



Facultad de Ciencias Humanas y Sociales  
Grado en Comunicación Internacional  
Bachelor in Global Communication

Trabajo Fin de Grado

# **La representación de la mujer en el anime**

Reflejo de la cuestión de género en la sociedad japonesa y  
elemento transmisor de violencia simbólica

Estudiante: Alicia Melchor Miguens

Dirección: Prof.<sup>a</sup> Nadia Rodríguez Ortega

Madrid, junio 2022

# Índice

<b>1.Introducción .....</b>	<b>3</b>
<b>2.Finalidad y motivos.....</b>	<b>3</b>
<b>3. Metodología .....</b>	<b>6</b>
<b>4. Estado de la cuestión.....</b>	<b>7</b>
<b>5. Marco teórico .....</b>	<b>8</b>
5.1. <i>El manganime como escaparate de la cultura japonesa en el siglo XXI: orígenes, relevancia cultural y explosión del anime en occidente.</i> .....	8
5.2. <i>El anime como activo de la marca país</i> .....	9
5.3. <i>Anime y globalización</i> .....	10
5.4. <i>Sexismo hostil y sexismo benevolente</i> .....	11
5.5. <i>Violencia estructural y violencia simbólica</i> .....	12
5.6. <i>Violencia mediática</i> .....	14
<b>6. La figura de la mujer japonesa: desde la era de los dioses hasta el nuevo Japón del siglo XXI .....</b>	<b>15</b>
6.1. <i>El movimiento Kawaii, sus implicaciones de género y su popularidad en Occidente</i> .	18
<b>8. Géneros y públicos objetivos.....</b>	<b>20</b>
8.1 <i>Shojo</i> .....	20
8.2. <i>Shōnen</i> .....	21
8.2.1. <i>La hipersexualización y el fenómeno «fan service» en el shōnen</i> .....	22
<b>9. Análisis de casos prácticos: .....</b>	<b>25</b>
9.1. <i>Mermaid Melody: Pichi pichi pitch (2002)</i> .....	25
9.2. <i>My Hero Academia (2016)</i> .....	27
9.3. <i>Kakegurui (2017)</i> .....	29
<b>10. Conclusiones .....</b>	<b>31</b>
<b>11. Bibliografía .....</b>	<b>34</b>

## 1.Introducción

Desde el punto de vista occidental, la cultura japonesa muestra unas raíces fuertemente tradicionales y estructuras sociales jerarquizadas por el patriarcado, es decir, el predominio o mayor autoridad del varón en una sociedad o grupo social. El anime, como uno de los principales estandartes culturales de Japón y escaparate de este a occidente en la era de la globalización e Internet, puede proyectar estos valores patriarcales al resto del mundo a través de su representación de los personajes femeninos.

El presente trabajo se centrará en estudiar el anime como medio de comunicación de masas y vehículo de transmisión cultural y en identificar si se emplean mecanismos de violencia simbólica y mediática para difundir los valores patriarcales y perpetuar la desigualdad de género.

Para ello se realizará un breve recorrido a través de la historia de la mujer en la sociedad japonesa, desde la Era de los Dioses hasta el nuevo Japón del siglo XXI, resaltando las desigualdades de género y la prevalencia de costumbres misóginas en el país del Sol Naciente. Se estudiará el anime como patrimonio cultural y elemento de comunicación y las claves del éxito del contenido japonés entre el público occidental en la última década. Se analizarán contenidos de los dos subgéneros de anime más populares en la actualidad, *shōnen* y *shōjo*, así como sus demográficas y los fenómenos *kawaii* y *fan service* como elemento diferenciador del anime frente a la animación occidental y como reclamo para el espectador masculino.

Aunque en los últimos años la representación y el tratamiento de los personajes femeninos y el abuso del *fan service* en el anime ya han generado cierta incomodidad y controversia entre sus adeptos, estas discusiones a menudo se han dado en el escenario de redes sociales como Twitter o foros de discusión en línea como Reddit y no tanto en un marco académico. Esta laguna es precisamente lo que incita a la autora a querer vincular su interés por la cultura japonesa y, en especial, por el anime, a la investigación en el presente trabajo.

## 2.Finalidad y motivos

Como consumidora de anime desde una edad temprana, a través de series que llegaron a las televisiones españolas a finales de los noventa principios de los dos mil, como *Shin Chan*, *One Piece* o *Naruto*, la autora de este trabajo guarda un enorme cariño a este género de animación y ha seguido disfrutando de él hasta la fecha. Sin embargo, ya en su adolescencia y

habiendo seguido la evolución de este producto audiovisual, comienza a cuestionarse la representación de los personajes femeninos, a menudo hipersexualizados y supeditados a un personaje masculino, y se sorprende de la creciente aceptación del anime en los últimos años en un occidente aparentemente cada vez más concienciado y reaccionario en lo referente a la cuestión de género.

¿Cómo es posible que un producto audiovisual tan cargado de carices sexistas (Cebrián Rodríguez, 2021) haya duplicado su número de aficionados en los últimos cuatro años y se haya convertido en el tercer género audiovisual más demandado por los usuarios en las plataformas de *streaming* (Parrot Analytics, 2021)?

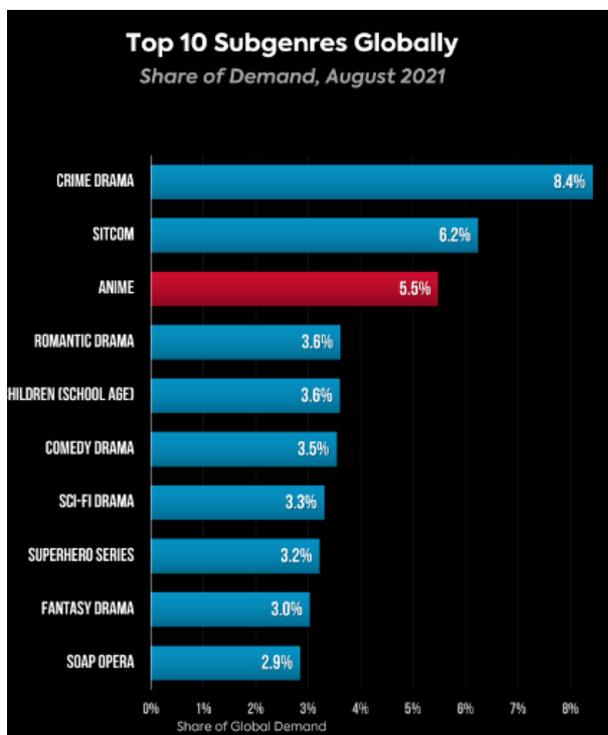


Figura 1: Demanda global de subgéneros audiovisuales. Parrot Analytics, 2021.

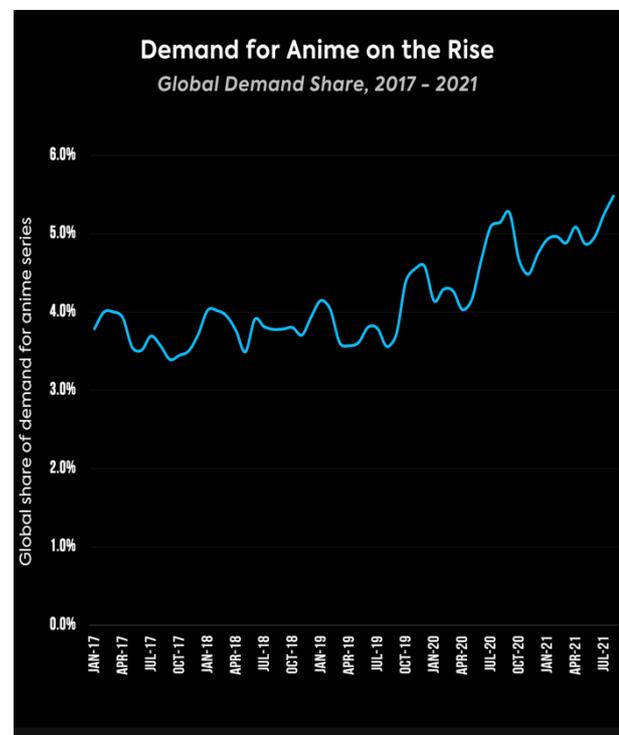


Figura 2: Crecimiento de la demanda global de anime entre los años 2017 y 2021. Parrot Analytics, 2021.

Japón sigue siendo el mayor consumidor de anime a nivel mundial, sin embargo, el mercado de anime en el extranjero está en auge desde hace una década, debido al aumento de su distribución a través de las plataformas de *streaming* como Netflix o Crunchyroll (Parrot Analytics, 2021). Este consumo masivo comenzó produciéndose en los países más desarrollados de Asia Oriental, más tarde en los Estados Unidos y por último en países europeos. De hecho, de acuerdo con el informe anual de *The Association of Japanese*

*Animations* sobre la evolución de la industria del anime en 2021, por primera vez en la historia, la demanda internacional ha sobrepasado a la demanda doméstica.

Entre los diez mercados internacionales más aficionados al anime en el último año, los mercados europeos han experimentado el mayor crecimiento en su demanda. Alemania lidera este grupo con una demanda que aumentó un 107% en solo un año, seguido de Francia, Rusia y Reino Unido, con un aumento de un 59% (Parrot Analytics, 2021). En España el fenómeno de consumo de la cultura de masas japonesa ha tardado más en consolidarse, pero en la actualidad se produce a un ritmo comparable al de otros países europeos (Madrid & Guillermo, 2010).

El presente trabajo, planteado desde el ámbito de globalización y la comunicación, pretende comprender cómo se transmiten los valores patriarcales de la cultura japonesa a través de un medio de comunicación de masas como el anime y las claves de su recepción y aceptación en occidente a pesar de sus posibles tintes sexistas.

La hipótesis que la autora se plantea es la posibilidad de que la representación de la mujer en el anime sea un reflejo de su situación y percepción en la sociedad japonesa y que se esté transmitiendo y perpetuando un mensaje sexista a través de elementos de violencia simbólica y mediática tanto a nivel nacional como internacional. Además, se teoriza sobre si la naturaleza simbólica de estos elementos y el distanciamiento cultural facilita la aquiescencia de sus consumidores de patrones que no se aceptarían en contenidos audiovisuales occidentales. Como consecuencia de la creciente popularidad de contenidos japoneses a nivel mundial, este mensaje sexista no solo estaría siendo legitimado en Japón, sino que, como medio de comunicación y vehículo de difusión cultural, el anime también podría estar trasladando esta serie de valores y creencias en materia de género a sus consumidores occidentales, entre los que podrían ir ganando cada vez más aceptación.

Las preguntas de investigación que emergen de esta reflexión son las siguientes:

- ¿Cómo retransmite el anime los valores culturales de la sociedad japonesa en materia de género?
- ¿Se detectan en el anime elementos de violencia simbólica y mediática contra las mujeres?
- ¿Se aprecian diferencias en la representación de los personajes femeninos en función del subgénero de anime y su demográfica: *shōnen* o *shōjo*?

- En el caso de que así sea , ¿cuáles son los elementos que se han detectado y cómo perpetúan el sexismo y los roles de género?

### 3. Metodología

Para la realización del presente trabajo se ha llevado a cabo un estudio exhaustivo de literatura sobre la globalización, el sexismo, la violencia simbólica, el papel de la mujer en la cultura japonesa a lo largo de la historia y el *manganime* como principal escaparate del Japón actual a occidente. Una vez adquirida una base de conocimiento sólida en torno a todas estas materias, se ha procedido al visionado y análisis crítico de una selección de animes de los dos géneros predominantes de anime, *shōjo* y *shōnen*, con el fin de estudiar detalladamente la representación de la mujer en cada uno de ellos en relación con las bases teóricas previamente asentadas.

El análisis se centrará tanto en la representación gráfica de los personajes femeninos como en su función narrativa y en su transmisión de los valores patriarcales de la cultura japonesa, en base a los 10 estereotipos sexistas delimitados por Torres y Jiménez. Debido a las restricciones de tiempo y extensión, aunque inicialmente se valorase una amplia selección de animes, se ha primado la calidad y profundidad del análisis frente a la cantidad de animes analizados, de manera que la muestra de análisis se ha reducido a tres. Se considera que los tres animes seleccionados y sus personajes son representativos del resto de animes de su respectivo subgénero y que muestran características universales de estos en lo referido al tratamiento y representación de personajes femeninos. Los animes que se proponen para el análisis son: *Mermaid Melody Pichi Pichi Pitch*, modelo de *shōjo* (anime dirigido al público femenino adolescente), *My Hero Academia* y *Kakegurui: Compulsive Gambler* ambos ejemplos de *shōnen* (anime dirigido al público masculino adolescente). Se han seleccionado dos ejemplos de *shōnen* frente a un único ejemplo de *shōjo* dada la mayor popularidad y relevancia de este primer subgénero entre los consumidores en la actualidad. De acuerdo con informe publicado en 2019 basado en los datos de la plataforma *My Anime List*, una comunidad virtual de catalogación y red social de anime y manga, los 30 animes más populares pertenecían a este subgénero.

	name	type	episodes	score	rank	popularity
0	Death Note	TV	37.0	8.66	54.0	1.0
1	Shingeki no Kyojin	TV	25.0	8.48	116.0	2.0
2	Sword Art Online	TV	25.0	7.58	1440.0	3.0
3	Fullmetal Alchemist: Brotherhood	TV	64.0	9.24	1.0	4.0
4	One Punch Man	TV	12.0	8.71	46.0	5.0
5	Tokyo Ghoul	TV	12.0	7.98	594.0	6.0
6	Steins;Gate	TV	24.0	9.14	3.0	7.0
7	Angel Beats!	TV	13.0	8.29	256.0	8.0
8	No Game No Life	TV	12.0	8.38	188.0	9.0
9	Naruto	TV	220.0	7.90	705.0	10.0
10	Code Geass: Hangyaku no Lelouch	TV	25.0	8.77	32.0	11.0
11	Mirai Nikki	TV	26.0	7.84	824.0	12.0
12	Toradora!	TV	25.0	8.38	191.0	13.0
13	Noragami	TV	12.0	8.14	391.0	14.0
14	Boku no Hero Academia	TV	13.0	8.42	152.0	15.0
15	Ao no Exorcist	TV	25.0	7.80	888.0	16.0
16	Sword Art Online II	TV	24.0	7.16	3058.0	17.0
17	Elfen Lied	TV	13.0	7.72	1067.0	18.0
18	Fairy Tail	TV	175.0	8.04	506.0	19.0
19	Naruto: Shippuuden	TV	500.0	8.19	340.0	21.0
20	Bleach	TV	366.0	7.89	713.0	22.0
21	Akame ga Kill!	TV	24.0	7.77	946.0	23.0
22	Code Geass: Hangyaku no Lelouch R2	TV	25.0	8.94	17.0	24.0
23	Tengen Toppa Gurren Lagann	TV	27.0	8.72	42.0	25.0
24	Soul Eater	TV	51.0	8.01	560.0	26.0
25	Fullmetal Alchemist	TV	51.0	8.28	268.0	27.0
26	Kill la Kill	TV	24.0	8.18	349.0	28.0
27	Another	TV	12.0	7.73	1029.0	29.0
28	Hunter x Hunter (2011)	TV	148.0	9.12	5.0	30.0
29	Re:Zero kara Hajimeru Isekai Seikatsu	TV	25.0	8.39	180.0	31.0

Figura 3: Top 30 animes más populares en 2019 según My Anime List.

#### 4. Estado de la cuestión

Como ya se ha mencionado, el repertorio académico en materia de género con relación al anime no es particularmente amplio. A nivel internacional, destacan los estudios de la autora británica Sharon Kinsella con sus publicaciones *Cuties in Japan* (1995), donde estudia el fenómeno *kawaii* y *Schoolgirls, Money and Rebellion in Japan* (2013) donde explora la historia y la política que subyace el culto a las jóvenes adolescentes en los medios de comunicación y la cultura japonesa contemporánea desde la década de los noventa hasta la primera década del siglo XXI. Es también un punto de referencia para el presente trabajo el proyecto *Examination of Anime Content and Associations between Anime Consumption, Genre Preferences, and*

*Ambivalent Sexism* (2017) de Reysen, Katzarska-Miller, Plante, Roberts y Gerbasi, que busca determinar en qué medida las series de anime más populares contienen contenidos sexistas y comprobar si el consumo de anime y la preferencia de subgénero se asocian con el sexismo ambivalente de los espectadores.

A nivel nacional debemos resaltar la labor de Elena Barlés y David Almanzán con su libro *La mujer japonesa, realidad y mito*, en el que se recopilan las ponencias sobre la figura de la mujer japonesa de los japonólogos más relevantes de nuestro país, como Federico Lanzaco Salafranca, en el VIII Congreso de la Asociación de Estudios Japoneses en España celebrado en la Universidad de Zaragoza. Por último, y ya si en relación directa con el anime, debemos destacar la tesis doctoral de Javier Cebrián Rodríguez, *El impacto del anime en la igualdad de género retos y oportunidades para la política cultural* (2021), en la que el autor reflexiona sobre el anime como vehículo de difusión de valores, normas y creencias y sobre su posible influencia en sus consumidores en lo referente a la cuestión de género.

## **5. Marco teórico**

### **5.1. El *manganime* como escaparate de la cultura japonesa en el siglo XXI: orígenes, relevancia cultural y explosión del anime en occidente.**

El término *anime* es la contracción japonesa del inglés *animation* (Poitras, 1999). La animación japonesa o anime es la adaptación al formato audiovisual de las novelas gráficas japonesas, que reciben el nombre de manga. Aunque manga y anime guardan una estrecha relación, el presente trabajo se centrará en el formato audiovisual, el anime, de tal manera que en la mayoría de los casos se hará referencia exclusivamente a este, aunque en determinados segmentos puede hacerse referencia únicamente al manga o, por el contrario, a ambos formatos mediante la abreviatura «manganime».

El *manganime* jugó un papel importante en el *rebranding* nacional que Japón llevó a cabo tras la Segunda Guerra Mundial, a través de una estrategia que el propio gobierno japonés bautizó más adelante, durante la primera década del siglo XXI como «Cool Japan» (McGray, 2002). Con la crisis de la posguerra, el país se vio obligado a cambiar profundamente su estrategia política y optó por fomentar y promover activamente los contenidos culturales

En la década de los noventa, colmada de oportunidades gracias a la ola de la globalización, Japón emplea su patrimonio cultural, del que forman parte el anime y el manga, para aumentar

su poder internacional con un planteamiento alternativo al que había seguido en el pasado e influir al resto del mundo a través de medios culturales e ideológicos (Yano, 2009). Esta táctica de *branding* nacional es lo que se conoce como *soft-power* (poder blando), con la que Japón hacía alarde de su resiliencia, es decir, de su capacidad para sobreponerse a circunstancias adversas durante la posguerra, sin renunciar a su identidad nacional (Tamaki, 2019).

## 5.2. El anime como activo de la marca país

A través de las nuevas políticas de *soft power* y la estrategia «Cool Japan», el *manganime* se convierte en uno de los ejes centrales de la estrategia comunicación de Japón, lo que se conoce actualmente como su «marca país», un concepto delimitado por el antropólogo y asesor político británico Simon Anholt (2000).

Los estudios de Anholt enmarcan este nuevo interés en el fomento de la marca país como una consecuencia del fenómeno de la globalización, dado que, en el mundo globalizado, los países se ven obligados a competir entre ellos por la atención, respeto y confianza de distintos actores, como inversores, turistas, consumidores, inmigrantes, etc. Anholt define la marca país como la suma de las percepciones de las personas sobre un país en seis ámbitos de competencia nacional:

- Turismo: el atractivo del país desde el punto de vista de un turista.
- Exportaciones: percepciones y estereotipos acerca de los productos del país.
- Gobernanza: percepciones acerca de la administración pública de un país referidas a cuestiones globales como la democracia, la justicia, la pobreza y el medio ambiente, entre otros.
- Inversiones e inmigración: el poder de atraer personas para vivir, trabajar o estudiar en un país y las percepciones acerca de las condiciones sociales y económicas de ese país.
- Personas: reputación de los ciudadanos de un país en cuanto a la competencia, y educación, cualidades como la franqueza y amabilidad; y niveles de percepción de potencial hostilidad y discriminación.
- Cultura: percepciones acerca de los logros del país en el arte, cine, música, literatura, historia y deportes.

Es en esta última área donde se enmarca el *manganime*, como activo para la «marca país japonesa».

### 5.3. Anime y globalización

Como fenómeno de la cultura popular japonesa, el anime comienza a traspasar fronteras ya en la década de los setenta con la emisión a nivel internacional de series como *Astro Boy*, *Mazinger Z El Robot de las Estrellas*, *Marco* o *Las aventuras de la abeja Maya*, entre otros (Cebrián Rodríguez, 2021). Como ya se ha mencionado, el éxito del anime y la globalización guardan una estrecha relación. James H. Mittelman (1996), profesor de relaciones internacionales e investigador en economía política internacional, considera la globalización:

«una fusión de procesos transnacionales y estructuras domésticas que permiten que la economía, la política, la cultura y la ideología de un país penetre en otro» (pág.3).

Por su parte, Rodolfo Cerdas (1997), profesor en ciencias políticas define el vocablo de globalización como:

«el acelerado proceso que, a nivel mundial, se ha venido desarrollando en todos los ámbitos del quehacer humano, pero muy particularmente en lo referente a lo militar, lo económico, el comercio, las finanzas, la información, la ciencia, la tecnología, el arte y la cultura» (pág.27).

A menudo, la globalización se ha entendido como la occidentalización, o más puntualmente como la «americanización» del mundo liderada por los Estados Unidos, debido al alto número de exportación de productos culturales, como el inglés, las empresas transnacionales o las innovaciones tecnológicas. Sin embargo, es un craso error asumir que ésta se genera de forma unidireccional, tal como lo afirma el sociólogo Anthony Giddens (1999) en su libro *Un Mundo Desbocado*:

«La globalización es, pues, una serie compleja de procesos y no sólo uno. Operan, además de manera contradictoria o antitética» (pág.25) .

En este flujo constante de intercambio de culturas y productos culturales, la antropóloga especializada en Japón, Ofra Goldstein-Gidoni, señala cómo el anime se ha convertido en un vehículo de difusión de la cultura de masas y ha traspasado las fronteras de Japón para dirigirse también al resto del mundo (Goldstein-Gidoni, 2005).

En sus tesis *El impacto del anime en la igualdad de género: retos y oportunidades para la política cultural*, Cebrián Rodríguez reflexiona sobre cómo el anime transmite una serie de valores, normas y creencias arraigadas en la cultura japonesa que influyen en sus consumidores, tanto dentro de la propia sociedad nipona como en su público occidental, y puntualiza cómo esta transmisión de valores, aparentemente inofensiva, podría resultar «preocupante en lo referente a la cuestión de género, puesto que, se pueden estar transmitiendo una serie de roles, estereotipos de género, actitudes y comportamientos de violencia contra las mujeres» (pág. 10)

De acuerdo con Hofstede (1980) y, como veremos más adelante, la sociedad japonesa está considerada una de las más patriarcales de la historia, de manera que el anime, como reflejo de esta y medio de comunicación, permite ver la evolución del papel de la mujer dentro de las estructuras sociales japonesas y su rol de subordinación aún muy delimitado (Jiménez Sánchez, 2014).

Para analizar la representación de la mujer en el anime y cómo puede resultar perjudicial para esta, es importante comprender los conceptos de sexismo y violencia simbólica.

#### **5.4. Sexismo hostil y sexismo benevolente**

En el campo de la psicología social, Gordon Allport (1954) definió el sexismo como una actitud discriminatoria y de naturaleza hostil hacia las mujeres, basándose en estereotipos sobre su presunta inferioridad y debilidad.

En 1996, Glicks y Fiske diseccionan la complejidad del concepto de sexismo introduciendo la noción de sexismo ambivalente como un producto de dos factores:

- el sexismo hostil: una actitud o conducta discriminatoria basada en la supuesta inferioridad de las mujeres;
- el sexismo benevolente: un conjunto de actitudes estereotipadas que limita a la mujer a unos roles específicos con un carácter positivo.

El sexismo hostil conserva la imagen estereotipada de las mujeres como un grupo subordinado, que genera antipatía, actitudes y comportamientos negativos en los hombres al tratarse de un ser inferior e incapaz, dadas sus «características naturales femeninas» (Glick & Fiske, 1996), mientras que el sexismo benevolente, aunque también presupone la inferioridad

de la mujer, se asocia a sentimientos positivos como la compasión, la ternura o la afectividad, entre otros.

Sin embargo, esta percepción de la mujer la relega igualmente a un rango inferior donde no goza de independencia y continúa ligada a roles tradicionales, subordinados al poder masculino, que se irgue como referente de protección (Gómez-Berrocal, Cuadrado, Navas, Quiles, & Morera, 2011). En el sexismo benevolente, el poder ejercido por el hombre es considerado un gesto benéfico para la mujer (Merino-Verdugo, 2016) y oculta su verdadera índole de sexismo bajo un tono afectivo positivo, de cuidado paternalista y protector (Garaigordobil & Aliri, 2011).

Este concepto de sexismo benevolente es una de las premisas principales que subyacen al archiconocido movimiento *kawaii* japonés (que desarrollaremos en profundidad más adelante), en el que están muy presentes elementos de paternalismo protector y la idea de una mujer infantil, sumisa y dependiente que necesita en todo momento el amparo del hombre (Tompkins, Lynch, van Driel, & Fritz, 2020).

## **5.5. Violencia estructural y violencia simbólica**

Por otro lado, en el diccionario ideológico feminista, Victoria Sau define el sexismo como:

«el conjunto de métodos llevados a cabo por la ideología del patriarcado para mantener la situación de inferioridad, subordinación y explotación del sexo femenino»

En el mundo moderno, estos métodos de sexismo a menudo se manifiestan con sutileza, encubrimiento e invisibilidad, pero no por ello son más inofensivos que las manifestaciones tradicionales del sexismo, sino todo lo contrario, puesto que son más difíciles de detectar y atajar (Rodríguez, Lameiras, Carrera, & Faílde, 2009).

Johan Galtung (1990) distingue dentro de la noción de violencia los conceptos deviolencia directa, violencia estructural y violencia cultural, que están interconectados e interactúan entre sí. La violencia directa permite la identificación inmediata de su autor y su vinculación con un acto de violencia; la violencia estructural, por su parte, se erige como parte de las estructuras sociales y se manifiesta en todas las formas sociales y estructurales de explotación y marginación y, por último, la violencia estructural actúa de modo sutil bajo

diferentes formas de ejercicio de poder y de la dominación social, política, económica, etc. Para este trabajo abordaremos la violencia contra las mujeres desde el plano de la violencia estructural-sexista, ya que constituye un fenómeno socioestructural, basado en definiciones de género verticales que implementan relaciones determinadas por el ejercicio de poder y de dominio de un género frente a otro en una estructura social concreta (Radl, 2011).

Es en este plano de violencia estructural donde se enmarca el concepto violencia simbólica, acuñado por el sociólogo contemporáneo francés Pierre Bourdieu; que hace referencia a un tipo de violencia que tiene lugar en el marco de una relación social asimétrica, donde un individuo o colectivo ejerce desde una posición dominante una violencia «indirecta» sobre otro en una posición de inferioridad. Al no tratarse de una violencia física, no resulta evidente, sino sutil e indirecta, de manera que aquellos sobre los que se infringe no la distinguen claramente o son inconscientes de dichas prácticas en su contra y se convierten en cómplices de la dominación a la que están sometidos (Bourdieu, 1998). Debido a este carácter invisible de la violencia simbólica, al no ser percibida directamente por el dominado, parece no tener consecuencias inmediatas y reales y, por tanto, goza de un poder persuasor e hipnótico que hace cómplice al que la sufre (Bourdieu, 1998). Bourdieu matiza además como esta violencia se ejerce silenciosamente a través de estrategias comunicativas, de forma que las víctimas no están sensibilizadas o preparadas para discernirla y, consecuentemente, para hacerle frente

La naturaleza sigilosa de la violencia simbólica a la que alude Pierre Bourdieu supone que a menudo esta se escape de cualquier tipo de regulación y de la legislación y que muchas leyes de igualdad y de protección de la mujer no la recojan ni la consideren como una amenaza directa contra la figura de la mujer, como es en el caso de España o de Japón. Uno de los pocos países que si lo hace es, por ejemplo, Argentina, que en el artículo 5 apartado 5 de la Ley Nacional N° 26485, *Ley de Protección Integral de las Mujeres*, reconoce la violencia simbólica como:

«la que a través de patrones estereotipados, mensajes, valores, íconos o signos transmita y reproduzca dominación, desigualdad y discriminación en las relaciones sociales, naturalizando la subordinación de la mujer en la sociedad ».

## 5.6. Violencia mediática

En la actualidad, los medios de comunicación constituyen un factor determinante en la construcción social de la realidad y, por ende, adquieren un papel importante en la transmisión de ideales sexistas y violencia simbólica (Radl, 2011).

La violencia simbólica puede ejercerse desde cualquier producto cultural o medios de comunicación (Nuñez, Vera, & Díaz, 2015) ya sea a través de medios tradicionales, como la literatura, la prensa o la televisión, o nuevos medios digitales, como las redes sociales o los videojuegos online. Este tipo de violencia simbólica, transmitida a través de cualquier medio masivo de comunicación, se denomina específicamente violencia mediática y, de nuevo, el artículo 6 apartado f de la *Ley de Protección Integral de las Mujeres* la define como:

«aquella publicación o difusión de mensajes e imágenes estereotipados a través de cualquier medio masivo de comunicación, que de manera directa o indirecta promueva la explotación de mujeres o sus imágenes, injurie, difame, discrimine, deshonre, humille o atente contra la dignidad de las mujeres, como así también la utilización de mujeres, adolescentes y niñas en mensajes e imágenes pornográficas, legitimando la desigualdad de trato o construya patrones socioculturales reproductores de la desigualdad o generadores de violencia contra las mujeres».

Por tanto, de acuerdo con estas definiciones, el anime, como producto cultural y medio de comunicación de masas, también constituye un vehículo para la transmisión de la violencia simbólica y mediática, al reflejar una realidad social reducida y simplificada de las mujeres basada en la visión tradicional patriarcal japonesa en la que el hombre adopta un papel de superioridad frente a la mujer (Antón, 2001).

Los académicos españoles Torres y Jiménez (2005) delimitan 10 estereotipos sexistas que reflejan los medios de comunicación y que se utilizarán más adelante en el apartado de análisis para identificar rasgos de violencia simbólica y mediática en el anime:

- Se transmite inferioridad intelectual o física de las mujeres respecto a los hombres.
- Se produce en numerosas ocasiones el desplazamiento de la mujer a un segundo plano.
- Se manifiesta la dependencia de la mujer hacia el hombre.
- Se invisibiliza a la mujer en parcelas de nuestra cultura, dándole el monopolio al hombre.
- Se exponen agresiones físicas o psicológicas hacia la mujer.

- Se difunde la necesidad de que la mujer se ajuste a un físico establecido.
- Se utiliza a la mujer como reclamo sexual, como mujer objeto.
- Se atribuye a la mujer el cuidado de los demás (hijos, marido, mayores, enfermos, ...) y la realización de las tareas del hogar como labores propias del sexo
- Se continúan haciendo distinción entre los trabajos de mujeres y hombres.
- Se transmite comportamientos diferentes para hombres y mujeres, representaciones sociales de lo que significa ser hombre o ser mujer.

Torres y Hernández (2005) afirman que, a través de estos patrones, la realidad social de la mujer queda distorsionada, simplificada, reducida y ocultada; y se transmiten unos modelos patriarcales que infravaloran la figura de la mujer, anulándola y relegándola a una posición de subordinación total.

## **6. La figura de la mujer japonesa: desde la era de los dioses hasta el nuevo Japón del siglo XXI**

Para comprender la representación de la mujer en el anime y estas manifestaciones de violencia simbólica y mediática, debemos aproximarnos primero a la posición actual de la mujer dentro de la sociedad japonesa. Con este fin, realizaremos un breve esbozo de la figura de la mujer japonesa a través de la historia, repasando las circunstancias que la han rodeado a lo largo de diferentes etapas de la historia del país nipón y su rol de acuerdo con los principios ideológicos que han marcado la identidad cultural japonesa.

La información sobre los primeros siglos de historia japonesa nos llega a través de tres libros, el *Kojiki* (Registro de Cosas Antiguas), el *Nihonshoki* (Crónicas de Japón) y el *Heike Monogatari* (La Historia de Heike), que fusionan los mitos sintoístas con la realidad de la época. Debido a esta fusión de mito y realidad, resulta difícil determinar la veracidad de los hechos que relatan, aún así, es importante destacar que los tres libros coinciden en colocar a la Amaterasu, diosa central del panteón sintoísta, como creadora de Japón. Basándonos en esta literatura popular, se podría afirmar que el mundo japonés se rigió en sus orígenes por un sistema matriarcal, que, de hecho, se consolida y se extiende en el tiempo, ya que desde el siglo VI hasta el VIII se ha documentado la existencia de hasta al menos ocho emperatrices (Barlés & Almazán, 2008).

A partir del siglo VIII, el budismo y el confucianismo se erigen como pilares principales de la ideología japonesa a través de la influencia coreana y china. Estas nuevas corrientes religiosas e ideológicas desplazan al sintoísmo y fomentan la transformación de la sociedad hacia un estricto sistema patriarcal que relega a la mujer a un segundo plano y la aleja de la vida pública. La presencia pública de la mujer continúa decreciendo hasta su desaparición por completo a partir del siglo XII, con el inicio del régimen militar shogunal del periodo Kamakura (1192-1333). A partir de este momento, la mujer se limita a ejercer de esposa y madre, o, por el contrario, de concubina (Lanzaco Salafranca, 2013).

Otro periodo especialmente influyente en el papel de las mujeres en la sociedad japonesa es el periodo Edo, también conocido Shogunato Tokugawa, durante el que se publica el *Onna Daikagu* o Manual de la Buena Mujer, que marca un antes y un después en la sociedad de Tokugawa, ya que endurece aún más las limitaciones de la mujer y reestructura su función en la sociedad en torno a los preceptos que dictaba el código: las mujeres no existían legalmente, no podían tener propiedades y estaban subordinadas a los hombres en todos los sentidos (Friedman, 1992).

Este breve ideario de influencia china enseñaba a las jóvenes casaderas los valores de sumisión, obediencia y fidelidad al marido. El confucianismo, que adquirió un peso importante en la vida social y política durante el periodo Edo, es el combustible filosófico de este texto, según el cual la mujer tiene tres caminos de obediencia: a su padre si es soltera, a su marido si es casada y a sus hijos si es viuda. Durante más de dos siglos años, el *Onna Daikagu* fue considerado como parte de la educación básica de la mujer y requisito imprescindible para contraer matrimonio (Barlés & Almazán, 2008). Su influencia se alargó más allá del propio shogunato y supuso un retroceso en el desarrollo del papel de la mujer en la sociedad japonesa, obstaculizando el camino hacia la obtención de sus derechos.

La transición del periodo Edo al periodo Meiji (1868-1912) está de nuevo marcada por la dominancia del hombre, del que sigue dependiendo el estatus de la mujer. Las promesas sociales de la Restauración Meiji (1866-1870) nunca terminaron de materializarse y, a pesar de la modernización y la influencia occidental, no se dieron cambios significativos en el papel de la mujer, que continuó ejerciendo únicamente de ama de casa y madre (García de las Hijas Peña, 2014).

El cambio se produjo durante la progresión de la era Meiji a la modernización del siglo XX. La integración de la economía japonesa en el panorama global y la influencia de occidente afectaron a la esfera doméstica tradicional de inspiración confuciana. Con el fin de reemplazar los antiguos roles confucianos, surge el ideal de «buena esposa y madre sabia», *ryosai kenbo*, que se centró en una representación más moderna de las mujeres como amas de casa que crían a sus hijos y cuidan de su familia política, pero que también tienen la opción de buscar trabajo para contribuir a la economía y la estructura del país (Dalton, 2013). Para fomentar este nuevo cometido de la mujer, las niñas podían asistir a escuelas donde aprendían habilidades sobre el cuidado del hogar y de los hijos, pero seguía resultando prácticamente imposible para ellas acceder a una educación superior que les permitiese aspirar una trayectoria profesional distinta a la de ama de casa (Frühstuck, 2000). Además, las mujeres seguían sin tener ningún tipo de poder político, aún no tenían derecho a voto ni a participar legalmente en la política, independientemente de que los temas que se debatieran afectasen a las mujeres o no (Goldstein-Gidoni, 2005).

Después de la Segunda Guerra Mundial, tras la rendición militar y el desmantelamiento de su imperio colonial, Japón establece en el Artículo 14 de su nueva Constitución de 1947 que «todos los ciudadanos son iguales ante la ley y no existirá discriminación política, económica o social por razones de raza, credo, sexo, condición social o linaje», con la intención de romper con los valores patriarcales de su antigua legislación y avanzar hacia la igualdad de género (Ribeiro, 2021). A partir de este momento, el problema de género en Japón ya no es de carácter legal, sino de concienciación social (Barlés & Almazán, 2008).

En los últimos años, gracias a los movimientos feministas y la globalización, el rol de la mujer ha ido recuperando importancia a través de la reivindicación y denuncia del abuso doméstico, la violencia sexual y del resto de formas de discriminación y violencia contra las mujeres en el seno de la sociedad japonesa (Lanzaco Salafranca, 2013). Sin embargo, aún se conservan y perpetúan muchos ideales sexistas de la Era Edo (1603-1868) y del confucianismo en lo referente al estatus social de las mujeres. En comparación a otros países desarrollados Japón se mantiene muy por debajo de la media, en concreto, el país ocupa el puesto 120 de 157 países en materia de igualdad de género, el más bajo entre las siete potencias mundiales que conforman el G7 (WEF, 2021). La presencia de las mujeres en ámbitos como la política y las altas esferas de la empresa sigue sin aumentar y solo una cuarta parte de mujeres no abandonan su vida laboral con motivo del matrimonio y el cuidado de los hijos. (Lanzaco Salafranca,

2013). Las mujeres son instadas por sus familias a dejar sus trabajos después de casarse y, aunque el número de hogares con dos flujos de ingresos ha ido en aumento, la sociedad patriarcal sigue presionando para que el hombre sea el sostén económico de la familia y la mujer se quede en casa o, como mucho, trabaje a tiempo parcial (Barlés & Almazán, 2008). Un estudio realizado en 2020 por el Ministerio de Asuntos Internos y Comunicaciones de Japón afirma que el 44,2% de las mujeres empleadas son trabajadoras a tiempo parcial y temporales.

### **6.1. El movimiento *Kawaii*, sus implicaciones de género y su popularidad en Occidente**

Es importante mencionar también el papel de la cultura *kawaii* en la configuración y percepción del ideal femenino japonés, ya que, en las últimas décadas, este movimiento se ha consolidado como parte de la marca nacional japonesa.

El movimiento *kawaii* adquirió un papel importante en la estrategia de redefinición de la identidad nacional japonesa tras la Segunda Guerra Mundial. Durante la segunda mitad del siglo XX y principios del siglo XXI, gracias a la globalización y al nuevo panorama mundial, se ha convertido en un símbolo de identidad único de la cultura japonesa y en un fenómeno social a nivel global (Pérez Contreras, 2016). A través del *kawaii*, Japón pretende transmitir al resto del mundo, especialmente a occidente, una imagen pacífica, armoniosa y de belleza inocente. Sin embargo, en su artículo '*Cool Japan' and the Commodification of Cute: Selling Japanese National Identity and International Image*, Lewis (2015) reflexiona sobre cómo Japón exporta un producto cultural cargado de matices fetichistas, que además enaltece la infantilización de la mujer y las dinámicas de poder masculino frente a sumisión femenina.

*Kawaii* es un adjetivo que significa “tierno” o “adorable” y que describe un nuevo movimiento estético japonés originado en la década de los setenta que se contrapone a la fachada tradicional de la sociedad japonesa, regida por la rigidez y la uniformidad. El movimiento *kawaii* se centra en la juventud y la libertad y la aparente falta de seriedad, reglas o conformidad. A simple vista, el *kawaii* y la imagen tradicional de la cultura japonesa parecen ser polos opuestos, de tal forma que este se configura como un acto de rebeldía frente a la asfixiante conformidad del viejo Japón. Sin embargo, Lewis (2015) sostiene que esta aparente modernidad y espíritu inconformista del *kawaii* ha resultado ser puro artificio, ya que detrás de este siguen escondiéndose «las relaciones de dominancia masculina intrínsecas en la sociedad japonesa y la búsqueda de consuelo en la ternura ante la dificultad que supone hacer frente a la

estrictas normas y altas expectativas sociales y profesionales a las que se enfrentan la mayoría de los japoneses durante su edad adulta» (pág.13).

Aunque a grandes rasgos el *kawaii* se haya definido como un estilo artístico y cultural que enfatiza la cualidad de la ternura, utilizando colores brillantes y personajes con apariencia infantil (Collins Dictionary), en ocasiones también implica la idealización y fetichización de los rasgos infantiles y de la sumisión femenina. El movimiento *kawaii* celebra el comportamiento social y la apariencia física dulces, adorables, inocentes, puras, simples, genuinas, gentiles, vulnerables, débiles e inexpertas y rechaza la madurez, reemplazándola por la inocencia a veces acompañada de un esfuerzo por actuar de manera estúpida, dependiente y débil (Kinsella, 1995).

Por tanto, podríamos afirmar que aquellos aspectos de la cultura *kawaii* que se esconden detrás de lo meramente estético, constituyen una manifestación de sexismo benevolente y contribuyen a perpetuar el paternalismo dominante tradicional de la cultura japonesa como elemento transmisor de violencia simbólica.

El elemento *kawaii* está muy presente en los medios de comunicación de masas japoneses, como son el manga y el anime, donde también se transmite este ideal de mujer *kawaii* no solo en apariencia, sino también en comportamiento. De nuevo, esto podría interpretarse como la instrumentalización de la mujer mediante lo *kawaii* para perpetuar su sumisión a través de elementos de violencia simbólica y mediática, es decir, como un fenómeno de sexualización y cosificación socialmente aceptado y consumido por las mujeres japonesas (Luna Maria Ziirsen-Aineto et al., 2018). Los personajes que encarnan el espíritu *kawaii* en el anime se conocen como *moe*. Con su estética inocente y cándida, a menudo niñas o mujeres con rasgos infantiles, este arquetipo de personaje debe mostrarse frágil y vulnerable para despertar una respuesta afectiva y sentimientos de ternura en el espectador y transmitir esa necesidad protección y cuidado a la que se aludía anteriormente (Galbraith, 2017).

Este concepto de *moe* está estrechamente vinculado a otro fenómeno y subgénero de *manganime* conocido como *lolicon*, en el que aparecen personajes femeninos jóvenes o de aspecto juvenil en contextos románticos o eróticos.

*Lolicon* es un acrónimo japonés de "complejo de Lolita", una frase en inglés que tiene su origen en la archiconocida novela de Vladimir Navokov de 1955, *Lolita*, y que se emplea

para referirse al fenómeno psicológico articulado por Russell Trainer en su obra de 1996 que describe la atracción de los hombres adultos por las mujeres púberes y prepúberes.

En su libro *Schoolgirls, Money and Rebellion* (2013), Sharon Kinsella alude a cómo la estética *lolicon*, con uniformes escolares y de sirvientas, se ha configurado como una seña de identidad cultural y una característica habitual del *kawaii* y el *lolicon*, pero también como un fetiche para sus consumidores. En los últimos años, se ha comenzado a debatir sobre las implicaciones de este tipo de contenido. Sus detractores argumentan que este puede fomentar la pedofilia, el abuso sexual infantil y el consumo de pornografía infantil (P. W. Galbraith, 2011), pero sigue siendo consumido, normalizado y aclamado por una amplia sección la sociedad japonesa (S. Kinsella, 1998).

## 8. Géneros y públicos objetivos

Uno de los rasgos principales por el que el anime se diferencia de los dibujos animados occidentales es el público al que se dirige, ya que se trata de un producto cultural mucho más amplio y complejo que traspasa la exclusividad del público infantil al que se suele dirigir la animación occidental (Rajadell-Puiggròs, Pujol, & Violant Holz, 2005)

Para Poitras (2001) la animación japonesa está dividida en géneros demográficos basados en la edad y el sexo de sus consumidores potenciales.

A continuación, se presentarán y describirán las características de los dos géneros más populares de anime: el *shōjo* y el *shōnen*.

### 8.1 Shojo

El *shōjo* es la categoría de anime dirigida al público femenino adolescente, generalmente protagonizado por un personaje femenino. Abarca una amplia variedad de temas, desde el drama histórico hasta la ciencia ficción, con énfasis en las relaciones de amistad y sentimentales.

Uno de los subgéneros más populares dentro del anime *shōjo*, es el *mahō shōjo* o *magic girls* (chicas mágicas), cuya trama gira generalmente en torno a uno o más personajes femeninos protagonistas que se transforman y adquieren poderes sobrenaturales para

enfrentarse al mal mientras luchan mantener su identidad en secreto y seguir con su rutina diaria de estudiantes de instituto.

Si bien este tipo de contenido podría considerarse una excepción en lo referente a la representación de la mujer en el anime y podría tener una influencia positiva sobre las mujeres con un mensaje empoderador, a menudo se ve lastrado por temas recurrentes como el erotismo en el vestuario, un interés romántico obsesivo por un personaje masculino o valores como el autosacrificio, de manera que se plantean mensajes sexistas que contradicen el mensaje de empoderamiento que supuestamente subyace originalmente a este subgénero (Chan, 2017)

Sin embargo, a pesar de estas discordancias, a lo largo de las dos últimas décadas, el género *mahō shōjo* ha mostrado imágenes de mujeres jóvenes y poderosas que fomentan pequeños pero valiosos cambios y avances en el proceso de empoderamiento de las mujeres y sugieren alternativas a la noción de mujer japonesa «domesticada», con roles de pasividad y autosacrificio (Napier, 2005).

## **8.2. Shōnen**

El *shōnen* es la demografía de *manganime* orientada al público adolescente masculino, cuya temática se centra generalmente en historias de acción y aventuras, a menudo en torno a superhéroes, robots y deportes, entre otros. En la mayoría de los animes que se enmarcan dentro esta categoría se aprecia una menor representación de la mujer y es más frecuente que aparezca de forma hipersexualizada (Cebrián Rodríguez, 2021).

En sus estudios sobre funciones narrativas y arquetipos iconográficos femeninos de los personajes femeninos en el *manganime shōnen*, Lopez y García coinciden en que los personajes femeninos resultan ser más planos, lineales y estáticos que los personajes masculinos, con un escaso número de personajes principales, abundancia de roles secundarios y escasa diversidad de sus representaciones gráficas, con funciones narrativas supeditadas a los intereses de los personajes masculinos que giran en torno a amar, ayudar y sufrir (López Rodríguez & García Pacheco, 2012).

De nuevo en este estudio, en el que se analizaron 42 personajes femeninos de animes *shōnen*, solo 3 personajes femeninos podían considerarse personajes principales y, de estos 3,

se matiza que nunca son las protagonistas exclusivas de las obras en las que aparecen, sino que comparten este papel con personajes masculinos que resultan ser los «auténticos» protagonistas de la obra. De esta manera, aunque por ejemplo personajes como Kagome en *Inu-Yasha*, Kaoru en *Rurouni Kenshin* o Naru en *Love Hina* puedan ser consideradas heroínas y protagonicen ciertas líneas argumentales, todas ellas se limitan a co-protagonizar sus respectivos animes en el rol de sujeto-objeto amoroso del protagonista masculino y quedan a la sombra de este. Es por tanto una característica casi universal del *shōnen* manga que las funciones narrativas del personaje femenino se desarrollen en relación de supeditación a las del personaje masculino (López Rodríguez & García Pacheco, 2012).

Como ya se ha mencionado, la función primordial del personaje femenino en el *shōnen* es la de amar al protagonista masculino o, en el caso de personajes femeninos antagonistas, a un personaje masculino antagonista. De este modo, el atributo del amor se establece como factor universal para la relevancia argumental de todo personaje femenino, independientemente de su orientación protagónica o antagonista (López Rodríguez & García Pacheco, 2012). De los 42 personajes femeninos analizados, más de la mitad fueron catalogados como sujetos amorosos, ilustrando la importancia de esta función en las tramas argumentales del *shōnen*, que no deja de ser reflejo de una concepción tradicional de la feminidad y de la mujer.

Sin embargo, la manifestación más evidente de la violencia simbólica en el *shōnen* anime es sin duda a través de la cosificación del cuerpo femenino y la hipersexualización.

### 8.2.1. La hipersexualización y el fenómeno «fan service» en el *shōnen*

El tratamiento del cuerpo de la mujer y su desnudez como expresión de la corporalidad femenina puede constituir una herramienta para el ejercicio del poder masculino y la expresión del orden social androcéntrico (Serrano-Barquín, 2018). Al hablar de la instrumentalización del cuerpo femenino podemos referirnos al fenómeno de cosificación sexual. En su libro de 1990, *Femininity and Domination: Studies in the Phenomenology of Oppression (Thinking Gender)*, la filósofa feminista, Sandra Lee Bartky, define este concepto como la reducción de una mujer a su cuerpo o a partes de este con la percepción de que ello representa su totalidad y aclara que se produce en el momento que se separan sus funciones sexuales de mujer de su persona.

En directa relación con el tratamiento del cuerpo femenino y este fenómeno de cosificación de la mujer se encuentra el concepto de hipersexualización. Entendemos hipersexualización como la obsesión por enfatizar los atributos sexuales en las mujeres relegando a un segundo plano el resto de sus cualidades (Orbach, 2009). Los medios de comunicación teñidos por la ideología patriarcal, entre los que podemos incluir el anime y especialmente el *shōnen*, enfatizan los atributos femeninos, haciendo hincapié en las piernas y las nalgas y, sobre todo, los pechos de las mujeres y, a menudo, aplican estos atributos exagerados a personajes infantiles o adolescentes promoviendo un proceso de erotización precoz de las niñas y adolescentes (Rodríguez & Torrado, 2017)

La historiadora del arte Ikeda Shinobu (2003) ha analizado cómo se representan sexualmente los cuerpos de las mujeres y el modo en que se utilizan ciertos rasgos físicos y poses con el propósito de «crear un objeto de placer sexual para la mirada del espectador masculino» (pág. 43- 46). Shinobu sugiere además que este énfasis excesivo en el cuerpo femenino «anula su posición como personaje».

Esta hipersexualización se manifiesta a través del fenómeno de *fan service*, que se ha convertido en uno de los elementos más característicos y diferenciadores del anime (en especial del *shōnen*) como género audiovisual respecto al contenido occidental. En principio, el fenómeno de *fan service* se define como «el acto de añadir una escena sin relevancia directa al arco narrativo o el desarrollo de un personaje en un anime con el propósito de complacer a los espectadores» (Russell, 2008). Aunque esta definición no implique directamente una temática sexual, a menudo el *fan service* se presenta en forma de exhibición gratuita de gestos y acciones con un componente libidinoso, sexual o erótico en torno a personajes femeninos (Russell, 2008).

Las escenas de *fan service* pueden tener lugar en cualquier momento e interrumpir el hilo argumental del episodio, aunque a menudo se insertan en lugares clave como el baño (duchas, aguas termales...) o la escuela (al hacer deporte, en grupos de actividades extraescolares, en clase, en los baños, entre otros (Cebrián Rodríguez, 2021).

En su artículo sobre el fenómeno del *fan service*, *Desire, Lust and the Glimpse of Manga and Anime*, Keith Russell señala cómo a través de estos escenarios se ofrece al consumidor una mirada cómplice, autorizada, legitimada, cargada de elementos de deseo, placer e incluso fetichista. Cebrián Rodríguez (2011) coincide con esta visión del *fan service* y puntualiza que

«se trata de una mirada que reproduce los parámetros de la cultura patriarcal y que contribuye a su normalización» (pág.109).



*Figura 4: Escena de fan service en My Hero Academia*

## 9. Análisis de casos prácticos:

### 9.1. Mermaid Melody: Pichi pichi pitch (2002)

*Mermaid Melody: Pichi pichi pitch* es el anime que se ha elegido como representativo del género *shōjo* y del *maho shōjo* y fue emitido por primera vez en España en Clan TVE en 2008. La serie cuenta con todos los elementos prototípicos del *maho shōjo*: una protagonista femenina joven, poderes sobrenaturales y la secuencia de transformación por excelencia que convierte a la "chica normal" en heroína. *Mermaid Melody: Pichi pichi pitch* narra la historia de tres princesas sirenas, Luchia y sus dos amigas, Hannon y Rina, que, como es característico del *maho shōjo*, deben compaginar su labor de defensoras de la paz de los mares con su vida de estudiantes de instituto. Luchia Nanami, la princesa sirena del Océano Pacífico Norte, parte a tierra para encontrar a Kaito, un chico que había salvado de una ola de tsunami siete años antes del comienzo de la historia, del que se enamoró y al que había confiado su perla rosa.

Aunque las tres sirenas, son a menudo representadas como todopoderosas venciendo sin grandes esfuerzos a demonios marinos al final de cada episodio, todo lo que motiva al personaje principal, la alocada y melodramática Luchia, es su interés romántico por Kaito, el arquetípico chico popular de instituto que a menudo hace sus apariciones en escena rodeado por un séquito de mujeres que lo veneran entre gritos y aspavientos.

El personaje de Luchia encarna la contraposición entre el mensaje de empoderamiento de la mujer en el *maho shōjo* como protagonista, eje de la trama narrativa y justiciera y la manifestación de la dependencia hacia el hombre y los valores de autosacrificio, ya que no está dispuesta a separarse de él aun cuando Hannon le advierte que, según la leyenda, una relación con un humano le costaría la vida. Aun habiendo adquirido consciencia de esta leyenda y del peligro que corre su vida, Luchia sigue persiguiendo a Kaito y desviviéndose por él en cada capítulo.

En sus primeras apariciones, Hannon parece una chica atenta y responsable, cuya preocupación principal es la ayudar a Luchia a centrarse en su objetivo de recuperar la perla y protegerla alejándola de Kaito. Su personalidad sufre un cambio radical cuando conoce a Taro Mitsuki, el profesor de música del colegio. A partir de este momento, Hannon se convierte en un personaje obsesivo que centra todos sus esfuerzos en conseguir la atención de Taro y perseguir un amor no correspondido, a lo que debemos añadir que en ningún momento se

cuestiona el hecho de que este amor que Hannon persigue obsesivamente es el de un hombre adulto cuando ella tiene solo catorce años. De nuevo, vemos mermado el empoderamiento y la seriedad de un personaje femenino, en este caso de Hannon, por la dependencia de un personaje masculino.

Esta misma dinámica de supeditación de un personaje femenino a otro masculino se aplica también a los personajes antagonistas. Gaito, hermano mayor de Kaito y villano principal de la primera temporada vive rodeado de sus secuaces, mujeres en forma de diablas acuáticas, que obedecen todos sus mandatos y buscan su atención y aprobación en todo momento. Ellas libran todas las batallas de Gaito mientras él permanece en su *jacuzzi* con su copa de vino.

Otro de los aspectos que se señalan como elementos de violencia simbólica es la atribución del cuidado de las personas y de la casa como propias de la mujer. Encontramos ejemplos de esto de nuevo en la relación entre Luchia y Kaito, por ejemplo, en el episodio 4 *Princesa solitaria*, en el que Luchia va por primera vez a casa de Kaito y nada más llegar este le ordena coserle el botón de la camisa.

«El costurero está en ese cajón de ahí. Me voy a la ducha, tú encárgate de esto».

Luchia no solo cumple este mandato, sino que se siente afortunada de poder hacerlo y exclama emocionada con la camisa de Kaito en sus manos, como si esto supusiese un gran avance en su relación.

«Estoy un poco nerviosa. Estoy en la habitación de Kaito, cosiendo el botón de su camisa... ¡Es como si fuese su novia!»

Las secuencias de transformación, marca inconfundible del *maho shōjo*, en las que las chicas asumen su traje de batalla, son una parte central de cada episodio. En estos momentos en los que Luchia, Hannon y Rina adoptan su forma alternativa, la cámara recorre sus cuerpos, mientras su ropa se disuelve, pieza a pieza y su cuerpo madura mágicamente hasta alcanzar una forma adulta, con su cintura y pechos ocupando varios primeros planos.



Figura 5: Escena de transformación en *Mermaid Melody*:  
*Pichi, pichi, pitch*

Aunque estas secuencias no sean tan explícitas como podrían serlo en un equivalente *shōnen*, siguen denotando cierto grado de sexualización, especialmente si tenemos en cuenta que las protagonistas están aún en la adolescencia.

## 9.2. My Hero Academia (2016)

My Hero Academia es posiblemente uno de los animes más populares de la última década y un ejemplo prototípico de *shōnen* que recoge todos los elementos característicos mencionados anteriormente: los protagonistas masculinos, la acción y el *fan service*. La historia gira en torno a Midoriya, un joven determinado a convertirse en superhéroe que ingresa en una prestigiosa academia para jóvenes con dones especiales, tras haber heredado el poder de su ídolo, All Might.

En este caso, como en muchos otros animes *shōnen*, podemos apreciar cierto grado de subrepresentación y desplazamiento de la figura de la mujer a un papel secundario. Esto no quiere decir que no aparezcan personajes femeninos en todos los episodios y que no tengan minutos en pantalla, sino que su relevancia narrativa es inferior y casi nunca independiente de una figura masculina. Este es por ejemplo el caso de Ochako Uraraka, a quien podríamos señalar como personaje femenino más relevante del anime, pero cuyo protagonismo se encuentra directamente vinculado a su condición de interés amoroso de Midoriya. Cabe destacar también como en esta realidad paralela en la que un 80% de la población posee estos dones especiales, los dones más poderosos siempre están en posesión de personajes masculinos como Todoroki, Bakugo, o el propio Midoriya, que a la hora de librar batallas son siempre los que desempeñan un papel decisivo. Mientras estos se enfrentan en peleas cuerpo a cuerpo con villanos, a los personajes femeninos a menudo se les asigna el rol de proteger y atender a civiles, aspecto que podríamos de nuevo relacionar con la atribución del cuidado de las personas a las mujeres o con la distinción entre los trabajos de mujeres y hombres.

Otro elemento distintivo del *shōnen* y que se vincula al concepto de cosificación, exaltación e instrumentalización de la sexualidad de la mujer es el arquetipo de «el perverso». Este personaje es la personificación del fenómeno *fan service*, es decir, carece de ninguna relevancia para la trama y su única función es la de ofrecer esa mirada cómplice al espectador a través de sus comportamientos lujuriosos y depravados. Este es el rol de Minoru Mineta, un compañero de clase de Mineta cuya única ambición dentro de la academia es la de espiar a sus compañeras y conseguir un atisbo de sus cuerpos desnudos. Lo hace de forma obsesiva en



Figura 6: Escena de fan service de Mineta y Tsuyu

prácticamente todas sus intervenciones e incluso con personajes que no están inherentemente sexualizados a través de sus cuerpos o su vestimenta, como puede ser su compañera, mitad mujer mitad rana, Tsuyu. Entre los numerosos ejemplos que podríamos señalar como muestra de su conducta

depravada, destacamos su primera interacción con Eri, una niña de siete años que el grupo rescata del villano Overhaul. Mineta se presenta diciendo: «Soy Mineta y me muero por verte de aquí a diez años», implicando un interés sexual en la menor.

Un alto porcentaje de los personajes femeninos del anime aparecen altamente sexualizados, siempre con trajes reveladores que dejan entrever sus proporciones imposibles y enfatizan sus pechos, nalgas y piernas. Este es el caso de heroínas como Midnight o Mount Lady, que utilizan su cuerpo para ganar popularidad en una sociedad en la que los héroes profesionales son considerados celebridades. De nuevo se alude al principio de cosificación, exaltación e instrumentalización de la sexualidad de la mujer. La valía de estas se mide más en función de su apariencia física que de sus aptitudes y logros como heroínas, algo que no sucede con sus homólogos masculinos, como All Might o Endeavor.



Figura 7: Escena de fan service de Mount Lady

Este rasgo se ve perfilado también en Momo Yaoyorozu, una de las mejores estudiantes de la academia. Momo es inteligente, fuerte, dedicada y una líder nata, pero su caracterización de mujer empoderada se ve mermada por su atuendo, un revelador traje ajustado de látex rojo que expone la mayor parte de su torso y vientre, y el protagonismo que este otorga a su físico y, en especial, a sus pechos durante las batallas.



Figura 8: Momo Yaoyorozu con su traje de batalla

### 9.3. Kakegurui (2017)

Kakegurui se desarrolla en Hyakkaō, una academia privada para hijos de gente rica e influyente en la que los alumnos han adoptado una férrea jerarquía social que no se basa en el rendimiento académico o deportivo, sino en su éxito en los juegos de apuestas. Los estudiantes apuestan y juegan libremente durante el horario escolar y, mientras los vencedores escalan en la pirámide de popularidad del instituto, los que pierden se enfrentan a deudas y adquieren la condición de «mascotas» que deben servir de esclavos a los ganadores.

A diferencia de la mayoría de animes *shōnen*, en Kakegurui los personajes principales, como Yumeko Jabami, Kirari Momobami o Mary Saotome, son fuertes figuras femeninas que se posicionan en lo alto de esta pirámide social. Sin embargo, su historia se nos presenta a través de los ojos de un personaje masculino, Ryota Suzui, que actúa como un espectador dentro de la propia trama, ya que no desempeña un papel importante en la historia, pero sí acompaña a Yumeko en todas sus partidas. Suzui representa al *voyeur* masculino, participe de todas las escenas de juegos de apuestas protagonizadas por mujeres que a menudo adquieren un cariz insinuante y lesbo-erótico. De nuevo, este arquetipo de personaje actúa como viaducto del *fan service* y otorga una mirada cómplice y legitimada al espectador sobre estas interacciones entre mujeres, exaltando la sexualidad femenina para el deleite del público.

Aunque en este caso no nos encontremos ante un ejemplo de subrepresentación y las mujeres no hayan quedado relegadas a un papel secundario, sí podemos apreciar de nuevo una contradicción entre la mujer empoderada, llena de astucia y que se vale por sí misma, y su apariencia altamente sexualizada. Una de las herramientas de sexualización con la que nos encontramos en Kakegurui es la vestimenta de los personajes femeninos, uniformes escolares que a menudo adquieren protagonismo en planos que dejan entrever su ropa interior o enfatizan el movimiento de sus pechos. Se materializa a través de esta sexualización del uniforme escolar el fenómeno *lolicon*, es decir, la representación de personajes femeninos jóvenes o de aspecto juvenil en contextos románticos o eróticos.



Figura 8: Ejemplo de fan service a través de la vestimenta de Mary Saotome

Es especialmente interesante la figura de Yumeko, una joven astuta y carismática que capta el interés de todos los que la rodean. Yumeko muestra una adicción y pasión maníaca por los juegos de apuestas de alto riesgo y cada vez que juega o apuesta se muestra enormemente



Figura 9: Yumeko imitando las poses de un gato

inocencia y sumisión.

En el cuarto episodio, la escuela anuncia un plan para que las chicas más jóvenes de la escuela sean obligadas a contraer matrimonios concertados con poderosos hombres mayores y así poder pagar sus deudas tras haber perdido en sus apuestas. Con este plan sobre la mesa, algunos de los estudiantes masculinos comienzan a desvelar opiniones sobre su posición de superioridad sobre los personajes femeninos, aludiendo a su ventaja intelectual y física. En concreto, en una escena del quinto capítulo, un personaje llamado Jun Kiwatari comienza a agredir a Yumeko, acorralándola para quitarle la ropa y amenazando con violarla. Incluso en una escena como esta que muestran indicios de agresión y violencia sexual, hay primeros planos de los pronunciados pechos de Yumeko y de su corta falda, lo que hace que toda la escena se plantee como objeto de deseo del espectador masculino y no como un acto de violencia y agresión contra una mujer.

excitada, una conducta que se puede replicar en mayor o menor medida en otros personajes femeninos, pero nunca en sus homólogos masculinos. Durante estos momentos de juego, Yumeko a menudo adopta las características de lo que se conoce en la cultura japonesa y el anime como *nekonimi*, un personaje normalmente femenino que presenta características de un gato. Además de sus poses de gato, Yumeko habla con *nyan* (el equivalente japonés a la onomatopeya «meow») empleando un sonido felino al final de cada frase. Con estos patrones de habla y posturas de *nekonimi*, Yumeko personifica el *moe* y busca generar una respuesta afectiva en el espectador masculino a través de muestras de

En la tabla a continuación se presentan de forma esquematizada los resultados del análisis.

	Mermaid Melody	My Hero Academia	Kekegurui
Se transmite inferioridad intelectual o física de las mujeres respecto a los hombres.		x	
Se produce en numerosas ocasiones el desplazamiento de la mujer a un segundo plano.		x	
Se manifiesta la dependencia de la mujer hacia el hombre.	x		
Se invisibiliza a la mujer en parcelas de nuestra cultura, dándole el monopolio al hombre.			
Se exponen agresiones físicas o psicológicas hacia la mujer.			x
Se difunde la necesidad de que la mujer se ajuste a un físico establecido.		x	x
Se utiliza a la mujer como reclamo sexual, como mujer objeto.		x	x
Se atribuye a la mujer el cuidado de los demás (hijos, marido, mayores, enfermos,...) y la realización de las tareas del hogar como labores propias del sexo	x	x	
Se continúan haciendo distinción entre los trabajos de mujeres y hombres.		x	
Se transmite comportamientos diferentes para hombres y mujeres, representaciones sociales de lo que significa ser hombre o ser mujer	x	x	

Tabla 1 Estereotipos identificados en cada anime analizado

## 10. Conclusiones

Tras el visionado y análisis de los tres animes seleccionados de acuerdo con los diez estereotipos sexistas delimitados por Torres y Jiménez, se ha observado la presencia dos de siete estereotipos en el ejemplo de *shōjo*, *Mermaid Melody: Pichi pichi pitch*, siete de diez en el primer ejemplo de *shōnen*, *My Hero Academia* y tres de diez *Kakegurui*. En vista de estos resultados se considera que el anime sí puede ser un contenido problemático en lo que respecta al tratamiento y representación de los personajes femeninos, en especial en ejemplos arquetípicos de *shōnen* como *My Hero Academia*.

Aunque los resultados parezcan indicar que no hay una diferencia significativa en el grado de violencia simbólica y mediática que se refleja en cada subgénero en función de su demográfica masculina o femenina, la autora considera que, en el caso de *Kakegurui*, aunque el número de estereotipos identificados haya sido menor, el grado de intensidad con el que se manifiestan es mayor, llegando a presentar indicios de violencia sexual. Además, también debería tenerse en cuenta la frecuencia de aparición de estos estereotipos, ya que un mismo estereotipo puede aparecer como pauta recurrente a lo largo de un capítulo o serie o aparecer una sola vez de forma excepcional sin establecerse como patrón. Es por este motivo que de cara a futuros estudios sería interesante ampliar la muestra de análisis para comprobar si se establece un patrón uniforme en el que los animes *shōnen* muestren más elementos de violencia simbólica que los animes *shōjo* y tener en cuenta los parámetros de frecuencia y grado de intensidad mencionados. Por otro lado, aunque no exista un equivalente occidental a nivel contenido y demográfica al anime, también sería oportuno analizar series de animación occidental para establecer una comparativa y explorar en qué medida se manifiestan los estereotipos sexistas de Torres y Jiménez.

Tras haber confirmado a través de nuestro análisis que el anime sí muestra aspectos de violencia simbólica y mediática contra las mujeres, debemos plantearnos, como agente externo, qué medidas podrían tomarse en España y en el resto de los países consumidores para la regulación de este contenido. En España ya ha habido algún indicio de regulación, en concreto, en 2015 la televisión pública valenciana rechazó emitir el archiconocido anime *shōnen*, *Dragon Ball*. La Comunidad decidió prohibir su emisión por considerarla fuera de sus valores en el marco de sus políticas de género.

El Artículo 5 de *Ley 6/2016 de la Generalitat Valenciana sobre Servicio Público de Radiodifusión y Televisión de Ámbito Autonómico* indica que las autoridades deberán:

«adoptar, mediante autorregulación, códigos de conducta tendentes a transmitir el principio de igualdad excluyendo contenidos sexistas, especialmente en la programación infantil y juvenil».

Sin embargo, la autora considera que la censura y eliminación de la parrilla televisiva o de las plataformas de *streaming* no es una solución óptima. La regulación tiene que venir desde los propios consumidores. Los aficionados al anime han de concienciarse y ser capaces de identificar los mensajes y valores que subyacen a este género al proceder de una cultura más patriarcal que la propia y pronunciarse en contra de series que muestren este perfil, haciendo un esfuerzo activo por dejar de consumirlas o por mostrar su descontento en redes y foros que compartan con otros aficionados. Solo de esta manera existe la posibilidad de que el propio mercado se regule y avance hacia un contenido más igualitario en el que las mujeres puedan tener un papel principal sin tener que verse expuestas a un alto grado de hipersexualización o supeditadas a personajes masculinos.

## 11. Bibliografía

Allport, G. W. (1954). *The Nature of Prejudice*. Addison-Wesley.

Anholt, S. (2002). The nation as a brand. *Journal of Brand Management*.

Antón, E. (2001). La socialización de género a través de la programación infantil de televisión. *Consejería de Sanidad y Bienestar Social de la Junta de Castilla y León*.

Barlés, E., & Almazán, D. (2008). *La mujer japonesa: realidad y mito*. Zaragoza: Prensas Universitarias de Zaragoza.

Bourdieu, P. (1998). *Masculine Domination*. Stanford University Press.

Cebrián Rodríguez, J. (noviembre de 2021). El impacto del anime en la igualdad de género: retos y oportunidades para la política cultural. Zaragoza.

Cerdas, R. (1997). America Latina, globalización y democracia. *Cuaderno de Ciencias Sociales*(47), 27.

Chan, N. (2017). *The Paradoxical "Magical Girl" Female Empowerment in Magical Girl Anime*. NYU Shanghai.

Collins Dictionary. (n.d.).

Dalton, E. (2013). More "ordinary women": Gender stereotypes in arguments for increased female representation in Japanese politics. *U.S.-Japan Women's Journal*, 44(1), 24-42.

Dictionary, Collins (n.d.).

Featherstone, M. (1990). *Global Culture: Nationalism, Globalization and Modernity: A Theory Culture and Society Special Issue (1 edition)*. Sage Publications.

Frühstück, S. (2000). Managing the truth of sex in imperial Japan. *The Journal of Asian Studies*, 59(2), 332-358.

- Friedman, S. (1992). *Women in Japanese Society: Their Changing Roles*.
- Galtung, J. (1990). Cultural Violence. *Journal of Peace Research*, 27, 291-305.
- Garaigordobil, M., & Aliri, J. (2011). Sexismo hostil y benevolente: relaciones con el autoconcepto, el racismo y la sensibilidad intercultural. *Revista de Psicodidáctica*, 16(2), 331-350.
- García de las Hijas Peña, R. (2014). El cambio del rol de la mujer desde Edo hasta Meiji.
- Giddens, A. (1999). *Un mundo desbocado. Los efectos de la globalización sobre nuestras vidas*. Madrid: Taurus.
- Glick, P., & Fiske, S. (1996). The ambivalent sexism inventory: differentiating hostile and benevolent sexism. *Journal of Personality and Social Psychology*, 70, 491-512.
- Goldstein-Gidoni, O. (2005). The Production and Consumption of 'Japanese Culture' in the Global Cultural Market. *Journal of Consumer Culture*.
- Gómez-Berrocal, C., Cuadrado, I., Navas, M., Quiles, M., & Morera, M. (2011). Sexismo hostil y benevolente: dimensiones de comparación intergrupar, imagen de los subtipos de mujer y autoimagen del endogrupo. *Revista de Psicología Social*, 26(1), 45-62.
- Hofstede, G. (1980). *Culture's consequences: International differences in work-related values*. Sage Publications.
- Jiménez Sánchez, Á. (2014). *El papel o rol de la mujer en la series de animación infantil emitidas en España en el siglo XX y principios del XXI*. Salamanca: Universidad de Salamanca.
- Kinsella, S. (1995). Cuties in Japan. In L. Skov, & B. Moeran, *Women, Media and Consumption in Japan* (pp. 220-254). University of Hawaii Press.

- Kinsella, S. (1998). Japanese Subculture in the 1990s: Otaku and the Amateur Manga Movement. *Journal of Japanese Studies*, 24(2).
- Kinsella, S. (2013). *Schoolgirls, Money and Rebellion in Japan*. Routledge.
- Lanzaco Salafranca, F. (2013). *La mujer japonesa. Un esbozo a través de la historia*. Verbum.
- Lewis, B. (29 de enero de 2015). 'Cool Japan' and the Commodification of Cute: Selling Japanese National Identity and International Image. Chulalongkorn University.
- López Rodríguez, F. J., & García Pacheco, J. A. (2012). Funciones Narrativas del Personaje Femenino en el Cómic y la Animación Japonesa para Adolescentes Masculinos. *Congreso Internacional de Comunicación y Género*.
- Madrid, D., & Guillermo, M. (2010). La ola nipona: consumo de cultura popular japonesa en España.
- McGray, D. (2002). Japan's Gross National Cool. *Foreign Policy*, 130, 44-54.
- Merino-Verdugo, M. E. (2016). *Sexismo, amor romántico y violencia de género en la adolescencia*. Madrid: Universidad Complutense de Madrid.
- Ministerio de Asuntos Internos y Comunicaciones de Japón . (2020). *Population aged 15 years old and over by labour force status, status in employment, type of employment (employee by number of persons engaged in enterprise), duration of employment contract, and agri-/non-agriculture*. Ministerio de Asuntos Internos y Comunicaciones de Japón .
- Mittelman, J. H. (1996). *Globalization: critical reflections*. Lynne Rienner .
- Miyuki, H. (n.d.). Otaku and Moe: An Intercultural Analysis of the Fetishist Tendency of Otaku.

- Napier, S. J. (2005). *Anime from Akira to Howl's Moving Castle: Experiencing Contemporary Japanese Animation*. St. Martin's Griffin.
- Núñez, T., Vera, M. T., & Díaz, R. M. (2015). *Transversalidad de género en el audiovisual andaluz*. Universidad Internacional de Andalucía.
- Orbach, S. (2009). *Bodies: Big Ideas/Small Books*. Picador.
- Parrot Analytics. (18 de octubre de 2021). *Growing Global Demand for Anime*. Obtenido de Parrot Analytics
- Pérez Contreras, T. (2016). La imagen kawaii: estética e identidad en la cultura japonesa. Escuela de Arte San Telmo de Málaga .
- Perez García, L. (2015). El modelo de la mujer japonesa en el periodo Tokugawa: el Onna-Daigaku.
- Plaza Velasco, M. (2007). Sobre el concepto de "violencia de género". Violencia simbólica, lenguaje, representación. *Extravío. Revista electrónica de literatura comparada.*, 2, 132-145.
- Poitras, G. (1999). *The Anime Companion: What's Japanese in Japanese Animation*. Stone Bridge Press.
- Radl, R. (2011). Medios de comunicación y violencia contra las mujeres. Elementos de violencia simbólica en el medio televisivo. *Feministas e de Estudos do Xénero CIFEX-USC*.
- Rajadell-Puiggròs, N., Pujol, M. A., & Violant Holz, V. (2005). Los dibujos animados como recurso de transmisión de los valores educativos y culturales. *Comunicar: Revista Científica de Comunicación y Educación*.

- Ribeiro, D. (2021). Sexuality and Femininity: the Paradox of the Cultural-Aesthetical Kawaii Movement\*. *Cadernos Pagu*, 3.
- Rodríguez, R., & Torrado, E. (2017). Un estudio sobre el comercio sexual de mujeres y publicidad. El papel de la prensa española. *Vivat Academia*.
- Rodriguez, Y., Lameiras, M., Carrera, M. V., & Faílde, J. M. (2009). Aproximación conceptual al sexismo ambivalente: Estado de la cuestión. *SUMMA Psicología UST*.
- Ronzi, K. (19 de diciembre de 2014). Japanese Sexism and the Ideal Woman. *Berkley Center for Religion, Peace & World Affairs*. Washington: Georgetown University.
- Russell, K. (2008). Desire, Lust and the Glimpse of Manga and Anime. *The International Journal of Arts Theory and History*, 7.
- Sau, V. (2002). *Diccionario ideológico feminista I: Agapea Libros Urgentes*. Icaria Editorial.
- Serrano-Barquín, C. (2018). Estereotipos de género que fomentan violencia simbólica: Desnudez y cabellera. *Revista Estudios Feministas*.
- Silva, A. (2019). Baby Otako: Hipersexualización e infantilización de la mujer en la animación japonesa. Universidad de La Laguna.
- Tamaki, T. (2019). . Repackaging national identity: Cool Japan and the resilience of Japanese identity narratives. *Asian Journal of Political Scienc*, 108-126.
- The Anime Association of Japanese Animation (AJA). (2021). *Anime Industry Report 2021* . HUMANMEDIA Inc.
- Tompkins, J., Lynch, t., van Driel, I., & Fritz, N. (2020). Kawaii Killers and Femme Fatales: A Textual Analysis of Female Characters Signifying Benevolent and Hostile Sexism in Video Games. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*.

- Torres, L., & Jiménez, A. S. (2005). Enseñemos a discriminar estereotipos sexistas en la televisión. *Comunicar: Revista científica iberoamericana de comunicación y educación*, 25, 164.
- Vazquez-Miraz. (2017). Sexismo en “Digimon”: quince años de inmovilismo. *FEMERIS Revista Multidisciplinar de Estudios de Género* , 76.
- Verdú, A. D., & Briones, É. (2016). Desigualdad simbólica y comunicación: el sexismo como elemento integrado en la cultura. *La ventana*, 5(44).
- WEF. (n.d.). *World Economic Forum's Global Gender Gap Report 2021*. World Economic Forum.
- Yallowitz, C. (9 de septiembre de 2019). *The Perverted Character: An Anime/Manga Staple?* Obtenido de Legends of Windmere: <https://legendsofwindemere.com/2019/09/09/the-perverted-character-an-anime-manga-staple/>
- Yano, C. R. (2009). Wink on Pink: Interpreting Japanese Cute as It Grabs the Global Headlines. *The Journal of Asian Studies*, 683.