



# *ONE PIECE*: ¿El mismo pirata de siempre?

Análisis de la figura del pirata y el papel de los canales de comunicación en *One Piece*

Autora: Hoang An Nghiem

Tutor: Carmen Espejo Cala

Trabajo de Fin de Grado

Grado de Periodismo, curso 2022- 2023

# Agradecimiento

Este trabajo no sería posible sin mi pasión y amor por el *manga-anime*, y por la belleza del mundo literario.

Sin embargo, puedo llegar a este destino de mi aventura gracias a mi familia.

Gracias a mi padre, quien me enseñó la importancia como alegría de la educación sin importar la edad.

Gracias a mi madre, quien me soportó mi pasión de leer y me acompañó durante los momentos oscuros.

Gracias a mis hermanas, quienes me apoyaron mi idea de este trabajo.

Le doy mi gracia a mi tutor, quien me guio pasos tras pasos de este trabajo con su paciencia y gran sabiduría.

Por último, muchas gracias por todos los amigos y personas que tengo la oportunidad de conocer, quienes me ayudaron a lo largo de la carrera y me mostraron un nuevo mundo que una vietnamita no se puede imaginar.

*Thương và nhớ bố Việt rất nhiều*

## Resumen

El *manga* y el *anime* han ganado fama internacionalmente durante las últimas décadas. Esta ola de cultura popular volvió a surgir durante y después de la pandemia de COVID-19, incluso en España. Para encontrar y aprobar la razón detrás de este fenómeno, este trabajo estudia *One Piece*, uno de los tantos *mangas* y *animés* más conocidos en la actualidad, a partir de un marco teórico y argumentos sobre la internacionalización en su producción. La investigación empieza con el análisis de las similitudes y diferencias de las figuras piratas entre el protagonista y el que ha dominado la literatura y cultura popular occidental. Además, llama la atención el papel y la función de los diferentes canales de comunicación en la narrativa, agregando más resultados al final de la investigación. Es esencial recordar que esta es una investigación inconclusiva, ya que *One Piece* aún está en desarrollo. Por lo tanto, se espera continuar la investigación al tener más manifestaciones de 'piratas' y ejemplos de diferentes usos de los canales de comunicación.

**Palabras claves:** *anime*, *manga*, animación de Japón, dibujos animados de Japón, internacionalización, cultura popular japonesa, *One Piece*, pirata, romanticismo, canal de comunicación.

## **Abstract**

Manga and anime have gradually come to fame internationally during the last decades. This wave of popular culture once again rose during and after the COVID-19 pandemic, including in Spain. To find and prove the reason behind this phenomenon, this work studies *One Piece*, one of many well-known *mangas* and *animes* nowadays, based on a theoretical framework and arguments about internationalization in their production. The investigation starts with analyzing the similarities and differences of pirate figures between the protagonist and the one that has dominated Western literary and popular culture. Additionally, it brings to attention the role and function of different communication channels in the narrative, adding more outcomes at the end of the investigation. It's essential to remember that this is an inconclusive investigation since *One Piece* is still ongoing. Therefore, it is expected to continue the investigation by having more manifestations of 'pirates' and examples of different uses of communication channels.

**Key words:** anime, manga, Japanese animation, internationalization, Japanese popular culture, One Piece, pirate, romanticism, communication channel.

# Índice

1. Introducción.....	6
2. Objetivos e hipótesis .....	7
3. Metodología .....	8
4. Marco teórico - histórico.....	17
4.1 Historia del <i>manga- anime</i> y hoy en día .....	17
4.1.1 Arte tradicional: los predecesores del anime y manga .....	18
4.1.2 El siglo XX y la Segunda Guerra Mundial: el giro gigante.....	19
4.1.3 Tezuka Osamu: el revolucionario del <i>manga y anime</i> .....	20
4.1.4 La llegada de <i>manga y anime</i> al mercado internacional.....	21
4.1.4.1 ¡Hacia el occidental! .....	21
4.1.4.2 El mercado cultural Asiático, ¿entrada con comodidad? .....	22
4.1.5 Dificultades para la ola de la cultura japonesa .....	25
4.1.6 El presente de los <i>mangas y animes</i> .....	26
4.2 <i>One Piece</i> y su creador, Eiichiro Oda .....	28
4.2.1 Eiichiro Oda .....	28
4.2.2. <i>One Piece</i> : la aventura de los piratas. Todos lo que sabemos .....	29
4.2.2.1 Sinopsis .....	29
4.2.2.2 La estructura principal del mundo ficcional .....	30
4.2.2.2.1. ‘Poder’ de la ficción .....	30
4.2.2.2.2. ‘Poder’, del mundo real .....	30
4.3 ‘Piratas’: de la vida real al mundo cultural .....	32
4.3.1. Una breve historia del pirata en general .....	32
4.3.1.1 Del mar occidental: desde el tiempo antiguo hasta la Edad Moderna .....	32
4.3.1.2 ‘Corasio’, ‘pirata’ y muchos más: ¿Cuál es la diferencia? Respuesta por la Edad de Oro .....	34
4.3.1.3. Piratas en el mar asiático: una breve historia y el caso de los piratas japoneses. ....	38
4.3.2. Piratas en el mundo cultural .....	42

4.3.2.1 La literatura como pionera hasta los nuevos medios .....	42
4.3.2.2 Características y estereotipos de los piratas en la cultura popular.....	44
4.3.3 Conclusión sobre ‘pirata’ .....	45
5. Resultados.....	46
5.1 Análisis de Luffy y la figura del pirata .....	46
5.1.1 La saga de <i>Skypiea</i> y su relación con la literatura occidental .....	46
5.1.2 Análisis del personaje: Luffy y la figura de los piratas .....	51
5.1.2.1 El personaje como una persona .....	52
5.1.2.1.1 La apariencia física: el primer elemento .....	52
5.1.2.1.2 Long John Silver vs Luffy: dos pillars contradictorios .....	54
5.1.2.2 El personaje como un rol .....	63
5.1.2.3 El personaje como un actante .....	67
5.1.3 Conclusión del análisis del personaje .....	72
5.2 Análisis de los canales de comunicación .....	73
5.2.1. <i>Den Den Mushi</i> – nueva apariencia, el uso tradicional .....	74
5.2.2. Periódico – el dominante de las noticias .....	80
5.2.3. Recompensa – mejores amigos del periódico .....	85
5.2.4. <i>Poneglyph</i> – un elemento importante de fondo .....	87
5.2.5 Conclusión sobre el uso de los canales de comunicación.....	90
5.3 Un nuevo resultado surge .....	91
6. Conclusión .....	93
7. Futuras líneas de investigación .....	94
8. Bibliografía .....	95
9. Anexo .....	103
ANEXO 01 .....	103
ANEXO 02 .....	106
ANEXO 03.....	216

# 1. Introducción

En los años recientes, España ha experimentado “un nuevo *boom*” de *manga* (Barranco, 2022). El año 2022 cerró con una subida del 32% con respecto al año anterior en la distribución del *manga* en España<sup>1</sup>. Los títulos conocidos por los aficionados (como *Haikyuu!* o *Tokyo Revengers*) hacen sus apariciones en los medios de comunicación como un nuevo fenómeno que cada vez se expande en el mercado cultural español.

La vuelta de la tendencia de *manga* otra vez más ha afirmado el hecho de que esta manifestación de la cultura japonesa sigue teniendo gran atractivo hacia los públicos, sin distancias geográficas ni diferencias de culturales. Esta popularidad de *manga* y *anime* ya se ha convertido en tema de investigación de expertos con respecto al fenómeno de la cultura popular de Japón en concreto y de Asia en general. Un esquema de teoría ha circulado entre los investigadores que explica esta fama y explotación de la narrativa japonesa: la internacionalización.

Para conquistar a los públicos que están fuera de la frontera de Japón, la industria necesita algún elemento para integrarse a la cultura del colectivo destinatario, pero al mismo tiempo mantener su propia característica para asegurar su posición única en el gran mercado del entretenimiento. Tras trabajos de los expertos, formulando por uno entre los pioneros más mencionados como Iwabuchi Koichi, posteriormente confirmado por Napier y Marco Pelitteri, han explicado de que el elemento *culturally odorless* - la falta de los tratos japoneses de manera explícito en sus propios productos y no promocionarlos como de japonés - es el que encarga de la fama de *manga* y *anime*.

De una manera más detallada y clasificada, el artículo de Amy Shirong Lu explora los elementos de la internacionalización en estas manifestaciones, los que aseguran su expansión y

---

<sup>1</sup> Cifra elaborada por J. A. Serrano, publicó en la cuenta de Twitter @guiadelcomic. Recuperado de 4 de marzo de 2023 de <https://twitter.com/guiadelcomic/status/1613206378344251397>.

popularidad hoy en día a nivel internacional. Aplicando las teorías de las diferentes caras de la internacionalización del *manga* y *anime*, este trabajo intenta investigar y estudiar un caso concreto, que es *One Piece* del autor Eiichiro Oda, para probar una exploración y contrastación la idea de que la internacionalización explica la fama de *manga* y *anime*. Al lado de esta intención, al mismo tiempo, analiza el uso de los medios de comunicación en un mundo ficcional, lo que valora su papel en conducir la narrativa y su similitud a la realidad.

## 2. Objetivos e hipótesis

Este trabajo de investigación intenta responder a dos objetivos.

Primero de todos, demostrar la interpretación del ‘pirata’ en el mundo de *One Piece*. Este objetivo responde a la manera en que el autor presenta la figura del pirata en su obra, que es posible de tener alguna interpretación japonesa en concreto y de occidental sobre la figura del pirata. Tras el análisis y la búsqueda del detalle, por ejemplos, de la interpretación, el trabajo aspira a clarificar la influencia detrás de la figura del pirata en la obra. Por último, evaluar la manera que la interpretación influye en la historia.

Con este objetivo, planteamos la hipótesis de que la narrativa e interpretación del perfil ‘pirata’ de *One Piece* fue inspirado por la de los pueblos occidentales. Para crear una obra que es tan conocida fuera de Japón, la narrativa debe tener un papel importante y es posible de inspirada por los elementos históricos y culturales de los pueblos occidentales, ofrecen una historia novedosa y al mismo tiempo una sensación de cercanía para sus consumidores, tanto dentro como fuera de la frontera nacional. Esta idea coincide con uno de los tres elementos importantes de la internacionalización, que es la internacionalización occidentalizada, significa que los *manga* y *anime* son exitosos por la implantación e incorporación fuertemente de los rasgos de la cultura occidental (Lu, 2008). En el caso de *One Piece*, vamos a investigar la existencia de este rasgo a través de la figura del pirata y su interpretación en la narrativa de la obra.

Segundo y por último, el trabajo intenta demostrar el papel de los canales de comunicación en el mundo de *One Piece*. Por este objetivo, analizar y detectar las herramientas comunicativas utilizadas a lo largo de la historia y su papel en el mundo de *One Piece*. Con la percepción del pirata como vemos en el primer objetivo, ¿cuál es el papel de los canales de comunicación? ¿A quién sirven los canales de comunicación? Empezamos con la hipótesis de que los canales comunicativos en *One Piece* cumplen un rol fundamental con respecto a la historia de *One Piece*, intentamos probar de que el mundo ficcional se mueve no solo por las acciones, sino también por el apoyo de un conjunto de distintos canales de comunicación; a través de su utilización conduce la narrativa.

### 3. Metodología

Para aprobar los objetivos de la investigación, es necesario una metodología apropiada. En sirve de investigar los dos objetivos, basamos en el análisis del contenido como el eje principal de las metodologías aplicadas en este trabajo.

Para el primer objetivo, aplicamos una metodología propia que tiene su origen en las teorías de la narrativa audiovisual. O más concreto, enfocamos en teorías de la narrativa televisiva, como las palabras de Gordillo:

Si la Teoría de la Literatura sirvió de punto de partida para el arranque de la Narrativa Audiovisual, hay que considerar que la Narrativa Televisiva nace directamente de la Narrativa Fílmica, englobada dentro de la Teoría Fílmica. Así pues, hoy en día, la Narrativa Televisiva no es más que una parcela de la Narrativa Audiovisual, incluida dentro de las Ciencias Sociales.

(Gordillo, 2009: 21)

Entre varias definiciones existentes, la manera más concreta para entender la narrativa audiovisual es ponerla en equivalente con la Narratología, lo que tiene su origen en la narración literaria (Godillo, 2009: 20). Mientras la Narratología responde a los análisis semióticos que tienen su origen lingüística, la Narrativa Audiovisual también es una ordenación metódica y sistemática de los conocimientos, que permiten explicar y describir el proceso de la narrativa, e

incluye la pragmática y poética narrativas, con imagen visual y audio fundamental (García, 1993: 14).

Desde aquí, podemos hablar sobre los personajes como un elemento en la narrativa, y nos basamos en la categorización del personaje propuesto por Casetti y di Chio (1998), para llevar a cabo el análisis del personaje de Luffy y su manifestación del perfil de pirata en una saga elegida. Con este enfoque, se propone una puesta en práctica de una metodología propia e intuitiva, lo que puede ya ha existido y desarrollado por otros trabajos permite analizar el personaje principal.

Para clarificar la interpretación de *One Piece*, vamos a analizar dos ejes principales y sus relaciones: el perfil pirata y el *romance*. Empezamos con el título de *Romance Dawn* y es el mismo nombre del primer arco de la serie, responde al significado y su papel en demostrar los ejes principales. Después, elegimos el protagonista de *One Piece*: Monkey D. Luffy, como el *corpus* principal de las manifestaciones del pirata en este mundo ficción, después de tener un entendimiento sobre su perfil, responde a la duda que si el protagonista cae en la definición o el estereotipo de ‘pirata’, si su manifestación influencia a la interpretación de la historia, y se manifiesta una intención de internacionalizar que apoya a la fama de la obra hoy en día. En esta parte de la investigación, buscamos pistas de la internacionalización en *One Piece* que se manifieste en cualquier elemento que indica Amy Shilong Lu.

La saga más destacada que elegimos para este objetivo es el *Skypiea* (La Isla del Cielo). En general, todas las sagas de *One Piece* repiten un mismo modelo narrativo. No obstante, *Skypiea* llama la atención en esta investigación por dos razones principales. Primero, es una de las sagas completadas de la historia, por eso tiene suficiente material para analizar. Segundo, hasta hoy en día, *Skypiea* es la saga que reúne los ejes principales al mismo tiempo, a través de su tema y su propia historia, tiene la presencia explícita de los elementos históricos– culturales, inspirados por los pueblos occidentales, el objetivo de esta investigación. Tercero y por último, es la tercera saga de la historia. Por su posición, las audiencias ya se han acostumbrado a los personajes, el ritmo y estilo de la historia. Por eso, es una saga ideal para analizar las manifestaciones de los temas principales de la investigación.

Asimismo, para el segundo objetivo, el trabajo se basa en una metodología cualitativa, que es el análisis del contenido, lo que entendemos como:

...un conjunto de técnicas de análisis de comunicaciones tendente a obtener indicadores (cuantitativos o no) por procedimientos sistemáticos y objetivos de descripción del contenido de los mensajes, permitiendo la inferencia de conocimientos relativos a las condiciones de producción/ recepción (variables inferidas) de estos mensajes.

(Bardin, 2002: 31)

El antecedente del análisis del contenido es la interpretación de los textos sagrados, posteriormente se desarrolló en analizar los periódicos. Hasta la Primera Guerra Mundial, esta técnica de investigación comenzó a tomar su forma tras el estudio de la propaganda y el primer nombre que ilustra la historia del análisis del contenido: H. Lasswell. Hizo análisis de prensa y propaganda que resultó en la publicación de su libro *Propaganda technique in World War (1927)* (Bardin, 2002: 11). Desde ahí, se desarrolló el análisis del contenido mucho más allá de la propaganda y su discurso, sin embargo se enfoca principalmente en las significaciones (contenido) y mensajes (comunicación) (Bardin, 2002). Es una técnica de investigación que explica y sistematiza todo contenido de los mensajes del texto, tanto palabra en el ámbito lingüístico como símbolo y sonido en el ámbito audiovisual.

En segundo lugar, para analizar los distintos canales de comunicación en *One Piece* y sus papeles, tenemos que categorizarlas antes de todos:

+ Comunicación tradicional (los canales que son parecidas a la realidad): caracoles de transferencia eléctrica que tienen distintos tipos que funcionan para la comunicación y vigilancia (similar a móvil, radio, televisión, fax y video vigilante); la prensa impresa (los periódicos).

+ Comunicación exclusiva de la obra: la recompensa; el *poneglyph*.

Entre el *manga* y su adaptación, elegimos la serie como el campo de análisis por su característica audiovisual que apoya la gran cobertura de la obra hacia las audiencias fuera de la frontera nacional. Por el gran nivel de contenidos y la continuidad de la obra, se hace un recorte de su universo para analizar un conjunto de episodios esenciales a través de la selección. Por eso,

excluyendo los episodios de Relleno y de Recapitulación que han añadido para prolongar la emisión, nos enfocamos en las sagas que han completado recientemente, que es desde el principio hasta la saga de *Whole Cake Island* que acaba en el episodio 889, excluye los materiales de la saga en emisión continuada y del *manga*.

Hay que entender que la base de *One Piece* es un producto comercial de la cultura de masa. Es decir, posee demasiado escenario de batalla para satisfacer a los adolescentes (especialmente a los jóvenes masculinos). Por eso, en cada capítulo encontramos la mayoría de los escenarios de confrontación entre los personajes y acciones. No obstante, existen los elementos que sirve la investigación a lo largo de la serie.

Después de una selección de los episodios<sup>2</sup>, analizamos el papel de cada canal y su relación dentro del mundo *One Piece*, a través de los episodios que introducen la primera vez los canales y los que manifiestan y/o explican sus funciones. Por el inmenso mundo de *One Piece*, prestamos atención en los escenarios y contextos donde el uso de los canales tienen una gran influencia hacia la historia, o enfatizan la importancia de los canales. Por eso, podemos excluir el caso de mantener la comunicación muy básica entre los miembros de las mismas tripulaciones o los partidos que tienen el mismo objetivo, incluyendo intercambio de información conocida o básica. Asimismo el contexto es lo que consideramos relevante durante el uso del canal, y la consecuencia después como otro elemento importante que apoya a responder a la pregunta sobre el papel de los canales, de que si se apoyan al protagonista, al Gobierno, o a los ciudadanos.

Es necesario una ficha de análisis para filtrar la utilización de estos canales, con una codificación y sistematización de diferentes ítems del contenido. Se analiza según el orden de la emisión y debemos tener en cuenta de que en un episodio puede existir uno o varios canales. En este caso, hay una ficha de análisis separada para cada canal en un mismo episodio.

Dentro de la ficha de análisis, tenemos los siguientes categorías:

**Saga:** indicar el nombre de la saga.

---

<sup>2</sup> Consulta el anexo 01 para la lista de los episodios donde aparecen y analizan el uso de los canales.

**Arco:** indicar la posición dentro de la saga.

**Episodio- Título:** el número y título del episodio que se va a analizar.

**Canal:** indicar el tipo de canal que tenemos entre los cuatro anteriores.

**Característica:** clarificar si es un canal de escrito, audiovisual, audio solo, o impreso (especialmente en el caso de caracoles de transferencia eléctrica que tienen distintos tipos y funciones).

Después de categorizar distintos canales para observar sus diferentes utilidades, vamos a analizar el papel y sus influencias en el contexto a través de la información que se transmite. Intentamos descubrir los intentos implícitos detrás de las manifestaciones explícitas.

**Propiedad del canal:** indicar el individuo o la organización que posee el canal (en algún caso, es el mismo que el emisor) (existe caso donde no clarificar o aún no tiene información sobre la propiedad del canal; no obstante, se basa en el contenido, el contexto y luego el desarrollo de la historia para clarificar el ítem)

**Relacionado con el Gobierno Mundial:** se marca SÍ/NO

Se marca SÍ cuando la propietaria tiene una relación, tanto ser aliado como súbdito con el Gobierno Mundial.

Se marca NO cuando la propietaria está en confrontación con el Gobierno Mundial, o no está clara su relación y se encuentra en una situación de confrontación.

**Perfil del emisor(s):** indicar el origen del personaje que utiliza este canal para transmitir mensaje (El Gobierno Mundial/ pirata/ otros) (en el caso de 'otros' entendemos que son ciudadanos o otros perfiles que no se afilia con el Gobierno o pirata)

**Perfil del receptor(s):** indicar el origen del personaje(s) que recibe(n) mensajes (El Gobierno Mundial/ pirata/otros) (en el caso de 'otros' entendemos que son ciudadanos o otros perfiles que no se afilia con el Gobierno o pirata)

Existen casos donde la comunicación es unidireccional. No obstante, también existen casos donde la comunicación y reacción se pasan en dos lados. Por eso, en algunas fichas de análisis, existen los perfiles que al mismo tiempo son el receptor y el emisor.

**Método:** se marca Directa/Indirecta

En el caso de Directa, se acompaña con un resumen descriptivo de la manifestación del uso de ese canal.

En el caso de Indirecta, entendemos que el canal se menciona en la historia (a través de las conversaciones de las personas, o *flashback* del pasado, etc)

**Tema:** indica el tema principal que este canal transmite. Se utilizan palabras cortas y descriptivas.

**Contenido:** indicar el uso del canal. Una ocasión puede tener uno o varios ítems.

**Directivo:** se transmite un imperativo a los receptores para realizar una acción, incluye orden, solicitud, invitación, pregunto.

**Declarativo:** una información que tiene valor informativo, incluye posee como una amenaza o alarma, que produce una modificación en ciertos estados de cosas.

**Asertivo:** en el mensaje transmitido hace una descripción, una afirmación, una declaración o hipótesis sobre un asunto, un colectivo, o una persona.

**Expresivo:** expresar la actitud o estado psicológico del receptor.

**Comisivo:** comprometer al emisor a un futuro acción, incluye la promesa, garantizar, contrato, etc.

**Objetivo:** Indicar el secundario objetivo tras transmitir ese canal o en la acción de usarlo. En caso que no lo hay, puede dejarlo en blanco.

**Indicadores del contenido:** en esta categoría, vamos a analizar la existencia de otros elementos al lado de la pura información y su influencia.

**Persuasión:** se marca SÍ/NO cuando existe dentro del mensaje los elementos que se dedican a crear o reforzar una creencia, una figura, imagen, a través de los argumentos o apelación a la emoción.

**Exagerado:** se marca SÍ/NO cuando existe dentro del mensaje los elementos exagerados que resultan ser diferente en comparación con lo que pasó de un asunto o con la personalidad y característica de un personaje, incluye énfasis.

**Estereotipo:** se marca SÍ/NO cuando dentro de la información transmitida indica una creación o reafirmación de un estereotipo de un individuo, colectivo o organización.

**Desinformación:** se marca SÍ/NO cuando dentro del mensaje busca a engañar, informar erróneamente hacia los receptores

En el caso de SÍ, indicamos al caso donde existe una interpretación falsa o una falacia con respecto a un asunto, una persona o un colectivo. Incluye el caso de información intencionalmente incompleta o, combinada con información verdadera, ser desorientadora.

En el caso de NO, indicamos al caso donde no existe una interpretación falsa o una falacia; no existe información incompleta o desorientadora (o información unilateral y no tiene confirmación o narrativa desde otros puntos de vista).

**Amenaza:** se marca SÍ/NO cuando tras el uso de los canales provocan el miedo de manera intencional para cumplir un objetivo.

Al final, en esas categorías, analizamos la consecuencia de los canales y su influencia. La mayoría de los casos, el resultado se ocurre con los receptores o otros partidos que se mencionan durante el proceso de comunicar.

**Resultado:** dentro de esta categoría, indicamos entre acción y percepción.

Acción: para indicar el uso de acción durante y después el uso del canal

Percepción: para indicar el cambio mental durante y después el momento de la comunicación (darse cuenta de que una persona o una organización como peligroso o como justicia. También incluye el caso de reforzar una creencia o una opinión que ha existido).

Y luego, analizamos el beneficio que ofrece tras el uso de los canales hacia tres grupos más destacados en la obra:

**Hacia los ciudadanos:** se marca Favorable/ Desfavorable

En la mayoría de los casos, consideramos el derecho de información de los ciudadanos; asimismo, el derecho de vida básico (derecho de ser protegido) para indicar el beneficio de ese canal hacia los ciudadanos.

Se marca Favorable cuando el uso del canal asegura derechos de los ciudadanos.

Se marca Desfavorable cuando el uso del canal hace daño a derechos de los ciudadanos.

**Hacia el Gobierno Mundial:** se marca Favorable/ Desfavorable.

**Hacia el pirata:** Favorable/ Desfavorable

Enfocamos en el protagonista y su tripulación como el *corpus* esencial para indicar el beneficio de los canales hacia el pirata.

Después de establecer las categorías, tenemos la siguiente ficha de análisis:

<b>Saga</b>	Nombre de la saga
<b>Arco</b>	Nombre del arco
<b>Episodio - Título</b>	Número y nombre del episodio
<b>Canal</b>	Canal entre los cuatro canales principales
<b>Característica</b>	Escrito Audiovisual Audio Impreso (incluye imagen)
<b>El uso de los canales</b>	
<b>Propiedad del canal</b>	
<b>Relacionado con el Gobierno Mundial</b>	SÍ/NO
<b>Perfil del emisor(s)</b>	El Gobierno Mundial (La Marina) Pirata Otros
<b>Perfil del receptor(s)</b>	El Gobierno Mundial (La Marina) Pirata Otros
<b>Método</b>	Directa/Indirecta
<b>Tema</b>	
<b>Contenido</b>	Directivo Declarativo Asertivo Expresivo

	Comisivo
<b>Objetivo</b>	
<b>Indicadores del contenido</b>	
<b>Persuasión</b>	SÍ/NO
<b>Exagerado</b>	SÍ/NO
<b>Estereotipo</b>	SÍ/NO
<b>Desinformación</b>	SÍ/NO
<b>Manipulación</b>	SÍ/NO
<b>Amenaza</b>	SÍ/NO
<b>Consecuencia</b>	
<b>Resultado</b>	Acción Percepción
<b>Hacia los ciudadanos</b>	Favorable/ Desfavorable
<b>Hacia el Gobierno</b>	Favorable/ Desfavorable
<b>Hacia el pirata</b>	Favorable/ Desfavorable

## 4. Marco teórico - histórico

### 4.1 Historia del *manga- anime* y hoy en día

Antes de todo, vamos a definir exactamente cuáles son esas manifestaciones culturales japonesas.

El *manga* es una palabra japonesa refiere a las historietas (o *cómic*) que tiene su origen y estilo de Japón. El blanco y negro en las páginas; las viñetas se leen de derecha a izquierda; un distinto diseño del personaje en comparación con los *cómics* occidentales; el uso de un conjunto de los símbolos típicos para indicar el movimiento o la expresión; la variedad en género y historia para un gran público, etc. Todas estas características son las que podemos encontrar en el *manga* y las que diferencian el *manga* con otras manifestaciones de ilustración.

El *anime* es un estilo de animación de origen japonés. La mayoría de los *animés* son la adaptación del *manga*, pero también tiene algunas excepciones. Se producen a través de los estudios animaciones en Japón para la emisión nacional; posteriormente, se llegaron a otros países después de la compra del derecho de emisión y añadido de subtítulos o doblajes para traducir el contenido del *anime*. Mientras se emiten por casualidad en televisión, hoy en día, también encontramos los *animés* en las plataformas de los servicios de *streaming*, desde la más popular y conocida como Netflix y Amazon, hasta la plataforma exclusiva para el *anime* como Crunchyroll.

No obstante, la historia de esta manifestación de la cultura japonesa y su llegada a España y el mundo se cuenta mucho más atrás en el pasado. Vamos a hacer un repaso de la historia del *manga* y *anime*, con los momentos e inventos más importantes de estas formas de expresión y creación.

#### 4.1.1 Arte tradicional: los predecesores del *anime* y *manga*.

A lo largo de la historia de los seres humanos, sin duda de que la pintura es una de las primeras manifestaciones capaces de captar la vida real y expandir la creatividad en la cultura humana. Lo mismo pasó en la historia de Japón. Las artes tradicionales japonesas se consideran como el origen del *manga*. Las ilustraciones sobre rollos manuscritos, como una forma de expresión, se consideran las primeras manifestaciones del *manga*, con el ejemplo más conocido es el *Choju Giga* que presenta diversos animales en diversas actividades humanas (Hernández Pérez, 2017: 82).

Posteriormente, aparecieron nuevas manifestaciones que utilizaron texto e ilustración. Hasta el siglo XVII, una nueva manera del arte visual, que fue el *ukiyo-e*, pintura sobre madera, avanzó el desarrollo del *manga*. El pintor Hokusai Katsuhika (1760–1849) fue uno de los principales artistas de esta escuela que tuvo varias obras impresionantes; uno de ellos es *La Ola de Kanagawa*. Su legado no sólo es significativo por el mundo del arte, sino también planteó la formación del *manga* moderno y el uso de este término, tras su publicación de una serie de sus ilustraciones que se llaman *Hokusai Manga (Las pinturas de Hokusai)* entre los años 1814–1834 (Frédéric, 2002: 345). Al lado de esta escuela del arte, durante el año 1775 hasta el principio del siglo XIX, apareció *kibyoshi*, una manifestación caricaturesca que también se considera influyó en la formación del *manga*. Tuvo una narrativa al lado de la ilustración que dedicaron a los lectores adultos por su característica satírica y/o erótico (Napier, 2005: 21).

El siglo XIX llegó y también el momento de abrir la frontera. Japón experimentó una gran transformación político– social. La cultura no era una excepción, cuando el *manga*, y posteriormente el *anime*, cada vez se acercaron más a lo que tenemos hoy en día, tras el toque de la cultura occidental a través de las prensas satíricas. Entre los primeros periódicos imprimidos en Japón, el *Japan Punch*, fue creado por Charles Wirgman, presentó los *cómics* satíricos durante los inicios momentos de establecer la relación diplomática entre Japón y los países occidentales. La figura de Charles Wirgman no solo fue uno de los representantes de la influencia de Occidente en el *manga* moderno, sino también introdujo uno de los elementos esenciales del medio, que es el uso de *balloons* (bocadillos) para mostrar los diálogos o pensamientos de los

personajes en los *mangas*. Otro elemento imprescindible es la estructura viñeta, fue introducida por el artista y dibujante francés George Bigot (Hernández Pérez, 2017: 84).

#### 4.1.2 El siglo XX y la Segunda Guerra Mundial: el giro gigante.

Más adelante, la influencia de Occidental hacia la cultura de Japón, especialmente de EE.UU, cada vez se manifestó de manera más clara, a través de los *cómics* publicados en los periódicos y la llegada de la cinematográfica. Durante estos momentos, en Japón se publicaron y multiplicaron las caricaturas y *cómics*, indicó el nacimiento de las revistas especializadas para los *cómics* y luego se realizaron en libros y volúmenes, como lo que vemos hoy en día (Brenner, 2007: 8).

En los años anteriores a la guerra, el *manga* se ha convertido en “un medio especialmente polémico que es utilizado por los representantes de diferentes sectores sociales e ideológicos” (Hernández Pérez, 2017: 85). Como consecuencia, durante los años de la Segunda Guerra Mundial, el *manga* en concreto y el arte en general participaron en la propaganda del gobierno, promovieron el patriotismo y otros ideológicos a pesar de la resistencia de los artistas tras varias formas, incluye abandonar el país o producir contenido propaganda por Los Aliados. (Brenner, 2007: 5).

Sin duda de que esto acontecimiento resultó en una enorme incertidumbre en la creatividad, pero no era el único. Otro suceso importante posteriormente fueron las bombas atómicas en Hiroshima y Nagasaki. Una destrucción que acabó la guerra mundial y empezó la resurrección y expansión del *manga* y *anime*. Una nueva generación de artistas con obras que llevan el mensaje de la paz, discuten sobre la guerra y las bombas, o mencionan el conflicto entre el ser humano y tecnología como su tema principal; todos esos son el principio de una nueva etapa del *manga* y *anime*.

#### 4.1.3 Tezuka Osamu: el revolucionario del *manga* y *anime*.

Cuando hablamos sobre el *manga* y *anime*, es inevitable mencionar su nombre. Los sobrenombres como ‘el Dios’, o ‘el Padrino’ del *manga*<sup>3</sup> precisan su influencia y contribución al desarrollo y la formación de esta industria después de la Segunda Guerra Mundial hasta hoy en día.

Durante su infancia, Tezuko fue inspirado por los trabajos de Walt Disney, el pionero en la industria de dibujos animados estadounidense, y los hermanos Fleischer (los creadores de *Betty Boop* y *Koko el payaso*) (Napier, 2005: 16; Brenner, 2007: 6). Tomando en consideración, años después, Tezuko Osamu empezó una revolución en el *manga* tras aplicar las técnicas de producción de la cinematográfica en los dibujos y la organización del contenido (Hernández Pérez, 2017); así como la ampliación de temas y distintas narrativas para los lectores adultos, los que también maduraron con el tiempo como los autores de *manga*. A partir de ahí, el *manga* salió del marco de ‘solo para los infantiles’, el que estableció por su gran influenciador, los dibujos animados, empezó a mencionar temas maduros de manera explícita y complicada en las narrativas, lo que causa un mismo fenómeno en su adaptación (el *anime*). La primera obra de Tezuka fue publicada en 1947, que se llama *Shin Takarajima*, fue una adaptación de la novela *La Isla del Tesoro* y se convirtió en un éxito. Posteriormente, otras obras como *El Emperador de la Selva*, *Astro Boy* y *Black Jack*, aseguran su prestigio e inspiran a una nueva generación de artistas de *manga* en Japón.

Si los años posguerras fueron el tiempo de la revolución del *manga*, en los años sesenta fue el turno del *anime* para hacer su salto. Ya tuvieron el cine como la base, la producción de animación en Japón comenzó a desarrollarse. Desde la pantalla cinema, los dibujos animados se transmitieron a las pantallas de televisión. El año 1963 fue cuando *Mushi Productions*, creado por Tezuka Osamu, entrenó un *anime*, que fue adaptado del *manga Astro Boy*. La serie llegó a la fama en Japón y también en EE.UU., dio paso para el primer *anime* coproducción entre dos países, *Speed Racer* (1960-1970) (Hernández Pérez, 2017: 95). El estreno de la serie y su éxito tuvo dos grandes significados. Por un lado, fue el punto que estableció la vinculación estrecha

---

<sup>3</sup> Los títulos circulan y son conocidos por tanto los investigadores del *manga* y *anime* como los aficionados.

entre el *manga* y *anime*; por otro lado, Tezuka introdució nuevo modelo<sup>4</sup> en la producción de animación para minimizar costes, lo que rápidamente fue copiado por otros estudios (Hernández Pérez, 2017: 92).

En pocas palabras, el legado de Tezuka Osamu creó una revolución en tanto las técnicas de producción como la expansión de temas en contenidos de ambos productos culturales, al mismo tiempo estableció la vinculación entre los dos. Sus trabajos no solo plantearon la base para lo que tenemos hoy en día, sino también participan en llevar esas dos manifestaciones fuera de la frontera de Japón.

#### 4.1.4 La llegada de *manga* y *anime* al mercado internacional

##### 4.1.4.1 ¡Hacia el occidental!

Durante los años sesenta, llegaron a los países extranjeros junto con las exportaciones de otros productos, la imaginación y cultura nipona a través de *manga* y *anime* gradualmente eran famosos entre los consumidores estadounidenses, con el tiempo hacia los europeos. A través de una serie de los eventos históricos, desde los años sesenta hasta hoy en día, un gran número de los productos culturales japonesas provocó un cambio importante en la industria de publicación de los editoriales y las estrategias de emisión de los canales televisiones; los que influyeron al consumo de un público nuevo y joven (Pellitteri, 2011: 227).

En las décadas setenta y ochenta, los vendedores occidentales comenzaron a buscar los productos de japonés que eran innovativos y rentables (Pellitteri, 2011: 226). Al mismo tiempo, emergieron en el cine las películas sofisticadas de animación como *Akira*, *Ghost in the Shell*, las producciones de Hayao Miyazaki e Isao Takahata con la creación del estudio Ghibli, cada vez aumentó la fama de animación japonesa en el mercado internacional (Napier, 2005: 18). Como consecuencia, hasta los últimos años del siglo XX y al principio del siglo XXI, los productores y distribuidores japoneses prestaron atención en la alta demanda por *manga* y *anime* en los mercados extranjeros y empezaron a proponer sus productos a las audiencias occidentales de

---

<sup>4</sup>Hernández- Pérez, M., (2017), página 92.

manera más organizada. Desde la mitad de los años 2000, la dinámica de demanda–oferta ha empezado a progresar de manera gradual y efectiva (Pellitteri, 2011: 227). Estos movimientos coincidieron con la historia económica de Japón tras una recesión, provocó que este país comenzará una nueva fase de promocionar su imagen. Durante esta etapa, nació un nuevo modelo de la expansión intermedia después del éxito de series como *Sailor Moon* o *Pokémon*. Por eso, se ha empezado un nuevo interés en promover y buscar el *soft power* (2002- 2012) que contribuye a la imagen positiva de Japón al lado del turismo, de la misma manera que utilizado por EE.UU. (Pellitteri, 2011; Hernández Pérez, 2017). Debido a este fenómeno, Japón se ha convertido en un centro cultural asiático principal, expandiendo sus productos junto con su influencia hacia la cultura de masa de otros países, especialmente dentro de su zona asiática, a pesar de que el flujo mayoritario es dominado por Occidente (Iwabuchi, 2002).<sup>5</sup>

La llegada del *anime* a la televisión ha contribuido al *manga boom* durante los años noventa (Perper y Cornog, 2011) que también ha ocurrido en España, donde adoptó la misma estrategia de emisión de otras cadenas europeas y norteamericanas: comprar la animación japonesa como una forma barata de adquirir contenidos para su emisión (Hernández Peréz, 2017: 13). La popularidad de la serie *Bola del Dragón* fue un ejemplo conocido de la introducción del *anime* y luego *manga* y otros productores culturales japoneses a España.

#### 4.1.4.2 El mercado cultural Asiático<sup>6</sup>, ¿entrada con comodidad?

Japón es un país en Asia Pacífica, geográficamente y políticamente relacionado de manera estrecha con otros países asiáticos en la misma zona a lo largo de su historia. Por eso, es fácil llegar a la conclusión que sus productos culturales han entrado en el mercado de otros países en la misma zona con comodidad, no solo por la cercanía geográfica sino por la proximidad cultural. Sin embargo, ese no es el caso; ni es la concreta explicación ni es la causa única por su éxito (Otmazgin, 2008). Podemos decir que el caso de la cultura popular de Japón y la expansión en su zona es muy diferente en comparación con el mercado occidental.

---

<sup>5</sup> Esa idea se basa en el trabajo de Iwabuchi Koichi en 2002 y 2004 sobre la cultura popular y el transnacionalismo del Japón (como se citó en Hernández Pérez, 2017: 21 y Pellitteri, 2011: 210).

<sup>6</sup> Aquí hablamos sobre los países en el Asia Oriental (China con Hong Kong y Taiwán, Corea del Sur, Japón) y Sudeste Asiático (los países dentro del grupo ASEAN), donde se observa la influencia de la ola de cultura japonesa más fuerte.

Después de la Segunda Guerra Mundial y hasta los años ochenta, la presencia de la cultura japonesa en Asia no era tan fuerte como vimos anteriormente, especialmente en EE.UU. (Le Bail, 2002: 54). Los productos culturales japoneses son “un caso fuerte” para analizar en Asia por dos razones (Katsumata, 2011: 136). La primera y más importante es la historia y el papel de Japón en la primera mitad del siglo XX, cuando empezó la colonización por su imperialismo a los pueblos en Oceanía, el Asia del Este, Sudeste Asiático, y parte insular de Asia del Norte. Como consecuencia, estos países eran reticentes a aceptar una nueva explosión de cultura de Japón después de la guerra, lo que al contrario con lo que pasaron en EE.UU y otros países europeos. Esa reluctancia se encontró en los ciudadanos que sufrieron la consecuencia y los nuevos gobiernos surgieron después de la guerra, mostraron una resistencia hacia la nueva ola cultural de Japón. La segunda razón es el lenguaje japonés, el que no tiene la ventaja en comparación con otros idiomas en misma zona que tienen más cobertura como Inglés, Mandarín o Cantonés (Katsumata, 2011: 136).

Sin embargo, más allá de estas dos razones, está la confluencia entre distintas culturas. A lo largo de la historia, la cultura tradicional china era dominante en la zona; otros países estaban bajo la influencia de la tradición de Malasia o India. Hasta el presente, la cultura de la comunidad asiático tiene la diversidad cultural de la región como su aspecto destacado (Katsumata, 2011: 145–146). Durante los últimos años del siglo XX hasta hoy en día, los pueblos del Asia Oriental y Sudeste Asiático, incluyendo los de Japón, eran y están consumiendo varios productos de la cultura popular: el cine y música de Hong Kong, los dramas históricos de China, los seriales televisivos de Taiwán, la ola de música popular de Coreano de Sur, y también, distintos productos culturales de Japón o el cine *Hollywood* de EE.UU. etc. (Otmazgin, 2008; Katsumata, 2011). Existen otros productos, que tienen misma característica asiática que los productos de Japón, creó un mercado de cultura donde hay más competitividad para Japón que otros mercados.

Entonces, ¿cómo los *anime* y *manga* entran a este mercado, el que aún tenía miedo y antipatía por el pasado de Japón? Fue cuando la ola cultural de Japón estaba empezando a llegar a EE.UU. y los países europeos, no se podía parar su dirección hacia los mercados asiáticos. De

una o otra manera, los pueblos del Asia Oriental tuvieron contacto con los productos culturales de Japón, no se limitaron al *manga* y *anime*. Un fenómeno surgió durante esta época fue la piratería (Otmazgin, 2008<sup>7</sup>; Natsume, 2004: 95) A pesar de la restricción del gobierno, los productos culturales japoneses encuentran sus vías hacia los lectores y audiencias asiáticos. En algunos países, como Corea del Sur o Taiwán, las preferencias de consumir y las actividades piratas tuvieron gran influencia hacia la policía de los gobiernos (Katsumata, 2011: 144). Algunas autoridades intentaron seguir el flujo de la cultura popular (al principio de Japón y de EE.UU.) debido por el deseo de la población, pero acompañado con las medidas de restricción en la importación de la cultura. Es decir, se permitieron la entrada de los *manga* y *anime*, pero con la revisión prevista y censura, en la intención de prevenir ‘imperialismo cultural’, o proteger las industrias culturales locales (Otmazgin, 2008).

Posteriormente, ocurrió la combinación entre varios factores, como las policías de normalizar la relación diplomática entre los países (el que provocó la anulación de restricción, o relajación en cuanto a la importación del producto cultural japonés); el planteamiento de la economía– industria que ya ha consolidado de Japón hasta los años noventa en el mercado del Asia Oriental; la consciencia y el consumo de la cultura japonesa de la población (Otmazgin 2008). Todos son las características que dan paso para la explosión de los *anime* y posteriormente el *manga* en Asia durante los años noventa, a pesar de un lento flujo temporalmente en 1997 por la crisis económica (Natsume, 2004: 95), hasta hoy en día. El éxito de estas manifestaciones, que sobrepasan la frontera nacional e ideología, es una evidencia de que cómo la cultura popular de Japón puede difundirse en otro mercado de manera eficiente a pesar de las condiciones restrictivas (Otmazgin, 2008)<sup>8</sup>.

---

<sup>7</sup> Mientras entendemos que ese fenómeno ocurrió por los distribuidores locales, Otmazgin argumentó que tuvo la participación de los propios productores japoneses. Es decir, ignogaron la violación de los derechos de autores y emisiones de sus propios productos para introducirlo en primer lugar, sirvió como la base para la distribución de manera legal posteriormente. Según Otmazgin, N. K. (2008). Contesting soft power: Japanese popular culture in East and Southeast Asia. *International Relations of the Asia-Pacific*, 8(1), 73–101.

<sup>8</sup> La percepción sobre Japón de los consumidores asiáticos es caracterizada por ambos la imagen presente a través de la cultura popular de Japón y las memorias historias del pasado. Según Otmazgin, N (2008). *Japanese Popular Culture in East and Southeast Asia: Time for a Regional Paradigm?*, página 4.

#### 4.1.5 Dificultades para la ola de la cultura japonesa.

No obstante, el *manga* y *anime* aún había sufrido dificultades para llegar a su éxito como el presente. Por un lado, el idioma es una de las fronteras entre nuevas audiencias y los productos culturales orientales. Junto con sus adaptaciones (*anime*, videojuegos, productos de *merchandising*, *spin-off*, etc), los *mangas* son producidos de la misma manera como otros productos japoneses, que dan prioridad a sus consumidores nacionales: “This is because in every case Japan is always the most lucrative market for television shows and derived merchandise”<sup>9</sup> (Pellitteri, 2011: 221). Además, el estilo del *manga* y diseño de los personajes eran demasiado nuevos. Mientras los lectores occidentales se han acostumbrado a los dibujos icónicos de *cómics*, se encuentran en *manga* una presencia fuerte de la emoción a través de los ojos, la ropa y los detalles físicos del personaje, y los símbolos utilizados para indicar diferentes expresiones y significados (Brenner, 2007).

Por otro lado, la manera de leer el *manga*, de derecha a izquierda, solamente aplicada en Japón, es otro elemento que supone un desafío para los consumidores fuera del país. En el mercado EE.UU, la editorial Viz Cómics (1987) fue el pionero en editar y traducir el *manga* con una edición de manera de leerlo (Hernández Pérez, 2017: 96). El mismo fenómeno ocurrió en el mercado asiático.

No obstante, todas diferencias en diseño o estructura no son problemas reales, por la razón de que los lectores jóvenes eran rápidos y fáciles de adaptar y no vieron la necesidad de edición por parte de los editoriales (Drazen, 2011: 138). Sin embargo, queda otro problema, que es la diferencia en la regulación por parte del gobierno y la percepción social. Como mencionamos anteriormente sobre el legado de Tezuka Osamu, el *manga* ya se ha adaptado para incluir a los lectores adultos antes de llegar a las audiencias occidentales. El mismo fenómeno ha pasado a su adaptación (*anime*), las historietas japonesas son muy diversas y pueden captar la atención de cualquier lector en cualquier grupo demográfico porque tiene historia diferente, géneros distintos para audiencias diferentes (Brenner, 2007; Mejía, 2022<sup>10</sup>).

---

<sup>9</sup> Traducción: “Japón es siempre el mercado más lucrativo para programas de televisión y *merchandise* derivadas.”

<sup>10</sup> RTVE, 2022.

Debemos tener en cuenta dos elementos de la distribución de estos productos con respecto al público japonés. Primero, la categorización de *anime* y *manga* en Japón, que se basa en la demografía (género y edad), es muy diferente en comparación con la de los occidentales por distinta cultura y costumbre. Esta categorización, hasta el presente, funciona como un guión para los lectores extranjeros, indicando elementos típicos de un género que tiene en un *manga* antes de consumirlo. Otro elemento es la censura durante el proceso de adaptación de *manga* a *anime* televisivo. Por su característica audiovisual y se transmite para un gran público y más difícil de controlar el consumo que del *manga*, los *animés*, por casualidad, ya han pasado un proceso de censura y editar por los estudios de animación japoneses antes de su emisión<sup>11</sup>. No obstante, cuando llegaron al mercado extranjero, estas obras deben experimentar otro paso de la censura para ajustarse a la regulación del país destinatario. Es decir, las adaptaciones del *manga* sufrieron un doble paso de la censura desde su original (los *mangas*) para poder emitir en los mercados extranjeros.

Al principio momento de sus llegadas a mercados internacionales, estos elementos diferentes han creado impresiones erróneas entre los nuevos públicos sobre los productos culturales japoneses. En los países occidentales como EE.UU y Europa, (vemos el mismo fenómeno en España con la serie *Bola del Dragón*), donde existen las películas y series de Walt Disney que son para los infantiles, cuando llegaron los *animés* con un estilo parecido a las producciones de animación occidentales, los se incluyeron en la categoría de ‘dibujos animados’. Como consecuencia, provocó preocupación entre el público sobre el contenido audiovisual que consumieron los jóvenes, resultando en las censuras y ediciones, por parte de la ignorancia de los proveedores occidentales sobre la historia y características esenciales del *manga* y *anime*, para servir un público más limitado en comparación con sus supuestos destinatarios consumidores.

#### 4.1.6 El presente de los *mangas* y *animés*.

Con el paso del tiempo, después de sobrepasar los desafíos, el *manga* y *anime* son conocidos a nivel internacional. Empezamos a ver la presencia de *mangas* en las librerías y

---

<sup>11</sup> Tanto en *One Piece* como en otras series, hay diferencias en algunos escenarios entre el *anime* y el *manga* por la censura. Algunos de ellos no influye a la narrativa, pero también existe el caso donde se disminuye el significado de una acción o una expresión, que influencia de manera indirecta a la interpretación original del autor.

bibliotecas; asimismo hablamos y vemos cada vez más los *animés* tanto las series comerciales como las películas. También, existen nuevos espacios para los *fans*, tanto en distintas plataformas en las redes, como de manera presencial a través de eventos culturales. Por ejemplo, el *Mangafest*, un evento anual de cultura asiática que tiene lugar en el sur de España, es la ocasión cuando los aficionados comparten sus admiraciones a estas manifestaciones a través de las actividades comerciales o los *cosplays*. Mientras la cultura japonesa es la dominante, el evento no se limita en una cultura, también incluye otras manifestaciones culturales como el *K-pop* o los videojuegos occidentales. Mucho más allá, los éxitos de *manga* sientan las bases para la explosión de la cultura popular en los países en la misma zona geográfica, como el crecimiento de los *cómics* asiáticos, del *manhwa* de Corea del Sur y del *manhua* de China, o la aparición de los obras extranjeras en estilo blanco/ negro muy conocido y diseño del personaje muy parecido del *manga*, etc.

No solo se distribuye las obras de los *mangakas*<sup>12</sup> japonesas hacia los mercados internacionales, la industria del *manga* y *anime* crea la entrada de los creadores extranjeros. El *manga* y *anime* no se han limitado en ‘productos de Japón’, y se ha expandido en un nuevo entendimiento que es ‘un estilo de narrativa historietas tiene origen de Japón’. Los artistas como Kenny Ruiz<sup>13</sup> empezando a entrar en el mercado japonés con sus obras, a pesar de dificultades como el idioma o la desconexión con la cultura.

Volvemos a ver la expansión e influencia del *manga* y *anime* durante los años de la pandemia y recuperación después del confinamiento. Junto con los avances tecnológicos, el fenómeno se llama ‘el nuevo *boom* de manga’ por los medios de comunicación españoles, acompañado con un nuevo término para hacer referencia a los aficionados durante este tiempo (*coronaotaku*<sup>14</sup>). Por eso, otra vez llama la atención de los investigadores académicos hacia estas manifestaciones culturales.

---

<sup>12</sup> La palabra tiene su origen en Japón que significa los autores que ilustran y crean la historia para sus obras.

<sup>13</sup> RTVE, 2022.

<sup>14</sup> El término fue utilizado por primera vez en una publicación de La Vanguardia, luego se utilizó por otros medios como La Sexta. No obstante, desde el punto de vista personal, este término no es necesario porque se indica una separación entre los aficionados, y solo sirve en el ámbito periodístico.

A través de un resumen breve de la historia del *manga* y *anime*, el que excluye muchas obras o momentos importantes para dar lugar a una revisión general, ya hemos llegado a un entendimiento en común y los conocimientos básicos para seguir con la investigación más adelante.

## 4.2 *One Piece* y su creador, Eiichiro Oda

### 4.2.1 Eiichiro Oda

Eiichiro Oda es el autor de la obra enorme y conocida a nivel mundial *One Piece*. Nació en 1975, el *mangaka* tuvo la pasión por el arte y el sueño de crear su propia obra. Su obsesión por el *manga* y el tema de los piratas empezaron durante su infancia, cuando se estrenó la serie *Vicky the little Viking* y la influencia de Akira Toriyama y su serie muy conocida: *Bola de Dragón* (Oda, 2002).

El año 1992, el joven de 17 años Eiichiro Oda ganó un premio del Premio Tezuka tras su primera obra de *one-shot*<sup>15</sup> que se llama *Wanted*. Fue el premio dedicado a nuevos artistas de *manga*, ofrecido por la editorial japonesa Shueisha bajo los auspicios de la revista *Weekly Shonen Jump*, una revista semanal especializada en publicación de *manga* para los adolescentes masculinos más popular en Japón (Oda, 2002; Loo, 2008). Para los aficionados e inspirados artistas de *manga*, esta revista es la más influyente en el mercado cultural de Japón por un gran número de obras publicadas muy conocidas. Desde los clásicos como *Hunter x Hunter* en los años noventa, hasta hoy en día como *My Hero Academia* o *Jujutsu Kaisen*, también empiezan desde esta revista y posteriormente de su publicación reciben la adaptación de *anime*. De la misma manera, esta revista es el punto inicial para la publicación a largo plazo de *One Piece*.

Antes de tener un salto grande en su carrera, como la mayoría de los *mangakas*, Eiichiro Oda empezó su carrera profesional como asistente de los creadores establecidos de la revista. Tras sobrepasar una serie de rechazos, durante este mismo tiempo fue cuando ilustró dos *one-*

---

<sup>15</sup> Se refiere a un *manga* o *cómic* cuya historia consiste en una edición única e independiente sin continuación, o posteriormente se convierte en el piloto, como el caso de *One Piece*.

*shots* de mismo nombre *Romance Dawn* (1996); la última versión sirvió como la base para la serialización de *One Piece* en 1997 por primera vez en la *Weekly Shonen Jump*, lo que fue el comienzo del progreso de la obra y el autor asimismo. Hasta el año 2022, *One Piece* ha rompiendo su propio récord, de más de tres y dos millones de copias en todo el mundo en 2015, hasta más de cinco millones. Entre ellos, tanto la edición imprenta como digital, la mayoría de su venta es por parte de los lectores japoneses, y el resto por otros sesenta países fuera de Japón. Por parte de los récords Guinness, el *manga* es dominado como “Mayor cantidad de copias editadas de la misma obra de cómic realizado por un único autor” (Sarabia, 2022). La fama del obra y luego sus adaptaciones ha llegado al nivel mundial.

Hasta hoy en día, *One Piece* está en continuado y entrando a su última saga. Desde el momento de empezar la investigación, el *manga* tiene más de 1070 capítulos y el *anime*, su adaptación, tiene más de 1050 episodios. Otras adaptaciones incluyen videojuegos, películas independientes, y lo más reciente, una serie de *live-action*,<sup>16</sup> producida por Netflix está en desarrollo (Otterson, 2021).

## 4.2.2 One Piece: la aventura de los piratas. Todos lo que sabemos.

### 4.2.2.1 Sinopsis

*One Piece* es la historia del joven Monkey D. Luffy y su viaje a ser el Rey del Pirata tras obtener el tesoro One Piece, el que todavía no se ha descubierto y fue dejado detrás por Gol D. Roger, el pirata más conocido del mundo y fue el anterior Rey del Pirata. Fue inspirado por el pirata Shanks ‘El Pelirrojo’, quien le salvó su vida cuando era pequeño, Luffy prometió devolver el sombrero de paja, el regalo de Shanks, cuando él se convertirá en el gran pirata. En su viaje a ser el nuevo Rey del Pirata, Luffy debe enfrentarse a una serie de desafíos en el mar tan peligroso e imprevisto y luchar contra varios enemigos. Tanto el *manga* como su adaptación de *anime* cuenta la aventura de Luffy con su tripulación y al mismo tiempo sus amigos.

---

<sup>16</sup> Acción en vivo. Se refiere a las obras audiovisuales filmadas directamente de los actores y elementos reales; normalmente este término es aplicado a las adaptaciones basadas en las historietas o los dibujos animados.

## 4.2.2.2 La estructura principal del mundo ficcional

### 4.2.2.2.1 'Poder', de la ficción

El mundo de *One Piece* está lleno de misterios y secretos. El más destacado que se ha introducido desde los primeros momentos y logrando a lo largo de la obra es el superpoder del protagonista. Luffy tiene un cuerpo extraordinario de ser elasticidad, por comer la fruta *Goma Goma*, una de las frutas diablos que todavía no se ha explicado de sus orígenes. Lo que sabemos es que cada fruta ofrece un tipo de superpoder a quien lo consume, en lugar de capacidad de nadar o moverse en el mar.

Asimismo, encontramos un contexto del territorio muy extraordinario y fruto de imaginación. *One Piece* tiene lugar en un mundo donde tiene un sistema del mar y tierra mucho más complicado y peligroso que el de nuestro, con varias criaturas peculiares y distintos tipos de climas y características, incluyendo las cosas imposibles. La corriente oceánica Grand Line y el Continente de la Tierra Roja dividen a cuatro zonas del mar, responde con nombre de dirección (Este, Oeste, Sur y Norte). La mayoría de la historia de *One Piece* ocurre en el Grand Line, se conoce como el lugar más peligroso del mundo, con el clima inusual y no se pueden aplicar las brújulas normales.

Estos elementos del superpoder y ficción aseguran el entretenimiento de la obra tras los escenarios de confrontación y ficción típicos. Al mismo tiempo, ofrece una contradicción interesante, cuando la mayoría de los usuarios siguen navegando y continúan sus conquistas en el mismo territorio de sus desventajas.

### 4.2.2.2.2 'Poder', del mundo real

En el mundo de *One Piece*, donde un gran número de piratas está llegando al mar, es necesario el poder para controlar y mantener el orden. Hablamos sobre los Tres Grandes Poderes, un conjunto de las tres fuerzas violentas y militares más poderosas en el mundo.

Sin duda de que en el mar, la influencia de la Marina es poderosa. Es la principal fuerza militar que cumple órdenes del Gobierno Mundial, y por muchos casos, actúan como representantes de esta organización, la cual está gobernada por Cinco Ancianos, los Nobles Mundiales de mayor rango. La Marina existe para suprimir y eliminar las actividades de los piratas en todo el mundo, también del protagonista y su tripulación.

Bajo de la misma supervisión del Comandante en Jefe como la Marina, existe otro pilar del poder aliado con el Gobierno: los Siete Señores de la Guerra del Mar - los siete piratas más peligrosos y conocidos en el mar abierto y el cual el Gobierno daba un “perdón” por todos sus crímenes, a cambio de sus servicios y una parte de sus botines.

Al lado del Gobierno Mundial, o en colaboración con ellos, existe el gobierno respectivo de cada isla. A lo largo de la historia de *One Piece*, diferentes islas se consideran como diferentes países, que poseen distintas costumbres; la mayoría de ellos comparten un mismo modelo de autoridad que es la monarquía. Cada isla tiene un rey o reina que gobierna su pueblo, y cada cuatro años se organiza una reunión entre las monarquías, representan sus islas y debaten problemas a nivel mundial, en Mary Geoise, la capital del Gobierno Mundial. Asimismo, también existen las islas que no están en aliados con el Gobierno Mundial, como el caso de la Isla del Cielo o Wano (que es el protagonista del arco en continuado en la adaptación *anime*).

El último pilar del poder es, sin sorpresa, piratas. En concreto, los Cuatro Emperadores, cuatro capitanes piratas más poderosos y notables del mundo. El tesoro One Piece no solo es un misterio, sino es un símbolo y sinónimo del título Rey del Pirata. Por eso, entre los piratas asimismo también tiene la competitividad, el que el protagonista debe entrar para cumplir su sueño. Se divide entre los nuevos piratas (como el protagonista y su tripulación al principio de la historia), los poderosos con muchas experiencias y tiempos en el mar, y estos cuatro que ejercen influencia y control a otras tripulaciones o islas autónomas.

## 4.3 ‘Pirata’: de la vida real al mundo cultural

### 4.3.1 Una breve historia del pirata en general

Cuando mencionamos la palabra ‘pirata’, ya tenemos una impresión heredada por la cultura con respecto a ese perfil: (la mayoría es) un hombre, con un pañuelo largo o un tricornio en su cabeza, ropas y botas de viaje, con su pistola en mano o alfanje en el cinturón, el parche en un ojo, pata de palo o garfío pirata, explora el mar con su barco, muestra su bandera negra con pintura de cráneo y hueso, acompañado por una tripulación, etc. Un pirata como el Capitán Jack Sparrow, sin duda. No obstante, ¿de dónde surge esta figura famosa en nuestra cultura popular?

#### 4.3.1.1 Del mar occidental: desde el tiempo antiguo hasta la Edad Moderna

A lo largo de la historia del ser humano, desde las antiguas civilizaciones hasta hoy en día, la naturaleza, especialmente el mar, siempre es un tema fascinante y un territorio valioso para conquistar y explorar. De la tierra con el nacimiento y desarrollo de la agricultura y cazador, los seres humanos empezaron a mover su atención hacia un nuevo horizonte: el mar, con la primera manera de explorarlo es la pesca. Con el paso del tiempo, nació el comercio que también se expandió al ámbito del mar, lo que gradualmente produjo otra forma de actividad marítima.

Los registros históricos occidentales rastrearon el origen del fenómeno piratear muy antiguo y concentrado en el mar Mediterráneo, con el crecimiento del gran imperio Fenicia. Por su manejo de la navegación y el desarrollo del comercio, ese pueblo conquistó el mar de Mediterráneo para expandir su territorio, así como colonizar nuevas tierras, al mismo tiempo y misma manera que su vecino, los griegos (Fernández Rodríguez, 2021).

Con respecto a la piratería, se conceptualizó por primera vez en los textos griegos y las obras de Homero, especialmente la *Odisea*, una de las primeras grandes obras del tema marítimo de la literatura occidental (Amirell et al., 2021; Fernández Rodríguez, 2021). La historia del héroe Ulises es un viaje de característica aventura con varios desafíos como diferentes islas, trampas, y monstruos del mar; los que destaca el heroico del protagonista tras sobrepasar todos. Mientras la obra mencionó los ataques por parte de los piratas, que algunos de ellos eran los

fenicios (Gerald, 2018), alguna acción del Ulises también se consideró como piratería, pero su posición como un rey durante ese tiempo se justificó su acción; no es un acto de delincuencia, sino es de un conquistador en un nuevo territorio.

Llegó a la República romana, los piratas empezaron a ser un problema por sus flotas de actividades en el Mediterráneo. La palabra ‘pirata’ fue utilizada por primera vez en los textos de Marcus Tullius Cicero en el primer siglo a.C, consideró a los piratas como enemigos para los romanos y todo el mundo. La misma noción que posteriormente resonará en la historia de pirata de Europa y se expandirá a todo el mundo desde los últimos años del siglo XV (Amirell et al., 2021). Desde ahí, el triunfo cayó a los nombres que lucharon en contra de los piratas - los marginados y delincuentes. Sin embargo, la idea detrás de la actividad piratería, como su amenaza hacia estados y sociedades y, mucho más allá, su utilidad para la extensión y/o acumulación del poder y riqueza, cada vez se descubrió por los romanos (Amirell et al. 2021).

Al lado de eso, también tenemos la figura de los vikingos - los piratas nórdicos durante el tiempo de la Alta Edad Media. Se contribuyen a una figura muy distinta, pero residen en el ámbito del pirata occidental: los guerreros y combatientes, con dos enormes cuernos muy típicos y barbas rubias (Fernández Rodríguez, 2021). A pesar de que no tan famosa en comparación con la figura del pirata que tenemos, pero sin dudas de que siguen una figura conocida, el que utilizó por la serie de animación *Vicky the little Viking*, que también una de las influencias por la inspiración de Oda (Viz, 2012).

Al mismo tiempo, los mares occidentales registraron los corsarios musulmán del imperio turco como piratas, activado durante el siglo XVI– XVII principalmente en el lado occidental de Mediterránea. El más famoso entre ellos fue el Barbarroja. Esos piratas conquistaron la costa del Norte de África y atacaron barcos de las soberanías europeas, como Italia, España, Francia, por artículos de lujos e esclavizaron los miembros de tripulación, también realizaron asaltos a islas y secuestraron a los ciudadanos de otros, como la tierra de Irlanda que fue una parte de las Islas Británicas (Davis, 2011). Por esa razón, las actividades de los piratas berberiscos se consideró poseer una grave amenaza y terror hacia las naciones europeas por parte de las autoridades,

especialmente de Inglaterra, obligaron a los británicos continuar y buscar manera de defender su pueblo durante este tiempo.<sup>17</sup>

Hasta la Edad Moderna, España tuvo algunos piratas de la historia tras las figuras como Roger de Flor y Pero Niño. Uno fue un caballero templario y otro fue un militar, ambos se consideran corsarios, en servicio por la familia real española. Y dos siglos después del tiempo de aquellos hombres, España ofreció al mundo “grandes nombres del corso que piratearon por aguas mediterráneas”, que eran los señores como Pedro Navarro o Alonso de Contreras, militares y corsarios (Fernández Rodríguez, 2021).

#### 4.3.1.2 ‘Corsario’, ‘pirata’ y muchos más: ¿Cuál es la diferencia? Respuesta por La Edad de Oro

El Barbarroja fue registrado en la historia del imperio otomano como un héroe de guerra, un hombre de honor que fue muy valiente y conocido, un almirante que llevó riqueza y fama a su pueblo. No obstante, según los expertos ingleses y se basan en su crueldad hacia otros pueblos, él fue uno de los famosos piratas berberiscos. Asimismo, el caso de los ‘corsarios’ españoles entraron en la misma ambigüedad de la definición del perfil, cuando esos nombres cometieron los mismos delitos de cualquiera otro ‘pirata’: robar, piratear, asesinar, etc. La diferencia era actuar por el nombre de su religión, es decir, el cristiano, y el musulmán. En la palabra de Fernández Rodríguez en su tesis doctoral:

...esgrimiendo el factor religioso, un ladrón y asesino marino puede convertirse en un heroico cruzado que, a la par que se lucra a costa de la violencia y el sufrimiento de los enemigos herejes, honra a su patria mientras la defiende atacando a sus contrarios practicantes de una religión infiel.

(Fernández Rodríguez, 2018: 64)

No es extraño que un individuo fuera percibido como un pirata por un colectivo, y, al mismo tiempo, era el combatiente y héroe por su propio pueblo; un ‘pirata’ se convirtió en un

---

<sup>17</sup> Royal Museums Greenwich. Recuperado el día de 18 de marzo de 2023, de <https://www.rmg.co.uk/stories/topics/golden-age-piracy>

‘corsario’ tras distintas páginas de historia y cruzado las fronteras nacionales. Esa realidad no solo existía desde los siglos de la Edad Media, sino es una que se va logrando constantemente a lo largo de la historia del pirata y contribuyen a unos vocabularios diversos sobre esa figura histórica y literatura.

Según la RAE, ‘pirata’ es “persona que se dedica al abordaje de barcos en el mar para robar”; a cabo de las definiciones modernas, en su última línea se refiere a ‘corsario’ como un sinónimo (RAE, 2016: 1075), lo que se explica por la Edad de Oro, que son durante los siglos XVI - XVIII, a pesar de que haya conflicto entre los investigadores sobre el tiempo exacto. Fue cuando el mar índico y Caribe eran ocupados por las actividades de piraterías de los individuos más famosos en la historia occidental de los piratas (principalmente durante el siglo XVII–XVIII). Esa época fue cuando la piratería y las violencias marítimas se convirtieron en un tema central durante el proceso de expansión de las naciones europeas, lo que provocó un desarrollo del discurso legal y político sobre la piratería en Europa (Amirell et al., 2021). Un tiempo que se empezó por la Era de los Descubrimientos en Europa. Un tiempo de formación de los términos con respecto a las actividades de los piratas, tras confusión y actitud ambigua del estado y autoridad hacia la piratería, hasta acabar la era con un concepto completo del ‘pirata’.

El descubrimiento del Nuevo Mundo de Colón creó una gran ventaja hacia el poder real de los Ibéricos. Empezamos con el año 1494, cuando el Tratado de Tordesillas se firmó entre España y Portugal. Posteriormente fue completado con el Tratado de Zaragoza, los documentos reconocieron que estas dos naciones son los únicos poderes marítimos de manera legal en el Nuevo Mundo. No obstante, otros países europeos no estaban de acuerdo con esta decisión. Por eso, tanto Portugal como España sufrieron los ataques y debieron defender su territorio marítimo durante siglos (Amirell et al. 2021).

Ante la expansión de la fe católico, la gran riqueza y el aumento de poder naval de España, Inglaterra, bajo el régimen de la reina Isabel I, lo recibió como una oportunidad para mostrar su resistencia en contra del pacto. Los barcos españoles cada vez se escuchaban y tenía miedo ante *el Draque*, el señor Francis Drake, quien dirigió una serie de robos y ataques hacia los barcos españoles y llamó la atención de la reina. A partir de ahí, junto con John Hawkins (su

primo), y Thomas Cavendish, con la patente de corso, un documento entregado por la reina que permiten atacar barcos y poblaciones de naciones enemigas, los tres se formaron Perros de Mar, un conjunto de los corsarios ingleses que realizaron la piratería en servicio de la ganancia de la corona e interrumpieron las operaciones coloniales de España tras el soporte de la corona británica (Purcell, 2021).

El uso de este documento no solo ocurrió en Inglaterra, sino también en otros países europeos, cada vez confundieron más los dos términos ‘corsario’ y ‘pirata’ en el ámbito semántico hoy en día y demanda nosotros a ponerlo en sus contextos históricos para entender la diferencia. Aunque ambos se refieren a la práctica de abordaje de los barcos en el mar para robar, los corsarios practicaron sus labores de manera ‘legal’ y ‘oficial’ (tras licencia, patente de corso) con respecto a la autoridad que respondieron, mientras los piratas se percibieron como delincuencia y en la marginalidad de la sociedad y trabajan por sí mismo. La diferencia entre ellos se basa en la nacionalidad y en el poder detrás de los que ejercieron la piratería. Hubo una diferencia entre los piratas como enemigos de todos, y los que tuvieron acuerdo clandestino con las soberanías, como los que vemos anteriormente. Como consecuencia, estas dos palabras, ‘corsario’ y ‘pirata’, se utilizaron de manera intercambiable a lo largo del siglo XVI– XVII (Amirell et al., 2021). Por eso, durante los primeros momentos de la Edad de Oro, los individuos como Francis Drake podemos llamarle corsario, pero también fue un pirata para el pueblo español.

Al mismo tiempo, cuando los corsarios españoles tomaron una postura defensiva en sus territorios colonizados ante otros nacionales, los portugueses tuvieron el mismo problema. Los holandeses empezaron a enviar sus tropas a los ‘territorios’ del Imperio Portugal, uno de ellos eran los mares asiáticos en el siglo XVII. De la misma manera del conflicto España- Inglaterra, la piratería y el nombre ‘pirata’ para barcos exteriores se utilizaron como una herramienta efectiva de Portugal para atacar y obtener poder e influencia hacia los locales en el mar extranjero (Amirell et al., 2021).

Con el paso del tiempo, cada vez estos ‘corsarios’ actuaban más libres, a pesar de responder ante una nacionalidad, atacaban también a los barcos neutrales o eran aliados a sus

nacionales (Amirell et al., 2021). Entramos en el siglo XVII, cuando nacieron otros términos confusos que relevantes con esta figura histórica: “bucanero” y “filibustero” (Fernández Rodríguez, 2021). Por un lado, la RAE define los bucaneros como “los piratas que saqueaban las posesiones españoles en América”, asimismo confirma su época que son los siglos XVII - XVIII (RAE, 2016: 220). Por otro lado, los filibusteros eran “en el siglo XVII: Pirata que actuaba en el mar de las Antillas, especialmente contra las colonias españolas” (RAE, 2016: 650). Ambos refieren a los piratas que surgieron durante los siglos XVII- XVIII y eran enemigos de España. Antes de ser los piratas, los bucaneros eran gente que utilizaban “una técnica indígena de tratamiento y conservación mediante el ahumado que efectuaban con la carne cazada” (Fernández Rodríguez, 2021: 132), se asentaron en la parte del norte de La Española y la isla Tortuga. Solo hasta cuando los bucaneros encontraron los barcos y realizaron los saqueos que se convirtieron en un filibustero (Fernández Rodríguez, 2021).

De una o otra manera, la Edad de Oro de la piratería atlántica registró los nombres más conocidos y que la mayoría de ellos eran de Inglaterra (Amirell et al., 2021), lo que coincidieron con las definiciones cuando incluimos el contexto histórico que ya había existido desde el momento del Tratado de Tordesillas. Esos individuos eran famosos, por robar una gran fortuna y escapar el castigo como el capitán Henry Every; o como Henry Morgan y su vida de un filibustero; William “Captain” Kidd con el mito de enterrar su tesoro; los mujeres piratas como Anne Bonny y Mary Read; por último, el pirata más éxito durante los últimos años de la Edad de Oro de la piratería, Edward Teach el pirata Barbanegra.

Como consecuencia, hasta este momento, las actividades criminales llamaron la atención de las autoridades y obligaron acciones. Inglaterra, como la nueva gran potencia naval en Europa, empezó a tomar la iniciativa en la guerra contra la piratería. La combinación entre las medidas fuertes de supresión británico y el efecto de la Guerra de Sucesión en España, gradualmente dirigió la Edad de Oro, o la piratería en el agua de Atlántico y los piratas europeos en el agua del Océano Índico, llegar a su fin (Amirell et al., 2021).

Desde aquí, entendemos que cuando nos referimos a ‘pirata’, hablamos sobre los que ejercen la piratería de manera voluntaria por sus propios beneficios, no por los de poder o por

tener relación con él. Es necesario sabemos esta diferencia entre distintos términos que hacen referencia a los ‘hombres de fortuna’ porque a través de este entendimiento, podemos usar el correcto término para describir nuestro protagonista del estudio de caso y llegar a un acuerdo del término que dominante el trabajo y lo que vamos a usar a lo largo de la investigación, que es ‘pirata’.

#### 4.3.1.3 Piratas en el mar asiático: una breve historia y el caso de los piratas japoneses.

No solo en el agua del Océano Índico y Atlántico, sino de otra parte del mundo, los piratas también son problema que existe de manera constante y surge de manera simultánea.

En el agua asiática, cada soberanía registra la existencia de los piratas y sus actividades a lo largo de distintas épocas. Por casualidad, la piratería fue conectada con la inestabilidad política o el flujo del comercio, los dos fenómenos que ya habían existido mucho antes de la llegada de las compañías europeas de comercio (Teitler, 2002). Por eso, podemos decir que los piratas ya eran un fenómeno común de los pueblos y territorios cerca de las rutas marítimas muy ocupadas y convenientes.

Posteriormente, desde el punto de vista de Asia en común, la relación entre las autoridades coloniales y los territorios ocupados influyeron demasiado en la definición de pirata. La historia de piratas en esta zona se anudó estrechamente y se intercambió con los movimientos de comercio y expansión imperial de Europa, antes y después del siglo XVIII; parecen muy similares a una ola de invasión y piratería lo que el historiador Peter Earle se llama “imperialismo pirata” (*piratical imperialism* en inglés, como se citó en Amirell et al., 2021). Las autoridades europeas buscaron maneras de obligar a las autoridades nativos a aceptar sus entradas tras los tratados injustos, al mismo tiempo difamar a otras naciones como enemigos para limitar o eliminar competidores comerciales (Amirell et al., 2021).

En los años primeros del siglo XVI, Portugal introdujo (otra palabra de obligar) el sistema de *cartazes* (un tipo de licencia) en el Océano Índico a los barcos asiáticos en la zona,

con el compromiso de asegurar esos barcos de evitar captura o destruir por los piratas y otros nacionales de enemigo, tras la protección de los portugueses que vigilaron la costa y rutas marítimas (Amirell et al., 2021). Pasó al siglo XVII y logra a siglo XVIII, la situación de violencia marítima cada vez se intensificaban no solo en esta zona, sino con el mar del Este y el Sur de China, y el Archipiélago de Malay, por la llegada a Asia de los británicos y holandeses (Boot, 2009; Amirell, 2019).

Hasta el siglo XIX, la percepción de ‘pirata’ ya se había planteado a largo plazo en la cultura occidental como enemigo de todos. Por eso, los europeos que estaban en su momento de colonización, utilizaron ‘pirata’ para marcar tanto a los criminales como a los ciudadanos de los pueblos orientales que mostraron sus resistencias. ‘Pirata’ se transformó a más de una etiqueta que un crimen real, la que las autoridades europeas incluyeron de cualquiera actividad marítima, alguna de ella reforzaron la posición e influencia del poder local, o también las resistentes locales al sistema colonial ocurrieron en la tierra firme, como el caso de Vietnam hacia Francia (Liss, 2003; Amirell, 2019). Al mismo tiempo, los robos en el mar ya eran un problema existido anteriormente, y por eso los gobiernos coloniales no intervinieron mucho porque se preocuparon hacia sus competidores en comercio. Los piratas disfrutaron la protección reluciente de las autoridades coloniales por el miedo de provocar tensión diplomático entre ellos, sumergieron las piraterías que el tráfico humano era sus principales beneficios. Solo hasta cuando conquistar el lugar donde surgió los piratas y llegar a acuerdo entre distintos poderes coloniales (Holándes, España e Inglaterra) que los saqueos eran bajo el control (Teiler, 2002)

Los piratas en Asia también se vincularon a las incertidumbres entre las autoridades locales en la zona. Como uno de los piratas que tuvo su origen de China, Zheng Yi trabajaba como corsario para la dinastía de Tâi Sơn de Vietnam, la que ofreció un refugio y protección desde el buscado de la dinastía Qing a cambio de su ayudante en llegar al trono. Fue el mismo caso del uso de la patente de corso como en Europa. En este contexto surgió el nombre de Zheng Shi (Ching Shih), la pirata más famosa en la historia de China y piratas en todo el mundo, la esposa de Zheng Yi. Después de la recuperación de la dinastía Nguyễn y el muerto de su marido, cada vez Zheng Shi avanzó en la carrera de autoridad para controlar las flotas. Durante su tiempo, tenía un gran números de barcos, piratas y recursos que sobrepasan el control de la

dinastía Qing y las autoridades (Harris y McKenna, 2021). La piratería no llegará al mismo pico como el tiempo de Zheng Shi, no obstante el mar chino vió una nueva generación de los bandoleros europeos el lugar de la pirata (Harris y McKenna, 2021).

Desde los años setenta, las incidencias de piratería en el mar del Sudeste Asiático gradualmente se han incrementado, se transformaron a nueva manera de operación y recursos más modernos (barco con motor, arma, tecnología de comunicación avanzada, etc) (Liss, 2003). Una de las diferencias entre la piratería anterior y hoy en día es la que beneficia a la actividad piratería. Mientras en el tiempo antiguo era más o menos para la riqueza y bien común de una soberanía, hoy en día es más por los individuos, se basa en la piratería vinculado con el fracaso del estado (Liss, 2003, Teitler, 2002). Al resto, no tiene mucho cambio en comparación con el siglo XIX, como por ejemplo siempre existe una vinculación entre los piratas y los poderes económicos y/o políticos (Teitler, 2002).

En el caso del mar en la zona de Asia Oriental, incluye China, Corea y Japón, entre ellos se utilizan la palabra ‘倭寇’, *woukou* en mandarín, *waegu* en Coreano, y *wakō* en japonesa, para hacer referencia a lo mismo de la definición moderna de ‘pirata’, que son los ladrones del mar que roban en las zonas costeras (Chance, 2014; Cartwright, 2019). Esta expresión se había registrado en los documentos de estos tres pueblos. Sin embargo, de manera ocasional, los documentos japoneses utilizan más el término 海賊 (*kaizoku*)<sup>18</sup> que también se entiende como bandoleros del mar (Chance, 2014).

El término 倭寇 (*wako*), que, por casualidad y por su traducción, refiere a “piratas japoneses”, tiene su origen desde el siglo XIII d.C; fue registrado por primera vez en *Koryo-sa* (Historia de Koryo), que es Coreano hoy en día, durante los años 1213– 1259, bajo la soberanía de la rey coreano Ko-Jong (Seoh, 1969). Desde esta entrada, los piratas japoneses empezaron a aparecer varias veces a lo largo de la historia coreana. La causa por el surgimiento de la piratería en el mar de Asia del Este fue la hambruna en Japón, provocado por guerras civiles del siglo anterior, obligó a los ciudadanos buscar comida en el país vecino, el que estaba en la mitad de su

---

<sup>18</sup> Asimismo, es lo que utiliza la obra de investigación.

lucha contra Imperio Mongol, dejó su frontera en el mar en el norte del país cada vez más débil (Hazard, 1967).

Después de un tiempo tranquilo, los ataques de los piratas volvieron en el siglo XIV y alcanzaron el pico, cuando las fuerzas mongoles en Corea se dispersaron. Con el paso del tiempo, cada vez los piratas de Japón no solo mostraron su desarrollo en organización, sino también eran más fieros cada vez practicaron el saqueo fuera del mar y dentro de la tierra, y expandieron desde Coreano al Estrecho de Malacca (Hazard, 1967). Con respecto a este acontecimiento histórico, en los registros históricos japoneses, no existe suficiente material para investigar. Al contrario, los documentos de Corea y Chino tienen descripción e información sobre esos piratas (Seoh, 1969), lo que es sencilla para comprender, consideran que los dos países eran los que sufrieron demasiado por los ataques, mientras los botines (y esclavos) ofrecen la riqueza para Japón (Hazard, 1967). La mayoría de los piratas durante el siglo XIV ocuparon el mar entre Corea y Norte del Japón, también llegaron al lado occidental de la península coreana. Hasta el siglo XV y XVI se expandieron a la costa de China, robaron artículos de lujo en los barcos de tributo para el Imperio de China (Cartwright, 2019).

Distintas razones se están proponiendo para explicar más concretamente este surgimiento grave y común de la piratería al lado de la hambruna (Seoh, 1969). Por ejemplo, la localización de la isla Tsushima, es conocida generalmente como la base de los piratas por su posición geográfico (Cartwright, 2019); no obstante, la información sobre esta isla en documentos de Corea y Japón es muy poco en comparación con la de China, por el conflicto de propiedad de la isla entre dos países. Además, los siglos XIV- XV fue el tiempo cuando Japón estaba en el proceso de desintegración social, resultando en una reorganización de la nueva estructura del poder que preocupó a la autoridad central de Japón para restringir las actividades pirateras. Junto con el fracaso de invadir Japón por parte del Imperio Mongol y el estado frágil de Corea, estas razones son las que se consideran contribuyeron a crecer los piratas (Seoh, 1969). Solo hasta siglo XVI, el Señor de Guerra Toyotomi Hideyoshi, unió Japón y nació un gobierno tan potente, para poner el fin de manera efectiva a los piratas (Cartwright, 2019).

Al mismo caso del uso de “pirata” y “corsario” de los occidentales, el término *wako* se utilizó de manera estrecha con la nacionalidad japonesa, surge problema y confusión por el uso y entendimiento del término 倭寇 (*wako*). Es verdad que en los primeros momentos y su propia edad de oro, los piratas tuvieron su origen en Japón. Sin embargo, hasta el siglo XVI, la mayoría de los *wakos* eran chinos, resultado por sus insatisfechos con las restricciones e impuestos domésticas al comercio del gobierno Ming; a lo mejor, un mixto entre Japón, Chino y Coreano; posteriormente incluyó los comercios portugués (Cartwright, 2019). Asimismo, en el contexto histórico, la marca de ‘pirata’ o ‘ladrón’, se entendió de manera ambigüedad, por el punto de vista de las autoridades donde estos barcos japoneses entraban, y/o por la interpretación y percepción sobre la interacción entre los nativos y los en barcos. En algunos momentos de la historia hasta su fin en el siglo XVII, no se puede negar que estos barcos no utilizaban la violencia, aún así la mayoría de las interacciones con otros pueblos eran pacífico (Chance, 2014). No obstante, cuando llegaron al mar asiático los europeos, especialmente Portugal, ese término se cambió e incluyó todos los que conquistaron aguas de Asia del Este, desde Corea hasta Indonesia (Cartwright, 2019).

Hasta hoy en día, la mayoría de los piratas tienen su origen en Somalia y son activados en la costa de esta zona, con recursos y materiales cada vez más avanzados con respecto a los siglos anteriores (Lambert, 2021). Asimismo, no se puede llegar al pico como los siglos anteriores, por la razón de que las leyes y controles marítimos también se han desarrollado con el tiempo. Por eso, los piratas del siglo XXI, con su característica de moderna, es muy distinta a los que tenemos en la cabeza, que son los piratas tan carismáticos de las figuras y símbolos que llevan el aire de aventura y clásico.

## 4.3.2 Piratas en el mundo cultural

### 4.3.2.1 La literatura como pionera hasta nuevos medios

Después de la breve revisión de la historia del pirata, podemos decir en pocas palabras que los piratas son individuos históricos que eran muy violentos, constantemente involucraron en la guerra por abordaje de barcos, cometieron delitos graves en varios territorios e hicieron daño a

la vida cotidiana de los ciudadanos y la relación diplomática entre vecinos. Sin embargo, ‘pirata’ se ha convertido en una figura muy conocida en la cultura popular, hasta el punto de distanciarse asimismo de su propia historia. Surge de la literatura, posteriormente se expande a otra media, el perfil pirata que tenemos hoy en día es la figura heredada de la idealización y romantizar de uno de los delincuentes más comunes en el mundo real.

En la Edad del Oro surgieron los piratas más famosos y conocidos por sus actividades pirateras muy extendidas y graves. El ambiente de incertidumbre siguió plagando los pueblos costales y occidentales hasta el siglo XVIII, cuando los poderes europeos, liderado por Inglaterra, empezaron a reprimir fuertemente a los piratas. La explotación de los modernos piratas y bucaneros no solo atrae el interés de la jurisdicción y militares navales para controlarlos, sino también provocó el de público general, cuya obsesión para este figura creó un paso al surgimiento a la cultura popular de los piratas, donde se mantienen sus figuras criminales temerarios al lado de sus elementos añadidos de románticos y/o patrióticos (Amirell, 2019).

Al lado de los documentos históricos, la literatura fue otra voz que se utilizó para mostrar la interpretación y percepción de los ciudadanos hacia los bucaneros. Hablamos sobre *The pirate* de Walter Scott y *The Corsairs* de Byron como las obras literarias más tempranas que llevaron los piratas a las páginas literarias (Fernández Rodríguez, 2021). Sin embargo, entre varias obras que fueron inspiradas por y/o basadas en la vida real de los ladrones del mar, *De Americaensche zee-rovers (Piratas de América, 1678)* de Alexander O. Exquemelin, y *A General History of the Pyrates (1724)* de Charles Johnson son dos obras literarias<sup>19</sup> más conocidas y se consideran como fuentes de oro de la vida de los piratas durante su tiempo de plenitud. Son los que documentan y describen en detalle características de la vida ‘cotidiana’ del pirata, las costumbres que nacieron en cada tripulación y sus propios hallazgos. Posteriormente, ambos llegaron a la fama y fueron traducidos y circulados en varias ediciones en Europa después de sus publicaciones (Amirell, 2021). Mientras el trabajo de Exquemelin fue el primer documento, lo que se basa en su propia vida como un bucanero, el de Charles Johnson, cuya identidad sigue un

---

<sup>19</sup> Con respecto a la literatura española, encontramos la popularización de la figura romántica del pirata a través de la obra “Canción del pirata” de Espronceda (1840). El protagonista del poema no sólo reúne las características románticas de un pirata, sino también folclóricas (Fernández Rodríguez, 2021: 235), sin duda que ocupan una posición importante de este tema en comparación con la literatura de otros pueblos occidentales.

tema interesante para los investigadores, fue el más destacado y llama atención e interés por su enorme cantidad de información. Es decir, cada capítulo del libro es cada vida del pirata diferente que era muy famoso en la época, con descripción y narrativa con detalle por parte del autor, lo que ofrece un punto de vista muy cercano de los delincuentes a no solo para los lectores al mismo tiempo de la publicación, sino para las nuevas generaciones. Asimismo, fue la que formuló la figura de los piratas en ficción hoy en día, desde los estereotipos que mencionamos anteriormente (el parche en un ojo; pata de palo, etc) hasta la creencia de que el mar de Caribe fue una zona lucrativa para ‘cazar la fortuna’, lo que en realidad no era (Boot, 2009); fue la que muy conocido y recibe el crédito por haber inspirado a una nueva generación de literatura sobre piratas, como *La Isla del Tesoro* de Robert Louis Stevenson, Capitan Hook en *Peter Pan*, y/o el carísimo e torpe Capitán Jack Sparrow, interpretado por Johnny Depp en la franquicia cinematográfica *Pirata del Caribe* (Boot, 2009).

El último mencionado sobre la manifestación del pirata en la pantalla cinematográfica también es otra media donde estos bucaneros surgieron como una figura de entretenimiento y mítico hoy en día: audiovisual. El que ha empezado la invasión y reproducción de la figura ficcional de los piratas en la cultura de masa. Desde las páginas de libros, los piratas llegaron a las películas, series y videojuegos, tras la adaptación del trabajo clásico de Robert Louis Stevenson, lo que el genio de la industria *manga y anime*, Tezuka Osamu, también siguió la tendencia, y otros trabajos como las películas y series que se basan en los piratas reales en la historia, con el ejemplo más reciente es la serie *Our Flag Means Death*.

#### 4.3.2.2 Características y estereotipos de los piratas en la cultura popular

Notoriamente, los piratas en los productos culturales que tenemos hoy en día se basan en las figuras reales en la historia, con poco o mucho ajuste para llegar al público general, lo que incluye a los infantiles, pero sigue estereotipos *cliché*:

En el presente, no se puede desligar la imagen del bucanero de elementos como la pata de palo, el parche en el ojo, el loro o el mono en el hombro, el sombrero tricornio o el pañuelo, el ron, las canciones, la bandera con las tibias cruzadas bajo el cráneo, la espada corta, la búsqueda de un tesoro y las batallas navales.

(Fernández Rodríguez, 2017)

Incluimos en esta descripción un poco de detalle, como el barco con una gran tripulación; sus banderas negras, que se llama *Jolly Roger*, alentando en vientos; las armas versátiles como alfanje y también arma de fuego; tesoro que siempre gran oro y los que han enterrado, con una manera de hablar muy distinta (Goodall, 2022). Y, con la actitud provocadora hacia las autoridades y el alma por aventura, así ya tenemos la imagen completa de un pirata hoy en día. La fama y gran cobertura de las obras clásicas sobre piratas también ayudan a consolidar esta interpretación, hasta el punto de que infantilizar los delincuentes del mar (Fernández Rodríguez, 2021). Debemos mencionar el capitán Long John Silver de Robert Louis Stevenson en la obra *La Isla del Tesoro*, la que como el primero ejemplo esencial e importante en afirmar este estereotipo tras acuerdos de varios investigadores. Asimismo, el más reciente y famoso capitán, Jack Sparrow.

Podemos decir que esta percepción ha heredado de la figura histórica de los piratas occidentales; es decir, los ‘conquistadores’ o ‘hombres de fortuna’ que ocuparon Océano Índico y Atlántico, eligieron el mar Caribe como su refugio, donde ofrecieron calas escondidas e islas deshabitadas, un lugar preferido para reparar barco y escapar desde el control y búsqueda de las autoridades (Martínez, 2020). La dominación de la interpretación occidental se puede explicar por la expansión de las travesías a esa hora en el pasado, impregnada a largo plazo en la propia cultura de masa de occidental y posteriormente en los pueblos extranjeros tras la expansión y colonización. Asimismo, llegamos al tiempo contemporáneo, la gran influencia de las grandes potencias del mundo a través de la cultura y globalización ofrece una gran cobertura de la interpretación del pirata a todo el mundo, se convierte una figura histórica tan peligrosa a una figura literaria y mítica tan atractiva.

#### 4.3.3 Conclusión sobre ‘pirata’

A lo largo de la historia, los piratas surgieron con las incertidumbres sociales- políticos de sus tiempos y territorios. Por la complejidad de esos momentos y la ausencia del documento que provocó diferentes definiciones en la edad moderna y diferentes percepciones en distintas eras, es imposible identificar de manera exacta y concreta el acto de piratería (Amirell et. al, 2021).

Por eso, observamos un uso indiferente entre ‘pirata’, ‘corsario’, ‘bucanero’, y ‘filibustero’ en una abundancia de trabajos académicos y obras literarias de ficción o no. A pesar de ello, hay dos elementos principales que se compartieron en común entre los piratas. Primero de todos, siempre existía una vinculación con las autoridades, como en servicio de ellas y/o en un acuerdo clandestino. Segundo, en cualquier siglo o territorio, una parte de los piratas son ciudadanos o pescadores que habían traslado a piratería como su profesional alternativa para sobrevivir en el tiempo de incertidumbre.

Las actividades piraterías continúan hasta hoy en día y han expandidas a otro ámbito, como el de los derechos de la propiedad intelectual, de autor, y de creatividad. Con respecto a la cultura popular al nivel global, la imagen de los delincuentes del mar aún queda tan violentos y brutales. Sin embargo, tras un proceso de idealización romántica, la figura de los piratas se convierte en un elemento conocido de ficción y mítico, como el cocinero Long John Silver o el capitán Jack Sparrow, que cada vez están lejos de sus orígenes históricos.

## 5. Resultados

### 5.1 Análisis de Luffy y la figura del pirata

#### 5.1.1 La saga de *Skypiea* y su relación con la literatura occidental

Encontramos una relación entre la saga elegida y la descripción de piratas en la literatura occidental. Elaboramos de lo más general, que es el tema dominante de *One Piece*, a lo más específico, que es el personaje Luffy y su relación con el perfil ‘pirata’.

La primera pista de la investigación, al mismo tiempo la primera impresión de *One Piece*, es el título *Romance Dawn*. Llama la atención porque es el nombre que empieza todo y es la base de esta historia. Como comentamos anteriormente en el capítulo sobre Eiichiro Oda y su comienzo de la carrera, este título fue utilizado para sus dos *one-shots*, los que esculpieron la idea principal y original para el *manga*. Después de la serialización, la obra no se ha adoptado

este nombre, sino que ha cambiado a lo que conocemos hoy en día *One Piece*; en cambio, el título se convierte en el primer capítulo en el *manga* y en el primer arco del *anime*.

Tras la palabra '*romance*', anticipamos una historia típica, donde el protagonista encuentra el amor destino de su vida después de sobrepasar desafíos. Sin embargo, estamos ante una historia de pirata, de uno de los delincuentes más peligrosos y violentos. Asimismo, uno de los perfiles históricos más famosos, que recibe varias reproducciones e interpretaciones hasta el punto de que se convierte en una figura ficcional romántica (Fernández Rodríguez, 2021). Obliga a nosotros entender el "*romance*" aquí como una cualidad de sentimental o romántico, lo que partidario o cultivador del Romanticismo (RAE, 2016).

El romanticismo comenzó como un movimiento literario a finales del siglo XVIII y principios del siglo XIX. Desde entonces, existen muchas definiciones para esta ideología dentro de diversas formas de su expresión (música, literatura o artes) (Britannica, 2022). El romanticismo se manifestó primero a través de relatos de la aventura del individuo, que se enfrenta a los misterios contrastando con todo lo que considera la elegante normalidad o las clásicas reglas y preceptos. El romanticismo se caracteriza también por un fuerte individualismo, que es la tendencia a pensar y actuar sin depender de los demás ni sujetarse a normas generales, incluyendo la pulsión de la emoción y el sentido frente a la razón y la intelectualidad de los personajes, y por la defensa de la libertad (RAE, 2016; Britannica, 2022).

Combinamos la definición del romanticismo con el '*dawn*', lo que indica el comienzo de un nuevo día, o más allá, de una nueva época, podemos decir que *Romance Dawn* propone una iniciación romántica. Y con el tema pirata principal, desde los primeros momentos de la historia se ha introducido a nosotros una característica clave de *One Piece*, que es la historia de los piratas que buscan el tesoro en los mares altas, resisten las restricciones de la sociedad; una vida que llena de aventuras, de confrontar hacia las reglas clásicas, es una vida romántica. Es la misma pirata de la literatura de ficción, producida tras la idealización de las obras clásicas y la reproducción de la misma interpretación, la que condujo a la impresión social y cultural dominada sobre los delincuentes del mar en la mayoría de los pueblos occidentales.

Entre distintas obras literarias que mencionamos anteriormente con respecto a la figura del pirata romántico, nos enfocamos en la novela *La isla del tesoro* de Robert Louis Stevenson. Es la obra que se convirtió los ladrones del mar en una figura conocida, romántica e infantilizada, que aparece en un género literario para los lectores más jóvenes, donde sus actividades piraterías más o menos fueron disminuido a lo que tenemos hoy en día, como indica en los trabajos de Fernández y Amirell. Por eso, en este trabajo de investigación, al lado de los estereotipos *clichés*, nos enfocamos en las interpretaciones del pirata de *La isla del tesoro* como el modelo principal para el análisis de la figura del pirata de nuestro caso, por lo que es una de las obras que nació el género pirático de ficción (Fernández Rodríguez, 2021).

Por todas las características anteriores, encontramos que la saga *Skypiea* es un caso de estudio principal y apropiado para el análisis del personaje Luffy y su relación con la figura de piratas en la literatura occidental. Estamos en la tercera historia de la primera mitad de *One Piece*. Desde el primer capítulo, ahora encontramos Luffy con una tripulación que es capaz de navegar a nueva isla después de su aventura en el país de Arabasta. Luffy, como siempre el capitán; Zoro, un espadachín y el combatiente de la tripulación; Nami, la navegante muy hábil y cartógrafa de tan gran talento que sobrepasa la inestabilidad del mar de Grand Line; Usopp, el francotirador que posee una puntería excepcional; Sanji, el maestro cocinero, al mismo tiempo otro combatiente fuerte con un estilo particular; Chopper, el médico que es un reno de nariz azul, capaz de actuar y pensar como los seres humanos gracias al poder de su fruta del diablo; y nuevo miembro, Nico Robin, la excelente arqueóloga, con un vasto conocimiento de cultura y historia antiguo, incluye su capacidad de leer la letra cifrado en los *poneglyphs* y se convierte a la única viviente hasta este momento que puede hacerlo. Después de los acontecimientos en Arabasta, el siguiente destino de la tripulación del pirata novedoso fue *Skypiea*, una isla ficticia que flota en el cielo. La tripulación se encontró a ellos mismos entrando en una aventura imposible por la brújula invencible y gracias al apoyo del antiguo pirata Montblanc Cricket y sus súbditos – los habitantes de la isla *Jaya*. La tripulación fue capaz de llegar a *Skypiea* después de una medida peligrosa, con la esperanza de una ciudad de oro legendaria. Sin embargo, los piratas debieron enfrentar varios desafíos e involucrándose en derrotar un ‘dios’ antes de obtener sus recompensas.

Desde la sinopsis de esta aventura, hemos encontrado abundantemente los rasgos parecieron a la obra de Robert Louis Stevenson. Ambos mencionan de una isla donde aguardaban tesoros; un mapa que guía a este lugar; el protagonista de ambas historias fue un joven y/o una banda que estaba entusiasmado de encontrar esta fortuna. *One Piece* utiliza un tipo de narrativa muy típica e icónica en las novelas sobre los piratas, que es la búsqueda del tesoro, la existencia constantemente de aventuras en su vía de llegar al premio final. Así es una de las características del género pirático de ficción (Fernández Rodríguez, 2021), que también encontramos en el eje de la narrativa de esta serie, acompañado con las confrontaciones entre Luffy y otras fuerzas, lo que cada vez reenfoca la atención de los lectores en los escenarios espectaculares. Por eso, cuando nos enfocamos en esta saga con respecto a otras, podemos decir que la saga de *Skypiea* se repite y se enfatiza el tema principal de la serie al nivel pequeño, y es la única saga que tiene una estructura narrativa más parecida a las obras piratas, especialmente parece de *La Isla del Tesoro*, por existir una recompensa final

Asimismo, desde el principio y hasta las últimas sagas, *One Piece* sigue un narrativo típico occidental (Troncoso, 2018). Es decir, un grupo de personas buscó la emancipación asimismo y a otros a lo largo de su viaje. Encontramos una tripulación de piratas liberó varias vidas tras confrontar y ganar ante las corruptas y maliciosas fuerzas. La saga de *Skypiea* no es una excepción porque aquí encontramos un argumento muy familiar con este tipo de narrativo en general y uno que conecta estrechamente con nuestro contexto histórico. Su historia tiene similitud con la llegada de los imperios europeos a América. En este mundo ficcional, la tierra se considera sagrada y excepcional para los habitantes de *Skypiea*, por su capacidad de crecer y nutrir plantas, lo que las nubes en el cielo no se puede hacer. Por eso, hace 400 años, después de *Knock Up Stream* (un fenómeno consiste un chorro perpendicular de agua a presión que procede del fondo del mar y llega hasta el cielo) arrancó una parte de la isla de *Jaya* con sus habitantes y los mandó al cielo, la tierra fue conocida como *Upper Yard*; los *Skypieans* han expulsado los *Shandias* – los habitantes nativos de *Jaya* – fuera de su tierra y los han obligado a vivir en clandestino dentro de una nube isla que se llamó Aldea Oculta.

Por un lado, encontramos el diseño de los *Shandias*, desde los personajes hasta sus viviendas y sus tótems, se asemeja al de los Nativos Americanos. Asimismo, sus guerras habían

logradas por siglos con el fin de recuperar su tierra – donde se había convertido en la zona sagrada y restringida para los ciudadanos por fue el hogar del ‘Dios’ de *Skypiea*, actuaban como el gobernador de la isla del cielo, y sus guardianes. Por otro lado, el diseño de los ciudadanos de la Isla de los Ángeles – los nativos de *Skypiea* –, y sus líderes, lleva algunos aspectos que son parecidos a los de los occidentales, como su ropa de aspecto civil más simple, en forma de túnica y *zipper* alrededor del área del cuello para los ciudadanos, o, a menudo, un tono de piel más claro que los *Shandias*.

Al lado del contexto y tiempo general, nos enfocamos en los aspectos destacados e icónicos de ser un pirata. Desde ahí, elaboramos una tabla descriptiva de la manifestación del pirata en los relatos occidentales en relación con la figura de Luffy a lo largo de la saga de *Skypiea*:

<b>Aparición física</b>	
<b>El sombrero tricornio/ pañuelo</b>	NO
<b>Parche en el ojo</b>	NO
<b>El loro/mono acompañado</b>	NO
<b>Pata de palo y/o garfio</b>	NO
<b>Otras características</b>	
<b>El ron</b>	SÍ
<b>La canción</b>	SÍ
<b><i>Jolly Roger</i> (bandera negra)</b>	SÍ
<b>Sobrenombre/ título</b>	SÍ
<b>La espada/ arma de fuego</b>	NO
<b>Experiencia y habilidad de navegar</b>	NO
<b>Acciones</b>	
<b>Robo(s)</b>	SÍ
<b>Secuestro(s)</b>	SÍ

<b>Asesinato(s)</b>	NO
<b>Batallas navales</b>	SÍ
<b>Confrontación con la autoridad</b>	SÍ
<b>Motivación de ser pirata</b>	
<b>Buscar de tesoro</b>	SÍ
<b>Relación clandestina con la autoridad</b>	NO
<b>Por pobreza o condiciones externos</b>	NO

Desde la primera vista, podemos llegar a un acuerdo que la figura del pirata en *One Piece* está muy cerca a la interpretación tradicional y típica de los pueblos occidentales. No obstante, vamos a analizar de manera más profunda una serie de manifestaciones que encontramos en una saga determinada para tener un enfoque más detallado sobre esta interpretación.

### 5.1.2 Análisis del personaje: Luffy y la figura de los piratas

Dentro de la Teoría Narrativa, desarrollada por la teoría de los formalistas-estructuralistas de la narrativa, ‘personaje’ es uno de los componentes básicos que formula a una historia (Chatman, 1978: 26). Existen muchas teorías y argumentos con respecto a ‘personaje’, divide entre considerar ‘personaje’ como un fenómeno literario que está formado por elementos tomados de la realidad; o el personaje es como una herramienta que sirve su función en una estructura de narrativa (Sánchez Navarro, 2006). Sin embargo, Chatman propuso que una teoría de los personajes debe ser abierta y se considerarlos como un seres autónomos y tienen tanta importancia que los eventos (sucesos y acciones en la historia).

En los trabajos dedicados a la Teoría de Narrativa, encontramos que el personaje es uno de los elementos esenciales en la formulación de la historia (Sánchez Navarro, 2006). Existen muchas metodologías, teorías y argumentos con respecto a la teoría de los personajes. Entre ellos, nuestro análisis se basa en la categorización de Casetti y di Chio para analizar Luffy desde

tres enfoques: el personaje como un rol, un actante, y una persona; en relación con el objetivo del análisis.

### 5.1.2.1 El personaje como una persona

Cuando determinamos un personaje como una persona, estamos buscando un perfil intelectual, identidad de individuo, actitudes, comportamientos gestos, personalidad propia, etc. Es decir, todos los rasgos personales que definen a Luffy como una persona construida, una unidad de acción, psicológica, y comportamiento (Casetti y di Chio, 198: 178; Gordillo, 2009: 66).

#### 5.1.2.1.1 La apariencia física: el primer elemento

Empezamos con la aparición física de Luffy en comparación con la figura pirata tradicional. Como mencionamos anteriormente, tenemos una descripción tradicional y general de las apariencias físicas de piratas a lo largo de la literatura occidental, como por ejemplo la descripción de Long John Silver:

Su pierna izquierda estaba amputada casi por la cadera y bajo el brazo sujetaba una muleta que manejaba con admirable destreza, saltando de aquí para allá como un pájaro. Era muy alto y fuerte, con un rostro más grande que un jamón– rasurado y pálido, pero inteligente y risueño.

(Stevenson, 2014 [1883]: 63)

Esta primera vista dejó Jim Hawkins a reevaluar su propia impresión por confundir con dos imágenes de un bucanero, en comparación con su primera vez encontró la figura deformada del hombre ciego, y Black Dog:

Era un viejo de piel curtida, robusto, fornido y alto, con su coleta manchada de alquitrán cayéndole sobre los hombros de su mugrienta casaca azul. Tenía las manos cochambrosas y cuarteadas, unas uñas negras y partidas, y la cicatriz de sable que le cruzaba una mejilla era de un tono lívido y blancuzco.

(Stevenson, 2014 [1883]: 17)

Los tres son las descripciones que crean una imagen de unos hombres que son poderosos, con mucha confianza y experiencia en situación peligrosa de sus vidas; o unos que tienen un ambiente siniestro, amenazante e intranquilo.

No obstante, en *One Piece*, encontramos un chico con pelo negro, ojos negros y redondos, una complexión muscular a pesar del cuerpo delgada. Es un joven demasiado ingenuo e inmaduro para ser un pirata; no parece un adulto peligroso, fuerte y con mucha experiencia en batallas tras batallas como Long John Silver. Luffy es muy parecido a los japoneses aunque es muy difícil decidir la nacionalidad o raza de Luffy con respecto a nuestra realidad. Por eso, es un diseño del personaje al contrario de los piratas en las páginas de Stevenson y de otras obras occidentales. En una columna de SBS<sup>20</sup>, el autor confirmó que la nacionalidad de Luffy en el mundo real es Brasil. Esta información no se influye en la historia, pero es evidente que Luffy y el mundo de *One Piece* ya no se han enfocado en los japoneses o los asiáticos, sino es un mundo donde personas de varias nacionalidades se mezclan, lo que facilita la narrativa de un mundo ficcional y enfocan en relación dinámica entre los seres humanos. Este diseño coincide con la característica de la falta del cultural japonés en las obras de *manga* y *anime*, uno de los elementos que llevan estas manifestaciones a sus éxitos hoy en día.

Su ropa también es otro elemento que es diferente con respecto a las interpretaciones tradicionales de pirata. No tiene un loro ni ropas en estilo del marinero occidental; tenemos un joven de carácter sencillo no solo por su cara sino por su vestido. En la saga de *Skypiea*, Luffy se mantiene la misma ropa desde el primer episodio de la serie, que es un sombrero de paja, un chaleco rojo, pantalones cortos azules y chanclas, con una adición pequeña que es una muñequera negra y un brazalete blanco en su muñeca izquierda. Se refleja un sentido de moda muy humilde que favorece el movimiento. Es un chico no presta mucha atención a su apariencia y tiene muchas ganas y pasión, se basa en su asociación con el color rojo. Al lado de su entusiasmo, Luffy tiene una gran determinación y responsabilidad cuando es el momento de cumplir promesas con su amigo y/o aliado. El sombrero de paja es lo más importante para Luffy, hasta el punto de que se convierte en un sello personal y evoluciona en el sobrenombre del joven (mencionado por los marineros y otros piratas), y aparece en su *Jolly Roger*, lo que inspira, al mismo tiempo, el nombre de la tripulación. Nadie la asocia con el nombre del capitán (Luffy) o un nombre distinto; con este sombrero, lo que sabemos hoy en día son los Piratas de Sombrero

---

<sup>20</sup> SBS es una abreviatura por palabras japonesas que refiere a la columna de pregunta- respuesta entre el autor y los lectores al final de los capítulos publicados del *manga*. Al lado de hacer bromas, el autor responde con información útil sobre la historia o datos personales de los personajes y, en este caso, su interpretación sobre los personajes.

de Paja. Cuando conocemos el origen del sombrero, que fue el regalo de su salvador durante los años infantiles, encontramos que Luffy es honesto y agradecido por la amabilidad de los otros hacia él, hasta el punto de que es capaz de mantener una promesa (devolver el sombrero) por muchos años y lo convierte en una de sus motivos para obtener el título de ser el nuevo Rey del Pirata.

#### 5.1.2.1.2 Long John Silver vs Luffy: dos pillars contradictorios

Aunque tiene una apariencia física particular, Long John Silver fue un “aquel tabernero aseado y de carácter amable” (Stevenson, 2014 [1883]: 64). Así, entró en la taberna, Jim encontró un bucanero muy diferente de su conocimiento basado en Black Dog: “... En verdad, estaba del mejor humor; silbaba mientras iba de una mesa a otra hablando, haciendo comentarios joviales a los clientes o dando palmaditas en la espalda a los de más confianza” (Stevenson, 2014 [1883]: 63). Esta impresión inicial de Jim sobre Long John Silver es resultado por la intención del cocinero, con el fin de presentarse como un marinero amigable y simple – una personalidad fabricada y deliberada. También su loro icónico, capitán Flint, es otra manera que Long John Silver utilizó para reforzar su personalidad de encantador, ganarse la confianza de Jim a través de las historias interesantes del loro. Nos deja a pensar de que Silver eligió ser un cocinero con intención de ocultar su crueldad, así como más fácil para mantener sus buenas maneras y el charisma.

Como consecuencia, Jim, sus aliados y también los lectores entran en un *shock* cuando el cocinero reveló que él es un pirata fría por su plan de asesino para robar el tesoro: “...pero ahora se trata de algo serio, y el deber es el deber, compañeros. Así que mi voto es: ¡muerte!” (Stevenson, 2014 [1883]: 84). Por supuesto, un pirata peligroso con muchos años de practicar crímenes y declararse como un “hombre de la fortuna”, mostró su gana de cometer delitos sin remordimiento: “...hay algo que reclamo: quiero a Trelawney para mí solo. Voy a arrancarle esa cabeza de vaca con estos maños” (Stevenson, 2014 [1883]: 84). Sin duda, Silver es un verdadero ladrón del mar que es muy calculador y tiene mucha experiencia de ser un traidor. No era extraño ni tenía duda en asesinar a otros para esconder su huella – un proceso muy suave y rápido, sin simpatía por acabar una vida:

Con un grito, John agarró la rama de un árbol, disparó la muleta desde su axila y lanzó ese zafio misil volando por el aire. Golpeó al pobre Tom, de punta y con toda violencia, justo entre los hombros, en medio de la espalda [...] Pero Silver no le dio tiempo a recuperarse, pues con la agilidad de un mono, dando un salto aún sin la muleta, se abalanzó sobre él y hundió por dos veces su cuchillo hasta la empuñadura en aquel cuerpo inmóvil. Desde mi escondite pude oír el rugido con que asestó aquellos golpes. [...] Al recobrase del vértigo, aquel monstruo se había incorporado, llevaba la muleta bajo su brazo y se había puesto el sombrero. A sus pies yacía Tom inmóvil sobre la hierba; su asesino no le prestó atención alguna al limpiar el cuchillo teñido de sangre con unas briznas de hierba. Todo lo demás seguía sin cambios.

(Stevenson, 2014 [1883]: 103)

Posteriormente, se repitió el horror porque el bucanero fue alguien capaz de matar a sus compañeros después de sus traiciones: “Y antes de respirar siquiera, Long John descargó los dos tiros de su pistola sobre Merry, que intentaba levantarse; volvió a caer y alzó sus ojos en el último estertor” (Stevenson, 2014 [1883]: 224). Cuando acabó de haber gato encerrado, Long John Silver mostró su personalidad auténtica – malicioso y violento – ante de Jim Hawkins: “De cuando en cuando daba un tropezón; y era entonces cuando Silver tiraba violentamente de la soga y era cuando me lanzaba sus miradas asesinas” (Stevenson, 2014 [1883]: 221).

El descubrimiento de Jim sobre la intención verdadera de Long John Silver es lo que enfatiza la inteligencia del pirata y su capacidad de continuar el engañoso de ser el cocinero responsable del grupo de expedición. Asimismo, su propia tripulación seguía el juego de ser buenos marineros: “Escuchamos aquel brindis – eso era de esperar –; pero sonó tan vibrante y entusiasta, que confieso que me costaba creer que aquellos hombres estaban conspirando contra nuestras vidas” (Stevenson, 2014 [1883]: 89). Cuando el capitán Smollet presentó el mapa, Silver no solo conoció que era falso, sino supo esconder su desilusión: “Los ojos de Long John resplandecieron al coger el mapa; pero, por lo nuevo que parecía el papel, supe que le defraudaría [...] Pero por grande que fuera su enojo, Silver tuvo la fuerza mental para disimularlo” (Stevenson, 2014 [1883]: 87). Se mantenía su actitud fabricada a lo largo del viaje antes de llegar a la isla:

Long John se afanaba corriendo de corrillo en corrillo, dando buenos consejos y tratando de mostrarse poco amenazador. Incluso se excedía en diligencia y buenos modales; era todo sonrisas y halagos. Si se daba una orden, John se ponía rápido en pie sobre su muleta, con el más animado “¡sí, sí, señor!” del mundo. Y cuando no había otra cosa que hacer, entonaba una canción tras otra, como para ocultar el descontento de los demás.

(Stevenson, 2014 [1883]: 97)

Viviendo en el mundo de los piratas, Long John Silver es un hombre valiente, quien entendió todas las costumbres de este mundo y medidas para sobrevivir. Por eso, conoce la actitud, así como las palabras exactas, para controlar la situación y obtener una ventaja hacia los demás. Cuando recibió los votos de sus compañeros que querían quitarle a ser el capitán, Silver aprovechó la superstición para asustar a otros piratas, decirles implícitamente de que esta traición era un error de manera despreocupada : “¿De dónde habrán sacado este papel? ¡Pero...! ¿Qué es esto? Mira, ¡esto trae mala suerte! ¿Han arrancado este papel de una Biblia! ¿Quién habrá sido el idiota que ha roto una hoja de la Biblia?” (Stevenson, 2014 [1883]: 198). No sabemos si Silver es una persona de creencia, no obstante, sus palabras establecieron su posición dominante y en control de la situación. Asimismo, en el momento de peligro, Silver es capaz de mantener su pensamiento crítico y la calma para enfrentarse con una batalla, a pesar de que solamente Jim, un adolescente, le apoyó contra cinco piratas. Esta reacción es la fruta de años de ser un pirata fría en el mar:

Y así nos quedamos, dos en un bando, cinco en el otro, el hoyo entre nosotros y nadie tenía el valor suficiente para dar el primer golpe. Silver no se movió; los escrutaba muy firme sobre su muleta y me pareció más templado que nunca. Era valiente, de eso no me cabía la menor duda.

(Stevenson, 2014 [1883]: 224)

La traición no es algo nuevo en el mundo de Long John Silver, porque él también es un pirata oportunista y artero. Silver analizó la situación desarrollaban ante su observación y llegó a la conclusión más beneficiosa para él, resultó en cambiar el bando para sobrevivir:

Al mismo tiempo, empezó a deslizarse cautelosamente y con calma hacia el norte, y con unos pocos pasos puso el hoyo excavado entre nosotros y los cinco piratas [...] Su forma

de mirarme se había vuelto ahora muy amistosa; yo sentía ya tal repugnancia ante aquellos cambios constantes de actitud, que no pude evitar decirle: ‘Ahora ha cambiado otra vez de bando’.

(Stevenson, 2014 [1883]: 223)

Silver jura su lealtad a sí mismo, y por eso hizo lo que debería para sobrevivir. No tuvo ninguna simpatía ante la derrota de sus compañeros anteriores. En cambio, realizó varias intenciones para integrarse a su nuevo bando – el bando de triunfo: “Silver pugnaba por que no lo dejásemos atrás” (Stevenson, 2014 [1883]: 225). Hasta el punto de que mostró su desconfianza por sus tripulaciones anteriores; se necesita uno para conocer uno, de pirata a pirata:

Yo ahora estoy de su lado, en cuerpo y alma; y no me gustaría ver nuestro grupo delimitado, y menos aún tratándose de usted, a quien tanto le debo. Pero esos hombres de ahí abajo no serían hombres de palabra, no, ni suponiendo que lo desearan; y lo que es más, no podrían creer que usted lo fuera.

(Stevenson, 2014 [1883]: 231)

Las páginas de *La Isla del Tesoro* contribuyen a una figura del pirata muy cerca de la historia real que encontramos. Son los individuos como Long John Silver – maliciosos, desleales, hábiles y capaces de cometer cualquier delito en nombre de su codicia. Con respecto a la teoría de narrativa y según E.M. Foster, Long John Silver es un personaje redondo – muy complejo y tiene varios aspectos para explorar hasta el punto de que posee una personalidad bien clara (Sánchez Navarro, 2006: 51). Un pirata de mucha experiencia, muy inteligente en el arte de engañoso y la batalla, realmente ingenioso, oportunista y desleal; suficiente autocontradictorio entre su charismático de ser un buen cocinero (y buen tabernero) y un pirata frío con intención maliciosa.

Luffy es una persona buena y simpática porque es una parte de su personalidad, no porque fue una actuación o una intención para engañar. No se limita dentro de su tripulación, sino también muestra su buena manera hacia los amigos que conoce por primera vez. Aunque fue atacado por Montblanc Cricket, Luffy y su tripulación estaban listos para ayudarlo cuando el pirata retirado colapsó en medio de la pelea. Asimismo, después de escuchar la historia de Cricket – su lucha personal – y su determinación para lograr su objetivo, Luffy no le ridiculizó

como otros ciudadanos en la isla de *Jaya*, sino mostró su apoyo y respeto a través de su admiración. Se hizo amigos con Cricket y sus súbditos en menos de un día, pero Luffy estaba listo para enfrentarse con Bellamy con el fin de devolver los oros robados a Cricket. Al momento de la partida, Luffy dijo a Cricket a cuidarse; un comentario simple pero suficiente para mostrar su consideración hacia el señor.

Cuando llegó a *Skypiea*, Luffy conoció a Conis, una ciudadana de *Skypiea* y uno de los primeros habitantes que los piratas encontraron. Ella mostró su hospitalidad tras enseñar a la tripulación las costumbres y la cocina de su isla. Por eso, antes de la confesión de Conis y su colapso de culpable por provocar el secuestro de una parte de la tripulación, Luffy mostró su preocupación hacia la primera amiga que él tuvo en *Skypiea*. Su expresión era disturbia y enfadada cada vez escuchó las palabras de Conis, las que mostraban su miedo hacia el dios y el castigo (significa la muerte) si no cumplía la ley. Su primera reacción cuando conoció la verdad fue decir a Conis a correr; no tenía ni una palabra negativa hacia las acciones de Conis. Y cuando vio que el rayo empezaba a atacar, Luffy cogió a Conis y corrió; hizo todo eso aunque se dio cuenta de que él mismo también entró en el peligroso por un gran ataque.

Mientras Long John Silver es un actor que interpreta a ‘un cocinero bueno’, Luffy no es capaz de engañar a los otros. No es una persona calculadora como Long John Silver, si no que es una persona ingenua. Luffy dice lo que es se basa en su observación, lo mismo cuando llama a los demás, como Cricket o Enel, con los sobrenombres en lugar de su nombre real por una característica destacada (llamó Cricket ‘cabeza de diamante’ antes de conocer su nombre). Además, él es un joven muy fácil de creer a los demás, hasta el punto de que falta el sentido común ante los trucos de los piratas, aunque él mismo es uno de ellos. Desde el momento de llegar a la isla de *Jaya* y entrar en *Mock Town*, una ciudad portuaria sin ley y sin gobierno, un lugar de descanso de los piratas más peligrosos, nos encontramos con que Luffy confió rápidamente en estos criminales, ya que por ejemplo fue malentendido el insulto hacia él como un pobre pirata cuando intentó recoger el dinero en el suelo; recibió una manzana de un pirata desconocido sin considerar la posibilidad de una bomba y por suerte no explotó como otra, etc. Así también cómo Luffy cayó en la pequeña trampa de Bellamy la Hiena, una duplicación de Silver con la primera impresión fabricada: aceptó la invitación de bebida de Bellamy sin

preguntar la razón, para que inmediatamente fuera atacado e insultado por el mismo pirata. Sin embargo, a pesar de experimentar toda esa violencia, Luffy no pierde su tendencia de creer en los otros y en varias ocasiones acaban con buenos resultados, como en esta saga confió en el consejo de Cricket y su recomendación de apoyar a los piratas de Sombreros de Paja a llegar al cielo. Mientras Usopp preguntó el motivo de Cricket, Luffy mantuvo su silencio y dejó a Usopp reconocer la naturaleza de Cricket. Este detalle es otro elemento interesante de Luffy. Nos muestra su tendencia de creer en la palabra de los otros, pero en el mismo momento, Luffy es una persona que es capaz de simpatizar y comprender la característica de los demás. Entendió que detrás de la actitud y palabra dura, Cricket fue un pirata honesto con su deseo y como consecuencia, comprendió la entusiasta de llegar al *Skypiea* de Luffy. Su motivo nada más que la simpatía de un pirata hacia otro pirata y soporta su sueño. Fue la misma característica que permitió a Luffy detectar el estrés de Conis y preguntarle sobre su tembloroso de ansiedad. Fue la misma característica que resultó en Luffy negar el título de ‘dios’ y la gobernación de Enel por su arrogancia a través de una pregunta retórica.

Acompañado con su crédulo es su carácter despreocupado a través de su inmaduro, optimista y el pensamiento sencillo a menudo y cuando se ocurre una situación tensa. Mientras Nami estaba preocupado y Zoro estaba alerta por el ambiente siniestro de *Mock Town*, Luffy se mostró contento de llegar a nuevo destino y su actitud tranquila cuando comentó el aire intenso de Nami. La misma situación se repitió cuando Luffy, Sanji y Usopp se prepararon para llegar a *Upper Yard*, donde los dos miembros estaban preocupados por el resto de la tripulación, y Luffy exploró las tiendas en la calle *Skypiea*. Por esta personalidad, a menudo Luffy no es consciente del aire intenso y estrés de una situación. A cambio de estar nervioso, Luffy muestra su tranquilidad a través de hacer el tonto y disfrutar el presente; le alegre hacia las cosas tan normales y pequeños, como cuando encontró a un esbarajo raro aunque toda la tripulación estaba esperando a él. Durante el tiempo en que los habitantes de *Skypiea*, incluso Conis, estaban preocupados por sus destinos en caso de que los piratas no abordaron el barco, Luffy asustó a todos al negarlo, solo porque quería el otro barco más grande y extravagante y no porque él tenía miedo y no quería ir a la tierra sagrada para su calvario – que era exactamente lo que temió a toda la isla, porque significó provocar la ira del Enel. Otro momento fue cuando Sanji estaba en la angustia por la seguridad de las mujeres de la tripulación, Luffy impresionaba a los demás

miembros, convirtiéndolo el viaje de rescate en uno turístico y relajante con amigos; y posteriormente eligió el calvario se basó en el nombre que pareció más divertido. El momento más destacado fue la noche antes de la batalla, Luffy insistió en tener una hoguera, donde la tripulación tuvo una fiesta con los animales de *Upper Yard*. Al contrario con la preocupación de Nico Robin sobre el ataque del enemigo, Luffy quiso que todo el mundo tuviera un buen tiempo antes de la búsqueda de oro.

Luffy aún es un joven que es fácil de meterse en un problema o situación nueva sin evaluar el riesgo. Cuando encontró a Barbanegra, por una contradicción pequeña, Luffy empezó una competición insignificante con el pirata desconocido para ver quien compraba más cantidad, aunque no era la misma cosa. El joven pirata estaba tan inmaduro y no tenía un sentido común cuando invitó a él mismo a entrar en casa de Cricket, sin considerar el peligro de entrar a un lugar nuevo. Más destacado, esta característica se muestra cuando llegó a *Skypiea*, Luffy compartió el mismo eufórico de Jim Hawkins para explorar una nueva tierra. Cuando el resto de la tripulación estaba discutiendo a buscar *Skypiea*, Luffy descubrió una nube cercana, saltó y la disfrutó como los niños saltando en sus camas, no olvidó de invitar sus amigos (Usopp y Chopper, otros dos miembros quien comparten la misma carácter de inmaduro con Luffy) participar con él. Asimismo, durante su tiempo caminando en el bosque, cantó sin preocupación sobre el ataque del enemigo.

Al contrario de Long John Silver, Luffy no tiene la autoridad amenazante hacia su tripulación, porque los miembros también son amigos de Luffy y son los que Luffy tiene mucha confianza en. No se mostró nervioso cuando sus amigos fueron secuestrados tanto por su personalidad optimista como por creer absolutamente en la competencia de su tripulación: en el talento de navegación de Nami y posteriormente la protección de Zoro, dos de varios esfuerzos de cada miembro para llevar la tripulación sobrepasar los desafíos. Observamos que Luffy tiene una solidaridad con sus amigos, en ningún momento intenta los traiciona o abandona. Un detalle que muestra su peculiaridad es que Luffy incluyó el barco – *Going Merry* – como un miembro valioso y mucho más que ser un medio de transporte. Y esta solidaridad se comparte entre el resto de los piratas, cuando participaron toda la tripulación en recuperar el barco en lugar de

reemplazarlo cuando llegaron a la isla *Jaya* y más importante, cumplieron el orden y deseo de Luffy como el capitán.

Luffy es una persona buena y lo más importante, un buen pirata. Por un lado, por su capacidad de combate, que es uno de los rasgos en común para los piratas. A lo largo de sus batallas, Luffy muestra su inteligencia e instinto cuando se enfrenta a un nuevo enemigo, que en esta saga fue Bellamy y posteriormente Enel. Observamos que Luffy era capaz de evitar los ataques agresivos de alta velocidad de Bellamy; observamos que comprendió la naturaleza de la fuerza de Enel y buscó rápidamente una solución para disolver la trampa, convirtió su desventaja al punto fuerte y finalmente derrotó a un ‘dios’; observamos dos triunfos absolutos de Luffy. Acompañado con su gran fuerza es su principio, lo que no soluciona cualquier conflicto con el asesino como Long John Silver. Aunque Bellamy fue un pirata violento y Enel fue una autoridad arrogante, no obstante, Luffy los derrotó solamente a través de las batallas. Podemos decir que este aspecto se explica por el género de la serie y sus audiencias principales, que son los adolescentes. Pero no es suficiente, porque *La Isla del Tesoro* tiene la misma demografía de consumidor, pero tiene un escenario de asesinato frío de Long John Silver. Como consecuencia y más importante, este detalle refleja la moralidad de Luffy, que el triunfo no siempre acaba con la muerte, porque más allá de la victoria física, es el triunfo de una ideología hacia otros. Cuando llegó el momento de confrontación, un puñetazo de Luffy hacia un Bellamy muy agresivo fue suficiente para acabar el conflicto. La misma manera encontramos en el caso de Enel. Luffy no tuvo en cuenta el deseo de conquistar la Luna de este ‘dios’, sino acabó su tiranía y el plan de aniquilar todos los habitantes de *Skypiea* a través de una batalla intensa, dejó a Enel a escapar después de su derrota.

Por otro lado, Luffy es un buen pirata porque el joven idealiza las aventuras, y la trata como el estilo auténtico de la vida de los piratas. Aquí es lo que separa Luffy con otros piratas, tanto en la historia como en otras obras literarias. Luffy está enamorada y abarca todos los rasgos de dicha vida: aventura y fortuna. Es decir, Luffy tiene un espíritu aventurero, valiente hasta el punto de no tener miedo, lo que le moldea a ser un pirata bueno. Dentro de los motivos típicos para ser un pirata, la emoción por experimentar una nueva aventura – el resultado de la idealización de los piratas – realmente es la que provoca a Luffy a ser un pirata. Desde el

momento de encontrar al mapa de *Skypiea*, Luffy era obstinado con cualquiera posibilidad de llegar al cielo sin considerar que fue casi imposible; sin embargo, determinó para hacerlo e ignoró la opinión de los demás. Esta personalidad es la que explicó la falta de resistencia de Luffy cuando fue golpeado por Bellamy. Para él, las palabras ridiculizadas e insultas hacia su sueño, hacia los tesoros legendarios de estos piratas ‘prácticas’ y crueles, no eran algo valioso para confrontar hasta al final. Encontramos un conflicto con respecto al estilo de vida entre Luffy y Bellamy. Mientras Bellamy negó la existencia posible de un tesoro y se enfocó en el presente mediante robar e intimidar a los otros, Luffy persiguió la vida de los piratas quien sueñan de lo imposible, como obtener los tesoros legendarios como One Piece, o intentó aprobar la existencia de una isla flotante.

El momento pico donde encontramos su fanático absoluto con aventuras fue antes de llegar al cielo por el *Knock- Up stream*. Se enfrentó con el remolino peligroso y el terror de algunos de sus amigos, Luffy sonrió y declaró que una isla en el cielo donde tiene una gran fortuna, seguramente fue una aventura que Luffy nunca abandonó. Un buen pirata, lo que Luffy representa, nunca adelanta una oportunidad para una aventura y un tesoro esperando. Su entusiasmo hacia *Skypiea* es porque la isla es una posibilidad pequeña – un sueño – que se basa en lo imposible. Lo mismo ocurrió cuando Luffy conoció sobre *Upper Yard* como una tierra sagrada y restricta, donde en ningún caso se permite la entrada. La restricción es exactamente lo que provoca la curiosidad y el alma aventurero de Luffy, porque para este pirata la idea de prohibición equivale con el peligroso, lo que asegura el elemento divertido de una nueva tierra.

Al lado de las aventuras, para Luffy la fortuna en el fin de un viaje también es un elemento importante en la vida del pirata. Después de todo, es uno de sus motivos para ser el Rey del Pirata – el tesoro One Piece. En la saga de *Skypiea*, es la fortuna en el mito de la ciudad de oro. No obstante, la manera de obtenerlo de Luffy y su tripulación es lo más icónico de los piratas. A través de derrotar a Enel e indirectamente resolver el conflicto histórico entre los pueblos de *Skypiea* y *Shandia*, los piratas de Sombrero de Paja se convirtieron en héroes. Días tras días de la fiesta, llegó el momento de la partida. Mientras Nico Robin decodificó el contenido de *poneglyph* y recibió una columna de oro – regalo de los ciudadanos para los piratas, Luffy y el resto de la tripulación recogieron un número de artículos oros de lujos que era comido

por el gigante serpiente pitón con mucho cuidado y sin alerta a los otros. Muy típica de pirata para robar, pero no fue necesario. Los ciudadanos de ambos pueblos no consideran el oro el mismo valor y significado como los piratas; al contrario, intentaron regalarlo para mostrar su gratitud hacia su héroe – la tripulación. Aunque Luffy y sus amigos (menos Nico Robin) no conocieron esta intención de los ciudadanos, y no robaron todos los otros sino los que pudieron llevar, el fin de su viaje, que es el robo de oro cuando todo el pueblo estaba durmiendo y posteriormente escapar con estos artículos, es el resultado más interesante y más ‘pirata’ que al revés. Al final, Luffy es un pirata, no es un héroe, quien comparte la fortuna a todo el mundo.

Debido a todos, como una persona y en comparación con Long John Silver, Luffy es menos de un pirata oportunista y más un chico ingenuo y simpático; menos de un adulto calculado y más un joven sin preocupación. Un delincuente del mar que enamorada con las aventuras, lleva un alma valiente, disfruta cada momento, y actúa en su propia libertad.

#### 5.1.2.2 El personaje como un rol

Desde un nivel formal de la narración, cuando consideramos un personaje como un rol, le identificamos en un tipo o estereotipo que existe y se repite entre los textos literarios y narrativos. Es decir, analizamos un personaje como un elemento codificado en la narración y como una ubicación jerárquica en el desarrollo de la historia y relaciones con otros personajes (Gordillo, 2009: 66; Casetti y di Chio, 1991: 179).

Entendemos al protagonista como el que sostiene la orientación del relato, mientras el antagonista es el que tiene la posibilidad de una orientación al revés (Gordillo, 2009: 67). En *La Isla del Tesoro*, Jim Hawkins es el protagonista, mientras el cocinero Long John Silver y su tripulación se transformaron desde personajes secundarios a antagonistas en el momento en que Jim encontró su plan verdadero. Mientras ambos personajes tienen el mismo objetivo (el tesoro), la intención de Long John Silver de asesinar a Jim y los otros para monopolizar la fortuna es lo que va en contra de la intención de sobrevivir de Jim. Podemos decir que este registro del rol en la narración de Robert Louis Stevenson cae perfectamente en la descripción histórica de los

ladrones del mar y sus terrores, y se convierte en un ejemplo para otras obras donde utilizan los piratas como los antagonistas y villanos principales.

Todos los rasgos de Silver son observados a través de la interpretación de Jim Hawkins, el protagonista y la voz de narración principal de la historia. Al contrario del rol de Long John Silver, Luffy es el protagonista de *One Piece* y la saga de *Skypiea*. Así, *One Piece* tiene una focalización distinta y más libre que permite contar la historia de Luffy de manera distinta de Silver, también se muestra su gran influencia en la narración.

Luffy es el que sostiene la orientación del relato de la historia de *One Piece*, empieza con su deseo de ser el siguiente Rey del Pirata. La narración sigue la historia de Luffy, y también toma una focalización externa que comparte con nosotros la historia de otros personajes, y permite encontrar el impacto de las acciones de Luffy que aceleran o modifican eventos hacia el mundo y a los demás que el joven conoció o todavía no ha encontrado. En la saga de *Skypiea*, empezó el relato por su curiosidad por la Isla del Cielo. Como el capitán, su decisión de ir a *Skypiea* fue la decisión final, lo que provocó a sus amigos encontrar métodos para cumplir lo imposible. Como por ejemplo Nami, la navegadora de la tripulación utilizó su talento para navegar el barco hacia el cielo; Robin, la nueva adición fue capaz de obtener información sobre la isla legendaria, preparó a toda la tripulación algún conocimiento sobre el nuevo destino, etc. La misma decisión que resultó al encontrar Montblanc Cricket, un pirata retirado, quien posteriormente compartió con la tripulación la manera de llegar al cielo y la historia legendaria de la isla del oro. La misma decisión que abrió una nueva trama que fue el viaje a la isla *Skypiea*, donde Luffy derrotó a Enel, el ‘dios’ de la Isla del Cielo quien intentó destruir toda la isla y llegar a la Luna.

Mientras en *La Isla del Tesoro*, los piratas ocupan el rol de antagonistas y villanos, en *One Piece* y la saga de *Skypiea*, encontramos el fenómeno de la coexistencia de dos tipos de piratas. Por un lado, tenemos los piratas del Sombrero de Pajas, el pirata Montblanc Cricket y sus súbditos. Son los que creen en los legendarios, tienen mucha gana de aprobar sus existencias, y viven una vida de perseguir sus sueños, aunque parezca una ilusión por palabras de los otros. Son los rebeldes fuera del marco de la vida cotidiana que inspiran a los demás por su estilo de vida

mientras no buscan hacer daño; por todos estas razones, son los piratas buenos. Por otro lado, tenemos el pirata Bellamy, su tripulación, y otros delincuentes en la ciudad. Son piratas ‘prácticas’ y realistas que niegan la existencia de *Skypiea* y los mitos, incluye el *One Piece*. Junto con los ataques verbales y no verbales hacia Luffy y Montblanc Cricket, ellos se consideran los piratas malos, y Bellamy se convirtió en el antagonista en la primera mitad de la saga, así también como un villano.

Los protagonistas, en la mayoría de los casos, son los personajes con los que establecemos una relación cercana y empática, porque a menudo entendemos su argumento y motivo. Por eso, en las historias donde los piratas cumplen el rol de protagonista, suelen provocar una compasión y tolerancia hacia sus acciones y consecuencias. La diferencia en el rol entre Luffy y Long John Silver revela el concepto de ‘pirata bueno’ – no en un sentido moral, sino en un sentido de ser una buena persona con su principio y alta dignidad – cuando él es el protagonista, como por ejemplo *One Piece* y la franquicia de película *Piratas del Caribe*, donde el capitán Jack Sparrow, también un pirata, fue el protagonista principal de la franquicia. Esta diferencia refleja evidentemente la romantización de la figura de los piratas en los productos culturales (Fernández Rodríguez, 2018), donde los delincuentes con el corazón valiente y precioso, a menudo son malentendidos por su acciones y actitudes rebeldes.

En el caso de *One Piece*, la diferencia entre los piratas buenos y malos reside en la ideología del estilo de vida. Al lado de ser un personaje secundario, Cricket, es un ‘pirata bueno’ que vive su sueño: probar la veracidad de la ciudad del oro y devolver el honor y dignidad a la familia y su antepasado. De su acción a su declaración, este pirata retirado enfatizó la ideología típica y dominante a lo largo de *One Piece* y otras obras del mismo tema de pirata: la vida de aventura para cumplir un sueño que aparece irrealista e imposible, como por ejemplo una isla en el cielo, es lo más romántico y lo más valeroso que un hombre – un pirata – puede vivir. Cricket utilizó la palabra *romance* en el sentido que confirma el tema detrás del título *Romance Dawn*, que es un *romance* masculino, una vida con viajes, peligrosos y entusiasmos<sup>21</sup>. Los piratas que

---

<sup>21</sup> Dime.jp (28 de 07 de 2021). *The Correct Meaning and Origin of "Roman" You Don't Know Surprisingly*. <https://dime.jp/genre/1183159/?fbclid=IwAR3KqNzmWK2JFIdO0yh-59lJM3E6cXvCzIqc6F2ycM5Zhi9iprjCgDNmC9A#:~:text=%E3%80%8C%E6%B5%AA%E6%BC%AB%E3%80%8D%E3%81%BE%E3%81%9F%E3%81%9F>

cumplen el rol protagonista como Luffy son los que, a menudo, viven por esta ideología. Junto con el hecho de que no perjudican a los demás, son los que se refieren como los piratas buenos. Al cambio, los piratas como Bellamy, su tripulación y otros piratas en la misma ciudad, son los que viven sin deseo de aventura y llaman el sueño de los otros como ilusiones. Por eso, ellos son antagonistas que no se limitan en insultar y asaltar Luffy por tener un sueño ilusorio, también posteriormente robó el número de oro que Cricket encontraba en cambio de su salud. Como consecuencia, Bellamy fue derrotada por Luffy, se refleja que los piratas con gran sueño como Luffy son los piratas ideales – una figura heredero del espíritu del Romanticismo y por eso se gana el respeto y enamorado de los lectores.

Al mismo tiempo de ser el protagonista, Luffy cae en el estereotipo del personaje antihéroe, que no es un villano y lleva la rebeldía típica de los piratas. Antihéroe refiere al personaje que no tiene las cualidades de héroes, como ser extraordinariamente valiente, una acción admirable a pesar de tener el mismo objetivo; o ser el hijo de un dios o una diosa en la mitología grecorromana (RAE, 2016: 729). Incluye el caso donde este personaje realiza actos considerados heroicos o tiene el mismo objetivo de héroe, pero por el método, intención o motivo que lleva a cabo duda en la moralidad (Braz Troncoso, 2017: 19). También, puede responder al personaje de *outlaw hero*, los irregulares que enamoran con el aventura, exploración y vida de sueño e impulsión; también definimos como viven al margen de la ley a pesar de llevar a cabo actos heroicos por beneficios de los demás (Casetti y di Chio, 1991: 181; Braz Troncoso, 2017: 64).

Estas características se manifiestan a través de la confrontación de Luffy con otro antagonista en la segunda mitad de la saga *Skypiea*. Enel, el que gobernó la isla *Skypiea*, también fue el que estableció la ceremonia donde amigos de Luffy se secuestraron como sacrificios, ordenó los calvarios para Luffy, robó la mayoría de oros para construir un barco fugitivo antes de anihilar toda la isla; tuvo acciones y motivos inversos de los de Luffy y así convirtió a él en el segundo antagonista y el principal de la saga. No es un pirata como Luffy y Bellamy, Enel

---

[AF%E3%80%8C%E3%83%AD%E3%83%9E%E3%83%B3%E3%80%8D.%E5%BD%B1%E9%9F%BF%E3%82%92%E4%B8%8E%E3%81%88%E3%81%A6%E3%81%84%E3%82%8B%E3%80%82](#)

cumple el papel de la autoridad. Por eso, la batalla entre Luffy y Enel significa una confrontación tradicional de los piratas hacia las autoridades locales, inspirado por el aire de rebeldía dentro de un gobierno corrupto. El triunfo de Luffy emancipó dos pueblos de la dictadura de Enel, sin duda fue una acción heroica. Sin embargo, su motivación detrás de esta acción fue para encontrar oro, y rescatar a sus amigos como un sub-objetivo en el proceso del motivo principal. Desde el principio de su viaje a *Skypiea*, su motivación fue lo mismo, muy personal y muy típica de los piratas: vivir de una aventura y buscar el oro. La medida para obtenerla, que fue batalla y confrontación, también provoca dudas en cuanto a resolver un conflicto político- social; sin embargo, respondió perfectamente al género de acción de la obra y contribuye en la figura rebelde y ser el defensor de la libertad de los piratas literarios y románticos. Aunque realizó las acciones delincuentes (invasión del territorio ilegal, violación de reglas, robo, etc), pero Luffy no lo ha llegado a un nivel grave, ni que ha cometido otros delitos serios como secuestro o asesinato como los piratas en la historia real.

Asimismo, el contexto cuando ocurrieron los delitos es el que moldea a Luffy más como un antihéroe que como un pirata puro malicioso. Los piratas de Sombreros de Paja fueron engañados al entrar ilegalmente a *Skypiea* por Amazon, una anciana que protegía la entrada y deliberadamente no informó a la tripulación de la tarifa. Posteriormente, los piratas encontraron problemas con los Boinas Blancas, las policías de *Skypiea*, por la invasión ilegal y más allá, fueron acusados de hacer daño al propietario de la isla, lo que era un malentendido. A pesar de que ya era un pirata antes de llegar a *Skypiea*, Luffy continuó siendo un *outlaw hero* por el contexto que obligó a él quedarse al margen de la ley por el propio sistema. Sin embargo, esta desventaja no puede prevenir a Luffy a enganchar en las aventuras por su propia determinación y entusiasmo.

### 5.1.2.3 El personaje como un actante

Desde una perspectiva abstractiva, analizamos a Luffy como un actante en la narración de la historia. Aquí, consideramos Luffy deviene de actante: “un elemento válido por el lugar que ocupa en la narración y la contribución que realiza para que ésta avance” (Casetti y di Chio, 1998: 183). Es decir, asociamos el personaje Luffy y su perfil de pirata con su acción. Este punto

de vista se basa en el modelo de Greimas que divide a tres pares de actantes relacionados entre sí (Gordillo, 2009: 67).

La primera distinción que analizamos es de Sujeto – Objeto. La narración de tanto *One Piece* como la saga *Skypiea* muestra sencillamente que Luffy es el Sujeto y los tesoros (One Piece y el oro) son el Objeto. En la palabra de Casetti y di Chio, explica perfectamente esta dinámica:

El Sujeto se presenta como aquel que se mueve hacia el Objeto para conquistarlo (dimensión del deseo) y a la vez como aquel que, moviéndose hacia el Objeto, actúa sobre él y sobre el mundo que lo rodea (dimensión de la manipulación).

(Casetti y di Chio, 1998: 184)

La aventura de Luffy es más por su deseo y su propia voluntad para conquistar, que por una responsabilidad obligatoria. Por el contrario, la fortuna es el Objeto final que motivó a Luffy para empezar su viaje. No obstante, argumentamos que la aventura propia para llegar a *Skypiea* es otro objetivo intangible que también es el Objeto imprescindible y más importante que promovió el Sujeto – Luffy (y su tripulación). En el proceso de moverse hacia estos objetos, encontramos los cuatros momentos<sup>22</sup> de relación entre Sujeto y Objeto:

*Performances*: entendemos como las pruebas, decisiones, los desplazamientos, etc, que se mueven concretamente hacia el Objeto.

Competencia: cualquier tipo de actividad del Sujeto para obtener el Objeto.

Mandato: un componente en la narración que influye en Sujeto, se manifiesta a través de una invitación, motivación, o orden.

Sanción: una consecuencia de la acción de Sujeto, incluye la recompensa, retribución y también el castigo.

Así, analizamos fácilmente la saga de *Skypiea* se basa en estos dos primeros actantes: Luffy es el Sujeto, mientras que el Objeto está representado por su deseo de explorar el mito de la Isla del Cielo, y posteriormente es la fortuna. Su ‘competencia’ se basa principalmente en su capacidad de combate, su rol del capitán que determina la ruta de la tripulación, y su decisión de creer en la historia de la ciudad legendaria de Cricket. El ‘mandato’ para empezar su aventura a *Skypiea* fue por la brújula que guiaba al cielo; el descubrimiento del mapa de la isla *Skypiea* como una

---

<sup>22</sup> Gordillo, 2009: 67

invitación; posteriormente y lo más importante, el conocimiento de la historia de la ciudad de oro y el apoyo de la tripulación de Cricket. Debió sobrepasar un número de batalla hacia Enel para moverse hacia el Objeto. Al final del viaje y después de su triunfo, Luffy recibió una gran recompensa, que son la fortuna y completar la aventura del sueño.

El eje direccional Sujeto – Objeto abre otro eje de actante contrapuesto, que es el Destinador – Destinatario. Mientras el Destinador es el origen del Objeto, la fuente que empieza toda la acción, el Destinatario es el que recibe el Objeto o extrae beneficio desde el Objeto. (Casetti y di Chio, 1998: 185). En la saga de Skypiea, esta dinámica se enfoca en Luffy como el centro principal. Su aspiración de llegar a la isla del cielo, al lado de su espíritu aventurero y valiente, es lo que empieza su aventura. Al final de la saga, cuando obtenía tanto la fortuna como una historia de su propia experiencia en Skypiea, Luffy se convirtió en el Destinatario, quien recibió su fin principal detrás de un viaje con mucha incertidumbre y también contento.

Al final de los ejes direccionales tenemos el Ayudante – Oponente. El primero ayuda al Sujeto en su proceso, mientras el segundo impide el éxito o crea obstáculo en las actividades del Sujeto que se mueven hacia el Objeto (Casetti y di Chio, 1998: 186).

Por un lado, en la saga de *Skypiea*, y también a lo largo de la historia de *One Piece*, la tripulación de Luffy es su principal Ayudante. Aunque es un pirata, pero la única competencia que Luffy tiene en el mar es el combate. No tiene ninguna experiencia en lo más básico de un marinero o de un pirata, como por ejemplo la navegación. Por eso, cuando Luffy es un capitán muy distinto en comparación con Long John Silver, su tripulación también debe ser diferente. Con su solidaridad y confianza entre ellos, los piratas de Sombrero de Pajas son capaces de acompañar a Luffy en cualquier viaje. Cada miembro ocupa una posición importante (cocinero, navegación, información, médico, etc) por su talento y habilidad y no quedan sin cara sin nombre como la mayoría de los súbditos de Long John Silver. Usopp siempre participó con Luffy en hacer el tonto, aunque a él tuvo miedo de su situación, también fue el que calmó el aire entre Luffy y las policías de Skypiea para no provocar más tensión. Sanji es el cocinero talentoso, un buen combatiente y un miembro con mucha responsabilidad que interrumpió el juego de imitación de Luffy y Usopp para recordar a ellos sobre su situación peligrosa. Nami condujo el

barco para aprovechar la columna de agua, se mandó hacia el cielo y posteriormente planteó estrategia para buscar el oro. Zoro es el principal combatiente del grupo y protegió a la tripulación cuando fueron secuestrados. Chopper es el médico que cuidó a las heridas de Luffy y el resto del grupo, así como los habitantes, al final de la batalla. Nico Robin descubrió la verdad de *Upper Yard*, así también obtuvo el mensaje importante de *poneglyph* y la misión con ello en lugar de Luffy. Lo más importante que ocurre a menudo a lo largo de todas las sagas de *One Piece*, es que cada miembro de la tripulación se encarga de una batalla contra cada miembro del grupo enemigo, así que deja el líder de dicho enemigo, normalmente significa el más fuerte, para su capitán. También tienen algunos momentos conflictivos. El motivo principal de Luffy en esta saga es llegar a la isla del cielo, no siempre es el mismo de sus amigos. Nami, Usopp y Chopper son los miembros que mostraron sus miedos hacia el remolino peligroso y quisieron abandonar el viaje. No obstante, fueron persuadidos por el fanático de Luffy. O, el momento de traición de Nami que lo hizo por sobrevivir y lograr el tiempo ante la amenaza de Enel, esperando a Luffy a llegar a su última batalla en contra de Enel. Si está solo, Luffy no puede completar su aventura por faltar la experiencia y capacidad para cuidarse a sí mismo a lo largo del viaje.

Fuera de su tripulación, tenemos Cricket, sus súbditos y Conis con los habitantes de *Skypiea* y *Shandora* son otros Ayudantes de Luffy en la saga de *Skypiea*. Durante su tiempo en *Jaya*, el pirata retirado Cricket y sus súbditos son los que ofrecen a Luffy información de la manera de llegar a la isla del cielo (el *knock-up stream*), y adaptar el *Going Merry* en un barco que puede volar. En la isla de *Skypiea*, Conis y su padre son los primeros habitantes que dieron la bienvenida a la tripulación. También, Conis fue quien reveló la verdad sobre el ‘dios’ de esta isla a los piratas. A pesar de que ella recibiría el castigo, le dio al grupo de Luffy conocimiento de antemano sobre Enel porque era un individuo peligroso. Durante el tiempo en *Upper Yard*, encontramos otros personajes, como Aisa, la niña nativa de *Shandora*, quien guió a Luffy al lugar de la batalla final. En la mitad de su búsqueda de oro de los piratas, un aliado con un objetivo en común fue formado de manera implícita entre la tripulación de Luffy y los guerreros de *Shandora* para detener al ejército de Enel y defender ante su ataque. Al final, cada grupo de la saga había obtenido el resultado final que deseaban. Los ciudadanos de dos pueblos acabaron una guerra por décadas; Luffy completó su aventura en la isla de *Skypiea* y recibió el oro como

una recompensa adicional; Cricket se dio cuenta de la existencia de la isla del legendario y resolvió la enemistad con su antepasado.

Por otro lado, con respecto al Oponente en la saga de *Skypiea* tenemos Bellamy la Hiena y Enel. En el arco de *Jaya*, Bellamy fue un pirata cruel, realista, con mucha gana y experiencia en conflictos. Después de confrontar a Luff en el bar y conocer su intención de llegar a la isla del cielo, Bellamy declaró que la era donde los piratas sueñan cosas han terminado, continuó a llamar los tesoros legendarios, incluyó One Piece, una ilusión. No es un oponente principal, pero la ideología de Bellamy es claramente al contrario a la de Luffy y Cricket – los piratas románticos – que representa a las personas que ridiculizan y se rían hacia el sueño de los demás. La manera de resolver este conflicto de Luffy – ignorarlo – es lo que enfatiza en su compromiso con su sueño, no considera que las palabras de los demás son importantes y ni dejarlas prevenir lo que él quiere cumplir.

En el arco de *Skypiea*, Enel – un individuo también tiene un poder extraño como Luffy – fue el ‘dios’ que gobierna la Isla del Cielo y se consideró como la autoridad local. Fue el que separó la tripulación a través de secuestro y dar calvario, indirectamente prevenir e interrumpir el viaje de la tripulación. Irónicamente, esta separación fue la oportunidad para que los piratas descubrieran la verdad de *Upper Yard*: fue la isla del oro en la leyenda mítica de Cricket y una parte de *Jaya*. Al día siguiente, Enel empezó una gran batalla real entre su ejército – Fuerzas del Dios, formado por cuatro sacerdotes y los subordinados – y los guerreros de *Shandora* nativos. Los piratas fueron involucrados en esta batalla de manera involuntaria mientras avanzaban en sus vías para descubrir la fortuna. Al mismo tiempo, Enel intentó aniquilar a toda la isla después de robar una gran cantidad de oro para crear su barco refugiado. Un plan que desafió el proceso de la tripulación en la nueva tierra, el que posteriormente fue interrumpido por la intervención de Luffy.

Desde el punto de vista abstracto, la estructura narrativa de la saga de *Skypiea* y de *La Isla del Tesoro* comparten algunos elementos en común. Tenemos un joven (Sujeto) debe superar algunas pruebas y desafíos (un viaje logro y peligroso; las batallas) para poder conquistar y/o obtener la fortuna o una exploración (Objeto), lo que ha ocurrido por una coincidencia en su vida

(Destinador) tras descubrir el mapa y/o la brújula. Sin embargo, en su proceso de moverse existe el otro lado (Oponente) que obstaculiza y previene su progreso. Al final de la narrativa, el protagonista tiene su feliz cumplimiento gracias a su competencia, su tripulación y aliado (Ayudante), llega al punto final de su viaje y a él también es quien disfruta el beneficio por eso (Destinatario). La diferencia entre estas dos obras reside en el protagonista, donde Luffy, a pesar de ser un pirata, comparte la misma posición de Jim Hawkins en el funcionamiento y la organización de la narrativa, que es el Sujeto, mientras también pirata pero el cocinero es el Oponente, o más concreto, el Antisujeto porque su fin coincide con Jim. Esta diferencia resulta en que Luffy y Long John Silver son dos piratas muy distintos, lo que enfatiza en el proceso de romantizar de los piratas ocurren a menudo en la literatura occidental.

### 5.1.3 Conclusión del análisis del personaje.

Este análisis responde a nuestra primera hipótesis, que es que la narrativa e interpretación del perfil pirata de *One Piece* fue inspirado por la de los pueblos occidentales. Llegamos a la conclusión de que la interpretación de Luffy como un pirata está muy cerca de lo típicamente interpretado por los occidentales, menos el mismo uso del término *kaizoku* que se refiere a 'pirata' como en los documentos japoneses. Podemos decir que es heredero del Romanticismo que remodela los piratas en una figura más mítica y alejada de sus historias precisas. No obstante, aunque se utiliza una inspiración tradicional que convierte *One Piece* a otra historia romántica de la aventura del pirata, la serie tiene la capacidad de dejar su huella propia que le permite conquistar los lectores a nivel internacional. A diferenciar de otros piratas en su apariencia física, su personalidad y su razón de ser un delincuente, Luffy el pirata es un joven optimista, ingenuo, honesto que sabe mantener su principio y la dignidad. Además, es el joven que persigue una vida romántica porque se enamora de las aventuras, la oportunidad de explorar el mundo, la libertad y su dedicación para cumplir su deseo. Son los elementos que facilitan que los espectadores lo admiren como otra pirata idealista novedosa.

Este análisis prueba que una de las razones detrás de la fama de *One Piece* se manifiesta fuertemente a través de occidentalizar de lo que se considera una imagen internacional, como hemos indicado en la parte de marco teórico – histórico que el pirata es un fenómeno que ocurre

en todo el mundo. Por eso, concluimos que *One Piece* occidentaliza la figura de los piratas para sus consumidores, así junto con el estilo distinto en el arte y la narración, se triunfa en llevar la historia de Luffy fuera de la frontera de Japón.

## 5.2 Análisis de los canales de comunicación

Analizamos un total de nueve sagas con 73 fichas de análisis, responden con 73 veces cuando uno de los cuatro canales aparecen, se utilizan por los personajes en la serie donde crean un impacto concreto a la narración.

Con respecto a la frecuencia del uso, los caracoles de transmisión electrónicos, las que funcionan igualmente como los medios de comunicación en nuestra realidad, es el que se utiliza más entre los cuatro canales. Los caracoles de transmisión (a partir de aquí los llamamos *den den mushi* como su pronunciación en Japón) se utilizan 35 veces, lo que supone un 47,9% de todos canales, antes del periódico (19 veces), recompensa (14 veces) y *poneglyph* (6 veces).

En cuanto a la propiedad de los canales, encontramos que la Marina, representante militar de la organización Gobierno Mundial, es la que tiene la mayoría del control hacia los canales, especialmente en el caso de los *den den mushi* y la recompensa, hasta un 48.4% entre todos los perfiles, antes de piratas (21%) y otros perfiles (30.6%). Entre los piratas y perfiles distintos, por ejemplo los ciudadanos y la familia real, la mayoría de los casos también encontramos una alianza con el Gobierno Mundial. Este resultado propone que los canales de comunicación están bajo el control del Gobierno, como la recompensa que es exclusivamente publicada por la Marina, o bajo de su supervisión y comando estricto como los *den den mushi* y periódico.

En relación con el perfil que recibe el beneficio tras estos canales, podemos decir que como el mayor propietario de los canales de comunicación, el Gobierno Mundial es el más beneficiado en cuanto a sus aplicaciones, lo que significa que los canales participan en la propaganda de ideología de la justicia de esta organización, especialmente justifican la acción y ataque de la Marina. Los datos también muestran que los piratas, principalmente el protagonista

y su tripulación, es el perfil que sufre más consecuencias negativas y desfavorables hacia ellos por el uso de los canales, especialmente en el caso de los periódicos y la recompensa.

Los canales son utilizados principalmente por su función asertiva, donde se transmiten afirmación, descripción, hipótesis. Posteriormente, tenemos el declarativo que cubre un 30% entre los contenidos de mensajes, y el directivo con casi 17%. En cuanto a los indicadores de los contenidos, encontramos que el elemento de persuasión es el más aplicado en comparación con otros elementos. En los mensajes transmitidos, aparece a menudo el exagerado de un hecho o personaje para enfatizar una impresión social, acompañado con la desinformación con el fin de ocultar intencionalmente los datos. Podemos decir que aparece una estrategia de comunicación con el fin de convencer y manipular la percepción de los receptores por beneficio del emisor que no limite dentro de los que tienen relación con el Gobierno.

### 5.2.1 *Den Den Mushi*- nueva apariencia, el uso tradicional

Al lado de ser el canal que tiene el número de uso más alto, es uno de los canales que se introducen más temprano en la historia. La idea de utilizar este insecto como un medio de comunicación se puede inspirada por la experiencia de caracol telegrama de Jacques Toussaint Benoit en el siglo XIX (Rosen, 2016). Tomando la apariencia parecida en la realidad, los caracoles están en distintos tamaños y pueden comunicarse entre ellos mediante ondas de radio. Aprovechando esta característica y planteando dispositivos electrónicos en su concha, los personajes poseen las máquinas de comunicación a su servicio, en cambio, ofrecen seguridad y alimento a los caracoles. A lo largo de *One Piece*, encontramos varios tipos de *den den mushi* que sirven como radio, cámara, impreso, y transmisión televisiva. En un mundo donde hay gran distancia entre islas, este canal es importante para mantener una comunicación más efectiva entre distintos pueblos. Por un lado, el *den den mushi* que transmite el audio es reservado por los individuos y colectivos que tienen recursos limitados, que son la tripulación del protagonista; el caso de la familia real de Arabasta; las comunicaciones básicas entre piratas y/o marinas. Por otro lado, el tipo que transmite el audiovisual, que funciona como la televisión y en algunos ocasiones como un video llamada, se utiliza por los individuos o colectivos que tienen gran recursos; como por ejemplo el caso de la familia real de Gyojin; el científico Caesar, y la Marina.

Al principio, los *den den mushi* se introdujeron como herramientas fundamentales y efectivas al servicio de la Marina. Se utilizan entre los marines de distinta división para informar de piratas. Asimismo, tenemos dudas sobre la transparencia en el uso de este canal en la mano de la justicia. Hablamos sobre la victoria de Luffy ante la tiranía de Arlong, un pirata de raza *gyojin*<sup>23</sup>. Su tripulación había ocupado el pueblo del navegador Nami por muchos años; estos piratas humanoides trasplantaron miedo y terror entre los ciudadanos, utilizaron la vida de los inocentes como chantaje para obligar a Nami a colaborar con ellos por su talento en cartografía. La razón no fue solamente porque dichos piratas eran *gyojins*, una raza que es físicamente más fuerte que los seres humanos, sino residió más en la corrupción del grupo de la Marina que se encargó de la zona. Arlong ofreció un soborno a Nezumi, el capitán de la 16ta División en el *East Blue*, por su espalda en ocultar los delitos de su tripulación en la isla de Nami. También un pirata, pero después de que Luffy emancipó el pueblo tras derrotar a Arlong, dicho capitán de la Marina fue obligado a devolver el dinero a los ciudadanos, lo que provocó a Nezumi a comunicar inmediatamente al Cuartel General de la Marina, describió el triunfo de Luffy como una rebelión maliciosa sin contexto de la ocupación totalitaria del Arlong, rápidamente ofreció una recompensa para arrestar a Luffy. Al mismo tiempo de recibir el informe, la Marina fue la que creó condición para continuar esta corrupción cuando aceptó el testimonio del Nezumi sin revisar o confirmar la verdad antes de imprimir la recompensa.

La duda en la transparencia con respecto a los acontecimientos dentro de la Marina continuó después de la guerra civil de Arabasta. Observamos cómo el capitán Smoker recibió una llamada de los superiores de la Marina, informando a él y su súbdito – vice capitán – de las promociones por ‘participar’ en la derrota de Crocodile, uno de los Señores de la Guerra del Mar quien intentó invadir el país. No obstante, este ascenso en la carrera fue una intención para ocultar la participación y el rol principal de Luffy, un pirata novedoso y el real protagonista que salvó Arabasta, al mismo tiempo silenciar cualquier duda en el fracaso del sistema de los Señores de la Guerra del Mar, el que se basa en hacer acuerdos con siete piratas más notorios del mar

---

<sup>23</sup> Traducción y significado literalmente es pez humano, residente y originario de la Isla de Gyojin con tritones y sirenitas. Son especies humanoides que habitan el océano, poseen características humanas y de peces. Por eso, se está sufriendo la discriminación y esclavización por los seres humanos en el mundo de *One Piece*, a pesar de que los *gyojin* tiene poder superior a los seres humanos.

para crear otro pilar del poder y control por parte del Gobierno Mundial. Esta manipulación de información y erradicar la brecha del sistema por parte de la Marina repitió otra vez en el fin de la saga de *Thriller Bark*, donde Kuma Bartolomeo, otro pirata bajo el control de la Marina, comunicó con los mismos superiores y recibió la orden de eliminar la tripulación de Luffy y los testigos, efectivamente ocultar el hecho de que el pirata y Señor de la Guerra del Mar, Gecko Moria, también fue derrotado por Luffy.

El alto pico en el uso de los *den den mushis* a favor de la imagen pública de la Marina y el Gobierno Mundial fue durante los momentos de la gran guerra en la isla Marineford, donde se encuentra el Cuartel General de la Marina, entre este poder militar y los piratas, liderados por el conocido pirata Barbablanca y Luffy, para rescatar a Ace – un miembro de la tripulación de Barbablanca y el hermano mayor de Luffy. A lo largo del arco de Marineford, observamos el uso exclusivo de *den den mushi* por parte de la Marina para construir una narrativa monopólica de la guerra. Ante todo el mundo, tras la transmisión y proyección de los *den den mushi* que funcionaron parecida a la emisión televisa, el Almirante de la flota, Sengoku el Buda, reveló un hecho sacudido al público: la identidad del padre biológico de Ace no era otro que el anterior Rey del Pirata – Gol D. Roger. Desde aquí, es muy significativo que el motivo de la ejecución pública, a través del discurso de Sengoku, no fue porque Ace fuera un pirata peligroso quien causaba el caos en alta mar, no se mencionó ni una palabra sobre sus delitos ni una frase de que Ace ya era un pirata conocido, sino debido a su padre. Como consecuencia, el discurso de Sengoku, así como la ejecución pública, fueron una forma de promocionar el poder y autoridad del Gobierno Mundial. A través de su fuerza militar, que es la Marina y los Señores de la Guerra del Mar, se realiza la justicia tras completar la promesa de hace años de acabar totalmente el linaje del criminal, eliminar los legados del Gol D. Roger en particular y los piratas en general. Después de dar conocimiento a todo el mundo sobre el origen de Ace, también como reforzar la imagen de la Marina, Sengoku ordenó apagar todos los *den den mushi* de transmisión para evitar la emisión de la guerra, preocupó de que el público no pudiera aguantar el horror de la batalla. Sin embargo, por su historia, entendemos esta acción como una intención de censura de información por parte de la Marina, provocó la frustración de los ciudadanos que estaban en el archipiélago de Sabaody durante ese momento, mediante comentarios y demandas para continuar la transmisión.

A través de este caso, encontramos la capacidad de la Marina en mantener su imagen pública y su determinación en justificar su acción en nombre de la justicia. Fue el momento clave que confirmamos la manipulación de información en el uso de los *den den mushi* y su utilización en servicio de la estrategia de propaganda por parte de la autoridad más poderosa a nivel mundial. Es una reflexión y recreación de la gran influencia en el monopolio del adoctrinamiento audiovisual en la sociedad actual (Gordillo, 2009: 17), especialmente en un mundo ficcional donde no tiene otros medios alternativos como las redes sociales y un canal tan influyente es la propiedad del gobierno y otras organizaciones poderosas.

El problema de la censura constantemente de información por parte de la Marina llegó con una solución temporal al final del arco de Dressrosa, lo que consideramos una evolución en la transparencia y honestidad en cuanto a difundir información. Como hemos mencionado anteriormente en el arco de Arabasta, el sistema de los Siete Señores de la Guerra del Mar fue un fracaso del Gobierno Mundial en su intención de utilizar piratas para controlar a los mismos ladrones del mar. Fue el sistema que respaldó a los piratas, como Crocodile y Doflamingo en Dressrosa, abusar sus privilegios tras recibir perdón del Gobierno, facilitar de cometer delitos sin tener en cuenta de la consecuencia. Mientras el Gobierno fue capaz de censurar la historia verdadera detrás de la derrota de Crocodile por la promoción de Smoker y le convirtió al héroe de Arabasta sin su consentimiento, no pudo repetir lo mismo en Dressrosa. El Almirante Fujitora utilizó los *den den mushi* de transmisión para publicar inmediatamente imágenes de las ruinas en Dressrosa después del triunfo de Luffy, contó el pasado horrible causado por Doflamingo en el país hacia el Rey anterior de Dressrosa y sus súbditos; hasta el último minuto de la transmisión, el Almirante – una posición que significó el poder y orgulloso de la Marina – se arrodilló con sus súbditos para pedir disculparse hacia los ciudadanos, simplemente por la existencia del sistema de Señores de la Guerra del Mar. Todos de sus procesos fueron transmitidos en vivo a los países vecinos de Dressrosa y posteriormente al resto del mundo. Esta acción de Fujitora fue un paso adelante del Gobierno Mundial en difundir la historia de la guerra, lo que Smoker en Arabasta no tuvo la oportunidad para hacerlo. Desde el punto de vista de la Marina, la acción de Fujitora fue considerada como un golpe duro a la orgullosa y posición de superior de la fuerza militar. No obstante, con la historia de censurar información de la Marina, este movimiento ofreció una gran

ventaja a largo plazo. A través de disculparse ante el rey anterior de Dressrosa y transmitir en directo dicha acción a todo el mundo, Fujitora comenzó una recuperación de la confianza de los ciudadanos hacia la Marina, que empezó con la verdad y establecer un nuevo compromiso de la nueva etapa de esta organización. A pesar de que fue expulsado entrando en las oficinas de la Marina, Fujitora no tuvo remordimiento por empezar una campaña de promover la abolición del sistema, devolvió a los piratas a ser piratas sin acuerdos explícitos con el Gobierno.

Al lado de la Marina, las autoridades locales (por ejemplo, el caso de la princesa Vivi en Arabasta) y los piratas, los *den den mushi* también son utilizados entre los ciudadanos, como en el caso del personaje Gatz en el arco de *Dressrosa*. En los primeros episodios del arco, los *den den mushi* fueron utilizados para transmitir los escenarios de la batalla campal en el Coliseo Corrida y los comentarios de Gatz – el anunciador principal, quien introdujo y comentó cada batalla y gladiador. Durante estos momentos, los *den den mushi* convierten las batallas peligrosas en una forma de entretenimiento. Se interpretaron las batallas en unos deportes, tras el cambio de escenario entre las peleas en las pantallas, acompañado por el comentario entusiasta y muy detalle del anunciador. Posteriormente, con el avance del conflicto bélico entre los piratas (que fue Luffy, su tripulación y los otros con el objetivo de escapar de Dressrosa) y el gobierno de la isla (que fue el pirata Doflamingo como el Rey y su tripulación), los mismos canales se convirtieron en la herramienta que apoyaron a Doflamingo encontrar su enemigo, al mismo tiempo de aterrorizar a los ciudadanos tras obligarlos participar el ‘juego’ de batalla royal y ser cazadora de recompensa para perseguir a los resistentes, en cambio de sus vidas. Hasta los momentos finales, el papel de Gatz con el *den den mushi* que ahora funcionó como una alta voz, fue transmitido desde el anunciador del juego a la voz de los ciudadanos en la guerra; subió a la montaña para comentar su expectativa y fiel en Luffy, lo que apoyó a los habitantes de Dressrosa mantuvieron la misma esperanza. Gatz completó su trabajo hasta el final de la batalla, cuando declaró la derrota de Doflamingo. En aquellos momentos, el *den den mushi* fue un medio de comunicación de ciudadanos, por ciudadanos y para ciudadanos.

En relación con los usos de las transferencias señales por parte de la Marina, decimos que los *den den mushi* son muy importante en la narrativa de *One Piece* a través de sus relaciones estrechamente con el Gobierno Mundial y la Marina por el uso peculiar, exclusivo y

se reserva sólo para de estas organizaciones. Primero es el caso de un *den den mushi* negro en tamaño pequeño, fue utilizado por primera vez por Smoker para interceptar una llamada entre piratas de dos tripulaciones. Se mostró de que la Marina es capaz de espiar las conversaciones de los piratas y/o sus enemigos<sup>24</sup>. A lo largo de la historia hasta el último episodio del campo de análisis, encontramos este tipo de *den den mushi* dos veces más y ambos fueron utilizados por la Marina. Esta herramienta ofrece una gran ventaja a la fuerza militar tras obtener información de manera clandestina.

Otro uso de estos caracoles ficticiales es excepcionalmente ser el símbolo y señal del enorme poder de la Marina. Fue introducido y utilizado en la saga de *Water 7*, en el arco de *Enies Lobby*, exclusivamente para la Marina y el Gobierno Mundial era el *golden den den mushi* – un caracol de oro – que sólo se encuentra en el mano de los almirantes de la Marina o tras su aprobación del uso a otros. El caracol en sí no era peligroso, pero detrás de la apariencia llamativa estaba el poder de destrucción. Se utilizó para empezar el *Buster Call* tras enviar una señal al *silver den den mushi* – el caracol de plata. Fue un ataque con gran poder destructivo, realizado bajo la instrucción de cinco vicealmirantes que se encargaban de los buques de guerra. Su nivel de destrucción fue mostrado en el *flashback* de Nico Robin, la arqueóloga de la tripulación de Luffy, que fue capaz de eliminar totalmente O'hara, la isla nativa de Robin, desde el mapa mundial por el delito de decodificar e investigar el *ponglyph*. En su memoria, el *Buster Call* fue provocado después de la conversación sobre las hipótesis del Siglo Vacío entre el profesor Clover y uno de los Cincos Ancianos, líderes del Gobierno Mundial. A pesar de que para desarrollar el *Buster Call*, en teoría se basa en el tiempo de llegar de los almirantes acerca del lugar, no obstante, en el *flashback* de Nico Robin, podemos observar de que estos ejércitos ya se había presentado en el mar de O'hara, esperando la señal de manera formal, significó que el *Buster Call* fue una decisión predeterminada del Gobierno Mundial.

Los *den den mushi* son los que se utilizan de manera más frecuente y común en *One Piece*, hasta el punto de que los usuarios son todos los perfiles y bandos que existen en este

---

<sup>24</sup> Hay un *den den mushi* blanco y más grande que tiene una función contraria a la del negro, que es capaz de evitar la interceptación de las llamadas para una comunicación segura. Se explicó más en el *manga* que en el *animes*, donde solo se mostró por primera vez utilizado por el Ejército Revolucionario, una organización bélica que también es el enemigo del Gobierno Mundo pero es separado de los piratas y el protagonista.

mundo ficcional, incluye el caso que fue en la mano del emisor distinto de su propietario. Aunque fue activado de manera accidental porque el pirata Buggy robó uno de los *den den mushi* de la Marina para promocionarse, pero la transmisión de la guerra en Marineford fue continuada y emitida públicamente, incluidos los últimos momentos de los piratas, junto con la declaración de una nueva era del pirata Barbanegra. Encontramos algunos casos similares, donde la tripulación de Luffy utilizó los *den den mushi*, propiedades de otros grupos (como de Crocodile en el arco de *Little Garden* o de la Marina en el arco de *Enies Lobby*), para su beneficio, por ejemplo, distraer enemigo con la información falsa, o comunicar con miembros de tripulación dentro del territorio del enemigo, etc. Lo mismo ocurrió con otra tripulación, como el caso de Hody, el pirata gyojin organizó un golpe de estado. Utilizó el *den den mushi* en el palacio de la familia real para emitir su discurso de odio hacia los seres humanos y hacia sus propias razas que soportaron la decisión de convivir con los seres humanos, declaró un nuevo régimen y una ejecución pública para el Rey. Asimismo, el uso de los *den den mushi* mueve la narración, como por ejemplo el caso de la isla de Punk Hazard como nuevo destino de la aventura de Luffy cuando el pirata recibió una llamada anónima. Por lo tanto, la función principal de los *den den mushi* de carácter audio, dentro de la misma banda o entre grupos competitivos, es crear y mantener comunicación para declarar objetivo, desafiar, o negociar con otras tripulaciones.

### 5.2.2 Periódico – el dominante de las noticias

El periódico es el segundo canal más utilizado después de los *den den mushi* y es el más común para recibir información de la actualidad. La mayoría de los casos donde aparecen los periódicos muestra su uso de difundir noticias de sucesos más importantes a nivel mundial, que son los movimientos de los piratas, la Marina, y/o conflictos en varios países. El mundo de *One Piece* es el que sin número de piratas navegan y conquistan el mar por el tesoro legendario; un ambiente con muchas incertidumbres y muy parecido del pasado de la Edad de Oro de los piratas; por eso convirtió los ladrones y la lucha contra ellos de la Marina en la noticia primaria de los periódicos.

Al mismo tiempo, observamos que la práctica del periodismo no fue tan diferente de nuestra realidad, que es la combinación entre presentarse en el momento del acontecimiento y/o

utilizar otro canal, normalmente los *den den mushi*, para transmitir información a sus medios. Se divide entre dos tipos de periódicos. Tenemos los periódicos locales de cada isla, los que encontramos en la ciudad de *Water 7* y del archipiélago *Totto Land*, uno de los territorios principales del Emperador Big Mom y su tripulación. A nivel internacional, encontramos el Diario de Economía Mundial (también conocido por su sigla DEM), uno (sino el único hasta ahora) de los periódicos más conocidos en *One Piece*. Cada edición es repartida a todo el mundo a través de las *News Coo*, el conjunto de los pelícanos que llevan sombreros – sus uniformes– junto con las bolsas de periódicos sobre sus hombros y una cartera en el cuello para recoger la tasa del periódico de los suscriptores. Es el diario que aparece en la mayoría de los casos de análisis del canal periódico, lo que puede explicar por su gran cobertura de distribución. Como consecuencia, resulta en la gran influencia hacia los lectores y se considera como una fuente oficial y primaria de noticia para tanto los marines y ciudadanos como los piratas; también por el hecho de que no hay otro medio alternativo, por ejemplo, los programas informativos de televisión o redes sociales como los que tenemos en la realidad. La gran cobertura de este diario fue aprovechado por el protagonista, Luffy, para enviar su mensaje de reunión hacia sus amigos que se esparcieron por todo el mundo mediante la foto de portada. Fue la primera vez y hasta ahora la única ocasión que encontramos el uso secundario e implícito del periódico a favor de la tripulación.

Nuestro análisis encuentra que el periódico depende mucho en la Marina y/o el Gobierno Mundial como su fuente principal y oficial, desde los discursos hasta las imágenes. Los periódicos, especialmente en el caso del DEM, muestran una desinformación en su difusión hacia el público. En las noticias de los conflictos bélicos, observamos una interpretación única del suceso desde el punto de vista de la Marina, que faltan testigos o confirmaciones de otros lados, por ejemplo los ciudadanos involucrados. Puede ser por límite de tiempo y espacio en la narración, o por la intención propia del autor, cualquiera de los dos. Por eso, somos conscientes del peligroso de la historia única, que interpretó las acciones de Luffy causadas por su razón personal y/o por beneficios de sus amigos y aliados, como si era por iniciativa de luchar contra el poder y la justicia de la Marina. Los ciudadanos son los que sufren la consecuencia directamente, son dejados en la sombra y sin tener en cuenta de la veracidad de los acontecimientos que les

afectan, como por ejemplo la corrupción por una parte de la Marina, o el fracaso del sistema del acuerdo entre piratas y gobierno.

La falta de credibilidad de las noticias periodísticas y la estrecha relación con el Gobierno son presentadas a lo largo de la historia, especialmente en los momentos de posguerra, como por ejemplo al final del arco de *Marineford*. Durante su intención de rescatar a su hermano, Luffy creó accidentalmente una brecha de seguridad para el pirata Barbanegra infiltrar en la cárcel y reclutar miembros para su tripulación, lo que provocó un gran fuga de los criminales más peligrosos del mundo. Sin embargo, no encontramos en ninguna ocasión posteriormente donde este asunto fue mencionado en el periódico, o llegó al conocimiento de los ciudadanos, durante y después de la celebración del triunfo de la Marina ante los piratas en todo el mundo. Fue explicado por el orden del Gobierno Mundial para Sengoku, el Almirante de la flota que tuvo la más alta autoridad en la Marina, de no difundir información especialmente sobre la crisis en Impel Down, con el fin de mantener la paz para los ciudadanos y el prestigio de la Marina. De la misma manera, no encontramos una pista donde menciona la intervención del Shanks, uno de los cuatro Emperadores del Mar – un pirata – para acabar la guerra, ni un comentario sobre las declaraciones de Barbablanca que confirmó la existencia del tesoro legendario, o de Barbanegra que declaró su amenaza en las publicaciones y transmisiones posguerras en los periódicos.

El poder del Gobierno Mundial hacia los periódicos se muestra de manera explícita a través del arco de *Dressrosa*. Nos encontramos un negocio entre dos bandos de piratas. Doflamingo, el Rey de *Dressrosa*, debería declarar su renuncia de la posición de Señores de la Guerra del Mar a todo el mundo a través del DEM, en cambio de reclamar su súbdito, Caesar el científico, quien estaba en mano del aliado de Trafalgar Law y Luffy. Significó que Doflamingo fue obligado por Law a volver a ser un pirata normal, perdió el perdón que le protegió de la investigación de la Marina por él mismo era Joker en el Inframundo, el agente ilegal que manejó el negocio de armas y frutas del diablo artificiales. Al día siguiente, cuando el aliado recibió la noticia de la renuncia, al mismo tiempo, en la ciudad de Dressrosa, había un grupo de agentes del Cipher Pol, una organización secreta del Gobierno Mundial que se encarga de las tareas clandestinas en servicio de las noblezas mundiales. De manera extravagante, este agente declaró públicamente ante los ciudadanos que la renuncia de su rey fue una noticia falsa, confirmó que

todos eran un *show* con el motivo de crear una trampa para los piratas de Sombrero de Paja y su aliado. Al contrario de Luffy, Doflamingo fue un pirata fuerte del terror verdadero, un comerciante de armas del mundo negro, y un villano malicioso puro. Su pasado de ser uno de los Dragones Celestiales, el título de los nobles mundiales, y conocer secretos en la tierra sagrada, le propusieron una oportunidad de chantaje hacia el Gobierno Mundial. Por eso, Doflamingo fue ofrecido una posición de Señores de la Guerra del Mar, recibió perdón que facilitó su derrocamiento en Dressrosa y ocultó su participación en el mercado negro. Encontramos un caso donde el poder e influencia de un pirata, Doflamingo Donquixote, sobrepasó la difusión del periódico, capaz de manipular información y desprestigiar la noticia publicada mediante la intervención y aliada con otra fuerza importante del Gobierno; todos en servicio de su estrategia.

Otro elemento que llama nuestra atención sobre el periódico, que enfocamos en el caso de DEM, es su propietario y relación con otras fuerzas en el mundo de *One Piece*. Desde los primeros episodios, las narrativas de los eventos del diario coincidieron con la interpretación de la Marina, reflejan la colaboración entre dos lados y sin revelar el perfil que controlaba este canal. Con el desarrollo de la narración, se revelan los estrechos vínculos del dueño del DEM con otras fuerzas al lado del Gobierno, como lo que observamos en el arco de *Whole Cake Islands*. Uno de los invitados para la fiesta del té del Big Mom, la gran pirata de los Cuatro Emperadores, fue '*Big News*' Morgans, el presidente del periódico DEM y también uno de los emperadores más conocidos del Inframundo, significó de que él tiene cierto poder e influencia y es reconocida por los criminales, incluyó un gran pirata como Big Mom. Además, el presidente afirmó por sí mismo que tenía conexiones estrechas con Germa, un reino y también una organización paramilitar mercenaria del Inframundo. Dicha relación desarrolló hasta el punto de que Morgan publicó la historieta 'Sora, el Guerrero del Mar', utilizó el Germa 66, la división ejército más poderosa y formado por la familia real Vinsmoke que gobierna dicho reino, como el grupo principal de antagonistas del héroe marine Sora. Esta publicación fue mencionada por el pirata Vito y es considerada un medio de propaganda para la ideología de justicia de la Marina a través del protagonista Sora.

Con todas estas vinculaciones, Morgans es mostrado como un periodista 'corrupto' quien toma orgulloso de su profesionalidad y responsabilidad de informar. Como el presidente,

Morgans es el alma y la personalidad del periódico y es consciente del poder de una portada atractiva y la influencia de una noticia interesante hacia la venta de su diario. Asimismo, entiende su trabajo de publicar información, pero ve una obligación y necesidad de espectacularizar, hasta el punto que convertirse en un cazador de noticias, acepta cualquier costo para tener una gran portada que será un espectáculo, más allá de ser una noticia auténtica y verdadera.

Desde su entrada, Morgans mostró su gana de dar las noticias al mundo entero y pareció estar emocionado con la tendencia a exclamar “grandes noticias” por ser el testigo de un evento importante, que fue la boda política entre la familia Charlotte y Vinsmoke, y posteriormente el caos causado por Luffy. Morgans encontró el complot de la familia Charlotte para asesinar a la familia Vinsmoke como algo escándalo y elemento para una gran noticia, y por eso no mostró ninguna preocupación por su conocido estrecho. Repitió romper relación de amistad, ahora con Big Mom, por su última publicación que denominó Luffy como el Quinto Emperador y publicó la derrota de Big Mom. Un patrón que encontramos en los periodistas amarillistas y las prensas sensacionalistas en la manera de trabajar de Morgans, el que asegura temblar el mundo tras sus páginas, a pesar de ser sujeto de la censura y filtración del Gobierno en varias ocasiones. Con esta tendencia, podemos anticipar un futuro donde Morgans continuará publicando noticias de manera escandaloso en su diario, mientras resistirá el orden del Gobierno Mundial, o también continuará la colaboración en cambio por una remuneración, especialmente en relación con los movimientos y acciones de Luffy.

A través de Morgans y su diario, podemos decir que la estructura y poder de la comunicación – la vinculación entre las organizaciones informativas y los poderes económico-políticos – en nuestra realidad, es reproducida en este mundo ficcional. Observamos un medio (DEM) tiene relación con casi todos los poderes importantes del mundo (el Gobierno Mundial, piratas, y la familia real), resulta en contaminar e influir la interpretación de los acontecimientos, a menudo se publica una narrativa a favor de la imagen de la Marina y en servicio de su propaganda, con la presencia de la desinformación y la ausencia de credibilidad en los periódicos. Es una crisis de verdad, deontológico y ético del periodismo, pero es un triunfo económico para Morgans y un triunfo ideológico para la Marina.

### 5.2.3. Recompensa, mejores amigos del periódico

El sistema de la recompensa, que es un canal de comunicación unidireccional e informativo, es un elemento especial en el mundo conquistado por los delincuentes del mar. Un individuo se convierte en un criminal una vez se publica su cartel. Es un impreso que lleva la letra ‘*Wanted*’ arriba de todo, antes de la gran imagen del retrato en el centro que es la parte más importante, y luego va la descripción de la condición para entregar un individuo (normalmente se lleva ‘*Dead or Alive*’, pero también tiene el caso de ‘*Only Alive*’ como de Sanji), el nombre (y su apodo si tiene) y la cantidad del dinero. A través de este diseño, los carteles permiten una rápida identificación del individuo para los que guardan las copias, sin tener en cuenta de la razón por ser un criminal por la falta de descripciones de delito(s).

Para la recompensa, el periódico es su mejor amigo. Al lado de repartir los periódicos, los pelícanos – *News Coo* – del DEM también llevan las recompensas solo o entre entre las páginas del DEM a todo el mundo. Un sistema de distribución de información, que se basa en la combinación entre la recompensa y periódico, es muy favorable para la Marina. Por un lado, se transmite información del criminal por las noticias que ya han modificadas bajo el orden del Gobierno Mundial, y/o por la propia dedicación del Morgans para espectacularizar. Por otro lado, se publica imagen identificada del individuo y la cantidad compromiso de la captura. Ambos canales, a través de su relación simbiótica y la distribución efectiva de *News Coo*, están bajo el control del Gobierno Mundial, apoyan a la propaganda de la Marina. Al mismo tiempo, la publicación de recompensa equivale a la oportunidad donde los marines son capaces de enjuiciar a alguien de ser un criminal sin investigación, como el caso de Luffy en el arco de *Arlong Park* y posteriormente el pasado de Nico Robin.

La cantidad de dinero en la recompensa es otro tema destacado porque es la que establece una jerarquía del poder e importancia de los criminales mediante algo cerca de un símbolo. En este mundo ficcional de género de acción, es la que refleja el poder físico y evalúa la capacidad de batalla de un individuo. El que más fuerte es el que tiene la cantidad más alta. Por ejemplo, entre los miembros de los Sombreros de Paja hay una diferencia de la cantidad, con Luffy como el que tiene la recompensa más alta por ser el capitán y el más poderoso en la tripulación en cuanto a confrontar con los marines. No obstante, llegamos a la saga de *Water 7* y encontramos

otro significado detrás de la cantidad de la recompensa. Desde el punto de vista de los marines y el Gobierno Mundial, el dinero determina el nivel de amenaza percibida del individuo; un hecho que fue confirmado por un Almirante. Mayor sea la amenaza para el mundo, mayor será la recompensa. Por eso, la alta cantidad no siempre significa que un individuo es muy fuerte físicamente, sino también porque se reconoce peligroso y es una amenaza para la Marina. Nico Robin, una niña de ocho años, sobrevivió el *Buster Call* y posteriormente recibió una alta cantidad de recompensa; su caso es un ejemplo donde el Gobierno Mundial evalúa su conocimiento del tema prohibido era demasiado amenazante a pesar de su edad y perfil (arqueóloga).

Desde el punto de vista de los piratas, la cantidad de recompensa es el símbolo del poder y fortaleza entre ellos. Una vez que un pirata comete delito(s), su recompensa se establece por primera vez y se suma más cada vez causa más crimen. Por eso, se publica nueva recompensa de Luffy y su tripulación con nueva emisión cada vez mayor siempre después de las grandes batallas y al final de las sagas. Esta subida de cantidad refleja el desarrollo rápido del protagonista y el hecho de que los marines consideran que los piratas de Sombrero de Paja son más peligrosos. A pesar de que la recompensa es una declaración y evaluación del Gobierno hacia los piratas, estos delincuentes utilizan la alta recompensa como su símbolo del poder, del estatus quo, de influencia y capaz de dificultar al Gobierno Mundial, lo que lleva orgulloso y a menudo provoca competencia entre ellos para comparar la recompensa (por ejemplo, el caso de Sanji y Zoro). No obstante, en general, tener una recompensa llama más atención y más ataque hacia los piratas, por eso decidimos que este canal es desfavorable hacia Luffy y su tripulación, a pesar de su entusiasmo cuando recibió una nueva recompensa, lo que equivale al cambio en la percepción de la sociedad sobre el poder de Luffy.

La idea detrás de las recompensas es que los demás, al lado de la Marina, participen en la captura del individuo, acelerando el proceso de llevarlo ante la justicia. Sin embargo, a lo largo de la historia de *One Piece*, solo tenemos el dúo de cazarrecompensas Johnny y Yosaku en la saga de East Blue y la organización Baroque de Crocodile en la saga de Arabasta que trabajan

como los cazadores de recompensa<sup>25</sup>. A medida que se desarrolla la narración, encontramos más piratas y almirantes que son más fuertes que Luffy y son capaces de derrotarlo, pero no se mencionan de otros individuos u organizaciones similares a los ejemplos anteriores. Además, estos dos grupos no eran capaces de arrestar a un nuevo y fuerte pirata como Luffy. Podemos decir que el sistema de recompensa, distribuido por la Marina, es para la Marina; ofrece una gran ventaja y oportunidad de promoción para los marines más que ser una vía para el gasto adicional para los ciudadanos y los demás. Mientras que los piratas suben su ‘nivel’ tras la subida de la cantidad de recompensa, los marines pueden tener la misma oportunidad de aumentar su fama y posición por capturar a esos piratas. Un gran pirata no solo ofrece una recompensa satisfecha, sino que también es una forma directa para mostrar y afirmar el poder del marinero quien arresta ese pirata.

#### 5.2.4 Poneglyph - un elemento importante e esencial de fondo

En comparación con otros canales, el *poneglyph* es menos mencionado y utilizado, pero es el canal más importante en la narrativa de la historia. Se esparcen por todo el mundo, este canal vincula estrechamente con el viaje de ser el Rey del Pirata de Luffy, porque es el que indica la ruta hacia Laugh Tale, la isla donde guarda el tesoro One Piece y el destinatario final de la aventura, a través de cuatro ‘road *poneglyph*’ de color rojo oscuro. Esta función del *poneglyph* se ha introducido recientemente, en la saga de *Whole Cake Island*.

Sin embargo, el papel de este canal va mucho más allá de ser una guía de ruta, porque su contenido es capaz de amenazar la autoridad y posición dominante del Gobierno Mundial. Fue introducido por primera vez en el arco de Arabasta, el *poneglyph* tiene forma de una estela cúbica masiva de color azul oscuro, con textos escritos en uno de sus seis lados, utiliza un idioma antiguo que nadie, menos Nico Robin, es capaz de traducirlo. Entre ellos, se dividen en tres tipos de *poneglyphs* y el primero es la indicación de la ruta. Uno de ellos es ‘*poneglyph* histórico’, supone que guarda la historia del Siglo Vacío, un periodo de tiempo que desaparece en los registros de la historia arqueológica. El resto es el ‘*poneglyph* instructor’ que tienen

---

<sup>25</sup>Antes de ser el espadachín de la tripulación, Zoro era un cazarrecompensas, fue conocido como “El Cazador de Pirata” y trabajaba con el dúo por un periódico antes de conocer a Luffy.

instrucciones para encontrar otros *poneglyphs* y/o las Armas Ancestrales, que fueron construidas durante dicho siglo y son capaces de llevar una destrucción masiva más peligrosa del mundo.

En la saga de *Water 7* y el pasado de Nico Robin, este último contenido de *poneglyph* es el argumento más común y utilizado por el Gobierno Mundial para prohibir todas las investigaciones sobre cualquier tipo de *poneglyph*. No podemos negar la amenaza potencial de esta arma una vez que se encuentra y cae en la mano de personas con malas intenciones, como los piratas (Crocodile y Vander Decken IX – aunque no estaba consciente del arma) o los marines corruptos (Spandam). No obstante, a través de los *flashbacks* de Nico Robin, tenemos un entendimiento más expandido y detalle sobre los contenidos de estos canales y su nivel de importancia. Según el profesor Clover, arqueólogo de la isla O’hara y líder del grupo de estudio de este canal, los *poneglyphs* guardan información sobre la historia verdadera del mundo – un periodo misterioso y se ha escondido desde el público. La conversación entre Clover y uno de los Cinco Ancianos que gobiernan el Gobierno Mundial reveló una hipótesis impactante: la existencia de un gran reino que lograba en el tiempo que se conoce como el Siglo Vacío. Primero, Clover concluyó que los creadores de *poneglyphs* tuvieron un enemigo, que obligó a utilizar las piedras indestructibles, que aún no ha sido identificada, para guardar sus mensajes y asegurar que se transmitirán al futuro. Su siguiente conclusión fue que el Gobierno Mundial es el dicho enemigo, el grupo que llevó el fin de este reino tras una posible guerra política; una declaración que es capaz de provocar olas de dudas y revolución del público al contra del Gobierno Mundial, una posibilidad que explica el nacimiento del Ejército Revolucionario después del incidente de O’hara.

Por eso, para el Gobierno Mundial, esta investigación de Clover es demasiado peligrosa hacia su posición de ser el amo del mundo una vez publicará estos conocimientos de la verdad escondida. Después de conversar con Clover, el Anciano declaró que O’hara “ya sabe demasiado”<sup>26</sup>, ordenó a la Marina a asesinar al profesor por revelar esta hipótesis y posteriormente llevar a cabo una masacre a toda la isla, incluidos los arqueólogos y los habitantes que estaban escapando en los barcos refugiados de la Marina. El contenido de *poneglyph* es tan grave hasta el punto de que el Gobierno Mundial utilizó su mejor ‘arma’ para

---

<sup>26</sup> One Piece, episodio 277

defenderse. Antes del ataque, O'hara fue relacionado con la capital del conocimiento arqueológico e historia. Después, fue relacionado con el muerto, la extinción, y la prohibición completamente de la codificación de los *poneglyphs*; su ruina se utiliza como un ejemplo y aviso amenazante hacia algún posible estudio de los *poneglyphs*.

Una contradicción que encontramos aquí es el objetivo y la misión de dos grupos. Para los arqueólogos, fueron sus responsabilidades y orgullosas para estudiar la historia, que es el tesoro de la humanidad y guía las generaciones futuras. En unos episodios, y varias veces declarado por Nico Robin posteriormente, observamos el argumento por el lado de los eruditos con respecto a su principal objetivo a través de investigar los *poneglyphs*, que es estudiar la historia verdadera en nombre del conocimiento por el beneficio de la humanidad. Sus trabajos en O'hara eran encontrar, aceptar las voces del pasado y protegerlas. Sin embargo, para el Gobierno Mundial, estas voces son prohibidas de cualquier manera porque son las que van en contra y cuestionan sus autoridades, sus sistemas presentes, y sus posiciones de dominación y opresión. También encontramos la resistencia en la misma máquina de autoridad a través de Saul, el gigante y vicealmirante de la Marina, cuestionó sobre el papel real de la fuerza militar detrás de las detenciones. Si la historia mundial fue el objetivo real de estos eruditos, ¿por qué la Marina y el gobierno quisieron prevenirla?, ¿por qué la autoridad no colabora ni apoya un estudio tan importante? O, utilizamos la pregunta del profesor Clover hacia el Anciano durante la llamada: “¿Es realmente el arma en sí lo que teme el Gobierno?”<sup>27</sup>.

El arco de *Enies Lobby* muestra una combinación entre el uso de los canales de comunicación antes y después del incidente de O'hara, con el fin de reforzar la prohibición de los estudios sobre *poneglyph*. En primer lugar, el uso de los *den den mushi* provocado por el *poneglyph*. La confrontación de Olivia, la madre de Nico Robin, con los marines reveló el plan del Gobierno Mundial hacia O'hara, el que había empezado por mucho tiempo antes del incidente de O'hara. Con el motivo de justificar el ataque para restringir y prevenir el estudio del contenido de *poneglyph*, mientras arrestaban y registraban los arqueólogos como criminales<sup>28</sup>, la Marina siempre buscó relaciones entre ellos y O'hara. La “investigación profunda”<sup>29</sup> de la

---

<sup>27</sup> One Piece, episodio 277.

<sup>28</sup> One Piece, episodio 275. Mencionó la recompensa de Nico Olivia.

<sup>29</sup> One Piece, episodio 276.

Marina, en realidad, significó arrestar a todos los escolares y poner en fuego la biblioteca más grande del mundo. Asimismo, ya tenía disponible sus recursos, que eran una serie de barcos de batalla preparados para el *Buster Call* en cualquier momento. El Gobierno ya había planteado de masacrar la isla antes de llegar a O'hara y fue la última gran acción del gobierno contra los estudios de *poneglyph*, acusándolos de revivir armas de destrucción masiva.

Después del incidente de O'hara, los periódicos utilizaron la misma acusación de la Marina – el uso potencial de las Armas Arcentales, lo que provocó la inquietud en el público y creó una imagen negativa y extrema de los de O'hara en la opinión pública. Después del ataque y la huida de Nico Robin, la Marina publicó la recompensa para ella por su capacidad de leer y decodificar los escritos antiguos, utilizó la mentira de que Nico Robin fue responsable de hundirse un número de barcos de la Marina; fue una medida de reforzar la creencia que los habitantes de O'hara eran criminales de los ciudadanos. La destrucción de O'hara, una vez fue la isla que se considerada como el centro de los arqueologías de todo el mundo se reúnen y estudian la historia, tiene un gran significado y se convierte en un mensaje de la Marina y símbolo de su autoridad: Cualquiera investigación o intención de codificar y estudiar los contenidos prohibidas de *poneglyph*, estará sometido por el enorme castigo en nombre de la justicia, que extermina seguramente todos los demonios y criminales, hasta el punto de aniquilar totalmente una isla desde el mapa. Ni más ni menos que un genocidio.

### 5.2.5. Conclusión sobre el uso de los canales de comunicación

El análisis cualitativo responde a la segunda hipótesis del trabajo. Podemos confirmar el rol fundamental e importante de los canales de comunicación con respecto a la historia de *One Piece*, participando en mover los acontecimientos y personajes en la narrativa. Observamos una combinación en el uso de varios canales en servicio de la transmisión del mensaje por distintos perfiles. Los *den den mushi*, los periódicos y las recompensas a menudo tienen una colaboración entre ellos durante los conflictos bélicos, como en el arco de *Enies Lobbies*, la guerra en Cuartel General del arco de Marineford, y el arco de *Dressrosa*. El usuario de los canales se expande entre la Marina, los piratas y, algunas veces, los ciudadanos.

Al mismo tiempo, de una o otra manera, los canales sufren una gran censura y manipulación. Por un lado, por el hecho de que comparten entre ellos el mismo propietario, que es la Marina, especialmente el caso de los *den den mushi* que transmiten audiovisual y las recompensas. Asimismo, en la mayoría de los casos de los periódicos coinciden una misma ideología de la autoridad porque su propietario tiene relación con el Gobierno Mundial. Por otro lado, existe canales que son creados por enemigo(s) del Gobierno Mundial y por eso se consideran como información prohibida, que es el caso del *poneglyph*, resulto en sufrir una consecuencia grave y extrema en la intención de censurar en comparación con el resto de los canales.

Además, encontramos que el uso de los canales de comunicación tiene algunos aspectos en común con los acontecimientos ocurrieron en la realidad, que son los casos que revisamos a lo largo de la carrera. La emisión accidental del pirata Buggy durante la Guerra en la Cumbre puede hacer referencia al caso de la Guerra del Golfo, la primera guerra de gran emisión pública en el mundo. La gran mentira de los medios de comunicación de Estados Unidos sobre Irak y su armas de destrucción masiva en 2003, puede ser lo que inspiró al uso del argumento del Gobierno Mundial en los periódicos para justificar su aniquilación de O'hara.

### 5.3 Un nuevo resultado surge

Llevamos a cabo dos análisis, encontramos una nueva relación entre ellos que está fuera de nuestros objetivos e hipótesis, con respecto a la figura del pirata de Luffy.

Desde el primer análisis, sabemos que Luffy es un pirata libre y rebelde, enamorado de la aventura, que es una figura romántica que nace desde la interpretación tradicional de los pueblos occidentales en el género aventura. Debemos tener en cuenta de que su rebelión y todas las acciones de Luffy son justificadas por el contexto social- político corrupto. La misma corrupción en la Marina y el Gobierno Mundial que resulta en una narración y percepción negativa hacia Luffy y su tripulación Sombrero de Paja en la opinión pública. No obstante, la mentira y censura de la información en los canales de comunicación se convierten en el aliado que contribuye y

mantiene el ‘estatus quo’ – la fama de ser delincuente de los ladrones del mar – de Luffy. A través de interpretaciones exageradas y desinformaciones, las batallas de Luffy con el fin de emancipar un pueblo se reciben como delitos y rebeliones que desafían a la justicia, aunque sus razones por la mayoría son por un amigo y/o aliado de Luffy que están sufriendo bajo una máquina gobernante corrupta. A menudo, un héroe, o en este mundo, la Marina, es quien aparece en esta situación, y no es un pirata o una tripulación de ello como Luffy y sus amigos. Por eso, la narración publicada por la propaganda de la Marina, al final, refuerza la imagen de ser un pirata rebelde que resiste a la autoridad de Luffy. Se coincide varias veces que Luffy y su tripulación declaran que ellos son piratas, en el sentido muy cerca a un antihéroe mientras mantienen sus principios y dignidad – ejemplo de ser un pirata bueno.

Anteriormente, indicamos que la falta de los testigos en las noticias puede ser por la intención del autor, con el fin de mantener una percepción común de los ciudadanos sobre un pirata como un criminal, incluido uno bueno como Luffy, a pesar de que hay pueblos que le reciben como héroe (los de *Dressrosa* o la isla de *Gyoin*, por ejemplo). La diferencia de la impresión de distinto pueblo se refleja una parte del ambiente inquietud y confuso durante la Edad de Oro de los piratas; la época que nace varias definiciones confusas como ‘bucanero’, ‘corsario’ y ‘pirata’ por su relación de esta figura con una y otra soberanía.

En resumen, podemos decir que la propaganda de la Marina resulta muy efectiva en reforzar la impresión de la mayoría de los ciudadanos con respecto a los pirata como los criminales y enemigos de la Marina. Es decir, un perfil rebelde con mucha libertad que se opone a la autoridad. Esta descripción coincide con lo que Luffy quiere cuando declarar a sí mismo como un pirata. Los canales de comunicación se usan en la mayoría de los casos para perpetuar la imagen de los piratas como los expulsados. Todo eso responde al tema principal de *One Piece*, que es una obra enfoca en el mundo de los piratas.

## 6. Conclusión

Este TFG intenta analizar la figura del pirata de Luffy en relación con la de los pueblos occidentales, y el papel de los canales de comunicación que forman parte de la narración de *One Piece*, la serie adaptada del *manga* con el mismo nombre de Eiichiro Oda. El proyecto investigativo utiliza la metodología del análisis cualitativo mediante los modelos con respecto a analizar el personaje de Casetti y di Chio y del análisis del contenido a través de establecer las fichas de análisis. Estas dos herramientas permiten analizar de manera lógica y estructura para llegar a las conclusiones necesarias. Además, el modelo permite establecer una nueva posible relación entre dos objetivos que aparecen muy distintos al principio de la investigación.

Llevamos a cabo la investigación con resultados importantes. El primer análisis confirma la internacionalización como uno de los elementos claves para el éxito en el mercado internacional de los productos culturales. Se hacen refuerzo para inclinarse con los valores culturales de los pueblos occidentales y crear una ausencia de la cultura japonés – el “*culturally odorless*”. El segundo análisis llega a la conclusión de que los canales de comunicación cumplen un rol fundamental y esencial en la narrativa de *One Piece*. Se muestra una relación entre los poderes dominantes en este mundo ficcional y distintos tipos de canales en varias ocasiones, en qué sirven o en contra de los objetivos de estos poderes. Asimismo, surge otra conclusión, donde las dos hipótesis principales se relacionan entre sí. El uso de los canales de comunicación perpetúa una interpretación tradicional de los piratas como los criminales rebeldes y proscritos. También se entiende como un método para consolidar el tema principal de la obra, que es la vida de los piratas a pesar del proceso de romantizarla.

A través de este trabajo investigativo, encontramos que los recursos faltan una visión general a nivel mundial. La mayoría de ellos proponen una interpretación muy occidental o muy oriental, tanto de los perfiles de pirata como de la manifestación *anime* y *manga*. Además, existe un número de trabajos académicos que discuten sobre la influencia y los aspectos distintos de *anime* y *manga* en comparación con otros productos, como por ejemplo los *cómics*. Sin embargo, no tienen muchas publicaciones oficiales que proponen un análisis especializado para esta manifestación como la de película y serie, y/o un análisis académico para una obra concreta de

estos productos culturales, menos de algunos TFGs sobre el mismo obra de nosotros que realizados por los compañeros de otras universidades. Estos desafíos nos motivan a realizar un análisis propio basado en las teorías existentes.

## 7. Futuras líneas de investigación

Esta investigación puede servir de eje para futuros trabajos con respecto al tema de una figura literaria, incluso un análisis de la comunicación en el mundo ficcional. En relación en el mundo de los *mangas* y *animés*, este trabajo puede servir como un ejemplo para el análisis del personaje, y/o para un estudio de caso en profundidad. También, puede relacionar con otras teorías para desarrollar nuevas investigaciones por una obra que aún continúa. Asimismo, ofrece una nueva línea de investigación basada en los resultados existentes de este trabajo, como por ejemplo la relación entre la historia del periodismo de Japón, lo que es distinto con la de los pueblos occidentales, y su manifestación en *One Piece*.

Por último, se refuerza la posición e influencia de los *mangas* y *animés* en la cultura popular, hasta el nivel de que se convierte y vuelve a ser un fenómeno interesante para el mundo académico, del que podemos esperar un desarrollo en la expansión de esta manifestación en el futuro.

## 8. Bibliografía

- Amirell, S. (2019). Piracy in Global and Southeast Asian History. En *Pirates of Empire: Colonisation and Maritime Violence in Southeast Asia* (pp. 21- 41). Cambridge: Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/9781108594516.002>
- Amirell, S. E., Buchan, B., & Hägerdal, H. (Eds.). (2021). *Piracy in World History*. Amsterdam University Press. <https://doi.org/10.2307/j.ctv21r3j8m>
- Amirell, S. E., Buchan, B., & Hägerdal, H. (2021). Introduction: Piracy in World History. In S. E. Amirell, B. Buchan, & H. Hägerdal (Eds.), *Piracy in World History* (pp. 9–34). Amsterdam University Press. <https://doi.org/10.2307/j.ctv21r3j8m.4>
- Amirell, S. E. (2021). “Pirates of the Sea and the Land”: Concurrent Vietnamese and French Concepts of Piracy during the Second Half of the Nineteenth Century. In S. E. Amirell, B. Buchan, & H. Hägerdal (Eds.), *Piracy in World History* (pp. 245–266). Amsterdam University Press. <https://doi.org/10.2307/j.ctv21r3j8m.14>
- Atkison, D., Stewart, L. (2002). *Katsushika Hokusai (1760-1849): Life and Art of Katsushika Hokusai*. Recuperado de <https://web.archive.org/web/20021108104201/http://www.csuchico.edu/art/contrapposto/contrapposto99/pages/essays/themefloating/hohusaimnt.html> [Consultado el 4 de marzo de 2023]
- Bardin, L. (2002). *El análisis de contenido* (3ª ed.). Akal.
- Barranco, J. (3 de abril de 2022). El confinamiento lleva al manga un nuevo boom. *La Vanguardia*. <https://www.lavanguardia.com/cultura/20220403/8172899/confinamiento-lleva-manga-nuevo-boom.html>
- Boot, M. (2009). Pirates, Then and Now: How Piracy Was Defeated in the Past and Can Be Again. *Foreign Affairs*, 88(4), 94–107. <http://www.jstor.org/stable/20699624>

Braz Troncoso, M.J. (2017). *El antihéroe y la justicia en el manga One Piece. Análisis narrativo de la obra de Eiichiro Oda* (Trabajo de Fin de Grado, Universitat Oberta de Catalunya) <https://openaccess.uoc.edu/handle/10609/82231>

Brenner, R.E. (2007). *Understanding manga and anime*. Libraries Unlimited.

Britannica, T. Editors of Encyclopaedia. (2023). *Romanticism*. *Encyclopedia Britannica*. <https://www.britannica.com/art/Romanticism> [Consultado de 01 de abril de 2023]

Cartwright, M. (2019). *Wako*. *World History Encyclopedia*. <https://www.worldhistory.org/Wako/> [Consultado de 22 de marzo de 2023]

Casetti, F. y di Chio, F. (1998). *Cómo analizar un film*. Paidós.

Chance, F. (2014). Some Notes on “Japanese Pirate”. *Education About Asia*. 19:2, 83-84. <https://www.asianstudies.org/publications/ea/archives/some-notes-on-japanese-pirates/>

Chatman, S. (1980). *Story and discourse: narrative structure in fiction and film*. Cornell University Press.

Davis, R. (17 de Febrero de 2011). British Slaves on the Barbary Coast. *BBC*. Recuperado de [https://www.bbc.co.uk/history/british/empire\\_seapower/white\\_slaves\\_01.shtml](https://www.bbc.co.uk/history/british/empire_seapower/white_slaves_01.shtml) [Consultado de 20 de marzo de 2023]

Dime.jp (28 de 07 de 2021). *The Correct Meaning and Origin of "Roman" You Don't Know Surprisingly*. Recuperado el 12 de mayo de 2023, de [https://dime.jp/genre/1183159/?fbclid=IwAR3KqNzmWK2JFIdO0yh-59lJM3E6cXvCzLq\\_c6F2ycM5Zhi9iprjCgDNmC9A#:~:text=%E3%80%8C%E6%B5%AA%E6%BC%AB%E3%80%8D%E3%81%BE%E3%81%9F%E3%81%AF%E3%80%8C%E3%83%AD%E](https://dime.jp/genre/1183159/?fbclid=IwAR3KqNzmWK2JFIdO0yh-59lJM3E6cXvCzLq_c6F2ycM5Zhi9iprjCgDNmC9A#:~:text=%E3%80%8C%E6%B5%AA%E6%BC%AB%E3%80%8D%E3%81%BE%E3%81%9F%E3%81%AF%E3%80%8C%E3%83%AD%E)

[3%83%9E%E3%83%B3%E3%80%8D.%E5%BD%B1%E9%9F%BF%E3%82%92%E4%B8%8E%E3%81%88%E3%81%A6%E3%81%84%E3%82%8B%E3%80%82](https://www.um.es/tonosdigital/znum34/secciones/monotonos-fdez_rodriguez_estereotipo.html#_ftn11)

Fernández Rodríguez, M. (2018). Estereotipo, figura y cliché: el pirata a través de los siglos. De Long John Silver a Jack Sparrow. *Tonos digital: Revista de estudios filológicos*. (34).  
[https://www.um.es/tonosdigital/znum34/secciones/monotonos-fdez\\_rodriguez\\_estereotipo.html#\\_ftn11](https://www.um.es/tonosdigital/znum34/secciones/monotonos-fdez_rodriguez_estereotipo.html#_ftn11)

Fernández Rodríguez, M. (2021). *El pirata de ficción: Historia y teoría de un mito transmedia*. (Tesis doctoral, Universidad de Salamanca).  
<https://www.educacion.gob.es/teseo/imprimirFicheroTesis.do?idFichero=%2BsQEhm0pgMc%3D>

Frédéric, L. (2002). *Japan Encyclopedia*. Harvard University Press.  
[https://books.google.es/books?id=p2QnPijAEmEC&pg=PA345&dq=&redir\\_esc=y#v=onepage&q&f=false](https://books.google.es/books?id=p2QnPijAEmEC&pg=PA345&dq=&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false).

García Jiménez, J. (1993). *Narrativa audiovisual*. Cátedra.

Gerald, J. (2018). *The Atlantic Theory: Piracy in Homeros. Homer Odyssey, Odysseus' wanderings across the Atlantic Ocean*. Recuperado el 18 de marzo de 2023 de <http://homerusodyssee.nl/id126.htm>

Goodall, J. L. H. (03 de mayo de 2022). Forget 'walking the plank'. Pirate portrayals- from Blackbeard to Captain Kidd- are more fantasy than fact. *National Geographic*.  
<https://www.nationalgeographic.com/history/history-magazine/article/pirate-portrayals-are-more-fantasy-than-fact> [Consultado de 18 de marzo de 2023]

Gordillo Álvarez, I. (2009). *Manual de narrativa televisiva*. Síntesis.

Harris, C. y McKenna, C. (2021). *Ching Shih and the Pirates of the South China Coast: Shifting*

- Alliances, Strategy, and Reputational Racketeering at the Start of the 19th Century*.  
(Estudio de caso, University of Oxford)  
<https://globalcapitalism.history.ox.ac.uk/files/case20-chinesepiratespdf>
- Hazard, B. H. (1967). The Formative Years of The Wakō, 1223-63. *Monumenta Nipponica*, 22(3/4), 260–277. <https://doi.org/10.2307/2383069>
- Hernández Pérez, M. (2017). *Manga, anime y videojuegos: Narrativa cross-media japonesa*. Prensas de la Universidad de Zaragoza.
- Johnson, Defoe, D., & Hayward, A. L. (1955). *A general history of the robberies and murders of the most notorious pirates (Reimpr.)*. Routledge & Kegan Paul. Recuperado de <https://digital.lib.ecu.edu/17001>
- Katsumata, H. (2012). Japanese popular culture in East Asia: a new insight into regional community building. *International Relations of the Asia-Pacific*, 12(1), 133–160. <http://www.jstor.org/stable/26155944>
- Lambert, T (2021). *A history of pirates. Local Histories*. Recuperado el día 18 de febrero del 2023, de <https://localhistories.org/a-history-of-pirates/>
- Le Bail, H., & Black, M. (2002). Japanese Culture in Asia: Infatuation, identification and the construction of identity: The example of Taiwan. *China Perspectives*, 43, 54–62. <http://www.jstor.org/stable/24051305>
- Liss, C. (2003). MARITIME PIRACY IN SOUTHEAST ASIA. *Southeast Asian Affairs*, 52–68. <http://www.jstor.org/stable/27913226>
- Loo, E (10 de julio de 2008). *One Piece's 'Prototype' Romance Dawn to be Animated*. Anime

News Network.

<https://www.animenewsnetwork.com/news/2008-07-10/one-piece-prototype-romance-da-wn-to-be-animated> [Consultado de 19 de marzo de 2023]

López- Noguero, F. (2002). El análisis del contenido como un método en la investigación. *XXI. Revista de educación*, 4, 167-180.

<http://rabida.uhu.es/dspace/bitstream/handle/10272/1912/b15150434.pdf>

Lu, A. S. (2008). The many faces of internationalization in Japanese anime. *Animation: An Interdisciplinary Journal*, 3(2), 169-187.

<https://web.northeastern.edu/amyly/pdf/Lu%20AS%20Animation%202008.pdf>

Martínez, M. L. (02 de julio de 2020). Ahoy! It's the real pirates of the Caribbean - and the Carolinas. *National Geographic*. Recuperado de

<https://www.nationalgeographic.com/history/history-magazine/article/ahoy-meet-the-real-pirates-caribbean-carolinas> [Consultado de 18 de marzo de 2023]

*Mangafest*. Recuperado el 30 de marzo de 2023, de <https://mangafest.es/2022/informacion/faq>

Napier, S.L. (2005). *Anime from Akira to Howl's moving castle : experiencing contemporary Japanese animation* (2nd ed.). Palgrave Macmillan.

Natsume, F. (2004). East Asia and Manga Culture: Examining Manga- comic culture in East Asia. En G.Abad (Ed.). *The Asian Face of Globalization Reconstructing Identities, Institutions, and Resources. The papers of the 2001 API Fellows*, (pp. 95-106).

<https://citeseerx.ist.psu.edu/document?repid=rep1&type=pdf&doi=641ba9c9cce98afbc3143c5af99791858a70cb52>

Oda, E (productor) (1999 - actualidad). *One Piece* (anime). Toei Animation. Recuperado de

<https://www.crunchyroll.com/es/series/GRMG8ZQZR/one-piece>

Oda, E (2002). *One Piece: Blue – Grand Data File*. Shueisha.

*One Piece Fandom*. Recuperado de [https://onepiece.fandom.com/es/wiki/Lista\\_de\\_Episodios](https://onepiece.fandom.com/es/wiki/Lista_de_Episodios)  
[Consultado último de 06 de mayo de 2023]

Otmazgin, N. K. (2008). Contesting soft power: Japanese popular culture in East and Southeast Asia. *International Relations of the Asia-Pacific*, 8(1), 73–101.

<http://www.jstor.org/stable/26159436>

Otmazgin, N. K. (2008). Japanese Popular Culture in East and Southeast Asia: Time for a Regional Paradigm? *The Asia-Pacific Journal: Japan Focus*, 6 (2).

<https://apjif.org/-Nissim-Kadosh-Otmazgin/2660/article.html>

Otterson, J. (09 de noviembre de 2021). ‘One Piece’ Netflix Live-Action Series Sets Main Cast. *Variety*. Recuperado de 25 de marzo de 2023 de

<https://variety.com/2021/tv/news/one-piece-netflix-live-action-series-cast-1235108332/>

Perper, T. & Cornog, M. (2011). *Mangatopia : essays on manga and anime in the modern world*. Libraries Unlimited.

— Pellitteri, M. (2011). Cultural politics of J-Culture and “Soft power”: Tentative Remarks from a European Perspective. En Perper, T. & Cornog, M. (Ed.), *Mangatopia : essays on manga and anime in the modern world*. (pp. 209- 230). Libraries Unlimited.

— Drazen, P. (2011). Reading Right to Left: The Surprisingly Broad Appeal of Manga and Anime; or, “Wait a Minute”. En Perper, T. & Cornog, M. (Ed.). *Mangatopia : essays on manga and anime in the modern world*. (pp. 135- 143). Libraries Unlimited.

Purcell, J. (08 de julio de 2021). Queen Elizabeth I’s favorite pirate was an English hero, but his career has a dark side. *National Geographic*. Recuperado de

<https://www.nationalgeographic.com/history/history-magazine/article/francis-drake-pirate-england-spain-slavery> [Consultado de 18 de marzo de 2023]

Real Academia Española, (2016). *Diccionario del Estudiante secundaria y bachillerato*. (1 ed.). Penguin Random House Grupo Editorial.

Rosen, R. (12 de mayo de 2016). Psychic Snail Sex Couldn't Replace the Telegraph, But One Frenchman Sure Tried. *Atlas Obscura*. Recuperado de <https://www.atlasobscura.com/articles/psychic-snail-sex-couldnt-replace-the-telegraph-but-one-frenchman-sure-tried>

Royal Museums Greenwich (s.f). Recuperado el día de 18 de marzo de 2023, de <https://www.rmg.co.uk/stories/topics/golden-age-piracy>  
— Royal Museums Greenwich. (2017- presente). *The Truth About Pirates* [Podcast]. Soundcloud. Recuperado el día de 18 de marzo de 2023, de <https://soundcloud.com/royalmuseumsgreenwich/sets/the-truth-about-pirates>

Nevado, R (31 de julio de 2022). *El boom del manga en España: cerca de 30 editoriales publican cómic japonés en nuestro país*. RTVE.ES. <https://www.rtve.es/noticias/20220731/boom-manga-espana/2386130.shtml> [Consultado el 4 de marzo de 2023]

Sánchez Navarro, J. (2006). *Narrativa audiovisual*. UOC.

Seoh, M. S. (1969). A Brief Documentary Survey of Japanese Pirate Activities in Korea in the 13th —15 th Centuries. *Journal of Korean Studies (1969-1971)*, 1(1), 23–39. <http://www.jstor.org/stable/23849476>

Serrano, J.A. [@guiadelcomic]. (11 de enero de 2023). *¿Cuántos cómics se han publicado en España durante 2022?*. Guía del Cómic. Twitter. Recuperado de 4 de marzo de 2023 de <https://twitter.com/guiadelcomic/status/1613206378344251397>

Stevenson, R.L. & López Folgado, V. (2014). *La isla del tesoro*. Ediciones Octaedro, S.L. <https://elibro--net.us.debiblio.com/es/ereader/bibliotecaus/61973>

Teitler, G. (2002). Piracy in Southeast Asia; A historical comparison. *MAST*, 1, 67–83

<https://www.marecentre.nl/mast/documents/GerTeitler.pdf>

*Tezuka Osamu Official*. Recuperado el día 05 de marzo de 2023, de

<https://tezukaosamu.net/en/about/>

Vázquez Liñán, M. & Sierra Caballero, F. (2006). *La construcción del consenso : revisitando el modelo de propaganda de Noam Chomsky y Edward S. Herman*. Siranda.

Viz, (02 de abril de 2012). *Interview: Eiichiro Oda*. Recuperado de 20 de marzo de 2023, de

<https://www.viz.com/blog/posts/interview-eiichiro-oda-466>

Zamora Sarabia, L. G. (04 de agosto de 2022). One Piece renueva premio Guinness por el cómics con más copias. *Geekmi*.

<https://www.geekmi.news/comics/One-Piece-renueva-premio-Guinness-por-el-comics-con-mas-copias-20220804-0010.html> [Consultado de 26 de marzo de 2023]

## 9. ANEXO

### ANEXO 01

Lista de los episodios que sirven al análisis del papel de los canales de comunicación:

Canales	Primera vista	Manifestación importante del uso
Periódico (más influyente: Diario de Economía Mundial)	Episodio 45	<p>Episodio 45</p> <p>Episodio 278 (información sobre Nico Robin con el sobrenombre ‘hija de diablo’)</p> <p>Episodio 324 (Zeff leer periódico sobre Water 7)</p> <p>Episodio 416 (Luffy recibió la noticia sobre la pública excusión de Ace)</p> <p>Episodio 490 (consecuencia de la guerra; transmitió el final resultado que fue el triunfo por La Marina)</p> <p>Episodio 511-512 (Luffy usó la publicación de la prensa para transmitir mensajes a sus amigos; algunos grupos interpretan el significado detrás de su acción)</p> <p>Episodio 629 (el periódico publicó la resignación del Doflamingo de la posición de Los Siete Señores de la Guerra del Mar)</p> <p>Episodio 642 (agentes de inteligencia trabajan por los Nobles Mundiales afirmó que la resignación fue mentira)</p> <p>Episodio 783 (introducción de un cómic publicó en el periódico funciona como un canal de propaganda de la Marina)</p> <p>Episodio 830 (introduce el dueño de la prensa y su posición como uno de los ‘imperios’ del bajo mundo)</p>

		Episodio 878 (el periódico declaró el título para un pirata)
<i>Den Den Mushi</i>	Episodio 43	<p>Episodio 43 (transmitir información sobre el nuevo pirata)</p> <p>Episodio 77 (desinformación hacia enemigo)</p> <p>Episodio 79 (para espía)</p> <p>Episodio 129 (Vivi utilizó <i>denden mushi</i> para declarar su relación con los piratas)</p> <p>Episodio 277 (medio especial que dispara un proceso de aniquilación; usó por primera vez; comunicar entre Clover y los autoridades del Gobierno Mundial)</p> <p>Episodio 294 (usó por accidente en el presente)</p> <p>Episodio 375 (utilizó el móvil para esconder un hecho)</p> <p>Episodio 452 (La Marina utilizó el Den Den Mushi para enviar alarma hacia los piratas)</p> <p>Episodio 459 (La Marina revela el origen de Ace, otro pirata)</p> <p>Episodio 470 (Intenta cortar la transmisión por parte de La Marina)</p> <p>Episodio 482 (Buggy utilizó el <i>Den Den Mushi</i> (por accidente) continuó la emisión de la guerra para las audiencias)</p> <p>Episodio 484 (la muerte del Ace se transmitió a todo el mundo)</p> <p>Episodio 485 (las últimas palabras de Barbablanca y su muerte se transmitió a todo el mundo)</p> <p>Episodio 486 (la noticia de su muerte y declaración del Barbanegra hacia el mundo)</p> <p>Episodio 490 (la consecuencia después de la guerra)</p>

Poneglyph	Episodio 117 (mencionada)	<p>Episodio 123 (muestra la función y cómo usar el poneglyph)</p> <p>Episodio 130 (reveló el objetivo de Nico Robin tras buscar los <i>poneglyphs</i> y el Siglo Vacío)</p> <p>Episodio 174 (Robin tradujo el Poneglyph de Upper Yard)</p> <p>Episodio 194 (Robin tradujo otro Poneglyph en Upper Yard)</p> <p>Episodio 275 (El profesor Clover explicó a Robin sobre la consecuencia por investigar el <i>poneglyph</i>)</p> <p>Episodio 276 - 277 (Clover explicó el papel de los <i>poneglyphs</i> y la aniquilación de Ohara y)</p> <p>Episodio 548 (La isla de Gyojin cuando Nico Robin traduce el escrito)</p> <p>Episodio 769 (el Poneglyph en Zou)</p> <p>Episodio 812 (Tamago explicó otro tipo de Poneglyph)</p>
Recompensa	Episodio 43	<p>Episodio 45</p> <p>Episodio 64 (Igaram explicó que la recompensa disminuye un 30% si entregar el muerto pirata)</p> <p>Episodio 128 (la nueva recompensa de Luffy y Zoro)</p> <p>Episodio 227 (El Almirante de La Marina explicó otro significado de la recompensa)</p> <p>Episodio 320 (la publicación de nueva recompensa)</p> <p>Episodio 324 (la reacción de los demás ante la nueva recompensa)</p> <p>Episodio 392 (los ‘nuevos’ piratas con altas recompensas que se llaman “peores generaciones”)</p> <p>Episodio 520 (la nueva recompensa de Luffy)</p> <p>Episodio 746 (la nueva recompensa de Luffy)</p> <p>Episodio 878 (la nueva recompensa de Luffy)</p>

## ANEXO 02

## FICHA DE ANÁLISIS

<b>Saga</b>	Saga del East Blue
<b>Arco</b>	Arco de Arlong Park
<b>Episodio - Título</b>	43- Fin del Imperio Gyojin! Nami es mi nakama!
<b>Canal</b>	Recompensa
<b>Característica</b>	Impreso (incluye imagen)
<b>El uso de los canales</b>	
<b>Propiedad del canal</b>	El Gobierno Mundial (La Marina)
<b>Relacionado con el Gobierno Mundial</b>	Sí
<b>Perfil del emisor(s)</b>	El Gobierno Mundial (La Marina)
<b>Perfil del receptor(s)</b>	El Gobierno Mundial (La Marina) Pirata Otros
<b>Método</b>	Indirecta
<b>Tema</b>	Suceso
<b>Contenido</b>	Asertivo (imagen y la recompensa)
<b>Objetivo</b>	Añadir nuevo pirata en el sistema
<b>Indicadores del contenido</b>	

<b>Persuasión</b>	SÍ
<b>Exagerado</b>	SÍ
<b>Estereotipo</b>	SÍ
<b>Desinformación</b>	SÍ
<b>Amenaza</b>	SÍ
<b>Consecuencia</b>	
<b>Resultado</b>	Percepción (nueva recompensa)
<b>Hacia los ciudadanos</b>	Desfavorable
<b>Hacia el Gobierno</b>	Favorable
<b>Hacia el pirata</b>	Desfavorable

<b>Saga</b>	Saga del East Blue
<b>Arco</b>	Arco de Arlong Park
<b>Episodio - Título</b>	43- Fin del Imperio Gyojin! Nami es mi nakama!
<b>Canal</b>	<i>Den Den Mushi</i>
<b>Característica</b>	Audio Impreso (incluye imagen) (funciona como fax)
<b>El uso de los canales</b>	
<b>Propiedad del canal</b>	La Marina (Coronel)

<b>Relacionado con el Gobierno Mundial</b>	SÍ
<b>Perfil del emisor(s)</b>	El Gobierno Mundial (La Marina)
<b>Perfil del receptor(s)</b>	El Gobierno Mundial (La Marina)
<b>Método</b>	Directa
<b>Tema</b>	Suceso
<b>Contenido</b>	Asertivo (información sobre el individuo y suceso) Declarativo (declarar un individuo al enemigo del gobierno) Directivo (publicar la nueva recompensa)
<b>Objetivo</b>	Añadir de un nuevo pirata
<b>Indicadores del contenido</b>	
<b>Persuasión</b>	SÍ
<b>Exagerado</b>	SÍ
<b>Estereotipo</b>	SÍ
<b>Desinformación</b>	SÍ
<b>Amenaza</b>	SÍ
<b>Consecuencia</b>	
<b>Resultado</b>	Acción (imprimir nueva recompensa) Percepción (nuevo pirata)
<b>Hacia los ciudadanos</b>	Desfavorable
<b>Hacia el Gobierno</b>	Favorable

<b>Hacia el pirata</b>	Desfavorable
------------------------	--------------

<b>Saga</b>	Saga del <i>East Blue</i>
<b>Arco</b>	Arco de Arlong Park
<b>Episodio - Título</b>	45 - Recompensa! Sombrero de Paja Luffy se hace mundialmente famoso!
<b>Canal</b>	Periódico
<b>Característica</b>	Impreso; Escrito
<b>El uso de los canales</b>	
<b>Propiedad del canal</b>	Otros
<b>Relacionado con el Gobierno Mundial</b>	SÍ
<b>Perfil del emisor(s)</b>	El Gobierno Mundial (La Marina); Otros
<b>Perfil del receptor(s)</b>	Pirata Otros
<b>Método</b>	Directa
<b>Tema</b>	Suceso
<b>Contenido</b>	Asertivo (noticia de la actualidad)
<b>Objetivo</b>	Introducir la nueva recompensa
<b>Indicadores del contenido</b>	

<b>Persuasión</b>	NO
<b>Exagerado</b>	NO
<b>Estereotipo</b>	NO
<b>Desinformación</b>	NO
<b>Amenaza</b>	NO
<b>Consecuencia</b>	
<b>Resultado</b>	Percepción (percibir información de la actualidad y la recompensa)
<b>Hacia los ciudadanos</b>	Favorable
<b>Hacia el Gobierno</b>	Favorable
<b>Hacia el pirata</b>	Favorable

<b>Saga</b>	Saga del <i>East Blue</i>
<b>Arco</b>	Arco de Arlong Park
<b>Episodio - Título</b>	45 - Recompensa! Sombrero de Paja Luffy se hace mundialmente famoso!
<b>Canal</b>	Recompensa
<b>Característica</b>	Impreso (incluye imagen)
<b>El uso de los canales</b>	

<b>Propiedad del canal</b>	El Gobierno Mundial (La Marina)
<b>Relacionado con el Gobierno Mundial</b>	SÍ
<b>Perfil del emisor(s)</b>	El Gobierno Mundial (La Marina)
<b>Perfil del receptor(s)</b>	El Gobierno Mundial (La Marina) Piratas Otros (ciudadanos)
<b>Método</b>	Directa
<b>Tema</b>	Noticia del perfil
<b>Contenido</b>	Declarativo (Introducir nueva recompensa para el protagonista después de su confrontación con otros tres piratas) Comisivo
<b>Objetivo</b>	Recibir el pirata como amenaza
<b>Indicadores del contenido</b>	
<b>Persuasión</b>	SÍ
<b>Exagerado</b>	SÍ
<b>Estereotipo</b>	SÍ
<b>Desinformación</b>	SÍ
<b>Amenaza</b>	SÍ
<b>Consecuencia</b>	
<b>Resultado</b>	Percepción (dar conocimiento de ser un pirata al protagonista)
<b>Hacia los ciudadanos</b>	Desfavorable

<b>Hacia el Gobierno</b>	Favorable
<b>Hacia el pirata</b>	Desfavorable

<b>Saga</b>	Saga de Arabasta
<b>Arco</b>	Arco de Whiskey Peak
<b>Episodio - Título</b>	64 - Un pueblo de amante de los piratas? Llegada a Whiskey Peak
<b>Canal</b>	Recompensa
<b>Característica</b>	Impreso (incluye imagen)
<b>El uso de los canales</b>	
<b>Propiedad del canal</b>	El Gobierno Mundial (La Marina)
<b>Relacionado con el Gobierno Mundial</b>	SÍ
<b>Perfil del emisor(s)</b>	El Gobierno Mundial (La Marina) Otros (cazadores de recompensa)
<b>Perfil del receptor(s)</b>	Otros (cazadores de recompensa)
<b>Método</b>	Directa
<b>Tema</b>	Suceso
<b>Contenido</b>	Asertivo
<b>Objetivo</b>	

<b>Indicadores del contenido</b>	
<b>Persuasión</b>	SÍ
<b>Exagerado</b>	NO
<b>Estereotipo</b>	SÍ
<b>Desinformación</b>	SÍ
<b>Amenaza</b>	SÍ
<b>Consecuencia</b>	
<b>Resultado</b>	Acción (empezar el ataque) Percepción (debe arrestar a los piratas en vivo)
<b>Hacia los ciudadanos</b>	Desfavorable
<b>Hacia el Gobierno</b>	Favorable
<b>Hacia el pirata</b>	Desfavorable

<b>Saga</b>	Saga de Arabasta
<b>Arco</b>	Arco de Little Garden
<b>Episodio - Título</b>	77 - Adiós, isla de los gigantes. Rumbo a Alabasta
<b>Canal</b>	<i>Den Den Mushi</i>
<b>Característica</b>	Audio (función como teléfono)
<b>El uso de los canales</b>	

<b>Propiedad del canal</b>	Pirata
<b>Relacionado con el Gobierno Mundial</b>	SÍ
<b>Perfil del emisor(s)</b>	Pirata (Señor de la Guerra del Mar) Pirata (miembro de la tripulación del protagonista)
<b>Perfil del receptor(s)</b>	Pirata (Señor de la Guerra del Mar) Pirata (miembro de la tripulación del protagonista)
<b>Método</b>	Directa
<b>Tema</b>	Suceso
<b>Contenido</b>	Directivo Declarativo Asertivo
<b>Objetivo</b>	Engañar a enemigo
<b>Indicadores del contenido</b>	
<b>Persuasión</b>	SÍ
<b>Exagerado</b>	NO
<b>Estereotipo</b>	NO
<b>Desinformación</b>	SÍ
<b>Amenaza</b>	NO
<b>Consecuencia</b>	
<b>Resultado</b>	Acción (eliminar el subordinado) Percepción (completar la misión)

<b>Hacia los ciudadanos</b>	Desfavorable
<b>Hacia el Gobierno</b>	Desfavorable
<b>Hacia el pirata</b>	Favorable

<b>Saga</b>	Saga de Arabasta
<b>Arco</b>	Arco de la isla de Drum
<b>Episodio - Título</b>	79 - Emboscada! El Bliking y Wapol el Blik
<b>Canal</b>	<i>Den Den Mushi</i>
<b>Característica</b>	Audio
<b>El uso de los canales</b>	
<b>Propiedad del canal</b>	El Gobierno Mundial (La Marina)
<b>Relacionado con el Gobierno Mundial</b>	SÍ
<b>Perfil del emisor(s)</b>	Pirata
<b>Perfil del receptor(s)</b>	Pirata El Gobierno Mundial (La Marina)
<b>Método</b>	Directa
<b>Tema</b>	Suceso
<b>Contenido</b>	Asertivo (conversación entre dos piratas)

<b>Objetivo</b>	Espía
<b>Indicadores del contenido</b>	
<b>Persuasión</b>	NO
<b>Exagerado</b>	NO
<b>Estereotipo</b>	NO
<b>Desinformación</b>	NO
<b>Amenaza</b>	NO
<b>Consecuencia</b>	
<b>Resultado</b>	Acción (perseguir piratas a Arabasta) Percepción (obtener información)
<b>Hacia los ciudadanos</b>	Favorable
<b>Hacia el Gobierno</b>	Favorable
<b>Hacia el pirata</b>	Desfavorable

<b>Saga</b>	Saga de Arabasta
<b>Arco</b>	Arco de Arabasta
<b>Episodio - Título</b>	122 - Crocodile de arena y Luffy de agua! Combate a muerte: Round 2
<b>Canal</b>	Recompensa

<b>Característica</b>	Impreso (incluye imagen)
<b>El uso de los canales</b>	
<b>Propiedad del canal</b>	El Gobierno Mundial (La Marina)
<b>Relacionado con el Gobierno Mundial</b>	SÍ
<b>Perfil del emisor(s)</b>	El Gobierno Mundial (La Marina)
<b>Perfil del receptor(s)</b>	El Gobierno Mundial (La Marina) Pirata Otros
<b>Método</b>	Indirecta
<b>Tema</b>	Suceso
<b>Contenido</b>	Asertivo (información del perfil y acción de un individuo) Expresivo (defensa y miedo ante el individuo)
<b>Objetivo</b>	Dar conocimiento del individuo
<b>Indicadores del contenido</b>	
<b>Persuasión</b>	SÍ
<b>Exagerado</b>	SÍ
<b>Estereotipo</b>	SÍ
<b>Desinformación</b>	SÍ
<b>Amenaza</b>	SÍ
<b>Consecuencia</b>	

<b>Resultado</b>	Acción (confrontar) Percepción (reconocimiento de la identidad)
<b>Hacia los ciudadanos</b>	Desfavorable
<b>Hacia el Gobierno</b>	Favorable
<b>Hacia el pirata</b>	Desfavorable

<b>Saga</b>	Saga de Arabasta
<b>Arco</b>	Arco de Arabasta
<b>Episodio - Título</b>	123 - Como un cocodrilo! Luffy corriendo hacia la tumba real
<b>Canal</b>	Poneglyph
<b>Característica</b>	Escrito
<b>El uso de los canales</b>	
<b>Propiedad del canal</b>	Otros
<b>Relacionado con el Gobierno Mundial</b>	NO
<b>Perfil del emisor(s)</b>	Otros
<b>Perfil del receptor(s)</b>	Pirata
<b>Método</b>	Directa (traducción)
<b>Tema</b>	Historia

<b>Contenido</b>	Asertivo
<b>Objetivo</b>	Obtener información sobre el arma militar Plutón
<b>Indicadores del contenido</b>	
<b>Persuasión</b>	NO
<b>Exagerado</b>	NO
<b>Estereotipo</b>	NO
<b>Desinformación</b>	SÍ
<b>Amenaza</b>	NO
<b>Consecuencia</b>	
<b>Resultado</b>	Acción (confrontación) Percepción (dar conocer de la mentira)
<b>Hacia los ciudadanos</b>	Favorable
<b>Hacia el Gobierno</b>	Favorable
<b>Hacia el pirata</b>	Desfavorable

<b>Saga</b>	Saga de Arabasta
<b>Arco</b>	Arco de Arabasta
<b>Episodio - Título</b>	127 - Adiós a las armas. Los piratas y la justicia.
<b>Canal</b>	<i>Den Den Mushi</i>

<b>Característica</b>	Audio
<b>El uso de los canales</b>	
<b>Propiedad del canal</b>	El Gobierno Mundial (La Marina)
<b>Relacionado con el Gobierno Mundial</b>	SÍ
<b>Perfil del emisor(s)</b>	El Gobierno Mundial (La Marina)
<b>Perfil del receptor(s)</b>	La Marina (capitán de la Marina)
<b>Método</b>	Directa
<b>Tema</b>	Administración; promoción
<b>Contenido</b>	Declarativo (promoción) Directivo
<b>Objetivo</b>	Esconder la relevancia del pirata en el suceso.
<b>Indicadores del contenido</b>	
<b>Persuasión</b>	SÍ
<b>Exagerado</b>	NO
<b>Estereotipo</b>	SÍ
<b>Desinformación</b>	SÍ
<b>Amenaza</b>	NO
<b>Consecuencia</b>	
<b>Resultado</b>	Acción (negar la promoción) Percepción (la censura del Gobierno Mundial)

<b>Hacia los ciudadanos</b>	Desfavorable
<b>Hacia el Gobierno</b>	Favorable
<b>Hacia el pirata</b>	Desfavorable

<b>Saga</b>	Saga de Arabasta
<b>Arco</b>	Arco de Arabasta
<b>Episodio - Título</b>	128 - La fiesta de los piratas y estrategias para escapar de Arabasta.
<b>Canal</b>	Recompensa
<b>Característica</b>	Impreso (incluye imagen)
<b>El uso de los canales</b>	
<b>Propiedad del canal</b>	El Gobierno Mundial (La Marina)
<b>Relacionado con el Gobierno Mundial</b>	SÍ
<b>Perfil del emisor(s)</b>	El Gobierno Mundial (La Marina)
<b>Perfil del receptor(s)</b>	Otros
<b>Método</b>	Directa
<b>Tema</b>	Suceso
<b>Contenido</b>	Declarativo (subir la recompensa y añadir nuevo pirata en el sistema)

<b>Objetivo</b>	Reevaluar el poder del pirata
<b>Indicadores del contenido</b>	
<b>Persuasión</b>	SÍ
<b>Exagerado</b>	SÍ
<b>Estereotipo</b>	SÍ
<b>Desinformación</b>	SÍ
<b>Amenaza</b>	SÍ
<b>Consecuencia</b>	
<b>Resultado</b>	Percepción (conocimiento de nueva recompensa)
<b>Hacia los ciudadanos</b>	Desfavorable
<b>Hacia el Gobierno</b>	Favorable
<b>Hacia el pirata</b>	Desfavorable

<b>Saga</b>	Saga de Arabasta
<b>Arco</b>	Arco de Arabasta
<b>Episodio - Título</b>	129 - Todo comenzó ese día. La auténtica historia de Vivi.
<b>Canal</b>	<i>Den Den Mushi</i>
<b>Característica</b>	Audio
<b>El uso de los canales</b>	

<b>Propiedad del canal</b>	Otros (la familia real)
<b>Relacionado con el Gobierno Mundial</b>	SÍ
<b>Perfil del emisor(s)</b>	Otros (princesa)
<b>Perfil del receptor(s)</b>	El Gobierno Mundial (La Marina) Piratas Otros (ciudadanos)
<b>Método</b>	Directa
<b>Tema</b>	Suceso; historia
<b>Contenido</b>	Declarativo (decisión personal) Asertivo (contar la historia) Expresivo (gratitud) Comisivo (lograr la amistad)
<b>Objetivo</b>	Establecer relación con el protagonista (pirata)
<b>Indicadores del contenido</b>	
<b>Persuasión</b>	SÍ
<b>Exagerado</b>	NO
<b>Estereotipo</b>	NO
<b>Desinformación</b>	NO
<b>Amenaza</b>	NO
<b>Consecuencia</b>	
<b>Resultado</b>	Acción (confirmación de relación tras símbolos)

	Percepción (dar conocimiento de relación con el protagonista y su tripulación)
<b>Hacia los ciudadanos</b>	Favorable
<b>Hacia el Gobierno</b>	Desfavorable
<b>Hacia el pirata</b>	Favorable

<b>Saga</b>	Saga de Arabasta
<b>Arco</b>	Arco de Arabasta
<b>Episodio - Título</b>	130 - Una presencia peligrosa. La séptima persona es... Nico Robin
<b>Canal</b>	Poneglyph
<b>Característica</b>	Escrito
<b>El uso de los canales</b>	
<b>Propiedad del canal</b>	Otros
<b>Relacionado con el Gobierno Mundial</b>	NO
<b>Perfil del emisor(s)</b>	Otros
<b>Perfil del receptor(s)</b>	Pirata Otros
<b>Método</b>	Indirecta

<b>Tema</b>	Historia
<b>Contenido</b>	Asertivo
<b>Objetivo</b>	
<b>Indicadores del contenido</b>	
<b>Persuasión</b>	NO
<b>Exagerado</b>	NO
<b>Estereotipo</b>	NO
<b>Desinformación</b>	NO
<b>Amenaza</b>	NO
<b>Consecuencia</b>	
<b>Resultado</b>	Percepción (la existencia de una forma de escrito)
<b>Hacia los ciudadanos</b>	Favorable
<b>Hacia el Gobierno</b>	Desfavorable
<b>Hacia el pirata</b>	Favorable

<b>Saga</b>	Saga de la Isla del Cielo
<b>Arco</b>	Arco de Skypiea
<b>Episodio - Título</b>	174 - ¡La ciudad desaparecida! ¡Las magníficas ruinas de Shandora!

<b>Canal</b>	Poneglyph
<b>Característica</b>	Escrito
<b>El uso de los canales</b>	
<b>Propiedad del canal</b>	Otros
<b>Relacionado con el Gobierno Mundial</b>	NO
<b>Perfil del emisor(s)</b>	Pirata
<b>Perfil del receptor(s)</b>	Piratas
<b>Método</b>	Directa
<b>Tema</b>	Historia
<b>Contenido</b>	Asertivo
<b>Objetivo</b>	Guardar historia
<b>Indicadores del contenido</b>	
<b>Persuasión</b>	NO
<b>Exagerado</b>	NO
<b>Estereotipo</b>	NO
<b>Desinformación</b>	NO
<b>Amenaza</b>	NO
<b>Consecuencia</b>	
<b>Resultado</b>	Acción (buscar otro Poneglyph)

	Percepción (historia del pueblo)
<b>Hacia los ciudadanos</b>	Favorable
<b>Hacia el Gobierno</b>	Desfavorable
<b>Hacia el pirata</b>	Favorable

<b>Saga</b>	Saga de la Isla del Cielo
<b>Arco</b>	Arco de Skypiea
<b>Episodio - Título</b>	194 - ¡Estuve aquí! El tejido de los Poneglyphs
<b>Canal</b>	Poneglyph
<b>Característica</b>	Escrito
<b>El uso de los canales</b>	
<b>Propiedad del canal</b>	Otros
<b>Relacionado con el Gobierno Mundial</b>	NO
<b>Perfil del emisor(s)</b>	Piratas
<b>Perfil del receptor(s)</b>	Piratas Otros
<b>Método</b>	Directa
<b>Tema</b>	Historia; arma

<b>Contenido</b>	Asertivo
<b>Objetivo</b>	Guardar historia
<b>Indicadores del contenido</b>	
<b>Persuasión</b>	NO
<b>Exagerado</b>	NO
<b>Estereotipo</b>	NO
<b>Desinformación</b>	NO
<b>Amenaza</b>	NO
<b>Consecuencia</b>	
<b>Resultado</b>	Acción (transmitir mensaje al pueblo) Percepción (nueva tarea con el contenido de los <i>poneglyphs</i> )
<b>Hacia los ciudadanos</b>	Favorable
<b>Hacia el Gobierno</b>	Desfavorable
<b>Hacia el pirata</b>	Favorable

<b>Saga</b>	Saga de Water 7
<b>Arco</b>	Arco de <i>Long Ring Long Land</i>
<b>Episodio - Título</b>	227 - ¡El Almirante General Aokiji Del Almirantazgo! ¡Amenaza Del Poder Más Increíble!
<b>Canal</b>	Recompensa

<b>Característica</b>	Impreso (incluye imagen)
<b>El uso de los canales</b>	
<b>Propiedad del canal</b>	El Gobierno (La Marina)
<b>Relacionado con el Gobierno Mundial</b>	SÍ
<b>Perfil del emisor(s)</b>	El Gobierno Mundial (La Marina)
<b>Perfil del receptor(s)</b>	El Gobierno Mundial (La Marina) Pirata Otros
<b>Método</b>	Indirecta (mencionado tras conversación)
<b>Tema</b>	Suceso
<b>Contenido</b>	Asertivo (indicar otro significado tras la recompensa)
<b>Objetivo</b>	Amenazar a la tripulación
<b>Indicadores del contenido</b>	
<b>Persuasión</b>	SÍ
<b>Exagerado</b>	SÍ
<b>Estereotipo</b>	SÍ
<b>Desinformación</b>	SÍ
<b>Amenaza</b>	SÍ
<b>Consecuencia</b>	
<b>Resultado</b>	Acción (confrontación)

	Percepción (nuevo significado de la recompensa)
<b>Hacia los ciudadanos</b>	Favorable
<b>Hacia el Gobierno</b>	Favorable
<b>Hacia el pirata</b>	Desfavorable

<b>Saga</b>	Saga de Water 7
<b>Arco</b>	Arco de Water 7
<b>Episodio - Título</b>	239 - ¿¡Los Piratas de Sombrero de Paja son los Criminales!? Los Protectores de la Ciudad del Agua
<b>Canal</b>	Periódico
<b>Característica</b>	Impreso (incluye imagen)
<b>El uso de los canales</b>	
<b>Propiedad del canal</b>	Otros
<b>Relacionado con el Gobierno Mundial</b>	NO
<b>Perfil del emisor(s)</b>	Otros (periódico local)
<b>Perfil del receptor(s)</b>	El Gobierno Mundial (La Marina) Pirata Otros
<b>Método</b>	Directa

<b>Tema</b>	Suceso; asesinato
<b>Contenido</b>	Directivo (arrestar a los piratas) Declarativo (el protagonista y su tripulación son culpables)
<b>Objetivo</b>	
<b>Indicadores del contenido</b>	
<b>Persuasión</b>	SÍ
<b>Exagerado</b>	SÍ
<b>Estereotipo</b>	SÍ
<b>Desinformación</b>	SÍ
<b>Amenaza</b>	NO
<b>Consecuencia</b>	
<b>Resultado</b>	Acción (los ciudadanos buscaron a piratas) Percepción (el protagonista y su tripulación intentaron asesinar el alcalde de la ciudad)
<b>Hacia los ciudadanos</b>	Desfavorable
<b>Hacia el Gobierno</b>	Favorable
<b>Hacia el pirata</b>	Desfavorable

<b>Saga</b>	Saga de Water 7
<b>Arco</b>	Arco de Water 7

<b>Episodio - Título</b>	257 - ¡Romper la ola! El combo más fuerte de Luffy y Zoro
<b>Canal</b>	<i>Den Den Mushi</i>
<b>Característica</b>	Audio
<b>El uso de los canales</b>	
<b>Propiedad del canal</b>	La Marina
<b>Relacionado con el Gobierno Mundial</b>	SÍ
<b>Perfil del emisor(s)</b>	Pirata
<b>Perfil del receptor(s)</b>	Pirata
<b>Método</b>	Directa
<b>Tema</b>	Suceso
<b>Contenido</b>	Directivo Asertivo
<b>Objetivo</b>	
<b>Indicadores del contenido</b>	
<b>Persuasión</b>	NO
<b>Exagerado</b>	NO
<b>Estereotipo</b>	NO
<b>Desinformación</b>	NO
<b>Amenaza</b>	NO

<b>Consecuencia</b>	
<b>Resultado</b>	Acción (atacar a la Marina) Percepción (recibir nueva información sobre miembro de tripulación)
<b>Hacia los ciudadanos</b>	Desfavorable
<b>Hacia el Gobierno</b>	Desfavorable
<b>Hacia el pirata</b>	Favorable

<b>Saga</b>	Saga de Water 7
<b>Arco</b>	Arco de Enies Lobby
<b>Episodio - Título</b>	277 - ¡La tragedia de Ohara! ¡El terror de la <i>Buster Call</i> !
<b>Canal</b>	<i>Den Den Mushi</i>
<b>Característica</b>	Audio
<b>El uso de los canales</b>	
<b>Propiedad del canal</b>	El Gobierno (La Marina)
<b>Relacionado con el Gobierno Mundial</b>	SÍ
<b>Perfil del emisor(s)</b>	El Gobierno Mundial (El Coronel)
<b>Perfil del receptor(s)</b>	El Gobierno Mundial (El Jefe de agencia secreta CP9) Otros (ciudadanos)

<b>Método</b>	Directa
<b>Tema</b>	Historia; guerra
<b>Contenido</b>	Asertivo (la hipótesis sobre la historia del Siglo Vacío) Declarativo (los arqueólogos en Ohara son criminales) Directivo (ataque)
<b>Objetivo</b>	Mostrar el poder del Gobierno Mundial ante el delito de codificación de textos antiguos. Prevenir la difusión y continuación del estudio de la historia mundial.
<b>Indicadores del contenido</b>	
<b>Persuasión</b>	SÍ
<b>Exagerado</b>	SÍ
<b>Estereotipo</b>	SÍ
<b>Desinformación</b>	SÍ
<b>Amenaza</b>	SÍ
<b>Consecuencia</b>	
<b>Resultado</b>	Acción (un ataque a la isla Ohara) Percepción (los arqueólogos de Ohara son criminales)
<b>Hacia los ciudadanos</b>	Desfavorable
<b>Hacia el Gobierno</b>	Favorable
<b>Hacia el pirata</b>	Desfavorable

<b>Saga</b>	Saga de Water 7
<b>Arco</b>	Arco de Enies Lobby
<b>Episodio - Título</b>	278 - Dime que quieres vivir! Somos nakamas
<b>Canal</b>	Periódico
<b>Característica</b>	Impreso (incluye imagen)
<b>El uso de los canales</b>	
<b>Propiedad del canal</b>	Otro
<b>Relacionado con el Gobierno Mundial</b>	SÍ
<b>Perfil del emisor(s)</b>	El Gobierno Mundial
<b>Perfil del receptor(s)</b>	El Gobierno Mundial Piratas Otros (ciudadanos)
<b>Método</b>	Directa
<b>Tema</b>	Historia; guerra
<b>Contenido</b>	Asertivo (hipótesis del delitos de Nico Robin) Declarativo (los arqueólogos en Ohara son criminales)
<b>Objetivo</b>	Prevenir la difusión y continuación del estudio de la historia mundial.
<b>Indicadores del contenido</b>	
<b>Persuasión</b>	SÍ

<b>Exagerado</b>	SÍ
<b>Estereotipo</b>	SÍ
<b>Desinformación</b>	SÍ
<b>Amenaza</b>	SÍ
<b>Consecuencia</b>	
<b>Resultado</b>	Acción (ciudadanos informaron sobre Nico Robin; La Marina persiguieron) Percepción (Nico Robin es hija del diablo que no debería vivir)
<b>Hacia los ciudadanos</b>	Desfavorable
<b>Hacia el Gobierno</b>	Favorable
<b>Hacia el pirata</b>	Desfavorable

<b>Saga</b>	Saga de Water 7
<b>Arco</b>	Arco de Enies Lobby
<b>Episodio - Título</b>	278 - Dime que quieres vivir! Somos nakamas
<b>Canal</b>	Recompensa
<b>Característica</b>	Impreso (incluye imagen)
<b>El uso de los canales</b>	
<b>Propiedad del canal</b>	El Gobierno (La Marina)

<b>Relacionado con el Gobierno Mundial</b>	SÍ
<b>Perfil del emisor(s)</b>	El Gobierno Mundial (El Coronel)
<b>Perfil del receptor(s)</b>	El Gobierno Mundial Otros (ciudadanos)
<b>Método</b>	Indirecta
<b>Tema</b>	Guerra; perfil
<b>Contenido</b>	Declarativo Comisivo
<b>Objetivo</b>	Prevenir el estudio de la historia mundial.
<b>Indicadores del contenido</b>	
<b>Persuasión</b>	SÍ
<b>Exagerado</b>	SÍ
<b>Estereotipo</b>	SÍ
<b>Desinformación</b>	SÍ
<b>Amenaza</b>	SÍ
<b>Consecuencia</b>	
<b>Resultado</b>	Acción (ciudadanos informaron sobre Nico Robin; La Marina persiguieron) Percepción (Nico Robin es hija del diablo que no debería vivir)
<b>Hacia los ciudadanos</b>	Desfavorable
<b>Hacia el Gobierno</b>	Favorable

<b>Hacia el pirata</b>	Desfavorable
------------------------	--------------

<b>Saga</b>	Saga de Water 7
<b>Arco</b>	Arco de Enies Lobby
<b>Episodio - Título</b>	294 - ¡Las resonantes malas noticias! - ¡La Buster Call es convocada!
<b>Canal</b>	<i>Den Den Mushi</i>
<b>Característica</b>	Transmisión del signal
<b>El uso de los canales</b>	
<b>Propiedad del canal</b>	El Gobierno (La Marina)
<b>Relacionado con el Gobierno Mundial</b>	SÍ
<b>Perfil del emisor(s)</b>	El Gobierno Mundial (La Marina)
<b>Perfil del receptor(s)</b>	El Gobierno Mundial (La Marina)
<b>Método</b>	Directa
<b>Tema</b>	Guerra
<b>Contenido</b>	Directivo
<b>Objetivo</b>	
<b>Indicadores del contenido</b>	
<b>Persuasión</b>	NO

<b>Exagerado</b>	NO
<b>Estereotipo</b>	NO
<b>Desinformación</b>	SÍ
<b>Amenaza</b>	NO
<b>Consecuencia</b>	
<b>Resultado</b>	Acción (comenzar un ataque se llama <i>Buster Call</i> )
<b>Hacia los ciudadanos</b>	Desfavorable
<b>Hacia el Gobierno</b>	Favorable
<b>Hacia el pirata</b>	Desfavorable

<b>Saga</b>	Saga de Water 7
<b>Arco</b>	Arco de Enies Lobby
<b>Episodio - Título</b>	320 - ¡Al final ofrecen una recompensa por todos! ¡La banda supera los seiscientos millones!
<b>Canal</b>	Recompensa
<b>Característica</b>	Impreso (incluye imagen)
<b>El uso de los canales</b>	
<b>Propiedad del canal</b>	El Gobierno (La Marina)
<b>Relacionado con el Gobierno Mundial</b>	SÍ

<b>Perfil del emisor(s)</b>	El Gobierno Mundial (La Marina) Otros
<b>Perfil del receptor(s)</b>	El Gobierno Mundial (La Marina) Pirata Otros
<b>Método</b>	Directa
<b>Tema</b>	Suceso; perfil
<b>Contenido</b>	Declarativo Asertivo
<b>Objetivo</b>	Añadir nuevos piratas en el sistema Asignar y re-evaluar la amenaza del pirata
<b>Indicadores del contenido</b>	
<b>Persuasión</b>	SÍ
<b>Exagerado</b>	SÍ
<b>Estereotipo</b>	SÍ
<b>Desinformación</b>	SÍ
<b>Amenaza</b>	SÍ
<b>Consecuencia</b>	
<b>Resultado</b>	Percepción (nueva recompensa; nuevo criminal)
<b>Hacia los ciudadanos</b>	Desfavorable
<b>Hacia el Gobierno</b>	Favorable
<b>Hacia el pirata</b>	Desfavorable

<b>Saga</b>	Saga de Water 7
<b>Arco</b>	Arco de Enies Lobby
<b>Episodio - Título</b>	320 - ¡Al final ofrecen una recompensa por todos! ¡La banda supera los seiscientos millones!
<b>Canal</b>	Periódico
<b>Característica</b>	Impreso
<b>El uso de los canales</b>	
<b>Propiedad del canal</b>	El Gobierno (La Marina)
<b>Relacionado con el Gobierno Mundial</b>	SÍ
<b>Perfil del emisor(s)</b>	El Gobierno Mundial (La Marina) Otros
<b>Perfil del receptor(s)</b>	El Gobierno Mundial (La Marina) Pirata Otros
<b>Método</b>	Directa
<b>Tema</b>	Suceso; noticia
<b>Contenido</b>	Asertivo
<b>Objetivo</b>	Introducir el siguiente destino.
<b>Indicadores del contenido</b>	

<b>Persuasión</b>	NO
<b>Exagerado</b>	NO
<b>Estereotipo</b>	NO
<b>Desinformación</b>	NO
<b>Amenaza</b>	NO
<b>Consecuencia</b>	
<b>Resultado</b>	Percepción (información sobre nuevo destino)
<b>Hacia los ciudadanos</b>	Favorable
<b>Hacia el Gobierno</b>	Desfavorable
<b>Hacia el pirata</b>	Favorable

<b>Saga</b>	Saga de Water 7
<b>Arco</b>	Arco de Enies Lobby
<b>Episodio - Título</b>	324 - Las recompensas se difunden! ¡Mientras en sus hogares están de fiesta el barco prosigue su viaje!
<b>Canal</b>	Recompensa
<b>Característica</b>	Impreso (incluye imagen)
<b>El uso de los canales</b>	
<b>Propiedad del canal</b>	El Gobierno (La Marina)

<b>Relacionado con el Gobierno Mundial</b>	SÍ
<b>Perfil del emisor(s)</b>	El Gobierno Mundial (La Marina)
<b>Perfil del receptor(s)</b>	El Gobierno Mundial (La Marina) Pirata Otros
<b>Método</b>	Directa
<b>Tema</b>	Perfil
<b>Contenido</b>	Asertivo
<b>Objetivo</b>	Añadir nuevos piratas Re-evaluar la amenaza del pirata
<b>Indicadores del contenido</b>	
<b>Persuasión</b>	SÍ
<b>Exagerado</b>	SÍ
<b>Estereotipo</b>	SÍ
<b>Desinformación</b>	SÍ
<b>Amenaza</b>	SÍ
<b>Consecuencia</b>	
<b>Resultado</b>	Percepción (ciudadanos reciben información sobre recompensa y pirata)
<b>Hacia los ciudadanos</b>	Desfavorable
<b>Hacia el Gobierno</b>	Favorable

<b>Hacia el pirata</b>	Desfavorable
------------------------	--------------

<b>Saga</b>	Saga de Water 7
<b>Arco</b>	Arco de Enies Lobby
<b>Episodio - Título</b>	324 - Las recompensas se difunden! ¡Mientras en sus hogares están de fiesta el barco prosigue su viaje!
<b>Canal</b>	Periódico
<b>Característica</b>	Impreso (incluye imagen)
<b>El uso de los canales</b>	
<b>Propiedad del canal</b>	Otro
<b>Relacionado con el Gobierno Mundial</b>	SÍ
<b>Perfil del emisor(s)</b>	El Gobierno Mundial (La Marina)
<b>Perfil del receptor(s)</b>	El Gobierno Mundial (La Marina) Pirata Otros
<b>Método</b>	Directa
<b>Tema</b>	Suceso
<b>Contenido</b>	Asertivo Declarativo
<b>Objetivo</b>	

<b>Indicadores del contenido</b>	
<b>Persuasión</b>	NO
<b>Exagerado</b>	NO
<b>Estereotipo</b>	SÍ
<b>Desinformación</b>	SÍ
<b>Amenaza</b>	NO
<b>Consecuencia</b>	
<b>Resultado</b>	Percepción (recibir información sobre recompensa y pirata)
<b>Hacia los ciudadanos</b>	Desfavorable
<b>Hacia el Gobierno</b>	Favorable
<b>Hacia el pirata</b>	Desfavorable

<b>Saga</b>	Saga de Thriller Bark
<b>Arco</b>	Arco de Thriller Bark
<b>Episodio - Título</b>	375 - ¡La crisis final! Órdenes para eliminar a la tripulación del Sombrero de Paja
<b>Canal</b>	<i>Den Den Mushi</i>
<b>Característica</b>	Audio
<b>El uso de los canales</b>	

<b>Propiedad del canal</b>	El Gobierno (La Marina)
<b>Relacionado con el Gobierno Mundial</b>	SÍ
<b>Perfil del emisor(s)</b>	El Gobierno Mundial (La Marina) Pirata
<b>Perfil del receptor(s)</b>	El Gobierno Mundial (La Marina) Pirata
<b>Método</b>	Directa
<b>Tema</b>	Suceso. Político
<b>Contenido</b>	Directivo (ataque) Asertivo (hipótesis de una situación en caso de publicar información)
<b>Objetivo</b>	Esconder el suceso
<b>Indicadores del contenido</b>	
<b>Persuasión</b>	NO
<b>Exagerado</b>	NO
<b>Estereotipo</b>	SÍ
<b>Desinformación</b>	SÍ
<b>Amenaza</b>	SÍ
<b>Consecuencia</b>	
<b>Resultado</b>	Acción (ataque hacia los piratas) Percepción (silenciar a los testigos)

<b>Hacia los ciudadanos</b>	Desfavorable
<b>Hacia el Gobierno</b>	Favorable
<b>Hacia el pirata</b>	Desfavorable

<b>Saga</b>	Saga de la Guerra en la Cumbre
<b>Arco</b>	Arco del Archipiélago Sabaody
<b>Episodio - Título</b>	392 - ¡Los nuevos rivales se agrupan! Los once supernovas
<b>Canal</b>	Recompensa
<b>Característica</b>	Impreso (incluye imagen)
<b>El uso de los canales</b>	
<b>Propiedad del canal</b>	El Gobierno (La Marina)
<b>Relacionado con el Gobierno Mundial</b>	SÍ
<b>Perfil del emisor(s)</b>	Otros
<b>Perfil del receptor(s)</b>	Piratas
<b>Método</b>	Indirecta
<b>Tema</b>	Suceso; perfil; criminal
<b>Contenido</b>	Asertivo (información sobre nueva generación de piratas)
<b>Objetivo</b>	Introducir los piratas de nueva generación
<b>Indicadores del contenido</b>	

<b>Persuasión</b>	NO
<b>Exagerado</b>	SÍ
<b>Estereotipo</b>	SÍ
<b>Desinformación</b>	SÍ
<b>Amenaza</b>	NO
<b>Consecuencia</b>	
<b>Resultado</b>	Percepción (nuevo criminal)
<b>Hacia los ciudadanos</b>	Desfavorable
<b>Hacia el Gobierno</b>	Desfavorable
<b>Hacia el pirata</b>	Desfavorable

<b>Saga</b>	Saga de la Guerra en la Cumbre
<b>Arco</b>	Arco de Amazon Lily
<b>Episodio - Título</b>	416 - Resgatar a Ace! El nuevo destino es la gran prisión
<b>Canal</b>	Periódico
<b>Característica</b>	Impreso
<b>El uso de los canales</b>	
<b>Propiedad del canal</b>	El Gobierno Mundial (La Marina)

<b>Relacionado con el Gobierno Mundial</b>	SÍ
<b>Perfil del emisor(s)</b>	El Gobierno Mundial (La Marina)
<b>Perfil del receptor(s)</b>	El Gobierno Mundial (La Marina) Pirata Otros
<b>Método</b>	Directa
<b>Tema</b>	Suceso; político
<b>Contenido</b>	Declarativo Asertivo
<b>Objetivo</b>	Mostrar el poder y la autoridad de la Marina, provoca una guerra en contra del pirata.
<b>Indicadores del contenido</b>	
<b>Persuasión</b>	NO
<b>Exagerado</b>	NO
<b>Estereotipo</b>	NO
<b>Desinformación</b>	NO
<b>Amenaza</b>	NO
<b>Consecuencia</b>	
<b>Resultado</b>	Acción (el protagonista comienza a rescatar su hermano) Percepción (recibir información sobre la excusión pública)
<b>Hacia los ciudadanos</b>	Favorable

<b>Hacia el Gobierno</b>	Favorable
<b>Hacia el pirata</b>	Desfavorable

<b>Saga</b>	Saga de la Guerra en la Cumbre
<b>Arco</b>	Arco del Impel Down
<b>Episodio - Título</b>	452 - Objetivo, el cuartel general. ¡El viaje para rescatar a Ace!
<b>Canal</b>	<i>Den Den Mushi</i>
<b>Característica</b>	Audio
<b>El uso de los canales</b>	
<b>Propiedad del canal</b>	El Gobierno Mundial (La Marina)
<b>Relacionado con el Gobierno Mundial</b>	SÍ
<b>Perfil del emisor(s)</b>	El Gobierno Mundial (La Marina) Pirata
<b>Perfil del receptor(s)</b>	El Gobierno Mundial (La Marina) Pirata
<b>Método</b>	Directa
<b>Tema</b>	Político; suceso
<b>Contenido</b>	Asertivo (información de los piratas) Comisivo (garantizar)

<b>Objetivo</b>	Enviar alarma
<b>Indicadores del contenido</b>	
<b>Persuasión</b>	SÍ
<b>Exagerado</b>	NO
<b>Estereotipo</b>	NO
<b>Desinformación</b>	NO
<b>Amenaza</b>	SÍ
<b>Consecuencia</b>	
<b>Resultado</b>	Percepción (declarar y negar de parar la acción de rescata)
<b>Hacia los ciudadanos</b>	Desfavorable
<b>Hacia el Gobierno</b>	Desfavorable
<b>Hacia el pirata</b>	Desfavorable

<b>Saga</b>	Saga de la Guerra en la Cumbre
<b>Arco</b>	Arco del Marineford
<b>Episodio - Título</b>	459 - ¡La hora de la batalla decisiva se acerca! ¡La formación de batalla más fuerte de la marina está lista!
<b>Canal</b>	<i>Den Den Mushi</i>
<b>Característica</b>	Audiovisual

<b>El uso de los canales</b>	
<b>Propiedad del canal</b>	El Gobierno (La Marina)
<b>Relacionado con el Gobierno Mundial</b>	SÍ
<b>Perfil del emisor(s)</b>	El Gobierno Mundial (La Marina)
<b>Perfil del receptor(s)</b>	El Gobierno Mundial (La Marina) Pirata Otros
<b>Método</b>	Directa
<b>Tema</b>	Historia; suceso; perfil
<b>Contenido</b>	Declarativo Asertivo
<b>Objetivo</b>	Mostrar el poder y la autoridad del Gobierno Mundial.
<b>Indicadores del contenido</b>	
<b>Persuasión</b>	SÍ
<b>Exagerado</b>	SÍ
<b>Estereotipo</b>	SÍ
<b>Desinformación</b>	NO
<b>Amenaza</b>	SÍ
<b>Consecuencia</b>	
<b>Resultado</b>	Acción (los periodistas contactan con sus medios) Percepción (reacción y miedo por parte de los ciudadanos y las

	marinas)
<b>Hacia los ciudadanos</b>	Favorable
<b>Hacia el Gobierno</b>	Favorable
<b>Hacia el pirata</b>	Desfavorable

<b>Saga</b>	Saga de la Guerra en la Cumbre
<b>Arco</b>	Arco del Marineford
<b>Episodio - Título</b>	470 - ¡El maestro espadachín Mihawk! - ¡La espada negra se acerca a Luffy!
<b>Canal</b>	<i>Den Den Mushi</i>
<b>Característica</b>	Audiovisual
<b>El uso de los canales</b>	
<b>Propiedad del canal</b>	El Gobierno Mundial (La Marina)
<b>Relacionado con el Gobierno Mundial</b>	SÍ
<b>Perfil del emisor(s)</b>	El Gobierno Mundial (La Marina)
<b>Perfil del receptor(s)</b>	El Gobierno Mundial (La Marina) Pirata Otros
<b>Método</b>	Indirecta

<b>Tema</b>	Suceso
<b>Contenido</b>	Asertivo
<b>Objetivo</b>	Mostrar el poder y la autoridad del Gobierno Mundial.
<b>Indicadores del contenido</b>	
<b>Persuasión</b>	NO
<b>Exagerado</b>	NO
<b>Estereotipo</b>	NO
<b>Desinformación</b>	SÍ
<b>Amenaza</b>	NO
<b>Consecuencia</b>	
<b>Resultado</b>	Acción (apagar la transmisión directa de la guerra) Percepción (el origen de Ace)
<b>Hacia los ciudadanos</b>	Desfavorable
<b>Hacia el Gobierno</b>	Favorable
<b>Hacia el pirata</b>	Desfavorable

<b>Saga</b>	Saga de la Guerra en la Cumbre
<b>Arco</b>	Arco del Marineford
<b>Episodio - Título</b>	482 - El poder de quemar el fuego. La persecución de Akainu

<b>Canal</b>	<i>Den Den Mushi</i>
<b>Característica</b>	Audiovisual
<b>El uso de los canales</b>	
<b>Propiedad del canal</b>	El Gobierno Mundial (La Marina)
<b>Relacionado con el Gobierno Mundial</b>	SÍ
<b>Perfil del emisor(s)</b>	Pirata
<b>Perfil del receptor(s)</b>	Otros (los ciudadanos)
<b>Método</b>	Directa
<b>Tema</b>	Suceso; guerra.
<b>Contenido</b>	Declarativo Asertivo (imagen de la guerra)
<b>Objetivo</b>	
<b>Indicadores del contenido</b>	
<b>Persuasión</b>	NO
<b>Exagerado</b>	SÍ
<b>Estereotipo</b>	NO
<b>Desinformación</b>	SÍ
<b>Amenaza</b>	NO
<b>Consecuencia</b>	

<b>Resultado</b>	Percepción (reacción por parte de las audiencias)
<b>Hacia los ciudadanos</b>	Desfavorable
<b>Hacia el Gobierno</b>	Desfavorable
<b>Hacia el pirata</b>	Desfavorable

<b>Saga</b>	Saga de la Guerra en la Cumbre
<b>Arco</b>	Arco del Marineford
<b>Episodio - Título</b>	484 - ¡El cuartel general se derrumba! - ¡Barbablanca enmudecida de ira!
<b>Canal</b>	<i>Den Den Mushi</i>
<b>Característica</b>	Audiovisual
<b>El uso de los canales</b>	
<b>Propiedad del canal</b>	El Gobierno Mundial (La Marina)
<b>Relacionado con el Gobierno Mundial</b>	SÍ
<b>Perfil del emisor(s)</b>	Pirata
<b>Perfil del receptor(s)</b>	Otros
<b>Método</b>	Directa
<b>Tema</b>	Suceso; guerra.

<b>Contenido</b>	Declarativo Asertivo (imagen del momento íntimo del muerto)
<b>Objetivo</b>	Mostrar el poder de la Marina
<b>Indicadores del contenido</b>	
<b>Persuasión</b>	NO
<b>Exagerado</b>	NO
<b>Estereotipo</b>	NO
<b>Desinformación</b>	NO
<b>Amenaza</b>	SÍ
<b>Consecuencia</b>	
<b>Resultado</b>	Percepción (el muerto del pirata)
<b>Hacia los ciudadanos</b>	Favorable
<b>Hacia el Gobierno</b>	Desfavorable
<b>Hacia el pirata</b>	Desfavorable

<b>Saga</b>	Saga de la Guerra en la Cumbre
<b>Arco</b>	Arco del Marineford
<b>Episodio - Título</b>	485 - ¡Acabando el problema! ¡Barbablanca contra los Piratas de Barbanegra!

<b>Canal</b>	<i>Den Den Mushi</i>
<b>Característica</b>	Audiovisual
<b>El uso de los canales</b>	
<b>Propiedad del canal</b>	El Gobierno Mundial (La Marina)
<b>Relacionado con el Gobierno Mundial</b>	SÍ
<b>Perfil del emisor(s)</b>	Pirata (Barbablanca)
<b>Perfil del receptor(s)</b>	El Gobierno Mundial (La Marina) Piratas Otros
<b>Método</b>	Directa
<b>Tema</b>	Suceso; tesoro
<b>Contenido</b>	Declarativo
<b>Objetivo</b>	Inspirar una nueva ola del pirata
<b>Indicadores del contenido</b>	
<b>Persuasión</b>	SÍ
<b>Exagerado</b>	SÍ
<b>Estereotipo</b>	NO
<b>Desinformación</b>	NO
<b>Amenaza</b>	NO
<b>Consecuencia</b>	

<b>Resultado</b>	Percepción (la existencia del gran tesoro)
<b>Hacia los ciudadanos</b>	Desfavorable
<b>Hacia el Gobierno</b>	Desfavorable
<b>Hacia el pirata</b>	Favorable

<b>Saga</b>	Saga de la Guerra en la Cumbre
<b>Arco</b>	Arco del Marineford
<b>Episodio - Título</b>	486 - ¡El espectáculo comienza! ¡Se revela el plan maestro de Barbanegra!
<b>Canal</b>	<i>Den Den Mushi</i>
<b>Característica</b>	Audiovisual
<b>El uso de los canales</b>	
<b>Propiedad del canal</b>	El Gobierno Mundial (La Marina)
<b>Relacionado con el Gobierno Mundial</b>	SÍ
<b>Perfil del emisor(s)</b>	Pirata
<b>Perfil del receptor(s)</b>	El Gobierno Mundial (La Marina) Piratas Otros
<b>Método</b>	Directa

<b>Tema</b>	Suceso
<b>Contenido</b>	Declarativo Asertivo (imagen del momento íntimo del muerto)
<b>Objetivo</b>	Mostrar el poder y plantear el miedo por parte del pirata (Barbanegra)
<b>Indicadores del contenido</b>	
<b>Persuasión</b>	SÍ
<b>Exagerado</b>	SÍ
<b>Estereotipo</b>	SÍ
<b>Desinformación</b>	SÍ
<b>Amenaza</b>	SÍ
<b>Consecuencia</b>	
<b>Resultado</b>	Acción (ataque por parte de la Marina) Percepción (reacción del miedo)
<b>Hacia los ciudadanos</b>	Desfavorable
<b>Hacia el Gobierno</b>	Desfavorable
<b>Hacia el pirata</b>	Desfavorable

<b>Saga</b>	Saga de la Guerra en la Cumbre
<b>Arco</b>	Arco del Posguerra

<b>Episodio - Título</b>	490 - ¡Rivales poderosos! ¡Empieza una nueva era!
<b>Canal</b>	<i>Den Den Mushi</i>
<b>Característica</b>	Audiovisual
<b>El uso de los canales</b>	
<b>Propiedad del canal</b>	El Gobierno Mundial (La Marina)
<b>Relacionado con el Gobierno Mundial</b>	SÍ
<b>Perfil del emisor(s)</b>	El Gobierno Mundial (La Marina)
<b>Perfil del receptor(s)</b>	El Gobierno Mundial (La Marina) Otros
<b>Método</b>	Directa
<b>Tema</b>	Suceso; guerra.
<b>Contenido</b>	Declarativo (gana por parte de la Marina) Asertivo (descripción de los esfuerzos de la guerra)
<b>Objetivo</b>	Mostrar el poder de la Marina.
<b>Indicadores del contenido</b>	
<b>Persuasión</b>	SÍ
<b>Exagerado</b>	SÍ
<b>Estereotipo</b>	SÍ
<b>Desinformación</b>	SÍ
<b>Amenaza</b>	NO

<b>Consecuencia</b>	
<b>Resultado</b>	Acción (celebración por parte de los ciudadanos; violencia por parte de los piratas) Percepción (la victoria de la Marina)
<b>Hacia los ciudadanos</b>	Desfavorable
<b>Hacia el Gobierno</b>	Favorable
<b>Hacia el pirata</b>	Desfavorable

<b>Saga</b>	Saga de la Guerra en la Cumbre
<b>Arco</b>	Arco de Posguerra
<b>Episodio - Título</b>	490 - ¡Rivales poderosos! ¡Empieza una nueva era!
<b>Canal</b>	Periódico
<b>Característica</b>	Impreso
<b>El uso de los canales</b>	
<b>Propiedad del canal</b>	Otro
<b>Relacionado con el Gobierno Mundial</b>	Sí
<b>Perfil del emisor(s)</b>	El Gobierno Mundial (La Marina)
<b>Perfil del receptor(s)</b>	Otros
<b>Método</b>	Directa

<b>Tema</b>	Suceso; guerra.
<b>Contenido</b>	Declarativo (gana por parte de la Marina)
<b>Objetivo</b>	Mostrar el poder de la Marina
<b>Indicadores del contenido</b>	
<b>Persuasión</b>	NO
<b>Exagerado</b>	NO
<b>Estereotipo</b>	NO
<b>Desinformación</b>	SÍ
<b>Amenaza</b>	NO
<b>Consecuencia</b>	
<b>Resultado</b>	Acción (celebración; cometer delitos por parte de los piratas) Percepción (la victoria de la Marina)
<b>Hacia los ciudadanos</b>	Desfavorable
<b>Hacia el Gobierno</b>	Desfavorable
<b>Hacia el pirata</b>	Desfavorable

<b>Saga</b>	Saga de la Guerra en la Cumbre
<b>Arco</b>	Arco de 3D2Y
<b>Episodio - Título</b>	511- Un regreso inesperado! Luffy llega a Marineford

<b>Canal</b>	Periódico
<b>Característica</b>	Impreso (incluye imagen)
<b>El uso de los canales</b>	
<b>Propiedad del canal</b>	Otros
<b>Relacionado con el Gobierno Mundial</b>	SÍ
<b>Perfil del emisor(s)</b>	Otros
<b>Perfil del receptor(s)</b>	El Gobierno Mundial (La Marina)
<b>Método</b>	Directa
<b>Tema</b>	Suceso; posguerra
<b>Contenido</b>	Declarativo (noticia de la nueva acción y estado de Luffy) Asertivo (descripción e imagen de la acción de Luffy)
<b>Objetivo</b>	
<b>Indicadores del contenido</b>	
<b>Persuasión</b>	NO
<b>Exagerado</b>	NO
<b>Estereotipo</b>	NO
<b>Desinformación</b>	NO
<b>Amenaza</b>	SÍ
<b>Consecuencia</b>	

<b>Resultado</b>	Percepción (percibir información del estatuto del protagonista)
<b>Hacia los ciudadanos</b>	Favorable
<b>Hacia el Gobierno</b>	Desfavorable
<b>Hacia el pirata</b>	Favorable

<b>Saga</b>	Saga de la Guerra en la Cumbre
<b>Arco</b>	Arco de 3D2Y
<b>Episodio - Título</b>	512- Dirigido a mis camaradas - ¡La gran noticia viaja!
<b>Canal</b>	Periódico
<b>Característica</b>	Impreso (incluye imagen)
<b>El uso de los canales</b>	
<b>Propiedad del canal</b>	Otros
<b>Relacionado con el Gobierno Mundial</b>	Sí
<b>Perfil del emisor(s)</b>	Otros
<b>Perfil del receptor(s)</b>	El Gobierno Mundial (La Marina) Piratas Otros
<b>Método</b>	Directa
<b>Tema</b>	Suceso; posguerra

<b>Contenido</b>	Declarativo (noticia de la nueva acción y estado de Luffy) Asertivo (descripción e imagen de la acción de Luffy)
<b>Objetivo</b>	Transmitir mensajes a tripulación
<b>Indicadores del contenido</b>	
<b>Persuasión</b>	NO
<b>Exagerado</b>	NO
<b>Estereotipo</b>	NO
<b>Desinformación</b>	NO
<b>Amenaza</b>	NO
<b>Consecuencia</b>	
<b>Resultado</b>	Acción (promover la acción del Gobierno Mundial) Percepción (noticia)
<b>Hacia los ciudadanos</b>	Favorable
<b>Hacia el Gobierno</b>	Desfavorable
<b>Hacia el pirata</b>	Favorable

<b>Saga</b>	Saga de la Isla Gyojin
<b>Arco</b>	Arco del Regreso a Sabaody
<b>Episodio - Título</b>	520 - La gran reunión. Los falsos Piratas de Sombrero de Paja bajo amenaza

<b>Canal</b>	<i>Den Den Mushi</i>
<b>Característica</b>	Audio
<b>El uso de los canales</b>	
<b>Propiedad del canal</b>	La Marina (El Gobierno Mundial)
<b>Relacionado con el Gobierno Mundial</b>	SÍ
<b>Perfil del emisor(s)</b>	La Marina (El Gobierno Mundial)
<b>Perfil del receptor(s)</b>	Piratas Otros (ciudadanos)
<b>Método</b>	Directa
<b>Tema</b>	Delito; detención
<b>Contenido</b>	Declarativo (arrastar al pirata) Asertivo (el pasado de Brook y su colaboración con Luffy)
<b>Objetivo</b>	Mostrar el poder de la Marina
<b>Indicadores del contenido</b>	
<b>Persuasión</b>	SÍ
<b>Exagerado</b>	NO
<b>Estereotipo</b>	NO
<b>Desinformación</b>	NO
<b>Amenaza</b>	SÍ
<b>Consecuencia</b>	

<b>Resultado</b>	Acción (arrestar al pirata) Percepción (el cantante Soul King es el pirata Brook)
<b>Hacia los ciudadanos</b>	Favorable
<b>Hacia el Gobierno</b>	Favorable
<b>Hacia el pirata</b>	Desfavorable

<b>Saga</b>	Saga de la Isla Gyojin
<b>Arco</b>	Arco del Regreso a Sabaody
<b>Episodio - Título</b>	520 - La gran reunión. Los falsos Piratas de Sombrero de Paja bajo amenaza
<b>Canal</b>	Recompensa
<b>Característica</b>	Impreso (incluye imagen)
<b>El uso de los canales</b>	
<b>Propiedad del canal</b>	La Marina (El Gobierno Mundial)
<b>Relacionado con el Gobierno Mundial</b>	SÍ
<b>Perfil del emisor(s)</b>	La Marina (El Gobierno Mundial)
<b>Perfil del receptor(s)</b>	Piratas Otros (ciudadanos)
<b>Método</b>	Directa

<b>Tema</b>	Delito; detención
<b>Contenido</b>	Declarativo (arrastar al pirata) Asertivo (el pasado de Brook y su colaboración con Luffy)
<b>Objetivo</b>	Identificar como pirata
<b>Indicadores del contenido</b>	
<b>Persuasión</b>	SÍ
<b>Exagerado</b>	NO
<b>Estereotipo</b>	NO
<b>Desinformación</b>	NO
<b>Amenaza</b>	SÍ
<b>Consecuencia</b>	
<b>Resultado</b>	Acción (arrestar al pirata) Percepción (el cantante Soul King es el pirata Brook)
<b>Hacia los ciudadanos</b>	Favorable
<b>Hacia el Gobierno</b>	Favorable
<b>Hacia el pirata</b>	Desfavorable

<b>Saga</b>	Saga de la Isla Gyojin
<b>Arco</b>	Arco de la Isla Gyojin

<b>Episodio - Título</b>	548 - ¡El reino tiembla! ¡La orden de ejecución de Neptune!
<b>Canal</b>	<i>Den Den Mushi</i>
<b>Característica</b>	Audiovisual
<b>El uso de los canales</b>	
<b>Propiedad del canal</b>	Otros (la autoridad local)
<b>Relacionado con el Gobierno Mundial</b>	SÍ
<b>Perfil del emisor(s)</b>	Piratas
<b>Perfil del receptor(s)</b>	Piratas Otros
<b>Método</b>	Directa
<b>Tema</b>	Guerra
<b>Contenido</b>	Directivo Declarativo (rebelión tras guerra y ejecución) Asertivo Comisivo
<b>Objetivo</b>	Mostrar el poder de nueva autoridad e ideología del odio hacia los seres humanos
<b>Indicadores del contenido</b>	
<b>Persuasión</b>	SÍ
<b>Exagerado</b>	SÍ
<b>Estereotipo</b>	SÍ

<b>Desinformación</b>	SÍ
<b>Amenaza</b>	SÍ
<b>Consecuencia</b>	
<b>Resultado</b>	Acción (atacar por parte de los piratas) Percepción (miedo de los ciudadanos; recibir información sobre el rey y la rebelión hacia él)
<b>Hacia los ciudadanos</b>	Desfavorable
<b>Hacia el Gobierno</b>	Desfavorable
<b>Hacia el pirata</b>	Desfavorable

<b>Saga</b>	Saga de la Isla Gyojin
<b>Arco</b>	Arco de la Isla Gyojin
<b>Episodio - Título</b>	548 - ¡El reino tiembla! ¡La orden de ejecución de Neptune!
<b>Canal</b>	Poneglyph
<b>Característica</b>	Escrito
<b>El uso de los canales</b>	
<b>Propiedad del canal</b>	Otros
<b>Relacionado con el Gobierno Mundial</b>	NO
<b>Perfil del emisor(s)</b>	Otros

<b>Perfil del receptor(s)</b>	Pirata Otros
<b>Método</b>	Directa
<b>Tema</b>	Suceso
<b>Contenido</b>	Expresivo
<b>Objetivo</b>	
<b>Indicadores del contenido</b>	
<b>Persuasión</b>	NO
<b>Exagerado</b>	NO
<b>Estereotipo</b>	NO
<b>Desinformación</b>	NO
<b>Amenaza</b>	NO
<b>Consecuencia</b>	
<b>Resultado</b>	Percepción (la existencia de otro tipo de Poneglyph)
<b>Hacia los ciudadanos</b>	Favorable
<b>Hacia el Gobierno</b>	Desfavorable
<b>Hacia el pirata</b>	Favorable

<b>Saga</b>	Saga de la Isla Gyojin
-------------	------------------------

<b>Arco</b>	Arco de la Isla Gyojin
<b>Episodio - Título</b>	571- ¡La amante de los dulces! La Emperatriz Pirata, Big Mom.
<b>Canal</b>	Den Den Mushi
<b>Característica</b>	Audio
<b>El uso de los canales</b>	
<b>Propiedad del canal</b>	Piratas
<b>Relacionado con el Gobierno Mundial</b>	NO
<b>Perfil del emisor(s)</b>	Piratas
<b>Perfil del receptor(s)</b>	Piratas Otros
<b>Método</b>	Directa
<b>Tema</b>	Suceso, tribución
<b>Contenido</b>	Directivo Declarativo Asertivo Comisivo
<b>Objetivo</b>	Establecer el estatuto de ser enemigo entre piratas.
<b>Indicadores del contenido</b>	
<b>Persuasión</b>	SÍ
<b>Exagerado</b>	SÍ
<b>Estereotipo</b>	NO

<b>Desinformación</b>	NO
<b>Amenaza</b>	SÍ
<b>Consecuencia</b>	
<b>Resultado</b>	Percepción (conversación entre piratas)
<b>Hacia los ciudadanos</b>	Desfavorable
<b>Hacia el Gobierno</b>	Desfavorable
<b>Hacia el pirata</b>	Favorable

<b>Saga</b>	Saga de Dressrosa
<b>Arco</b>	Arco del Punk Hazard
<b>Episodio - Título</b>	579 - ¡Anclando! La isla en llamas, Punk Hazard
<b>Canal</b>	Den Den Mushi
<b>Característica</b>	Audio
<b>El uso de los canales</b>	
<b>Propiedad del canal</b>	Piratas
<b>Relacionado con el Gobierno Mundial</b>	NO
<b>Perfil del emisor(s)</b>	Otros
<b>Perfil del receptor(s)</b>	Piratas

<b>Método</b>	Directa
<b>Tema</b>	Suceso
<b>Contenido</b>	Directivo Expresivo (pide ayuda)
<b>Objetivo</b>	Introducir nueva isla
<b>Indicadores del contenido</b>	
<b>Persuasión</b>	SÍ
<b>Exagerado</b>	SÍ
<b>Estereotipo</b>	NO
<b>Desinformación</b>	NO
<b>Amenaza</b>	NO
<b>Consecuencia</b>	
<b>Resultado</b>	Acción (el protagonista viene a la nueva isla) Percepción (nuevo destino es peligroso)
<b>Hacia los ciudadanos</b>	Favorable
<b>Hacia el Gobierno</b>	Desfavorable
<b>Hacia el pirata</b>	Favorable

<b>Saga</b>	Saga de Dressrosa
-------------	-------------------

<b>Arco</b>	Arco del Punk Hazard
<b>Episodio - Título</b>	579 - ¡Anclando! La isla en llamas, Punk Hazard
<b>Canal</b>	Den Den Mushi
<b>Característica</b>	Audio
<b>El uso de los canales</b>	
<b>Propiedad del canal</b>	La Marina (El Gobierno Mundial)
<b>Relacionado con el Gobierno Mundial</b>	SÍ
<b>Perfil del emisor(s)</b>	Otros Piratas
<b>Perfil del receptor(s)</b>	La Marina
<b>Método</b>	Directa
<b>Tema</b>	Suceso
<b>Contenido</b>	Directivo Expresivo (pide ayuda)
<b>Objetivo</b>	Espía
<b>Indicadores del contenido</b>	
<b>Persuasión</b>	SÍ
<b>Exagerado</b>	SÍ
<b>Estereotipo</b>	NO
<b>Desinformación</b>	NO

<b>Amenaza</b>	NO
<b>Consecuencia</b>	
<b>Resultado</b>	Acción (La Marina persigue la tripulación) Percepción (nueva actividad del pirata)
<b>Hacia los ciudadanos</b>	Favorable
<b>Hacia el Gobierno</b>	Favorable
<b>Hacia el pirata</b>	Desfavorable

<b>Saga</b>	Saga de Dressrosa
<b>Arco</b>	Arco del Punk Hazard
<b>Episodio - Título</b>	600- ¡Salven a los niños! ¡Las manos malvadas del jefe se acercan!
<b>Canal</b>	Den Den Mushi
<b>Característica</b>	Audiovisual
<b>El uso de los canales</b>	
<b>Propiedad del canal</b>	Piratas
<b>Relacionado con el Gobierno Mundial</b>	SÍ
<b>Perfil del emisor(s)</b>	Piratas
<b>Perfil del receptor(s)</b>	La Marina

	Piratas Otros (Agentes de bajo mundo)
<b>Método</b>	Directa
<b>Tema</b>	Experimenta; suceso
<b>Contenido</b>	Directivo
<b>Objetivo</b>	Mostrar el poder y capacidad del científico
<b>Indicadores del contenido</b>	
<b>Persuasión</b>	SÍ
<b>Exagerado</b>	SÍ
<b>Estereotipo</b>	NO
<b>Desinformación</b>	NO
<b>Amenaza</b>	SÍ
<b>Consecuencia</b>	
<b>Resultado</b>	Percepción (la nueva arma biológica)
<b>Hacia los ciudadanos</b>	Desfavorable
<b>Hacia el Gobierno</b>	Desfavorable
<b>Hacia el pirata</b>	Desfavorable

<b>Saga</b>	Saga de Dressrosa
-------------	-------------------

<b>Arco</b>	Arco del Punk Hazard
<b>Episodio - Título</b>	601- <b>Agitando el Nuevo Mundo. El experimento de pesadilla de Caesar.</b>
<b>Canal</b>	Den Den Mushi
<b>Característica</b>	Audiovisual
<b>El uso de los canales</b>	
<b>Propiedad del canal</b>	Piratas
<b>Relacionado con el Gobierno Mundial</b>	SÍ
<b>Perfil del emisor(s)</b>	Piratas
<b>Perfil del receptor(s)</b>	La Marina Piratas Otros (Agentes de bajo mundo)
<b>Método</b>	Directa
<b>Tema</b>	Experimenta; suceso
<b>Contenido</b>	Declarativo Directivo
<b>Objetivo</b>	Mostrar el poder y capacidad del científico
<b>Indicadores del contenido</b>	
<b>Persuasión</b>	SÍ
<b>Exagerado</b>	SÍ
<b>Estereotipo</b>	SÍ

<b>Desinformación</b>	SÍ
<b>Amenaza</b>	SÍ
<b>Consecuencia</b>	
<b>Resultado</b>	Percepción (la nueva arma biológica)
<b>Hacia los ciudadanos</b>	Desfavorable
<b>Hacia el Gobierno</b>	Desfavorable
<b>Hacia el pirata</b>	Desfavorable

<b>Saga</b>	Saga de Dressrosa
<b>Arco</b>	Arco del Punk Hazard
<b>Episodio - Título</b>	616- ¡Impactante conclusión! ¡Smoker VS. Vergo!
<b>Canal</b>	Den Den Mushi
<b>Característica</b>	Audio
<b>El uso de los canales</b>	
<b>Propiedad del canal</b>	Piratas
<b>Relacionado con el Gobierno Mundial</b>	SÍ
<b>Perfil del emisor(s)</b>	Piratas
<b>Perfil del receptor(s)</b>	La Marina

	Piratas
<b>Método</b>	Directa
<b>Tema</b>	Suceso
<b>Contenido</b>	Declarativo
<b>Objetivo</b>	
<b>Indicadores del contenido</b>	
<b>Persuasión</b>	SÍ
<b>Exagerado</b>	SÍ
<b>Estereotipo</b>	NO
<b>Desinformación</b>	NO
<b>Amenaza</b>	SÍ
<b>Consecuencia</b>	
<b>Resultado</b>	Acción (confrontación con el súbdito del Señor de la Guerra)
<b>Hacia los ciudadanos</b>	Desfavorable
<b>Hacia el Gobierno</b>	Desfavorable
<b>Hacia el pirata</b>	Favorable

<b>Saga</b>	Saga de Dressrosa
<b>Arco</b>	Arco del Punk Hazard

<b>Episodio - Título</b>	623- <b>Hora de la amarga despedida. Partiendo de Punk Hazard</b>
<b>Canal</b>	Den Den Mushi
<b>Característica</b>	Audio
<b>El uso de los canales</b>	
<b>Propiedad del canal</b>	Piratas
<b>Relacionado con el Gobierno Mundial</b>	SÍ
<b>Perfil del emisor(s)</b>	Piratas
<b>Perfil del receptor(s)</b>	Piratas
<b>Método</b>	Directa
<b>Tema</b>	Suceso
<b>Contenido</b>	Declarativo
<b>Objetivo</b>	Eliminar otro pirata
<b>Indicadores del contenido</b>	
<b>Persuasión</b>	SÍ
<b>Exagerado</b>	SÍ
<b>Estereotipo</b>	NO
<b>Desinformación</b>	NO
<b>Amenaza</b>	SÍ

<b>Consecuencia</b>	
<b>Resultado</b>	Percepción (negocio entre piratas)
<b>Hacia los ciudadanos</b>	Desfavorable
<b>Hacia el Gobierno</b>	Desfavorable
<b>Hacia el pirata</b>	Favorable

<b>Saga</b>	Saga de Dressrosa
<b>Arco</b>	Arco de Dressrosa
<b>Episodio - Título</b>	629- ¡Impactante! Una noticia que estremece al Nuevo Mundo
<b>Canal</b>	Periódico
<b>Característica</b>	Impreso (incluye imagen)
<b>El uso de los canales</b>	
<b>Propiedad del canal</b>	Otros
<b>Relacionado con el Gobierno Mundial</b>	SÍ
<b>Perfil del emisor(s)</b>	El Gobierno Mundial (La Marina)
<b>Perfil del receptor(s)</b>	La Marina (El Gobierno Mundial) Piratas Otros
<b>Método</b>	Directa

<b>Tema</b>	Suceso; renuncia
<b>Contenido</b>	Declarativo
<b>Objetivo</b>	
<b>Indicadores del contenido</b>	
<b>Persuasión</b>	NO
<b>Exagerado</b>	NO
<b>Estereotipo</b>	NO
<b>Desinformación</b>	NO
<b>Amenaza</b>	NO
<b>Consecuencia</b>	
<b>Resultado</b>	Percepción (reacción por parte de ciudadanos y La Marina)
<b>Hacia los ciudadanos</b>	Desfavorable
<b>Hacia el Gobierno</b>	Desfavorable
<b>Hacia el pirata</b>	Favorable

<b>Saga</b>	Saga de Dressrosa
<b>Arco</b>	Arco del Punk Hazard
<b>Episodio - Título</b>	629- ¡Impactante! Una noticia que estremece al Nuevo Mundo
<b>Canal</b>	Den Den Mushi

<b>Característica</b>	Audio
<b>El uso de los canales</b>	
<b>Propiedad del canal</b>	Piratas
<b>Relacionado con el Gobierno Mundial</b>	SÍ
<b>Perfil del emisor(s)</b>	Piratas
<b>Perfil del receptor(s)</b>	Piratas
<b>Método</b>	Directa
<b>Tema</b>	Suceso
<b>Contenido</b>	Declarativo Directivo (Doflamingo dijo a Luffy que él tuvo algo que Luffy quiere) Expresivo
<b>Objetivo</b>	Confirmar condición de chantaje
<b>Indicadores del contenido</b>	
<b>Persuasión</b>	SÍ
<b>Exagerado</b>	SÍ
<b>Estereotipo</b>	NO
<b>Desinformación</b>	NO
<b>Amenaza</b>	SÍ
<b>Consecuencia</b>	

<b>Resultado</b>	Acción (el protagonista viene a la nueva isla) Percepción (negocio entre piratas)
<b>Hacia los ciudadanos</b>	Desfavorable
<b>Hacia el Gobierno</b>	Desfavorable
<b>Hacia el pirata</b>	Favorable

<b>Saga</b>	Saga de Dressrosa
<b>Arco</b>	Arco de Dressrosa
<b>Episodio - Título</b>	632- Peligroso amor. Violet, la bailarina
<b>Canal</b>	Den Den Mushi
<b>Característica</b>	Audiovisual
<b>El uso de los canales</b>	
<b>Propiedad del canal</b>	Piratas
<b>Relacionado con el Gobierno Mundial</b>	SÍ
<b>Perfil del emisor(s)</b>	Otros
<b>Perfil del receptor(s)</b>	El Gobierno Mundial (La Marina) Piratas Otros
<b>Método</b>	Directa

<b>Tema</b>	Suceso; batalla; <i>livestream</i>
<b>Contenido</b>	Directivo Asertivo
<b>Objetivo</b>	
<b>Indicadores del contenido</b>	
<b>Persuasión</b>	SÍ
<b>Exagerado</b>	SÍ
<b>Estereotipo</b>	NO
<b>Desinformación</b>	NO
<b>Amenaza</b>	NO
<b>Consecuencia</b>	
<b>Resultado</b>	Percepción (acontecimientos en directo dentro de la Corrida)
<b>Hacia los ciudadanos</b>	Favorable
<b>Hacia el Gobierno</b>	Favorable
<b>Hacia el pirata</b>	Favorable

<b>Saga</b>	Saga de Dressrosa
<b>Arco</b>	Arco de Dressrosa
<b>Episodio - Título</b>	642- El engaño del Siglo. Doflamingo se moviliza

<b>Canal</b>	Periódico
<b>Característica</b>	Impreso (incluye imagen)
<b>El uso de los canales</b>	
<b>Propiedad del canal</b>	Otros
<b>Relacionado con el Gobierno Mundial</b>	SÍ
<b>Perfil del emisor(s)</b>	El Gobierno Mundial (La Marina)
<b>Perfil del receptor(s)</b>	Otros (ciudadanos)
<b>Método</b>	Indirecta
<b>Tema</b>	Suceso; renuncia
<b>Contenido</b>	Declarativo Directivo
<b>Objetivo</b>	Engañar a los protagonistas
<b>Indicadores del contenido</b>	
<b>Persuasión</b>	SÍ
<b>Exagerado</b>	SÍ
<b>Estereotipo</b>	NO
<b>Desinformación</b>	SÍ
<b>Amenaza</b>	NO
<b>Consecuencia</b>	

<b>Resultado</b>	Acción (confrontar) Percepción (la trampa del Gobierno Mundial y el pirata hacia los protagonistas)
<b>Hacia los ciudadanos</b>	Desfavorable
<b>Hacia el Gobierno</b>	Favorable
<b>Hacia el pirata</b>	Desfavorable

<b>Saga</b>	Saga de Dressrosa
<b>Arco</b>	Arco de Dressrosa
<b>Episodio - Título</b>	681- El hombre de los 500 millones. ¡El objetivo es Usoland!
<b>Canal</b>	Den Den Mushi
<b>Característica</b>	Audiovisual
<b>El uso de los canales</b>	
<b>Propiedad del canal</b>	Piratas
<b>Relacionado con el Gobierno Mundial</b>	SÍ
<b>Perfil del emisor(s)</b>	Piratas
<b>Perfil del receptor(s)</b>	El Gobierno Mundial (La Marina) Piratas Otros (ciudadanos)
<b>Método</b>	Directa

<b>Tema</b>	Suceso; guerra
<b>Contenido</b>	Declarativo Directivo Asertivo
<b>Objetivo</b>	Eliminar a los enemigos
<b>Indicadores del contenido</b>	
<b>Persuasión</b>	SÍ
<b>Exagerado</b>	SÍ
<b>Estereotipo</b>	SÍ
<b>Desinformación</b>	SÍ
<b>Amenaza</b>	SÍ
<b>Consecuencia</b>	
<b>Resultado</b>	Acción (confrontar) Percepción (información y recompensa para cada objetivo)
<b>Hacia los ciudadanos</b>	Desfavorable
<b>Hacia el Gobierno</b>	Desfavorable
<b>Hacia el pirata</b>	Desfavorable

<b>Saga</b>	Saga de Dressrosa
<b>Arco</b>	Arco de Dressrosa

<b>Episodio - Título</b>	727- Un gran contraataque. El despertar de Doflamingo
<b>Canal</b>	Den Den Mushi
<b>Característica</b>	Audio
<b>El uso de los canales</b>	
<b>Propiedad del canal</b>	Piratas
<b>Relacionado con el Gobierno Mundial</b>	SÍ
<b>Perfil del emisor(s)</b>	Otros (el rey anterior de Dressrosa)
<b>Perfil del receptor(s)</b>	El Gobierno Mundial (La Marina) Piratas Otros (ciudadanos)
<b>Método</b>	Directa
<b>Tema</b>	Suceso; guerra
<b>Contenido</b>	Declarativo (el rey presente es enemigo) Directivo (sobrevivir) Asertivo (descripción de la historia)
<b>Objetivo</b>	Mantener la esperanza de los ciudadanos
<b>Indicadores del contenido</b>	
<b>Persuasión</b>	SÍ
<b>Exagerado</b>	SÍ
<b>Estereotipo</b>	NO
<b>Desinformación</b>	NO

<b>Amenaza</b>	NO
<b>Consecuencia</b>	
<b>Resultado</b>	Acción (los ciudadanos corren) Percepción (tener esperanza)
<b>Hacia los ciudadanos</b>	Favorable
<b>Hacia el Gobierno</b>	Favorable
<b>Hacia el pirata</b>	Favorable

<b>Saga</b>	Saga de Dressrosa
<b>Arco</b>	Arco de Dressrosa
<b>Episodio - Título</b>	732- La vida o la muerte. ¡El comienzo de la cuenta atrás!
<b>Canal</b>	Den Den Mushi
<b>Característica</b>	Audio
<b>El uso de los canales</b>	
<b>Propiedad del canal</b>	Piratas
<b>Relacionado con el Gobierno Mundial</b>	SÍ
<b>Perfil del emisor(s)</b>	Otros
<b>Perfil del receptor(s)</b>	El Gobierno Mundial (La Marina) Piratas

	Otros (ciudadano)
<b>Método</b>	Directa
<b>Tema</b>	Suceso; guerra
<b>Contenido</b>	Declarativo Directivo (llamar el nombre del gladiador) Asertivo (descripción de la batalla del gladiador)
<b>Objetivo</b>	Mantener la esperanza de los ciudadanos
<b>Indicadores del contenido</b>	
<b>Persuasión</b>	SÍ
<b>Exagerado</b>	SÍ
<b>Estereotipo</b>	SÍ
<b>Desinformación</b>	NO
<b>Amenaza</b>	NO
<b>Consecuencia</b>	
<b>Resultado</b>	Acción (los ciudadanos gritan el nombre del protagonista; Doflamingo intentó asesinar el anunciante) Percepción (mantener esperanza)
<b>Hacia los ciudadanos</b>	Favorable
<b>Hacia el Gobierno</b>	Favorable
<b>Hacia el pirata</b>	Favorable

<b>Saga</b>	Saga de Dressrosa
<b>Arco</b>	Arco de Dressrosa
<b>Episodio - Título</b>	734- ¡Libertad! ¡Dressrosa se levanta!
<b>Canal</b>	Den Den Mushi
<b>Característica</b>	Audio
<b>El uso de los canales</b>	
<b>Propiedad del canal</b>	Piratas
<b>Relacionado con el Gobierno Mundial</b>	SÍ
<b>Perfil del emisor(s)</b>	Otros
<b>Perfil del receptor(s)</b>	El Gobierno Mundial (La Marina) Piratas Otros (ciudadanos)
<b>Método</b>	Directa
<b>Tema</b>	Suceso; guerra
<b>Contenido</b>	Declarativo
<b>Objetivo</b>	Declarar la emancipación
<b>Indicadores del contenido</b>	
<b>Persuasión</b>	SÍ
<b>Exagerado</b>	SÍ

<b>Estereotipo</b>	NO
<b>Desinformación</b>	NO
<b>Amenaza</b>	NO
<b>Consecuencia</b>	
<b>Resultado</b>	Acción (celebración) Percepción (información de la victoria)
<b>Hacia los ciudadanos</b>	Favorable
<b>Hacia el Gobierno</b>	Favorable
<b>Hacia el pirata</b>	Favorable

<b>Saga</b>	Saga de Dressrosa
<b>Arco</b>	Arco de Dressrosa
<b>Episodio - Título</b>	735- ¡Sin piedad! ¡La sorprendente decisión del Almirante Fujitora!
<b>Canal</b>	Den Den Mushi
<b>Característica</b>	Audiovisual
<b>El uso de los canales</b>	
<b>Propiedad del canal</b>	El Gobierno Mundial (La Marina)
<b>Relacionado con el Gobierno Mundial</b>	SÍ

<b>Perfil del emisor(s)</b>	El Gobierno Mundial (La Marina)
<b>Perfil del receptor(s)</b>	El Gobierno Mundial (La Marina) Otros (ciudadanos)
<b>Método</b>	Directa
<b>Tema</b>	Suceso; guerra
<b>Contenido</b>	Expresivo (pedir disculparse) Asertivo (descripción del acontecimiento)
<b>Objetivo</b>	Impulsar la abolición del sistema de Siete Señor de Guerras del Mar
<b>Indicadores del contenido</b>	
<b>Persuasión</b>	SÍ
<b>Exagerado</b>	SÍ
<b>Estereotipo</b>	NO
<b>Desinformación</b>	NO
<b>Amenaza</b>	NO
<b>Consecuencia</b>	
<b>Resultado</b>	Acción (difundir noticia) Percepción (la verdad del acontecimiento en Dressrosa; el fracaso en el sistema de los Siete Señores de Guerras del Mar)
<b>Hacia los ciudadanos</b>	Favorable
<b>Hacia el Gobierno</b>	Favorable
<b>Hacia el pirata</b>	Favorable

<b>Saga</b>	Saga de Dressrosa
<b>Arco</b>	Arco de Dressrosa
<b>Episodio - Título</b>	736- Enviando una onda de choque. ¡La Peor Generación actúa!
<b>Canal</b>	Periódico
<b>Característica</b>	Impreso (incluye imagen)
<b>El uso de los canales</b>	
<b>Propiedad del canal</b>	Otros
<b>Relacionado con el Gobierno Mundial</b>	SÍ
<b>Perfil del emisor(s)</b>	El Gobierno Mundial (La Marina)
<b>Perfil del receptor(s)</b>	El Gobierno Mundial (La Marina) Piratas Otros (ciudadanos)
<b>Método</b>	Directa
<b>Tema</b>	Suceso; guerra
<b>Contenido</b>	Asertivo (el resultado de la batalla)
<b>Objetivo</b>	
<b>Indicadores del contenido</b>	
<b>Persuasión</b>	NO

<b>Exagerado</b>	NO
<b>Estereotipo</b>	SÍ
<b>Desinformación</b>	NO
<b>Amenaza</b>	SÍ
<b>Consecuencia</b>	
<b>Resultado</b>	Acción (expulsar un almirante; colapso de las cadenas de negocios de armas) Percepción (el acontecimiento en Dressrosa)
<b>Hacia los ciudadanos</b>	Favorable
<b>Hacia el Gobierno</b>	Desfavorable
<b>Hacia el pirata</b>	Favorable

<b>Saga</b>	Saga de Dressrosa
<b>Arco</b>	Arco de Dressrosa
<b>Episodio - Título</b>	746- Choque de los más poderosos. Los feroces monstruos del Nuevo Mundo
<b>Canal</b>	Recompensa
<b>Característica</b>	Impreso (incluye imagen)
<b>El uso de los canales</b>	
<b>Propiedad del canal</b>	El Gobierno Mundial (La Marina)

<b>Relacionado con el Gobierno Mundial</b>	SÍ
<b>Perfil del emisor(s)</b>	Piratas
<b>Perfil del receptor(s)</b>	Piratas
<b>Método</b>	Directa
<b>Tema</b>	Suceso; guerra
<b>Contenido</b>	Asertivo (información del piratas)
<b>Objetivo</b>	Reevaluar la amenaza de los piratas Buscar al personaje (el caso del cambio de la descripción de Sanji)
<b>Indicadores del contenido</b>	
<b>Persuasión</b>	SÍ
<b>Exagerado</b>	SÍ
<b>Estereotipo</b>	SÍ
<b>Desinformación</b>	SÍ
<b>Amenaza</b>	SÍ
<b>Consecuencia</b>	
<b>Resultado</b>	Percepción (nueva recompensa; cambio en la descripción de un miembro de la tripulación)
<b>Hacia los ciudadanos</b>	Desfavorable
<b>Hacia el Gobierno</b>	Favorable

<b>Hacia el pirata</b>	Desfavorable
------------------------	--------------

<b>Saga</b>	Saga de Whole Cake Island
<b>Arco</b>	Arco de Zou
<b>Episodio - Título</b>	755 - ¡Garchú! ¡Los Piratas de Sombrero de Paja se reúnen!
<b>Canal</b>	Periódico
<b>Característica</b>	Impreso
<b>El uso de los canales</b>	
<b>Propiedad del canal</b>	Otros
<b>Relacionado con el Gobierno Mundial</b>	NO
<b>Perfil del emisor(s)</b>	La Marina (el Gobierno Mundial)
<b>Perfil del receptor(s)</b>	Otros Piratas
<b>Método</b>	Indirecta
<b>Tema</b>	Suceso
<b>Contenido</b>	Asertivo
<b>Objetivo</b>	Introducir a nuevo personaje
<b>Indicadores del contenido</b>	

<b>Persuasión</b>	NO
<b>Exagerado</b>	NO
<b>Estereotipo</b>	NO
<b>Desinformación</b>	SÍ
<b>Amenaza</b>	NO
<b>Consecuencia</b>	
<b>Resultado</b>	Percepción (el terror de Jack)
<b>Hacia los ciudadanos</b>	Desfavorable
<b>Hacia el Gobierno</b>	Desfavorable
<b>Hacia el pirata</b>	Desfavorable

<b>Saga</b>	Saga de Whole Cake Island
<b>Arco</b>	Arco de Zou
<b>Episodio - Título</b>	768 - ¡La tercera parte! ¡Raizo el de la Niebla, el ninja, aparece!
<b>Canal</b>	Periódico
<b>Característica</b>	Impreso
<b>El uso de los canales</b>	
<b>Propiedad del canal</b>	Otros

<b>Relacionado con el Gobierno Mundial</b>	NO
<b>Perfil del emisor(s)</b>	La Marina (el Gobierno Mundial)
<b>Perfil del receptor(s)</b>	Piratas
<b>Método</b>	Directa
<b>Tema</b>	Suceso
<b>Contenido</b>	Asertivo
<b>Objetivo</b>	Introducir a nuevo personaje
<b>Indicadores del contenido</b>	
<b>Persuasión</b>	NO
<b>Exagerado</b>	NO
<b>Estereotipo</b>	NO
<b>Desinformación</b>	SÍ
<b>Amenaza</b>	NO
<b>Consecuencia</b>	
<b>Resultado</b>	Acción (Jake enfadado)
<b>Hacia los ciudadanos</b>	Desfavorable
<b>Hacia el Gobierno</b>	Desfavorable
<b>Hacia el pirata</b>	Desfavorable

<b>Saga</b>	Saga de Whole Cake Island
<b>Arco</b>	Arco de Zou
<b>Episodio - Título</b>	769 - Una piedra roja. ¡La guía al One Piece!
<b>Canal</b>	Poneglyph
<b>Característica</b>	Escrito
<b>El uso de los canales</b>	
<b>Propiedad del canal</b>	Otros
<b>Relacionado con el Gobierno Mundial</b>	NO
<b>Perfil del emisor(s)</b>	Piratas
<b>Perfil del receptor(s)</b>	Piratas
<b>Método</b>	Directa
<b>Tema</b>	Guía
<b>Contenido</b>	Asertivo
<b>Objetivo</b>	Historia y función de Poneglyph
<b>Indicadores del contenido</b>	
<b>Persuasión</b>	NO
<b>Exagerado</b>	NO
<b>Estereotipo</b>	NO

<b>Desinformación</b>	NO
<b>Amenaza</b>	NO
<b>Consecuencia</b>	
<b>Resultado</b>	Percepción (nueva información sobre Poneglyph y el tesoro)
<b>Hacia los ciudadanos</b>	Favorable
<b>Hacia el Gobierno</b>	Desfavorable
<b>Hacia el pirata</b>	Favorable

<b>Saga</b>	Saga de Whole Cake Island
<b>Arco</b>	Arco de Zou
<b>Episodio - Título</b>	779 - Kaido regresa - ¡La peor generación amenazada!
<b>Canal</b>	Periódico
<b>Característica</b>	Impreso (incluye imagen)
<b>El uso de los canales</b>	
<b>Propiedad del canal</b>	Otros
<b>Relacionado con el Gobierno Mundial</b>	SÍ
<b>Perfil del emisor(s)</b>	La Marina (el Gobierno Mundial)
<b>Perfil del receptor(s)</b>	La Marina (el Gobierno Mundial)

	Piratas
<b>Método</b>	Directa
<b>Tema</b>	Suceso
<b>Contenido</b>	Asertivo
<b>Objetivo</b>	Introducir el Ejército Revolucionario
<b>Indicadores del contenido</b>	
<b>Persuasión</b>	NO
<b>Exagerado</b>	NO
<b>Estereotipo</b>	NO
<b>Desinformación</b>	NO
<b>Amenaza</b>	NO
<b>Consecuencia</b>	
<b>Resultado</b>	Percepción (información sobre el ataque al Cuartel General del Ejército Revolucionario)
<b>Hacia los ciudadanos</b>	Desfavorable
<b>Hacia el Gobierno</b>	Favorable
<b>Hacia el pirata</b>	Desfavorable

<b>Saga</b>	Saga de Whole Cake Island
-------------	---------------------------

<b>Arco</b>	Arco de Whole Cake Island
<b>Episodio - Título</b>	783 - El regreso a casa de Sanji ¡Al territorio de Big Mom!
<b>Canal</b>	Periódicos
<b>Característica</b>	Impreso (incluye imagen)
<b>El uso de los canales</b>	
<b>Propiedad del canal</b>	Otros
<b>Relacionado con el Gobierno Mundial</b>	SÍ
<b>Perfil del emisor(s)</b>	El Gobierno Mundial (La Marina)
<b>Perfil del receptor(s)</b>	Otros (ciudadanos) Piratas
<b>Método</b>	Indirecta
<b>Tema</b>	Historieta
<b>Contenido</b>	Asertivo
<b>Objetivo</b>	Propaganda de la Marina
<b>Indicadores del contenido</b>	
<b>Persuasión</b>	SÍ
<b>Exagerado</b>	SÍ
<b>Estereotipo</b>	SÍ
<b>Desinformación</b>	NO

<b>Amenaza</b>	NO
<b>Consecuencia</b>	
<b>Resultado</b>	Percepción (historieta de héroe de La Marina)
<b>Hacia los ciudadanos</b>	Favorable
<b>Hacia el Gobierno</b>	Favorable
<b>Hacia el pirata</b>	Desfavorable

<b>Saga</b>	Saga de Whole Cake Island
<b>Arco</b>	Arco de Whole Cake Island
<b>Episodio - Título</b>	795 - Una gran ambición - Big Mom y Caesar
<b>Canal</b>	Periódico
<b>Característica</b>	Impreso (incluye imagen)
<b>El uso de los canales</b>	
<b>Propiedad del canal</b>	Piratas (Big Mom)
<b>Relacionado con el Gobierno Mundial</b>	NO
<b>Perfil del emisor(s)</b>	Piratas (Big Mom)
<b>Perfil del receptor(s)</b>	Otros (ciudadanos) Piratas

<b>Método</b>	Directa
<b>Tema</b>	Suceso
<b>Contenido</b>	Asertivo
<b>Objetivo</b>	Reintroducir Jinbei
<b>Indicadores del contenido</b>	
<b>Persuasión</b>	NO
<b>Exagerado</b>	NO
<b>Estereotipo</b>	NO
<b>Desinformación</b>	NO
<b>Amenaza</b>	NO
<b>Consecuencia</b>	
<b>Resultado</b>	Percepción (información sobre actividad de Jinbei)
<b>Hacia los ciudadanos</b>	Favorable
<b>Hacia el Gobierno</b>	Desfavorable
<b>Hacia el pirata</b>	Desfavorable

<b>Saga</b>	Saga de Whole Cake Island
<b>Arco</b>	Arco de Whole Cake Island
<b>Episodio - Título</b>	795 - Una gran ambición - Big Mom y Caesar

<b>Canal</b>	Recompensa
<b>Característica</b>	Impreso (incluye imagen)
<b>El uso de los canales</b>	
<b>Propiedad del canal</b>	La Marina (el Gobierno Mundial)
<b>Relacionado con el Gobierno Mundial</b>	SÍ
<b>Perfil del emisor(s)</b>	La Marina (el Gobierno Mundial)
<b>Perfil del receptor(s)</b>	La Marina (el Gobierno Mundial) Otros (ciudadanos) Piratas
<b>Método</b>	Directa
<b>Tema</b>	Perfil
<b>Contenido</b>	Asertivo
<b>Objetivo</b>	Identificar piratas infiltrados en el territorio
<b>Indicadores del contenido</b>	
<b>Persuasión</b>	SÍ
<b>Exagerado</b>	NO
<b>Estereotipo</b>	NO
<b>Desinformación</b>	NO
<b>Amenaza</b>	NO
<b>Consecuencia</b>	

<b>Resultado</b>	Acción (buscar a piratas infiltrados en el territorio) Percepción (la identidad de los infiltrados)
<b>Hacia los ciudadanos</b>	Favorable
<b>Hacia el Gobierno</b>	Desfavorable
<b>Hacia el pirata</b>	Desfavorable

<b>Saga</b>	Saga de Whole Cake Island
<b>Arco</b>	Arco de Whole Cake Island
<b>Episodio - Título</b>	878 -¡El mundo está aturdido! ¡El quinto emperador del mar emerge!
<b>Canal</b>	Periódicos
<b>Característica</b>	Impreso (incluye imagen)
<b>El uso de los canales</b>	
<b>Propiedad del canal</b>	Otros
<b>Relacionado con el Gobierno Mundial</b>	Sí
<b>Perfil del emisor(s)</b>	Otros
<b>Perfil del receptor(s)</b>	El Gobierno Mundial (La Marina) Piratas Otros (ciudadanos)
<b>Método</b>	Directa

<b>Tema</b>	Guerra; pirata
<b>Contenido</b>	Asertivo Declarativo
<b>Objetivo</b>	Conocer el poder del protagonista a un nuevo nivel.
<b>Indicadores del contenido</b>	
<b>Persuasión</b>	SÍ
<b>Exagerado</b>	SÍ
<b>Estereotipo</b>	SÍ
<b>Desinformación</b>	SÍ
<b>Amenaza</b>	NO
<b>Consecuencia</b>	
<b>Resultado</b>	Percepción (información sobre la acción de Luffy en la boda de Big Mom)
<b>Hacia los ciudadanos</b>	Desfavorable
<b>Hacia el Gobierno</b>	Desfavorable
<b>Hacia el pirata</b>	Favorable

<b>Saga</b>	Saga de Whole Cake Island
<b>Arco</b>	Arco de Whole Cake Island

<b>Episodio - Título</b>	878 - ¡El mundo está aturdido! ¡El quinto emperador del mar emerge!
<b>Canal</b>	Recompensa
<b>Característica</b>	Impreso (incluye imagen)
<b>El uso de los canales</b>	
<b>Propiedad del canal</b>	El Gobierno Mundial (La Marina)
<b>Relacionado con el Gobierno Mundial</b>	Sí
<b>Perfil del emisor(s)</b>	El Gobierno Mundial (La Marina)
<b>Perfil del receptor(s)</b>	El Gobierno Mundial (La Marina) Otros (ciudadanos) Piratas
<b>Método</b>	Directa
<b>Tema</b>	Suceso; guerra
<b>Contenido</b>	Asertivo
<b>Objetivo</b>	Reevaluar nivel de amenaza de los piratas
<b>Indicadores del contenido</b>	
<b>Persuasión</b>	Sí
<b>Exagerado</b>	Sí
<b>Estereotipo</b>	Sí
<b>Desinformación</b>	Sí

<b>Amenaza</b>	Sí
<b>Consecuencia</b>	
<b>Resultado</b>	Percepción (nueva recompensa)
<b>Hacia los ciudadanos</b>	Desfavorable
<b>Hacia el Gobierno</b>	Favorable
<b>Hacia el pirata</b>	Desfavorable

<b>Saga</b>	Saga de Whole Cake Island
<b>Arco</b>	Arco de Levely
<b>Episodio - Título</b>	887 - ¡Una situación explosiva! ¡Dos Emperadores del Mar van tras Luffy!
<b>Canal</b>	Den Den Mushi
<b>Característica</b>	Audio
<b>El uso de los canales</b>	
<b>Propiedad del canal</b>	Piratas
<b>Relacionado con el Gobierno Mundial</b>	NO
<b>Perfil del emisor(s)</b>	Piratas
<b>Perfil del receptor(s)</b>	Piratas

<b>Método</b>	Directa
<b>Tema</b>	Suceso; aliado
<b>Contenido</b>	Directivo Declarativo Asertivo Comisivo
<b>Objetivo</b>	
<b>Indicadores del contenido</b>	
<b>Persuasión</b>	SÍ
<b>Exagerado</b>	NO
<b>Estereotipo</b>	SÍ
<b>Desinformación</b>	NO
<b>Amenaza</b>	SÍ
<b>Consecuencia</b>	
<b>Resultado</b>	Acción (provoca la Marina prepara a batalla) Percepción (comienzo de formación aliado entre piratas)
<b>Hacia los ciudadanos</b>	Desfavorable
<b>Hacia el Gobierno</b>	Desfavorable
<b>Hacia el pirata</b>	Desfavorable

<b>Saga</b>	Saga de Whole Cake Island
<b>Arco</b>	Arco de Levely
<b>Episodio - Título</b>	887 - ¡Una situación explosiva! ¡Dos Emperadores del Mar van tras Luffy!
<b>Canal</b>	Den Den Mushi
<b>Característica</b>	Audio
<b>El uso de los canales</b>	
<b>Propiedad del canal</b>	La Marina
<b>Relacionado con el Gobierno Mundial</b>	SÍ
<b>Perfil del emisor(s)</b>	Piratas
<b>Perfil del receptor(s)</b>	Piratas La Marina (El Gobierno Mundial)
<b>Método</b>	Directa
<b>Tema</b>	Suceso; aliado
<b>Contenido</b>	Directivo Declarativo Asertivo Comisivo
<b>Objetivo</b>	Espía
<b>Indicadores del contenido</b>	
<b>Persuasión</b>	NO

<b>Exagerado</b>	NO
<b>Estereotipo</b>	NO
<b>Desinformación</b>	NO
<b>Amenaza</b>	SÍ
<b>Consecuencia</b>	
<b>Resultado</b>	Acción (provoca la Marina prepara a batalla) Percepción (comienzo de formación aliado entre piratas)
<b>Hacia los ciudadanos</b>	Favorable
<b>Hacia el Gobierno</b>	Favorable
<b>Hacia el pirata</b>	Desfavorable

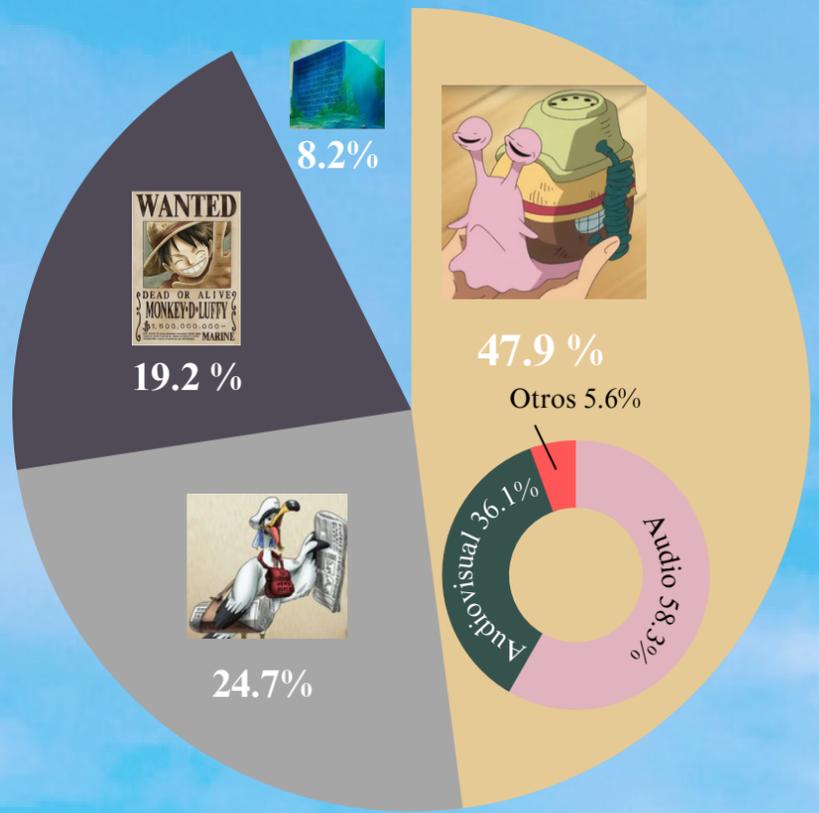
## ANEXO 03

Infográficos de los datos analizados:

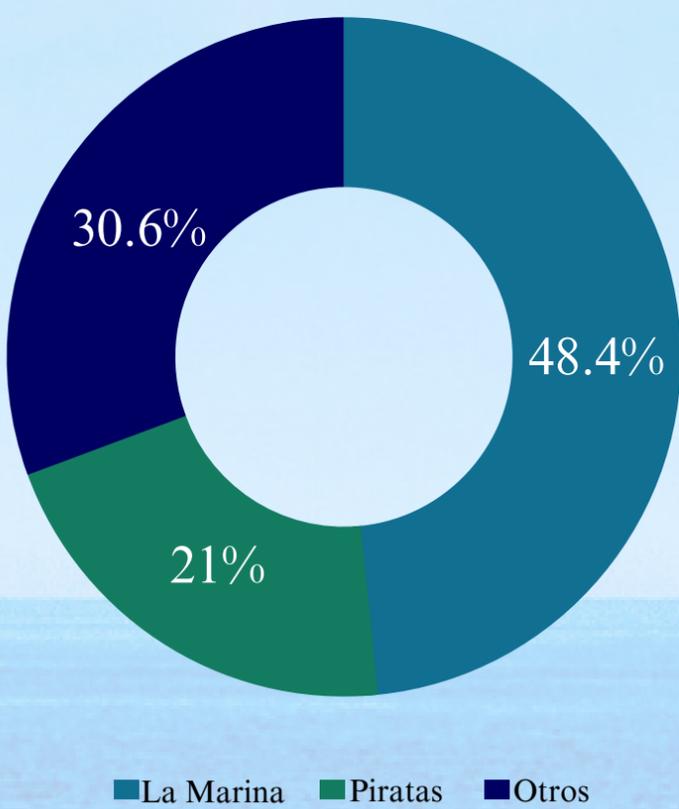
# DATOS DE LOS CANALES DE COMUNICACIÓN

## Canales

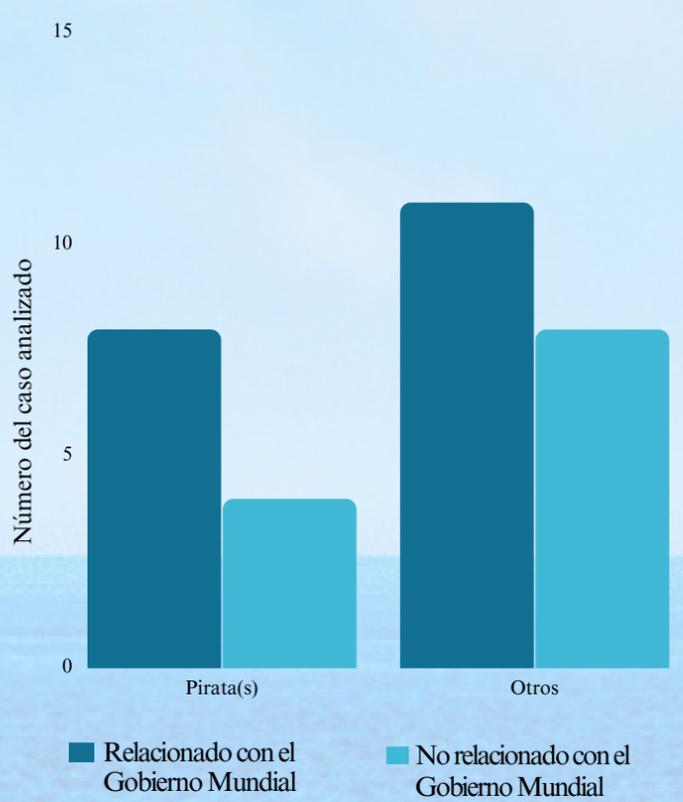
-  *Den Den Mushi*
-  Periódico
-  Recompensa
-  Poneglyph



## Propiedad de los canales

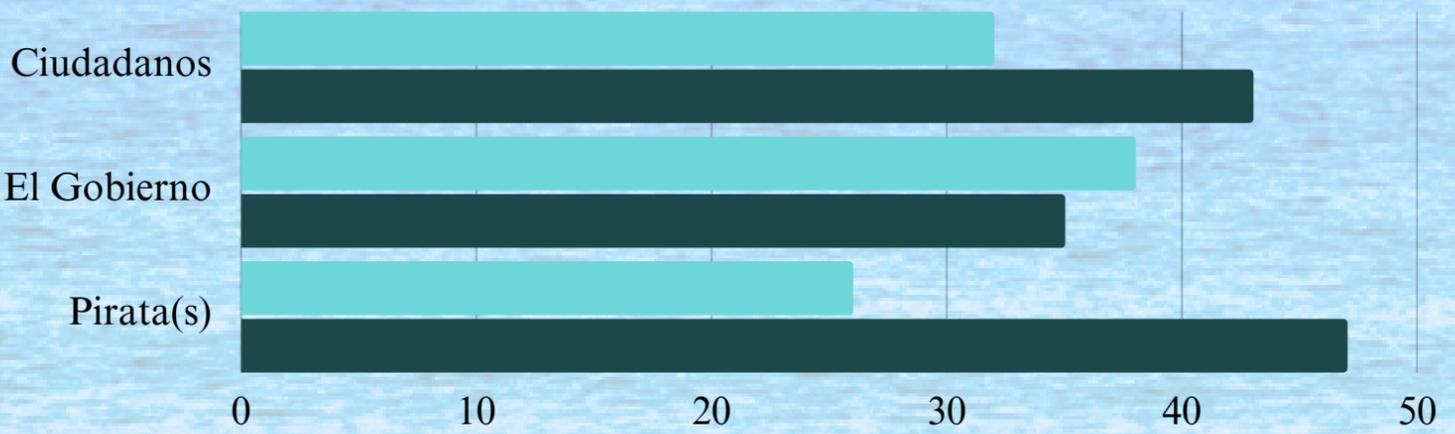


### Propiedad del canal al lado de la Marina

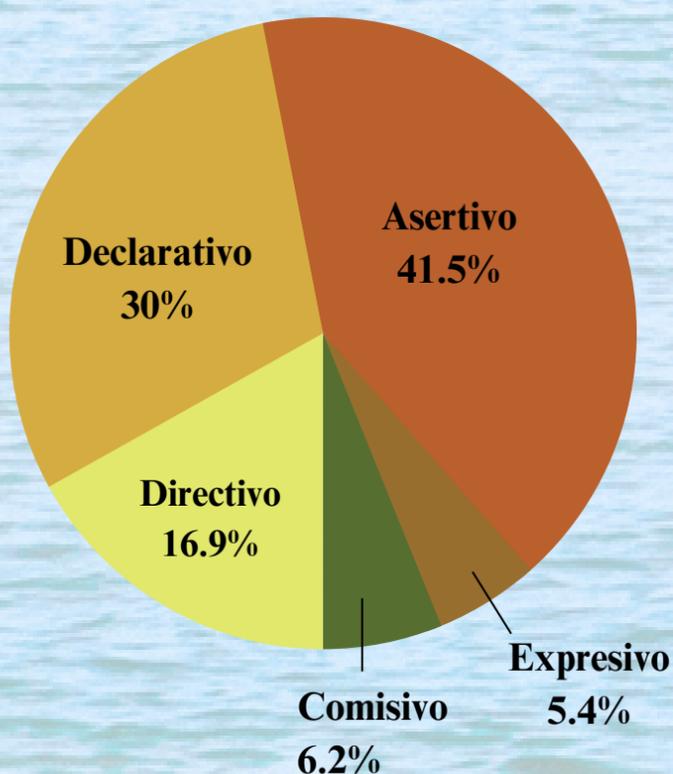


## Consecuencias del uso de los canales

Favorable    Desfavorable



## Contenido



## Indicadores de los contenidos

