiva a los avances tecnológicos ayuda a crear un mundo ideal, esto tiene que ver con la idea de los Integrados de Eco: el Sistema Sibyl tomó el papel de protector de la sociedad ofreciendo diversas facilidades que los individuos aceptan sin poner en duda a su autoridad.

Se presenta al Sistema Sibyl como algo naturalmente bueno, que no hace daño y que ayuda a nivelar el acceso a los

servicios generando igualdad social económica y cultural. Esa unidad de sensibilidades se ha convertido en el ideal de Sibyl puesto que de esta manera es donde encuentra la solución para conseguir esa sociedad pacífica y este ideal lo ha conseguido, ya que la mayoría de los individuos de Psycho Pass se muestran de acuerdo, obedientes e incluso temerosos de las reglas impuestas del Sistema.

No sólo el personaje de Ginoza demuestra esa voluntad de cumplir las reglas a rajatabla, la misma sociedad da este ejemplo cuando se habla del concepto de Psycho Hazzard y así como los sucesos de la fábrica aislada en el capítulo 3. El Psycho Hazzard es el fenómeno donde una persona de alto coeficiente criminal es capaz de afectar a personas sanas cercanas y de alguna manera “contagiarlas”. No se deja explícitamente dicho en el anime, pero este fenómeno sucede debido a que las personas están constantemente vigiladas por el Sistema Sibyl, por lo tanto, nunca deja de existir en el pensamiento del individuo el miedo de que su coeficiente criminal suba y ser descubierto por el Sibyl al instante. Mantener el

coeficiente criminal bajo es sinónimo de felicidad y de ser aceptado en la sociedad, ante la más mínima interferencia externa en esta voluntad, la persona podría alterar su estado



*Mediciones de Psycho Pass a empleados encerrados (capítulo 3)*

mental y de ahí cumplir su miedo de ser rechazado y castigado por Sibyl. La sensibilidad de mantener sano el coeficiente criminal es algo universalizado en el mundo de Psycho Pass, pero al mismo tiempo ese mandato irónicamente es el que causa el estrés suficiente para contaminar el estado mental. Tan universalizada esta la regla que en capítulo 3 del anime, donde relatan los asesinatos de la fábrica aislada, un empleado (quien luego era el culpable de los supuestos accidentes) tenía el coeficiente criminal más alto era quien recibía el bullying de sus demás compañeros. Sin embargo, el jefe deja que ocurra las situaciones de acoso puesto que el descargo de estrés contra la víctima que tenían la mayoría de los empleados servía para bajar su Psycho Pass, por lo tanto, valía el “sacrificio”.

Las contradicciones de la vida moderna se presentan en Psycho Pass desde el principio del argumento, aunque los personajes están tan acostumbrados a su realidad que no reparan en el lado oscuro que Sibyl intenta barrer bajo la alfombra.

Berman habla como las máquinas son las que prometían comodidades y autonomía para los humanos, el Sistema Sibyl aseguraba una vida pacífica donde el bienestar prevalece, sin desempleo, sin crimen, futuro asegurado con diverso comfort. Los ciudadanos dejan todo en manos del Sistema Sibyl y confían ciegamente en cualquiera de sus decisiones, ya sea desde los alimentos que consumen cada día hasta su futuro laboral. Sin



*Akane con su ayudante artificial (capítulo 2)*

embargo, esta extrema comodidad ha hecho de las personas seres casi totalmente dependientes del Sistema, los sujetos se han convertido en marionetas obedientes de una súper computadora que construye y reconstruye a su voluntad para levantar su propia imagen ideal de la sociedad. Los individuos se han vuelto una masa sumisa y no se atreven a cuestionar el juicio del Sistema Sibyl aunque eso les genere infelicidad (como los

revolucionarios frustrados con su futuro de los capítulos 14 y 15 que fueron a atacar a los estudiantes universitarios), porque saben que recibirían un castigo por parte del Sistema o que podrían ser juzgados por la misma sociedad cuando su Psycho Pass se vuelve borroso. El supuesto benefactor que debería ser Sibyl también se ha convertido en el dominio que no deja fluir la libertad de accionar, por esto es que la sociedad del anime es contradictoria como la vida moderna.



*Kagari enojado con Akane (capítulo 2)*

La conversación de Akane Tsunemori con su subordinado Ejecutor, Kagari Shuusei, en el capítulo 2 da a conocer el pensamiento de la sociedad de Psycho Pass cuando hablan sobre el propósito de vida. Akane plantea que eligió trabajar en Seguridad Pública debido a que para otros trabajos habían otras personas calificadas, en cambio, para Seguridad Pública

ella fue la única que aprobó. Por lo tanto, Akane pensó que ella podría aportar algo nuevo a

Seguridad Pública y encontrar su propósito de vida. Kagari se sorprende del cuestionamiento de Akane sobre su vocación. Para él eso es algo que no existe debido a su vida, sin embargo, se frustra al ver como Akane no sabe lo que quiere y le cuestiona del porque se unió a Seguridad Pública. Kagari cuenta que desde niño fue declarado criminal en potencia y que la única opción que tuvo fue la de trabajar en Seguridad Pública, por esto es que se sorprende y no entiende por qué Akane se cuestiona el sentido de su vida. En una sociedad donde todos aceptan el futuro de manos del Sistema Sibyl porque dan por sentado que esa es la mejor opción y no se atreven cuestionar más, ya sea por comodidad o por miedo, Akane fue una especial excepción y tuvo la libertad de elegir su futuro laboral con libertad tal como se hacía en tiempos anteriores al Sistema Sibyl. Ella dice que a pesar de que es una elección que conlleva mucho estrés, se considera alguien humana y feliz de poder preocuparse por cosas como esa, haciendo alusión a su libertad.

No sólo se muestra el lado decadente de la sociedad de Psycho Pass, sino que también muestran la mirada futurista. Los buenos ojos ante el futuro tecnológico se manifiestan

mediante el personaje Senguji Toyohisa, presidente de la Corporación Constructora de Redes y uno de los primeros ciborgs. En el capítulo 9, Senguji es entrevistado por un noticiero para dar a conocer como es la vida de los nuevos ciborgs. El presidente se muestra bastante contento con convertir parte de su cuerpo en robótica, dice que detener el envejecimiento y experimentar todo el tiempo cosas nuevas le ha llevado a una felicidad inimaginada. Para Senguji, los cuerpos de las personas son limitados y no alcanzan para explorar las maravillas que el mundo tiene por ofrecer, para enfatizar su idea menciona a Platón y su creencia de que las almas están encerradas en los cuerpos. Además, expresa que los humanos fueron creados a imagen y semejanza de Dios, entonces él planea llevar ese pensamiento a un nivel superior y alcanzar lo más que pueda la inmortalidad y, por lo tanto, a la imagen perfecta y eterna de Dios.

Psycho Pass plantea la cibertización del hombre no sólo en los factores físicos, sino también en lo psicológico. No sólo lo expresa como algo positivo en la mirada del personaje de Senguji, sino como algo que ya está pasando. Senguji expone en la entrevista que el ser humano actualmente no tiene mucha diferencia de un ciborg, ya que todas las personas hoy en día llevan un aparato tecnológico consigo para hacer sus trabajos, agendar tareas para no olvidar, buscar información no aprendida, etc, y para probar su pensamiento le pregunta a la periodista sobre qué haría en el hipotético caso en el que todos los datos que ella guarda en su dispositivo se perdieran debido a un accidente. Ella le responde que no podría hacer ningún trabajo y que tendría que esperar a que restauren todo. Senguji sonríe satisfecho de poder probar su punto de vista de que los dispositivos tecnológicos hoy en día son el segundo cerebro de los humanos:



*Senguji:- cuando le confías buena parte de tu vida diaria a esos aparatos electrónicos, el argumento de que no es un cyborg no suena muy convincente. Para usted, esas terminales portátiles son como su segundo cerebro. ¿Me equivoco? Se puede decir que la historia de la ciencia es la historia de la expansión de la funcionalidad el cuerpo humano. En otras palabras, la historia de la cibernización del*

*hombre*. Shiotani N. (director) & Urobochi G. (guionista); Psycho Pass, temporada 1, episodio 9, minuto 07:17.

En la era moderna se ha alzado el concepto de “la muerte de Dios” de Nietzsche debido a la falta de moralidad y espiritualidad en la sociedad. En el caso de Psycho Pass no vendría a ser tan diferente: la moralidad pasa por decisión del Sistema Sibyl, al ser obviamente una súper computadora trata de imitar los sentimientos y los debates éticos, sin embargo, el mismo Sibyl admite que lo socialmente correcto no es su prioridad debido a que no le permite llegar a la perfección del funcionamiento del Sistema.

*“Sibyl:- para establecer un sistema absoluto, es necesario rechazar a las valoraciones relativas tales como bueno o malo. Todo lo que necesita es un sistema perfecto, infalible.*

*Quien lo maneja y cómo es manejado es irrelevante... Nuestra propia voluntad es el sistema y el estándar universal de valores que trasciende la ética”* Shiotani N. (director) & Urobochi G. (guionista); Psycho Pass, temporada 1, episodio 20, minuto 06:03.

La sociedad de Psycho Pass legitima la moralidad artificial de Sibyl, por lo tanto, la moralidad tradicional pasa a transformarse en algo que trata de alcanzar una perfección que no existe para el ser humano, sino para la máquina.

### **Analisis Panóptico, sociedades de control y vigilancia tecnológica**

Una vez descrito el argumento y los personajes de la obra, pasaremos a analizar las representaciones del anime de Psycho-Pass sobre la sociedad actual y el uso que se le da a la tecnología: la sociedad del anime parece representar la mayor perfección que puede alcanzar la vida humana: sin desempleo, sin crímenes, estabilidad económica y psicológica, etc; por lo tanto, podría decirse fácilmente que cumple con la descripción de utopía. Sin embargo, la trama del anime se encarga de romper con esa falsa imagen perfecta y de a poco demostrar una naturaleza no tan benévola, por lo tanto, distópica.

Si bien en el mismo anime los personajes resaltan la similitud con el sistema panóptico en el episodio 19, en el siguiente apartado se detallarán las razones por las cuales el panoptismo (esta vez tecnológico) toma tintes distópicos en la sociedad aparentemente

perfecta de Psycho-Pass. Esto, por lo tanto, demuestra la mirada crítica sobre la tecnología describiéndola como una herramienta que facilita el control total. Así se forma el Panoptismo Tecnológico en la actualidad:

- *Sistemas automáticos y desindividualizados, eficacia del Sistema Sibyl*



*Panóptico real (izquierda) y torre central del Sistema Sybil (derecha) para resaltar similitudes visuales*

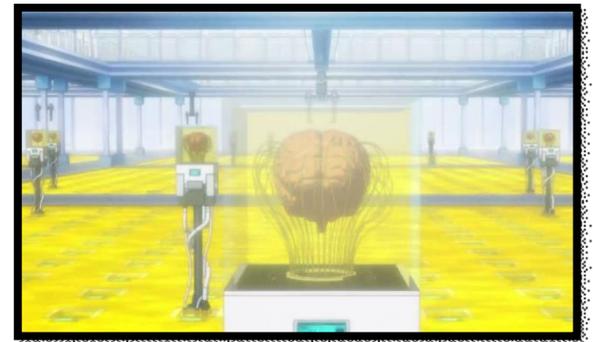
Tanto el Sistema Sibyl como el Panóptico están desarrollados para actuar de manera automática y despersonalizada. Con respecto a la autonomía en el Panóptico, la torre central esta estratégicamente ubicada para que el guardia a cargo pueda vigilar a todas las celdas al mismo tiempo y, por lo tanto, mantener la presencia de la autoridad no sólo físicamente sino también en la conciencia de los encerrados y se mantienen a raya los pensamientos de desobediencia.

Debido a la alta tecnología del Sistema Sibyl, es posible saber el momento exacto donde una persona tiene un elevado nivel de estrés o tiene la intención de hacer un crimen. los múltiples escaners y los robots patrulleros permiten una acción inmediata a la primera anomalía de Psycho-Pass que el Sistema Sibyl detecta. Por lo tanto, el crimen ni siquiera llega a concretarse y allí refuerza el Sistema Sibyl su eficacia.

Ejemplos del modo automático de actuar del Sistema Sibyl se pueden encontrar en el comienzo del anime tanto en el capítulo 1 y 2 que sirven ambos de introducción al mundo de Psycho-Pass. Bien aplicado: en el capítulo 2, un hombre acosador que espiaba a una mujer con su pareja planeando un ataque. Mal aplicado: en el capítulo 1, el caso del hombre con colapso mental que intentó abusar de una mujer para desquitar su estrés por tener una vida no deseada y que luego esa misma mujer víctima sea considerada una amenaza por el Sistema Sibyl debido a su estrés elevado, natural luego de haber pasado por un secuestro.

Al mismo tiempo que su modo automático de actuar, tanto del Panóptico como el Sistema Sibyl se habla de un sistema desindividualizado, esto quiere decir que no hay una figura autoritaria visible pero que siempre está presente. En el Panóptico es el guardia ubicado en lo alto de la torre, no es visto desde fuera, pero él puede ver a todos los encerrados gracias al material de los vidrios de las ventanas. En el Sistema Sibyl, se sabe por los ciudadanos que una súper computadora es quién vigila al coeficiente criminal de todos, pero nadie tiene idea quien maneja la misma. Sin embargo, es curioso como ninguno de los personajes de Psycho-Pass se cuestiona eso hasta en el final del anime. Esto se debe a que la eficacia casi perfecta del Sistema Sibyl logró un bienestar jamás alcanzado antes y por esto nadie se percata en hacerse esa pregunta.

Sobre la desindividualización, en el anime se muestra una referencia visual y conceptual en el capítulo 20 cuando Akane ve por sí misma la verdadera forma del Sistema Sibyl: se trata de una súper computadora que tiene como base a cerebros de anteriores criminales asintomáticos, estos cerebros son quienes debaten entre sí para tomar las decisiones sobre la sociedad entera, sobre otros criminales potenciales, el futuro trabajo de los ciudadanos, etc. Son cerca de 200 miembros quienes forman el juicio del Sistema, cada uno de ellos se va turnando para tomar el control del cuerpo cyborg de Kasei y ninguno de ellos se ha proclamado como el líder de todos. A pesar de que cada una de las mentes son bastantes diferentes una de otra con sus pensamientos y prejuicios, el constante intercambio de ideas ha logrado una armonía y un estándar universal al realizar los juicios del Sistema. Por lo tanto, no importa cual mente tome el control del cuerpo de Kasei, Sibyl seguirá pensando como Sibyl.



*Verdadera forma del Sistema Sibyl, cerebros de personas asintomáticas interconectados (capítulo 20)*

*Sibyl:- Para establecer un sistema absoluto, es necesario rechazar a las valoraciones relativas tales como bueno o malo. Todo lo que necesita es un sistema perfecto, infalible. Quien lo maneja y cómo es manejado es irrelevante.* Shiotani N. (director) & Urobochi G. (guionista); Psycho Pass, temporada 1, episodio 20, minuto 06:03

- Vigilancia 24/7 inverificable



*Diferentes dispositivos de Sibyl para controlar a los ciudadanos*

Gran parte de la esencia del Panóptico consiste en infundir la sensación de constante vigilancia para impedir un desvío de las reglas y así los mismos encerrados son los que se controlan a sí mismos. Foucault menciona en “Vigilar y Castigar” (1975) que el creador del Panóptico, Jeremy Bentham, ha expresado que el poder debería ser visible e inverificable. “Visible: el detenido sin cesar ante los ojos la elevada silueta de la torre central de donde es espiado. Inverificable: el detenido no debe saber

jamás si en aquel momento se le mira; pero debe estar seguro de que siempre puede ser mirado” Foucault (1975;

122).

No importa si el guardia está realmente vigilando o no, lo que importa del método Panóptico es que los encerrados sepan que en cualquier momento pueden ser vigilados. No ver al guardia genera esa incertidumbre, los encerrados interiorizan la idea de que son vigilados en todo momento y ya se controlan a sí mismos sin necesidad de que la autoridad los vigile.

*The citizens do not know who are behind Sibyl System, just like the inmates in the Panopticon do not know who the supervisors in the tower are. All they know is that they are watched, and that is enough for them to behave themselves.* [Los ciudadanos no saben quién está detrás del Sistema Sibyl, como los presos en el Panóptico no saben quiénes son los supervisores en la torre. Todo lo que saben es que son vigilados y eso es suficiente para comportarse. Santy C. & Soelistyo, L (2014; 63)

Esta misma idea aclara la jefa de Seguridad Pública, Joshu Kasei, en el capítulo 13 en una conversación con Ginoza cuando discutían sobre qué hacer con la aparición del criminal asintomático Makishima Shougo. En un momento, empiezan a discutir sobre la aparente perfección del Sistema Sibyl y cómo es que se logró a eso: a pesar de sus capacidades, Sibyl sigue siendo una mera herramienta tecnológica; Kasei asegura que puede haber

situaciones inesperadas sino no se necesitaría del apoyo humano, es decir, de los empleados de Seguridad Pública como una “red segura”.



*Kasei:- para un sistema como este, el punto más importante no es que funcione perfectamente, sino que la gente continúe pensando que si lo hace. Shiotani N. (director) & Urobochi G. (guionista); Psycho Pass, temporada 1, episodio 13, minuto 4:57*

- Clasificación de los deseables e indeseables

- Individuos deseables

En el Panóptico, la gente es observada constantemente, no sólo en su comportamiento, sino también por sus capacidades. Las celdas de la prisión de Bentham podrían semejarse a las jaulas de un zoológico: cada individuo esta agrupado según su categoría y sus capacidades. En cada una de las celdas, todos son fácilmente observables, separados y ordenados para facilitar el análisis de cada “especimen”, así poder notar las particularidades de cada encerrado y clasificarlos. Una vez calificados, los individuos que son considerados deseables, se les recompensa por el trabajo bien hecho y por qué han alcanzado el buen camino.

*Permite establecer las diferencias: en los enfermos, observar los síntomas de cada cual, sin que la proximidad de las camas, los efectos del contagio mezclen los cuadros clínicos... y en relación una evolución normal, distinguir lo que es "pereza y terquedad" de lo que es "imbecilidad incurable". Foucault M. (1975; 123)*

La clasificación de los individuos se ve claramente en el anime cuando se habla del Test de Aptitud, los personajes son sometidos a este test para cuando tienen la edad suficiente para empezar a trabajar. Dicho test califica las habilidades de cada persona y les adjunta un trabajo con el cual encaje y, en palabras del Sistema Sybil, “le ayudará a alcanzar la felicidad máxima”.

En el capítulo 2 del anime es cuando se desarrolla el tópico del Test de Aptitud y en cómo

repercute a la sociedad. En la primera mitad del capítulo, Akane tiene una reunión casual con sus amigas en una cafetería, allí ella empieza a hablar de su trabajo y de cómo le



*Amigas de Akane mirándola con envidia (capítulo 2)*

preocupa tener mala relación con sus compañeros, en especial con Kougami. Akane en un momento duda sobre su capacidad para hacer su trabajo y sus amigas la miran envidiosas. Empiezan a decirle que ellas no pudieron elegir un trabajo a voluntad debido a que no sacaron una calificación tan alta como Akane. Tsunemori Akane calificó para trabajar en

tres Ministerios (Economía, Tecnología y Seguridad Pública), algo muy poco común en el mundo de Psycho-Pass, por lo tanto, ella tuvo la oportunidad de elegir que trabajo quería y sus amigas les quedó soportar trabajos de los cuales no están del todo conformes.

Si bien el Sistema Sibyl es una institución despersonalizada que no depende de tener una figura representativa, de lo que sí depende es de su imagen positiva. Ciudadanos como Akane Tsunemori son el ejemplo a seguir para que el Sistema Sibyl siga siendo perfecto. Ella es una persona responsable, trabajadora, mantiene la calma bajo presión y, sobre todo, siempre conserva su Psycho-Pass claro y estable. Además de eso, Akane valora el bienestar que se ha logrado gracias al Sistema, a pesar de que ella en el final del anime no está de acuerdo con los medios para lograrlo. Para el Sistema Sibyl ella es una ciudadana ejemplar, por lo tanto, deseable para el crecimiento de la sociedad dentro de las normas de Sibyl.

- Instituciones de secuestro para los individuos indeseables: academia Ousou y rehabilitación

En cuanto a los ciudadanos no deseables o en formación, el Sistema Sybil cuenta con instituciones que forman o rehabilitan para encaminar a los individuos que se desviaron. Esto sucede igual en la metodología del Panóptico con las llamadas Instituciones de Secuestro: Foucault explica en “La Verdad y las Formas Jurídicas” (1978) que en el Panoptismo hay una red de instituciones que no es que encierran a los individuos (como su

nombre parece dar a entender), sino que los liga a un aparato de producción, los reintegra o los integra aún más a la sociedad. La institución laboral, la institución educativa, la institución médica, la institución psiquiátrica y la institución penal son las que integran a esta red de secuestro cuya principal función es la de “contemplar el control, la responsabilidad, sobre la totalidad o la casi totalidad del tiempo de los individuos. Son, por lo tanto, unas instituciones que se encargan en cierta manera de toda la dimensión temporal de la vida de los individuos” Foucault M. (1978: 120).

*La fábrica, la escuela, la prisión o los hospitales tienen por objetivo ligar al individuo al proceso de producción, formación o corrección de los productores que habrá de garantizar la producción y a sus ejecutores en función de una determinada norma.* Foucault M. (1978: 119)

Como se ha dicho anteriormente, la institución laboral en el anime se retrata en el mismo Test de Aptitud para determinar qué persona es capaz para un trabajo determinado y cada uno tiene su lugar asignado. En este apartado, se analizará otras dos instituciones de secuestro: la institución educativa con la Academia Ousou, la institución psiquiátrica con el episodio del pasado de Yayoi Kunizuka y, por agregado, analizar sobre la charla entre el Sistema Sibyl y Akane Tsunemori en el episodio 20.

#### ➤ Academia Ousou

En los capítulos del 6 al 8 se desarrolla una subtrama que el centro de ella es la Academia Ousou para mujeres. En el anime se la describe como un internado privado donde su estilo de educación es considerado antiguo, es elegida por padres que quieren educar a sus hijas en un entorno aislado y lejos de la sociedad. Además de esto, la Academia Ousou tiene la fama de educar a mujeres en “edad susceptible” para que su Psycho-Pass no se torne nublado. La razón de que la Academia Ousou maneje esa ideología es porque su objetivo en realidad tiene que ver con mantener la imagen de que sus alumnas serán unas damas corteses y castas, esto no es casualidad ya que este tipo de mujer es considerada la ideal en la sociedad japonesa real. Así como el movimiento kawaii, la mujer ideal japonesa es tierna, amable y pura, si bien en Japón es completamente aceptada esta idea, en el lado occidental estos pensamientos pueden considerarse machistas y que denigran a la mujer.

Esta forma de educar a las adolescentes es criticada por el villano principal, Makishima Shougo, y su cómplice alumna de la Academia, Oryou Rikako, en una de sus charlas en el capítulo 8. Rikako es la presidenta del club de Bellas Artes y la alumna más popular de la escuela, se la presenta como una persona influyente, carismática y muy inteligente, ella es quien está detrás de las desapariciones de alumnas de la academia. Rikako las asesina, convierte sus cuerpos en maniquis y las exhibe adornadas en lugares públicos como obras de arte.

Al exponer los cuerpos de sus víctimas desnudos, descuartizados pero adornados estéticamente con flores, el personaje de Oryou Rikako mediante sus asesinatos protesta sobre la forma de educar de la Academia Ousou. Sus obras de arte representan cadáveres de mujeres, pero estéticamente adornados queriendo expresar que mientras las mujeres se vean bellas para los demás, no importa que estén muertas por dentro. Rikako piensa que los valores principales de la academia, la castidad y cortesía, son arcaicos y que no benefician al futuro de las mujeres: en sus propias palabras, ella cree que esos valores se han perdido y que sólo son valorados en mujeres, no en hombres, por lo tanto, hay un trato desigual que no deja crecer a las féminas por sí mismas y elegir su propio camino.



*La primera escultura de Oryou Rikako (capítulo 6)*



*Oryou Rikako:- Son prioridades que se valoran en una chica, no en un chico. Una vez inculcadas en nosotras, somos convertidas en un producto de marca, “doncellas protegidas y refinadas”, y adquiridas por hombres que buscan una pieza clásica de inmobiliario: una buena esposa y una buena madre... esos productos viven vidas tristes y aburridas, incluso habiendo muchas otras formas de florecer. Shiotani N. (director) & Urobochi G. (guionista); Psycho Pass, temporada 1, episodio 8, minuto 3:04.*

El control de los cuerpos es también parte de una de las tareas de las instituciones de secuestro. “Controlar, formar, valorizar, según un determinado sistema el cuerpo del individuo” Foucault (1978: 124). Inculcar la idea de castidad como un valor que hace a la mujer ser deseable frente a la sociedad masculina no es algo novedoso a lo largo de la historia japonesa (explicado ya anteriormente la movida kawaii y la idealización de la inocencia). La mujer en Japón aún es dependiente del



*Segunda escultura de Oryou Rikako (capítulo 7)*

hombre para valorizarse, ya que existe el ideal social de que a los 30 años ellas ya deberían estar casadas. José Luis Vilardel (Kira Sensei) en su video “Perra ganadora o perdedora en la mente femenina de Japón” subido el 17 de junio del 2020 menciona a la ensayista Junko Sakai que califica a las mujeres en esas dos determinantes categorías, Make-Inu (perra perdedora) y Kachi-Inu (perra ganadora). Sakai usa la alegoría del perro para dar cuenta de que las mujeres siempre van a estar subyugadas por el sistema y serán obedientes a éste, no importa si son perras ganadoras o perdedoras, seguirán siendo perras: la perra perdedora (Make-Inu) es aquella mujer soltera con más de 30 años que su vida se basa en el aspecto laboral, para la mirada de Sakai esa mujer “no ha sido capaz de construir una familia debido a que ha elegido una vida de placeres y disfrute individual (evasión de la realidad) o no está dotada para el matrimonio (mujer incompetente). Sólo cuando tienes familia es cuando puedes considerarte una mujer útil y ganadora” José Luis Vilardel (Kira Sensei), 17/6/2020, Perra Ganadora o Perra Perdedora en la mente femenina en Japón, [https://www.youtube.com/watch?v=cF8pcxfg030&ab\\_channel=KiraSensei](https://www.youtube.com/watch?v=cF8pcxfg030&ab_channel=KiraSensei)

Psycho-Pass muestra que esta mirada vista como machista por occidente aún es muy presente en Japón, sin embargo en el anime se muestra ciertas transgresiones a esas ideas conservadoras del control del cuerpo femenino: varias veces se ha mostrado a las mujeres del anime eligiendo y disfrutando libremente sus parejas sexuales sin estar casadas,



*En el anime se muestra abiertamente la relación entre Karanomori y Kunizuka (capítulo 22)*

agregando de que la mayoría de las escenas implícitamente sexuales la protagonizan mujeres homosexuales y en ningún momento se trata la temática con tintes negativos ni son juzgadas por ello; como Kunizuka y Karanomori quienes mantienen una relación de amantes. Además de esto, las mujeres en Psycho-Pass ninguna es

representada como la sumisa ama de casa que depende del sueldo de un hombre ni que su principal meta en la vida sea la de crear familia (no se está minimizando este deseo, sino que se habla de un lado estereotípico), por el contrario, cada una de ellas tienen trabajo propio y son muy capaces con ellos; Karanomori es una excelente hacker, Kunizuka es una responsable Ejecutora y Akane tiene gran capacidad de aprendizaje para mejorar como Inspectora. Por lo tanto, Psycho-Pass escapa de la metodología panóptica y rompe con las ideas tradicionales japonesas representando a la mujer considerada como “perdedora” como alguien aceptada por la sociedad, que no es cuestionada por su forma de vivir, que aporta a la sociedad su trabajo y sus puntos de vista, además de ser valoradas por éstos aspectos: Akane es un claro ejemplo de esto siendo valorada por sus pares y compañeros de trabajo por su estabilidad mental ante los problemas (por su coeficiente criminal bajo) y por el mismo Sistema Sibyl debido a su pensamiento crítico por sociedad en donde vive (esto mismo desarrollado en el siguiente apartado).

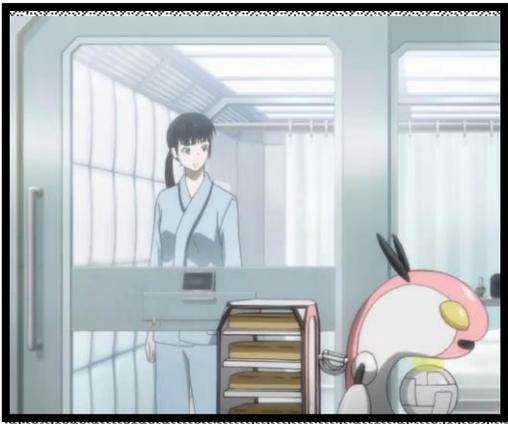


- Institución de rehabilitación y Akane Tsunemori como mejora del Sistema Sibyl

En el capítulo 12 se narra el pasado de Yayoi Kunizuka, quien está recibiendo tratamiento en una institución de salud mental porque su psycho-pass se ha oscurecido por estar relacionada románticamente con una artista musical punk prohibida por el Sistema Sibyl.

Yayoi muestra recaídas en su estabilidad mental cuando en la institución mental le prohíben comprar cuerdas para su guitarra.

La cuestión de relevancia empieza debido a que ella busca redimirse frente al Sistema para volver a tocar música sin restricciones, sin embargo, Sibyl busca que Yayoi se reincorpore en la sociedad mediante el trabajo de Ejecutora, por esto es que manda a Kougami a convencerla debido a que Sibyl vio potencial en ella para ser Ejecutora. Al principio, Yayoi se negaba a ayudar a Seguridad Pública debido a que ella no quería ser una mera herramienta para cazar criminales o, más bien, “un perro de caza” de Sibyl. Kougami tenía información de que ella intentó comprar cuerdas de guitarra insistentemente y así le ofreció un paquete de cuerdas de guitarra a cambio de su ayuda en el caso criminal a tratar. Al final del episodio, Kunizuka Yayoi decide ser Ejecutora por su propia voluntad al ver que su antiguo círculo musical y expareja estaban involucrados en un grupo anarquista peligroso.



En este capítulo 12, las dos instituciones de secuestro presentes son la institución de salud mental y la institución laboral. Yayoi estaba permanentemente encerrada y vigilada por los androides patrulladores, le prohibieron la práctica de la música por que ésta era una de las razones, para Sibyl, de su inestabilidad. Al mínimo cambio en su estado, sonaba una alarma, era drogada con tranquilizantes y atendida por personal médico quienes la trataban de tranquilizar con palabras dulces. La principal función de la institución de salud mental es la de corregir y normalizar al individuo para reinsertarlo en la sociedad: en el caso de Yayoi, ella misma ya sabía que su mente no tenía recuperación. Sin embargo, Sibyl no iba a dejar uno de sus individuos con buen potencial sin estar al servicio del sistema de una manera u otra, por esto su insistencia en reclutarla para Seguridad Pública (retratado en ese cierto soborno de Kougami de darle las cuerdas de guitarra a cambio de su ayuda): siempre que se sea un individuo, se pasa por alguna de las instituciones de secuestro. Por esto es que se necesita que todos los individuos existentes dispongan del tiempo que tienen para desarrollar la sociedad industrial.

*Es preciso que el tiempo de los hombres se ajuste al aparato de producción... es preciso que el tiempo de trabajo de los hombres sea llevado al mercado y ofrecido a los compradores quienes, a su vez, lo cambiarían por un salario.* Foucault M. (1978: 121)

➤ Akane y Makishima como mejoras para el Sistema Sibyl

*Sibyl: - No tenemos otra opción más que resolver las contradicciones alterando la administración del sistema en contraposición a su funcionalidad. Si permitimos las apariciones de irregularidades que no podemos manejar y tomamos medidas para coexistir, el sistema alcanza la perfección en un sentido práctico. Podemos confiarle la administración del sistema a quienes se desvían del mismo. Es la solución más lógica.* Shiotani N. (director) & Urobochi G. (guionista); Psycho Pass, temporada 1, episodio 20, minuto 5:12.

Traemos de vuelta los acontecimientos del capítulo 20 debido a ese diálogo en específico. En el Panoptismo social mostrado en el anime, las instituciones de secuestro no sólo se limitan a controlar al individuo, sino que también aprenden de éste. Es decir que, mediante la vivencia del individuo en medio de las instituciones, la manera de prueba y error puede dar resultados discordantes con las reglas impuestas, pero no por eso dejan de ser interesantes. Esta discordancia o desviación es vista por el Sistema para complementar los vacíos o errores que pueda tener y aprender de ellos para mejorar sus metodologías de control. Es por esto que al Panoptismo social se le atribuye características de laboratorio, debido a su metodología de observación, investigación y aprendizaje. Esto es lo que Foucault llama “poder epistemológico”:

*Los individuos sobre los que se ejerce el poder pueden ser el lugar de donde se extrae el saber que ellos mismos forman y que será retranscrito y acumulado según nuevas normas.*

Foucault M. (1978: 127)



Para el Sistema Sibyl, Akane y Makishima significan dos puntos de vista diferentes y, sin embargo, enriquecedores para la base de datos de Sibyl: Makishima desde el lado de estar rotundamente en contra de todo lo que tenga que ver con el Sistema ya que, para su modo de ver, anula la verdadera libertad y el pensamiento crítico de los individuos; Akane más bien lo ve como un mal necesario, piensa que el control que impone el Sistema Sibyl es excesivo debido a que muchas veces

careció de humanidad en sus juicios, pero al mismo tiempo considera que nunca se ha llegado a ese nivel de orden y bienestar colectivo que Sibyl ofrece, que no puede negar ese logro a pesar de su opinión. Por esto es que el Sistema Sibyl en el capítulo final le dice a Akane que la seguirá observando para poder idear una forma para que más personas puedan unirse al Sistema estando de acuerdo, con esto Sibyl demuestra su característica de laboratorio tratando a Akane y a Makishima como unos sujetos de experimento más.

### **Control social: el Sistema Sibyl deja a todos contentos**

En el apartado anterior, se expusieron varios factores por los cuales se puede justificar el porque el Panoptismo no es sólo a nivel institucional, sino que pasa sobre todo a nivel social. Si bien el Sistema Sibyl estaba diseñado para traer la felicidad máxima a las personas; esto no quita el hecho de que esa “felicidad” esta prefabricada para todas las personas que previamente fueron clasificadas en roles, esto sin importar si a la elección impuesta realmente le da la felicidad al individuo o sólo le asigna un lugar donde se le da utilidad sin valorar su estado personal. Por lo tanto, en el Panoptismo Social de Sibyl, no se considera el bienestar el individuo, sino sobre qué es lo deseable para que la sociedad siga manteniéndose ordenada y funcional. Psycho-Pass representa a un modelo de sociedad donde la tecnología es la principal herramienta de facilitación de tareas de todo tipo, pero al

mismo tiempo es primordial para mantener el orden y asegurarse que ningún individuo se desvíe de lo que el sistema considera deseable para su mantención.

Herbert Marcuse lo explica bien en su libro “El Hombre Unidimensional” (1987) donde expresa que a la tecnología no debe separársela de su uso, más bien, de las intenciones detrás de ello. Actualmente no se debe de suponer que la tecnología tiene uso neutral, sino que hay que tener en cuenta quien está apoderado de ella y que intereses tiene. Para Marcuse, la sociedad industrial tiene tendencias totalitarias debido a que el aparato de producción determina para todos un estilo de vida determinado: “el aparato productivo tiende hacerse totalitario en el grado en que determina, no sólo las ocupaciones, aptitudes y actitudes socialmente necesarias, sino también las necesidades y aspiraciones individuales” Marcuse (1987: 26). La tecnología también forma parte de ese aparato de producción e incluso lo ayuda a crecer y a mantenerse vigente debido a las comodidades y facilidades que proporciona:

*La tecnología sirve para instituir formas de control social y de cohesión social más efectivas y más agradables. La tendencia totalitaria de estos controles parece afirmarse en otro sentido además: extendiéndose a las zonas del mundo menos desarrolladas e incluso preindustriales, y creando similitudes en el desarrollo del capitalismo y el comunismo.*

Marcuse (1987: 26)

Cuando se habla de la amabilidad de las formas de control social, se refiere a la comodidad y a la satisfacción de necesidades del ser humano. Si bien hay necesidades que son de primera importancia como el alimento, el vestido y el techo, la tecnología cubre otro tipo de necesidades que podrían considerarse de menos importancia o “falsas” según Marcuse pero que causan gran placer temporario al individuo: “descansar, divertirse, comportarse y consumir de acuerdo a los anuncios, de amar y odiar lo que otros odian y aman” Marcuse (35: 1987). Con las nuevas tecnologías es posible hacer todo eso en el momento que sea, ofrece diversión, descanso y saber que otras personas disfrutan lo mismo que uno, estas



*Akane disfrutando de una comunidad de realidad virtual con modalidad de red social (arriba) y una fiesta de disfraces holográficos que representan los avatars de esa red social (capítulo 4)*

necesidades secundarias se muestran como una promesa de felicidad constante. Por esto es que siempre se está renovando las maneras en las que se puede crear o reconstruir estas falsas necesidades y actualmente la tecnología no hace más que acelerar este proceso de renovación cada vez más rápido y más variado (nuevas aplicaciones, nuevas mecánicas en las redes sociales, ubicación real, servicios de streaming, etc) debido a que éstas también son útiles para mantener a la sociedad productiva y, sobre todo, ansiosamente consumista de productos que prometen una felicidad milagrosa e instantánea:

*El sujeto quiere “ya y todo”, dominio del yo ideal, de lo absoluto, no hay tiempo de demora, no hay inscripción de un intervalo... el mercado no deja de producir los objetos que harán no sólo la vida más fácil, sino que también son una promesa de felicidad. K. D’Alfonso y M. Gonzalez (2001)*

### **Control social: el Sistema Sybil deja a todos con incertidumbre**

Además del control regulando cuales o no deberían ser las necesidades falsas impuestas, la sociedad de Psycho Pass tiene otra manera de medir el comportamiento de sus individuos y esa es la creación de un enemigo. En cuanto a disciplina se trata, las acciones prohibidas por la figura de autoridad es el pilar fundamental para enseñar y redirigir la conducta no deseada, en consecuencia, el individuo aprende que es lo que tiene que hacer.

En el caso del anime, la figura a temer es la del Criminal Latente. Desde el principio, los Criminales Latentes son tratados como parias por sus superiores laborales y por la sociedad en su totalidad. La principal preocupación de los ciudadanos es la de mantener un Psycho Pass de color claro y que ningún factor estresante pueda contaminar su matiz, también está la creencia llamada “Psycho Hazzard” (capítulo 1) donde se observó mediante estudios que

el matiz contaminado puede contagiar a los sanos que tenga próximos, por lo tanto, la precaución y el miedo se encuentran constantes en los individuos ya que no sólo repercute a nivel laboral sino sobre todo a nivel personal debido al rechazo de los demás, el concepto de “Psycho Hazard” enfatiza esta idea de que el ciudadano “normal” debe mantenerse alejado del Criminal Latente.



*El miedo de la sociedad a la figura del Criminal Latente fue la razón principal de la tensa relación entre Ginoza y su padre, Masaoka*

Además de esto, el trato de la Oficina de Seguridad Pública a los Ejecutores habla por sí sólo: no pueden salir de las instalaciones sin permiso, sus superiores los llaman “perros de caza” peyorativamente debido a que son ellos quienes hacen el trabajo sucio de asesinar a los criminales por orden del Dominator, protegiendo a sus superiores de las posibles contaminaciones mentales; los Inspectores sólo se centran en vigilar si sus subordinados hacen bien su trabajo. El rechazar y al mismo tiempo necesitar de la resistencia social para reafirmar su imagen positiva, forma parte de lo que Gendler llama la “interdependencia de poder”:



*Cabe teorizar que Sybil necesita que exista la figura del “criminal en potencia” ya que el miedo/terror que genera tanto su mera figura como la posibilidad potencial de que cada ciudadano pueda devenir en uno, es la argumentación que hizo que el sistema fuera creado y que mantiene la legitimidad de su accionar y supervisión social, instalando un Estado de Seguridad.*

M. Gendler (2020: 11)

### Desigualdad en la elección de futuro

Como se ha mencionado anteriormente, la elección del propio futuro está en manos del Sistema Sibyl. Como es considerada la verdad incuestionable, Sibyl toma sus decisiones en base a lo que cree que es lo más útil en vez de lo que hará a los individuos felices. Si bien la felicidad es subjetiva, uno de los principales objetivos del Sistema es la de asegurar el contento de la sociedad, sin embargo, esta felicidad artificial llega a su fin con los sucesos del capítulo 15:



Makishima Shougo lidera una revolución en contra del Sistema Sibyl entregándole unos cascos especiales a civiles que estaban descontentos con su modo de vida. Estos cascos bloquean el escáner de Sibyl de la persona que lo usa y lo redirige al Coeficiente Criminal sano más cercano, es decir, que quien lo use para fines criminales estará a salvo

del juicio del Sistema Sibyl y es libre de hacer lo que quiera.

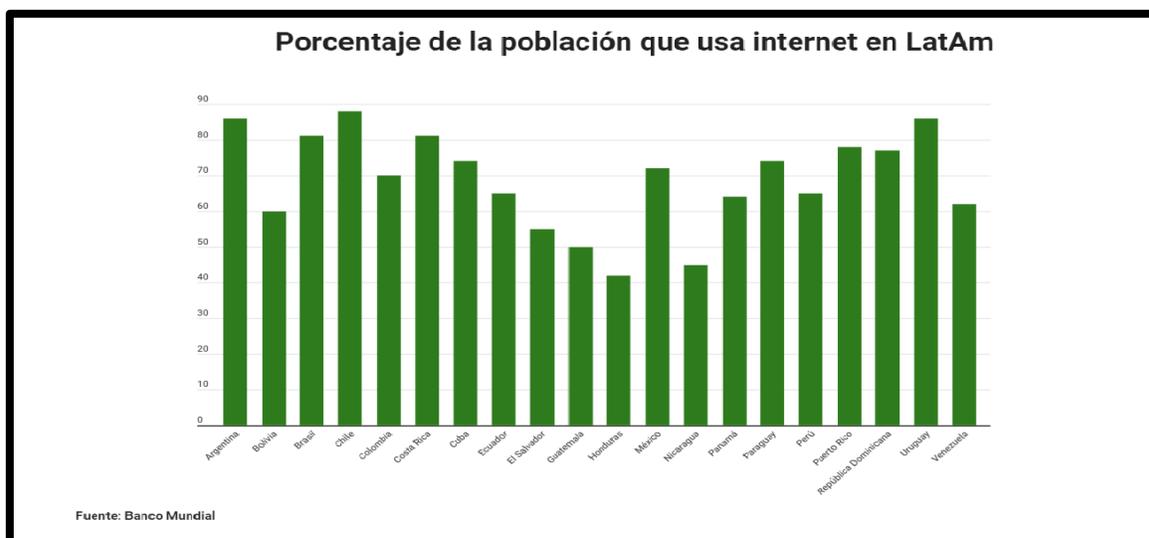
Tras la entrega de los cascos, en la ciudad empezaron a haber distintos tipos de disturbios que deja a la sociedad desconcertada. Sobre el tópico de la elección de futuro, en el capítulo 15 hay suceso donde ocurre una toma de rehenes en una universidad. Una de las razones de los civiles con casco para secuestrar a todos esos estudiantes universitarios fue porque ellos fueron elegidos por el Sistema Sibyl para estudiar y, por lo tanto, poder acceder a un futuro mejor. Reclaman que quedarse estancados en un trabajo de menor categoría mientras que sólo algunos privilegiados pueden tener estudios universitarios es injusto, por eso comienzan a asesinar jóvenes estudiantes para liberar su frustración.

La desigualdad en las elecciones de futuro no es algo nuevo y en la época actual no puede separarse el acceso a las oportunidades laborales o educación con el acceso que se tiene a las nuevas tecnologías. En la sociedad de Psycho-Pass, esta desigualdad se manifiesta en la incapacidad de elegir la carrera profesional por no poseer capacidades deseables según el Sistema Sibyl. En la realidad, esta desigualdad en los países latinoamericanos se presenta más bien en el acceso a los dispositivos tecnológicos, ya que en algunos países no presentan una economía lo suficientemente fuerte para abastecer a toda su población de conexión de internet de calidad y de los dispositivos para acceder a ella.



*Hombres-casco secuestran a universitarios e incluso queman a uno vivo a modo de descargar su frustración y desesperanza (capítulo 15)*

Si bien se nota que la importancia que se le da a internet ha cambiado en los últimos tiempos, en algunos países de Latinoamérica aún es posible encontrar personas que no tienen acceso a internet: en concreto, mientras en los países desarrollados cerca del 80% de los hogares cuenta con acceso a un ordenador o Internet, en los países en vías de desarrollo esta cifra se reduce a la mitad. Sin embargo, si bien falta mejorar la penetración por hogares y la calidad del servicio según compañía, los países latinoamericanos han tenido en cuenta la importancia de internet como herramienta para el trabajo y la educación de los ciudadanos. Así fue como los gobernantes de Latam comenzaron con la implementación de programas incorporando las TIC (Tecnologías de la Información y la Educación) en las escuelas primarias y secundarias tales como República Digital en República Dominicana, Me Conecto Para Aprender en Chile y Conectar Igualdad en Argentina. En el siguiente cuadro, se mostrará el porcentaje de usuarios de internet latinos en varios países:



Latinoamérica en general presenta buena cobertura de internet luego de la pandemia del Covid-19, ya que ésta ha hecho que sea obligatoria la enseñanza en la casa o el home office y la conectividad pasó a ser algo esencial. Según un informe desarrollado por parte del Centro Internacional para la Promoción de los Derechos Humanos (CIPDH–UNESCO), los encuestados respondieron a que tanta importancia le dan a internet en su vida y el 75 % consideró a internet “un servicio básico”; y el 86 % afirmó que “por cuestiones laborales y de estudios, le hubiera sido imposible transitar la pandemia sin internet”. Al mismo tiempo, el 68% de los encuestados afirmaron que la calidad de su conexión a internet es muy deficiente, mientras que aproximadamente el 25 % afirmó que el servicio es regular y sólo el 7 % manifestó conformidad con la conexión brindada por las operadoras.

Este mismo estudio afirma que la educación está estrechamente relacionada al acceso de la tecnología: la muestra de encuestados mostró que a mayor nivel educativo alcanzado mayor es el porcentaje que accede a la red. Logrando acceder el 64,1% del total de personas que no tuvieron instrucción, el 89,4% de quienes completaron el nivel secundario y en quienes alcanzaron una formación terciaria y universitaria, la accesibilidad es del 97,7 %.

Si bien hay países que tienen buena cobertura de internet como Chile, Argentina y Brasil, aún existen regiones en los que falta buena parte por cubrir como lo son Honduras y Nicaragua que apenas tienen cubierto un 40% y 45% respectivamente. En la actualidad, donde internet es fundamental para la educación y el trabajo no se debe de pasar por alto debido a que puede afectar drásticamente a las oportunidades de futuro de las personas. Es

necesario que los proyectos gubernamentales latinos refuercen al total de sus regiones y que se regularicen tanto los precios de las suscripciones y la calidad del internet para que las personas tengan el acceso más fácil y de mejor calidad posible para ejercer sus derechos de estudiar y trabajar, en resumen, alcanzar una vida digna.

## **(Des)control tecnológico: el (im)perfecto Sistema Sybil**

### **Lo público y privado deja de tener límite**

El Sistema Sybil cuenta con escáneres en la calle, cyborgs vigiladores que patrullan por la ciudad para cuidar a los ciudadanos y cada persona tiene un asistente virtual que les ayuda con todas sus tareas personales ya sea desde alimentarse nutricionalmente bien, vestirse, decorar su hogar a gusto, etc; y si el usuario tiene un coeficiente criminal encima de la media les recomienda acciones para bajarlo. ¿Qué quiere decir esto? Sibyl no sólo se encuentra presente en el ámbito público, sino en el privado. Por lo tanto, la privacidad de las personas es algo meramente ilusorio debido a que el ojo del Sistema Sibyl se encuentra siempre allí de una manera u otra. Ya sea mientras salgan a la calle o en la comodidad del hogar, la expansión de los dispositivos tecnológicos mantienen en vista a el coeficiente criminal de los ciudadanos de manera directa o indirecta.

Esta representación del anime sobre los límites difusos entre lo público y privado no esta tan lejos de la realidad actual: los nuevos usos de las redes sociales en donde esta tan normalizado publicar que es lo que uno está haciendo, en que lugar, a que hora, etc, por mera diversión o para conectar con otras personas no toman en cuenta numerosos factores por las cuales esta acción podría beneficiar más a otros que a uno mismo.

Como la privacidad empezó a desaparecer con la aparición de internet y las redes sociales, el mismo concepto de privacidad en internet tuvo que ser modificado. Cuando se habla de privacidad en internet actualmente se refiere más bien no tanto a la vida íntima de cada individuo, sino más bien hasta donde se difunden las publicaciones de cada persona. ¿Realmente se tiene el control de la información que uno publica en redes sociales?



Para comenzar a explicar la problemática de la privacidad en internet se debe de tener en cuenta varios factores: los conceptos de huella digital y Big Data, además de los términos y condiciones de las redes sociales más populares. Cada movimiento que un usuario realiza en internet se archiva y queda registrado en algún lado en gran parte gracias a las cookies (fichero de datos que una página web le envía al pc cuando es visitada),

ese registro se le llama huella digital; el ya interactuar con diferentes aplicaciones subiendo fotos, comentando, likeando y calificando productos y servicios, etc, registra esa huella digital para crear una especie de ADN digital que el propio usuario fabrica al utilizar las tecnologías en red publicando o reaccionando a diverso contenido. Como internet agrupa a millones de usuarios en el mundo cada uno con su propio ADN en red, esa gran cantidad de datos masificados se la llama Big Data. Al tener inmensas cantidades de perfiles de usuarios y su información de actividad, el Big Data sirve para establecer patrones de preferencia y allí poder dar cuenta de diferentes públicos cada uno con su funcionalidad y tendencias de consumo; además de que siempre está en constante transformación debido a la inmediatez de internet.

*El Big Data principalmente examina cómo agregar y correlacionar eficientemente grandes volúmenes de datos para identificar patrones de comportamiento recurrentes y tendencias significativas en lugar de catalogar el statu quo de los usuarios. datos masivos no es vigilar la actividad individual, sino extraer información valiosa del conjunto de las expresiones colectivas para poder estudiar los patrones de comportamiento y actuación de conjuntos más amplios de la sociedad. Mendieta Toledo (2022: 4)*

Mendieta Toledo expresa que hay tres distintos tipos de datos que las empresas pueden tener de las redes sociales y sus usuarios: los datos voluntarios, los observados y los inferidos. Los datos voluntarios son aquellos que comparten los mismos usuarios en sus redes como su información de perfil, fotos, contenido, etc; los datos observados son los que tienen que ver con las actividades del registro de los usuarios como la localización de

Instagram y el check-in de Facebook y, por último, los inferidos que son varios datos de un solo usuario relacionados entre sí: “las relaciones de datos basados en el análisis de otros datos personales, esto se puede obtener al revisar las páginas a las que el usuario sigue, el contenido público que comparte y los comentarios que deja”, Mendieta Toledo (2022: 5).

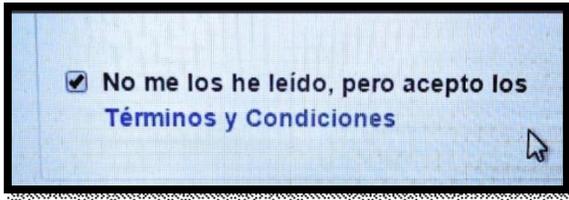
Al ser un conglomerado de empresas de redes sociales, las aplicaciones de Meta Platforms tales como Facebook, Instagram y Whatsapp comparten los mismos términos y condiciones de privacidad debido a que pertenecen a un mismo grupo empresarial. Las tres redes sociales sí recopilan información de cada usuario gracias a las huellas digitales, pero ninguna de esas tres está autorizada a vender esos datos personales a terceros. La justificación del almacenamiento del Big Data de todos los usuarios de estas redes sociales es para mejorar la personalización de las recomendaciones de contenido, influencers del agrado del usuario, productos, servicios, etc.



Sin embargo, hay un punto ciego del cual escapa del conocimiento de la mayoría de los usuarios promedio y es la situación siguiente: cuando una persona utiliza alguna aplicación asociada a la red y si se les dio permiso de usar tus datos públicos personales, éstas aplicaciones pueden vender dichos datos sin el permiso del usuario para fines comerciales y, de esta manera, es como varias empresas cuentan con infinitos datos de posibles clientes. “A esto Platero-Alcón (2017) lo denomina contrato de adhesión, puesto que son los términos y condiciones de la red social, donde el usuario solo se limita a aceptarlos o rechazarlos con un solo clic sin poder negociar lo ya estipulado” Mendieta Toledo (2022: 5).

Si bien es responsabilidad del usuario cuidar que datos personales publica en internet o no, la desinformación sobre las políticas de privacidad, el punto ciego al público de los contratos de adhesión y el aceptar ciegamente las cookies de cualquier sitio, ponen en peligro la privacidad de las personas en internet quienes dejan a sus datos personales a cambio de visitar alguna página web sin tener en cuenta que su información será vendida a diversas empresas con intereses propios. El visitar una página web con información o usar

determinada aplicación le trae beneficios y facilidades al usuario, a veces no le queda otra opción que aceptar el contrato de adhesión, lo eficaz de internet como herramienta hace que este círculo de publicar tu información personal a cambio de poder disfrutar los beneficios sea una situación difícil de salir.



### **Individuos como obejas sin pensamiento crítico**

Esta sección se basará en el análisis del incidente de los Cascos Anti-Escáner, es decir, los capítulos 14 y 15 del anime. Para empezar su revolución contra el Sistema Sibyl, Makishima planea burlar el escáner del Sistema Sibyl con cascos diseñados para bloquear el escáner a quien lo use y redirigir al coeficiente criminal sano más cercano. Es decir, los que usen el dispositivo pasan como un ciudadano común y corriente cuando en realidad esconden ya sea desde resentimiento hacia la sociedad, violencia acumulada, intenciones criminales como asesinar, robar, etc.

Cuando Makishima reparte dichos cascos que redirigen el escáner del Sistema Sibyl al grupo rebelde de ciudadanos, un caos sin precedentes se desata en la ordenada ciudad. Antes de ese momento, la administración de Sibyl no demostraba fallo alguno y la vida de las personas en Tokyo era serena y pacífica, tanto que algunos ciudadanos no tienen la noción de que actos se pueden considerar criminales si no es por juicio de Sibyl, no logran darse cuenta de manera propia, tal como en el suceso de violencia de género al principio del capítulo 14: un acosador golpea hasta la muerte a su víctima quien andaba persiguiendo tiempo atrás. Los Komissa (los policías electrónicos patrulladores de apariencia kawaii) sólo detectaron el estrés de la mujer mientras era golpeada, en lugar de hacerlo con el agresor. Los testigos sólo se limitaron a mirar lo que estaba pasando, dado que no sabían



*Hombre-casco acosador golpeando brutalmente a una mujer mientras nadie interviene y sólo filman (capítulo 14)*

que hacer debido a que el agresor mostraba niveles normales de coeficiente criminal. Incluso cuando estaba ocurriendo un asesinato delante de sus ojos, los ciudadanos no pensaron con ética ni actuaron por sí mismos, siendo que cualquiera de ellos pudo haber ayudado a la mujer. Los civiles se hicieron tan dependientes del juicio del Sistema Sybil que no pudieron actuar en una situación que merecía iniciativa propia y empatía con una persona en peligro.

El Sistema Sibyl construyó su imagen de entidad incuestionable de manera tan eficaz que ninguno de los ciudadanos es capaz de levantarse en contra de su decisión, esta vez no es por miedo a algún tipo de castigo, sino más bien porque creen fervientemente que el criterio del Sibyl es perfecto y dejan el total discernimiento al Sistema mientras ellos siguen su vida rutinaria. Al no haber resistencia del lado público, el concepto de Foucault de que el poder reside, en realidad, en una “red dinámica y productiva de prácticas, acciones y relaciones sociales de interdependencia, conflicto y mutua influencia” Foucault (1987) de alguna manera se desvalida debido a que no hay una influencia a contracorriente de las demandas de Sibyl, ya que la que se supone que debe de oponerse se encuentra cómoda en la situación en donde esta y el Sistema Sibyl pasaría a ser un poder totalitario cuasi perfecto desde su creación hasta el incidente de los Cascos Anti-Escáner.

De ahí cuando sucede el alboroto de los Cascos Anti-Escáner es cuando recién empieza a haber una respuesta reaccionaria en el público. Sin embargo, la verdadera respuesta no sucede con las personas que presenciaron el hecho personalmente, sino cuando ven un video publicado y viralizado en las redes sociales, este es un factor de importancia a tener en cuenta. Desde el video del acosador golpeando a la mujer, suceden varias revueltas al mismo tiempo del grupo anti-sistema de Makishima dando a nacer el primer movimiento revolucionario en contra del Sistema Sibyl.

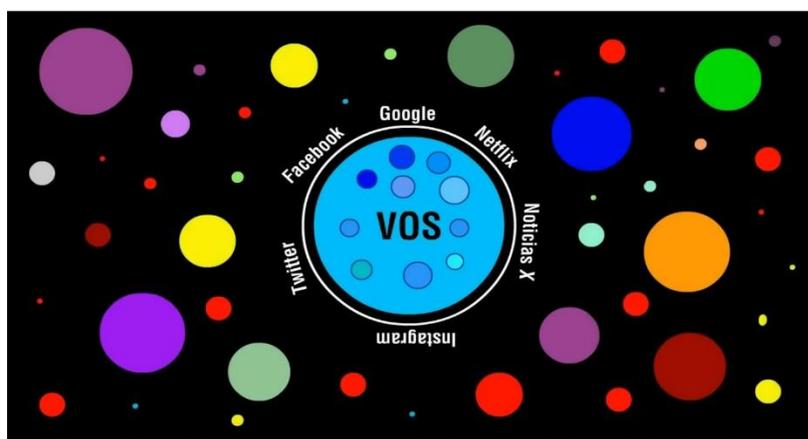
Una vez que el video del acosador golpeando a la mujer se viralizó, múltiples respuestas surgieron de los ciudadanos los cuales se mostraban desde sorprendidos, asustados, encolerizados, confundidos, etc. El comportamiento de las personas en las redes sociales ha pasado de algo sin importancia a acciones que pueden traspasar a la realidad y contribuyen al pensamiento colectivo. Por esto, es importante tener en cuenta que las comunidades de internet siguen siendo comunidades en la vida real y que no se las debe tratar como algo independiente. En el texto de “Internet y la Sociedad Red” de Manuel Castells, el autor desmiente que el internet cambia o influencia los comportamientos de las personas, que las aísla más de lo que ya estaban o que las vuelve más populares; para Castells, más bien, los comportamientos de las personas siguen siendo los mismos y que estos mismos son los que modifican el Internet.

*Internet es un instrumento que desarrolla pero no cambia los comportamientos, sino que los comportamientos se apropian de Internet y, por tanto, se amplifican y se potencian a partir de lo que son. Castells M.*

El comportamiento, preferencias personales y los valores morales de las personas es de suma relevancia a la hora de usar la herramienta de Internet, estos factores afectan más de lo que el usuario promedio podría imaginarse. Comprender esta situación es esencial para poder entender lo que conlleva un fenómeno actual donde la personalización de los resultados de las búsquedas de cada usuario es algo que pasa desapercibido por la mayoría, si bien la personalización por sí sola no parece algo perjudicial, esto podría llevar a resultados no deseados desde otro lado. Para explicar mejor esta situación, es necesario desarrollar el concepto de filtro burbuja del conferencista Eli Pariser:

Antes de saber del filtro burbuja, Pariser daba uso a internet para informarse tanto de su línea política a fin (progresista) y de las ideas contrarias (conservadurismo). Con el tiempo empezó a notar que la información a fin de las ideas conservadoras fue desapareciendo de su inicio de Facebook, esto fue lo que conllevó a que empezase a investigar: le pidió a dos de sus amigos opuestos ideológicamente que simplemente buscaran “Egipto” en Google y, efectivamente, dio diferentes resultados en el mismo buscador. Para su amigo progresista Google le dio resultados sobre la protesta de Egipto del 2011 y para su amigo conservador le apareció resultados sobre viajes turísticos al país y las noticias diarias egipcias.

El filtro burbuja se refiere a cuando esta personalización de internet, llevada a cabo por algoritmos, lleva a un estado de aislamiento intelectual virtual, ya que el filtro que ese algoritmo personalizado hace sólo permite pasar la información que es del agrado del usuario en el afán de personalización y deja afuera todo lo restante, por esto Pariser utiliza la metáfora de la burbuja para referirse a que esta situación sólo favorece a que se cree “un bucle sobre tí mismo” y que nuestras páginas inicio nos muestren sólo la información que nos importa de verdad.



En su libro “El filtro burbuja: Cómo la web decide lo que leemos y lo que pensamos”, Pariser plantea que esta personalización de la experiencia web serviría para mantener al usuario más tiempo pendiente de las plataformas, ya que si siempre se le muestra contenido de su agrado, el usuario se quedará aún más tiempo navegando en la web, esa sería la deducción más factible. A su vez, si el usuario pasa más tiempo interactuando con contenido, más serán los datos que las empresas colecten de él y de esta manera las plataformas se vuelven cada vez más viables comercialmente hablando y la publicidad dirigida crecerá en productividad a pasos agigantados. Sin embargo, aceptar este condicionamiento sin más, llevará a que el usuario se encierre cada vez más en su propia realidad cultural e ideológica, ya que el algoritmo no le presenta información que desafíe sus gustos o creencias.

*Por definición, un mundo construido sobre la base de lo que nos resulta familiar es un mundo en el que no hay nada que aprender. Si la personalización es demasiado específica, esta puede impedir que entremos en contacto con experiencias alucinantes y aniquiladoras*

*de prejuicios, así como con ideas que cambien nuestra forma de pensar con respecto al mundo y a nosotros mismos (Pariser, 2017: 83).*



*Los internautas del anime compartiendo lo poco que saben y su confusión sobre el caos (capítulo 15)*

En el incidente de los Cascos Anti-Escaner del anime, la gente comenzó a entrar en pánico en las redes sociales y el desorden de información se hizo evidente. Se usará de ejemplo a este suceso para dar cuenta de los efectos negativos del filtro burbuja: Unos comparten la escasa información que tienen, muchas veces falsa e infundada,

como por ejemplo cuando unos civiles castigaban a golpes a hombres-casco afirmaban que ejercer violencia contra los revolucionarios sanaría su Psycho Pass y cuando aseguraban que

se podría usar como arma una simple planta para atacarlos, esto relacionado fuertemente al fenómeno de las fake news; otros cuestionan si es verdadero o niegan lo que pasó, varios se ríen de ello y bromean sobre el caos (similar al uso de memes en la actualidad, banalizando acontecimientos periodísticos de importancia); debates en internet sobre distintas posturas: hay que deshacerse de los hombres-casco o los hombres-casco no son los únicos criminales, también las demás personas que se violentan.

Los debates en las redes sociales son cada vez más frecuentes en la actualidad, es muy común encontrarse con ellos cuando se publica sobre algún tema de interés. Esto no es malo de por sí, no es malo demostrar interés y/o preocupación por la información que se publica; sino lo que es perjudicial es, justamente, el encierro cultural e ideológico del “filtro burbuja” antes mencionado: el filtraje que hacen los filtros de distintas aplicaciones o páginas web facilita a los usuarios a encontrar lo que exactamente quieren o les agrada, ellos ni siquiera saben la existencia del filtro o se inclinan meramente a aceptar la ayuda que éste le ofrece. A pesar de ello, al estar privados de los puntos de vista contrarios al nuestro, el debate que debería ser un intercambio de ideas enriquecedoras sólo queda en polarización extrema. Al ser un proceso invisible, el filtro burbuja pasa desapercibido y los usuarios cerrados que no son precavidos dan por hecho que la información que encuentran

para sus argumentos internautas es la verdad absoluta: y así es como todos creen tener la razón al mismo tiempo. La polarización de la sociedad se vuelve cada vez más fuerte, siendo este uno de los efectos negativos del filtro burbuja.



Relacionado a la polarización, esta la desinformación y la problemática de las fake news. Tal como se viene mencionando antes, el filtro burbuja sólo le muestra al usuario lo que quiere ver, pero muchas veces puede ocultar lo que necesita ver. Debido a la falta de tiempo de procesar toda la información que internet ofrece, el usuario normalmente adopta una postura cómoda, por no ponerse a corroborar si la información es cierta o incompleta y pasiva por dar por verídico la primera información que encuentra. Esto en el anime se ve claramente cuando se difundió el

rumor de que una planta puede funcionar como arma contra los hombre-casco y cuando los civiles creían que estaba bien ejercer violencia hacia los mismos porque eso hacía disminuir su coeficiente criminal y, por lo tanto, su estrés; ambos datos sin justificación aparente.

*El problema de las fakes news y las burbujas de filtro debe ser estudiado como una fenomenología de implicación mutua. Lo dicho se explica por cuanto la sobreexplotación que sufre el eje de familiaridad y aceptación en los bucles informativos llega a niveles tales que se prefiere dar a los usuarios noticias falsas que le gusten antes que información real que les pueda llegar a molestar y alejar de sus computadores. Bajaña Tovar F. (2021: 9)*

## Atando cabos: Sybil me da todo en bandeja, pero... ¿y si me paro de la silla?

Desde la aparición de las máquinas industriales y, hoy en día, más concretamente internet varias cosas que conocíamos se han transformado, mucho más allá de lo que creemos. La manera de ver la vida moderna y el arte se han ido transfigurando a medida que la sociedad se fue adaptando al nuevo panorama, la modernidad no se ve de la misma manera que lo hacían Adorno y Horkheimer con tintes fatalistas o perjudiciales. La noción de Industrias Culturales se ha adaptado a la multiplicación del arte que ahora se da gracias a internet y su capacidad de distribuir al instante cualquier clase de contenido; actualmente se comprende que no importa que tanto se multiplique el arte, el aura, valor y mensaje de la obra sigue



siendo el mismo. Antes podía acceder un sector privilegiado al arte y sólo ese sector podría comprenderlo, ahora cualquier persona en cualquier momento del día es capaz de tanto de informarse de acontecimientos políticos y sociales como de sentarse tranquilamente a escuchar algo de música o ver un capítulo de anime subtulado en su idioma al mismo día de su estreno en Japón. Y no sólo eso, la facilidad de acceso que otorgan los diferentes dispositivos electrónicos favorece a que cada usuario cree su propia experiencia de consumo, es decir, que cada uno le pueda dar significado al arte que elige disfrutar o criticar, actualmente se puede considerar que esto se le llama la era de la ultra personalización.

Estas diversas experiencias de cada usuario son las que al mismo tiempo nutren a internet, lo llenan de significado y pueden tanto mejorarlo como empeorarlo: las empresas de todos los rubros, ahora más que nunca, toma en cuenta la opinión de sus clientes y existe un constante feedback entre ellos gracias a internet. Las comunidades internautas hoy por hoy han ayudado más que nunca a que los fanáticos de anime crezcan, no sólo en número, sino en interacciones y en creación de contenido. Los otaku expresan su identidad mediante internet y llenan un vacío que existe en la cultura hegemónica en la que coexisten, de esta manera validan su identidad frente al colectivo a través de la manifestación de su

creatividad por medio del sentido del humor con los memes, los fanart, fanfiction, ediciones de video, cosplay, etc; muchas de esas expresiones artísticas, al mismo tiempo, son viables gracias a los programas de edición descargados y a los tutoriales de internet. Gracias a estas expresiones artísticas y al afán de ganarse reconocimiento entre ellos mismos y en la sociedad, los otaku actuales lograron visibilizar a unas nuevas formas de arte tal como lo son el anime y el manga.

Si bien hay géneros más populares como el shonen o shoujo que es la preferencia del público en general además del japonés, Psycho Pass logró posicionarse en los más populares de su tiempo a pesar de ser una crítica hacia la tecnología, su uso dependiente y las consecuencias negativas. Si bien lo hace en un contexto de ciencia ficción, Psycho Pass no repara en exponer los defectos de esta nueva era moderna:

Aunque parece que hay mucha libertad de creación y los beneficios de la tecnología ofrecen variadas posibilidades, Psycho Pass nos advierte que aún existen ciertos factores alarmantes a tener en cuenta como la tecnología puede estar vigilando y corrigiendo al usuario las 24 horas del día: el anime alegoriza esto con la figura del Sistema Sibyl como una autoridad invisible pero que siempre está controlando que nadie se salga de las normas establecidas. En la realidad, este control se ve desde la definición de los individuos deseables que puede manifestarse de variadas maneras, mediante argumentos internautas ya sea desde publicaciones alabando o criticando un ideal de mujer (ya sea desde una mirada conservadora o más feminista), las de como los otakus no son productivos para la sociedad debido a que su aficción es más importante que su futuro laboral o la misma cultura de la cancelación donde los usuarios niegan la existencia de un producto no consumiéndolo a modo de castigo hacia el artista que realizó un acto socialmente no aceptable (como para dar unos pocos ejemplos); ante todo esto está la apropiación de los datos públicos de los usuarios para fines comerciales con las redes sociales y los engañosos contratos de adhesión, además del fenómeno del



*Página de artistas digitales y fanarts, Pixiv.net*



*Cosplay Team de Chainsaw Man*

filtro burbuja donde sólo está disponible la información del agrado del usuario para que gaste aún más tiempo navegando en la web.

La aparente cantidad infinita de información que internet se vuelve ilusoria debido al algoritmo ultra personalizado y esto no hace más que abombar y desinformar al usuario que no tiene tiempo para consumir todo el contenido o sólo se conforma con ver lo que le gusta, agregando que las empresas dueñas de las aplicaciones sólo les interesa aumentar su Big Data para llegar a la mayor cantidad posible de clientes potenciales para recolectar aún más datos y



generar aún más ganancias. Las empresas no son conscientes (o fingen no serlo) de que esta ultra personalización de las páginas de inicio de los usuarios esta convirtiéndose en un problema, si el algoritmo sólo muestra lo que le gusta al usuario eso lo lleva a una especie de encierro intelectual en sí mismo y le limita explorar otras líneas de pensamiento u otras experiencias artísticas. Por esto mismo, la infinidad de información que podría ofrecer internet con el filtro burbuja se transforma en una farsa.

Todos estos factores (falta de tiempo, conformismo del usuario) hacen que sea difícil salir de ese círculo vicioso donde el usuario ofrece sus datos personales, adrede o no, a cambio del beneficio del momento; por lo tanto, la persona que vende parte de su actividad en internet pensando que nadie lo ve pasa a ser de un usuario a sólo ser un posible cliente. Entonces, como se dijo anteriormente, la privacidad como antes se conocía ya no existe más con la aparición de internet. La privacidad de antaño es aquella que conlleva a actividades que uno hace en soledad y no quiere compartir con nadie; la privacidad moderna implica al conocimiento del usuario sobre hasta donde llega la información sobre su actividad en internet, por lo tanto, se entiende que alguien o algo tiene el registro de nuestra actividad.

Así como cambió la manera en que se ve la modernidad en relación con el arte, el usuario debe tener en cuenta su papel en el internet actual. Considerando estos problemas anteriores mencionados, es fácil suponer que el usuario sea alguien que sólo se limita a consumir lo primero que se le presenta sin cuestionarlo demasiado. Esto mismo pasa con la mayoría de

los ciudadanos promedio en Psycho Pass, ellos vendrían a representar a las personas que prefieren navegar por internet sin pensar en la protección de sus datos, que no se les presenta la información completa o aquellas que simplemente no saben la existencia de los contratos de adhesión o del filtro burbuja. Sin embargo, siempre puede haber una excepción a la regla.

Así como puede haber personas que se dejan llevar por la vorágine tecnológicamente moderna por comodidad o por ignorancia, hay quienes se atreven a cuestionar el paradigma en el que se encuentran. El anime enseña diferentes personajes los cuales demuestran que es posible desarrollar una postura más analítica en un ambiente aparentemente sin defectos. En el mundo de Psycho Pass parece imposible que exista este tipo de personas, ya que siempre se está recalando que el bienestar logrado es gracias al Sistema Sibyl, que es libre del pensamiento ambivalente y moralmente cuestionable del ser humano imperfecto, sin embargo, la tríada de Kougami, Akane y Makishima son estas excepciones a la regla donde ellos se toman el tiempo de analizar los defectos que conlleva el “inmaculado” Sibyl. Cada uno de los personajes muestra su desacuerdo al Sistema de maneras diferentes, ya sea viviendo en sociedad (Akane, Kougami) o en la clandestinidad (Makishima). Kougami tiene resentimientos personales con Sibyl debido a la injusticia del asesinato de su mejor amigo, en cambio, Akane y Makishima tienen discrepancias morales con las maneras del sistema: Makishima piensa que el Sistema Sibyl directamente anula la voluntad total de las personas transformándolas en pequeños engranajes que fortalecen a Sibyl, Akane cree que gracias al sistema se ha alcanzado un orden y bienestar impensados hasta ese momento, pero no le agrada la idea de Sibyl se deshaga de todo concepto de valores como “bueno” o “malo” ya que son relativos y frenan al sistema de poder alcanzar la perfección tan ansiada.



*Kougami, Akane y Makishima, los motores del cuestionamiento del mundo “perfecto” de Psycho Pass*

Cada uno de los personajes desde sus propios pensamientos y experiencias de vida es capaz de analizar su realidad, construir su espíritu crítico particular y actuar en consecuencia. Ninguno de ellos se ha dejado influenciar por las cualidades del Sistema Sibyl y son la prueba suficiente de que es posible salir de la zona de confort que las nuevas tecnologías han diseñado para mantener a su público fiel. Si bien se está hablando de personajes ficticios, lo que trata de desmentir el anime de Psycho Pass es que no todos los seres humanos se encierran en su burbuja de comodidad, todos los individuos somos capaces de pararnos de nuestra silla, abrir los ojos hacia la realidad y crear una a base de

nuestras experiencias, ya sea de una manera más radical como el personaje de Makishima Shougo (sin la parte

violenta criminal, claro está), anteponiendo razones personales como Shinya Kougami o priorizar lo moralmente correcto como Akane Tsunemori. Mediante los ejemplos de los personajes de Psycho Pass, se ha expuesto que éstos mismos no han cambiado su actitud a pesar de los avances tecnológicos, al Sistema Sybil: si antes seguían apegados al status quo, más aún lo iba a estar con Sibyl (Ginoza Nobuchika), si antes sentían discordancia con las reglas, van a seguir discordantes con el surgimiento del sistema (Kougami, Akane, Makishima).

Si bien pueden existir muchas razones para mantenerse en un lugar cómodo como la falta de tiempo para comprender toda la información difundida en internet y, sobre todo, el filtro burbuja que nos ahorra el tener que buscar lo que nos agrada y el no tener que soportar el trago amargo de encontrarnos lo que nos disgusta, hoy en día es imprescindible desacostumbrarse de nuestros hábitos internautas convenientes. Es de suma importancia saber las condiciones en las que el usuario navega, estar informado sobre las circunstancias

del filtro burbuja del que poco se habla y se sabe públicamente. Al estar siempre rodeado de lo que estamos acostumbrados, se desaprovecha la infinita cantidad de información que internet ofrece. Al estar siempre mostrando la cara del contenido sólo del agrado del usuario, internet termina siendo una herramienta con un potencial desaprovechado ya que los usuarios terminan desinformados o tajantemente polarizados en discusiones testarudas que no llevan a ningún lado.

La manera en que internet se vuelva en una herramienta de formación, no sólo de información suelta por ahí, es mediante la reeducación al usuario del uso de internet. La web parece ser que es un instrumento que se aprende de manera intuitiva, que es fiable debido a que allí uno encuentra cualquier cosa que busca, sin embargo, este nuevo panorama de hiperpersonalización hace que sea necesario cuestionar la actitud del usuario ante lo que consume, tanto si es una actitud más pasiva o si es más bien cerrada en sí misma.

A través de las alegorías de Psycho Pass y su visión particular de la realidad actual, este trabajo de investigación reivindica el papel de las obras artísticas modernas tales como el anime y manga para decodificar una mirada de la actualidad y que, al mismo tiempo, incite a despertar el debate sobre la situación de las nuevas tecnologías y la conciencia sobre la importancia del



espíritu crítico, puesto que vimos que tanto las actitudes pasiva/cómoda o testaruda/fanática no ayudan a explotar bien a internet como herramienta provechosa ni a que el ser humano se desarrolle intelectualmente.

Psycho Pass lo que hace es satirizar a aquellas personas que dependen completamente del Sistema Sibyl, tal como en los episodios donde Senguji (un verdadero ciborg) trata de robots a los demás humanos y cuando los testigos del asesinato de la mujer no podían distinguir moralmente si ese acto claro de violencia era algo para intervenir o no. Por esto mismo y por los papeles de los personajes que se encuentran reaccios al Sistema por

cuestiones personales (Kougami) y por temas morales (Akane, Makishima) vistos anteriormente, Psycho Pass y este trabajo de investigación invita a reflexionar sobre desmitificar la idea de que las nuevas tecnologías son las que modifican los comportamientos de las personas, al revés, las actitudes de las personas con sus distintas sensibilidades, pensamientos, experiencias compartidas son las que transforman a internet. Como las personas no son meros usuarios, sino que producen y consumen la información, es sumamente necesario cuestionar la situación del internet actual y el fenómeno del filtro burbuja y cómo esto afecta al uso responsable de internet.

Curiosamente cuando se busca “uso responsable de internet” o “cuidados en internet” tanto en Google y en Google Scholar la mayoría de los resultados son de artículos dedicados a la educación a menores u adolescentes sobre el uso de internet, pero no hay dirigidos a público adulto a pesar de la desinformación sobre las políticas de privacidad o del filtro burbuja. Si bien la mayoría de las veces se enfatiza en educar a los niños, adolescentes o a las personas mayores en el uso de internet, esto es completamente ineficiente ya que internet es una herramienta en constante cambio debido a las millones de interacciones que ocurren las 24 horas del día mundialmente.

Las personas de todas las edades deben de saber sobre la existencia del filtro burbuja y el encierro intelectual y cultural que éste conlleva, que no hay que conformarse con el primer resultado que nos arroja el buscador e, incluso, hacer el esfuerzo de buscar información sobre la mirada opuesta a la nuestra. Es fundamental saber la importancia de la capacidad



prosumidora de las personas. Internet es un universo infinito de información en constante movimiento donde muchas puertas interesantes pueden abrirse si uno es lo suficientemente valiente y curioso como para acercarse a ellas. Si uno toma el papel de dejarse llevar por lo primero que piensa que es

correcto sin cuestionárselo mucho tal como los ciudadanos promedio de Psycho Pass o toma una postura más analítica poniéndose un freno a para examinar si lo que pasa a su

alrededor es fiel a sí mismo como los personajes principales, eso ya va de mano de los usuarios... más bien, personas internautas.

## **Bibliografía**

- Álvarez Gandolfi, F. (2017). ¿Más allá de “subcultura”? Apuntes sobre el fanatismo por la animación japonesa a partir de los planteos de Dick Hebdige. *Cuestiones de Sociología*, 17, e044. <https://doi.org/10.24215/23468904e044>
- Bajaña Tovar, F. (2021). Filtro burbuja: ¿Cuál es el costo de la personalización digital?. *Revista chilena de derecho y tecnología*, 10(1), 29-52. [https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?pid=S0719-25842021000100029&script=sci\\_arttext&tIng=e](https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?pid=S0719-25842021000100029&script=sci_arttext&tIng=e)
- Berman, M. (1988). *Todo lo sólido se desvanece en el aire. La experiencia de la modernidad*, 1.
- Choi, D. (2018). *El fin de lo nuevo. Un panorama aleatorio del cine contemporáneo*. Librería
- Cobos, T. L. (2010). Animación japonesa y globalización: la latinización y la subcultura otaku en América Latina. *Razón y palabra*, (72).
- DAlfonso, K. V., & González, M. A. (2001). Malestar de época: tensiones en la construcción del lazo social. *Lazo social y procesos de subjetivación*, 29.
- Eco, U. (1965). *Apocalípticos e integrados*. Barcelona, España.
- Editorial Traficantes, “Rituales de resistencia, de Stuart Hall, en Traficantes de Sueños” [artículo web, sin fecha]. <https://www.traficantes.net/noticias-editorial/rituales-de-resistencia-de-stuart-hall-en-traficantes-de-suenos>
- Foucault, M. (1976). *Vigilar y castigar: Nacimiento de la prisión* por Michel Foucault.

- Foucault, M. (1978). La verdad y las formas jurídicas. Editorial Gedisa.
- Gendler, M. (2018). De ficciones, tecnologías, controles y terrores: Psycho-Pass entre el poder, producción, normalización y la resistencia. *Question*, 1(57), e031. <https://doi.org/10.24215/16696581e031>
- Gendler, M.A. (2020). Una ventana hacia una configuración social tecnológica posible. Reseña del anime Psycho-Pass (2012) del estudio Production I.G. *Revista Hipertextos*, 8 (13), pp. 217-237. <https://doi.org/10.24215/23143924e015>
- Heram, Y. (2018). La crítica de televisión en la prensa durante la formación de los multimedios: Modernización del medio, mutación del género e integración académica. <https://www.teseopress.com/tele/chapter/la-television-argentina-historia-y-composicion/>
- Horkheimer, M., & Adorno, T. (1969). La industria cultural. *Industria cultural y sociedad de masas*.
- Jenkins, H. (2006). La cultura de la convergencia de los medios de comunicación. New york university press.
- José Luis Vilardel (Kira Sensei), 17/6/2020, Perra Ganadora o Perra Perdedora en la mente femenina en Japón, [https://www.youtube.com/watch?v=cF8pcxfg030&ab\\_channel=KiraSensei](https://www.youtube.com/watch?v=cF8pcxfg030&ab_channel=KiraSensei)
- Lafont, E. C. (2015). Significados, identidades y estudios culturales: Una introducción al pensamiento de Stuart Hall. *Razón y palabra*.
- Leo, J. R. (2017). El auge de la estética Kawaii: origen y consecuencias. *Kokoro: Revista para la difusión de la cultura japonesa*.
- Loriguillo López, A. (2019). Genealogía de las prácticas comunicativas de los otaku: evolución de la tecnología audiovisual y de la cultura fan en el consumo del anime. Ediciones Complutense
- Marcuse, H. (1987). El hombre unidimensional. Barcelona: Ariel.
- Martínez Alonso, G. (2013). Tres momentos de la circulación del animé y el manga en la Argentina. *Question*, 1.

- Mato, D. (2005). Desfetichizar La “globalización”: basta de reduccionismos, apologías y demonizaciones; mostrar La complejidad y las prácticas de los actores. Cultura, política y sociedad: perspectivas latinoamericanas, Buenos Aires, Consejo Latinoamericano de Ciencias Sociales (CLACSO).
- Mendieta Toledo, G. L. (2020). Manejo de la privacidad de datos en las redes de comunicación de Facebook e Instagram. Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas (UPC)
- Menkes, D. (2012). La cultura juvenil otaku: expresión de la posmodernidad. Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud, 10(1), 51-62.
- Meo, A. L. (2015). Animación japonesa. Industrias culturales, medios masivos de comunicación y productos de la cultura pop nipona. Question/Cuestión.
- Meo, A. L. (2016). Aproximaciones al anime: producción, circulación y consumo en el siglo XXI. Question/Cuestión, 1(51), 251-266.
- Molina, J. Medio “Nota al Pie”. Argentina: el país que posee mayor penetración de internet en Latinoamérica. Recuperado en 1/2/2022, <https://www.notaalpie.com.ar/2022/02/01/strongargentina-el-pais-que-posee-mayor-penetracion-de-internet-en-latinoamerica-strong/>
- Pariser, E. (2017). El filtro burbuja: Cómo la web decide lo que leemos y lo que pensamos. Taurus.
- Santy, C., & Soelistyo, L. (2014). The Panoptic Sibyl System and the Dystopia in Gen Urobuchi’s Psycho Pass. K@ ta Kita, 2(1).