

Mujer y Animación: Análisis de la representación femenina en una muestra de animaciones  
japonesas recientemente emitidas (2018-2022)

Nicolás Alvarez Merlano

Trabajo de Grado para Optar al Título de Magíster en Métodos y Técnicas de Investigación  
Social

Director

Héctor Mauricio Rojas Betancur

Doctor en Ciencias Sociales

Universidad Industrial de Santander

Facultad de Ciencias Humanas

Escuela de Historia

Maestría en Métodos y Técnicas de Investigación Social

Bucaramanga

2023

*A Doris, Yonny y Hannia*

### **Agradecimientos**

Desde estas líneas, deseo agradecer a la Universidad Industrial de Santander por haberme formado de manera integral. A Fabio Vladimir Sánchez Calderón por su carácter sensible y empático, a mi director Héctor Mauricio Rojas Betancur, por la confianza depositada en una idea que hoy se materializa.

Cuando desembarque en Bucaramanga, era un joven de veintidós años, con las exigencias del programa que siempre añore estudiar bajo mi espalda, sin embargo, fue vuestro compromiso, afecto, sinceridad e interés constante el que disipó cualquier tipo de dudas y sentimientos negativos de mi mente.

Hoy que este proceso llega a su fin resulta imposible no atisbar sentimientos ambivalentes por todo el camino recorrido, no obstante, llevo conmigo la satisfacción de haber podido compartir con los profesionales más amables y modestos jamás antes conocidos. Por este motivo les reitero mi compromiso con relación a la producción académica constante y la promoción del conocimiento científico desde un comportamiento idóneo y sencillo.

De la manera más transparente posible, escribo a ustedes estas letras, con la esperanza de que no renuncien a su labor. La docencia es seguramente el campo laboral más satisfactorio y desgastante del mundo, pero algo poseen todos los formadores pedagógicos que jamás podrá ser negociado: la satisfacción de haber formado a los ciudadanos del estado-nación.

En esta lógica son ustedes el pilar más grande que cualquier país puede poseer. Por este motivo y muchos más que no alcanzó a exponer en este espacio, anhelo que no se apagué en ustedes la motivación por enseñar y que vuestro corazón nunca dimita de transmitir la voluntad de fuego pedagógica que he recibido de su parte.

Me despido esperanzado en que nuestros caminos se entrecrucen y con la convicción de que cuando abandone el portón estaré dejando extracorpóreamente la institución, pero jamás podrán desentrañar de mí, la identidad profesional y los valores que ustedes en compañía de todo el plantel me han transmitido. Gracias absolutas por todo y que su camino continúe por el sendero del éxito.

## Contenido

	<b>Pág.</b>
<b>Introducción</b> .....	25
<b>1. Fundamentos investigativos para el estudio de la representación femenina en las animaciones japonesas recientemente emitidas</b> .....	26
<b>1.1 Qué es animar</b> .....	26
<b>1.2 Antecedentes preliminares de la animación japonesa</b> .....	27
<b>1.3 Estado del Arte</b> .....	36
<i>1.3.1 Estado del arte: Una aproximación teórica</i> .....	37
<i>1.3.2 Fundamentos del estado del arte</i> .....	39
<i>1.3.3 Posturas epistemológicas del estado del arte</i> .....	40
<b>1.3.3.1 Estado del arte desde el positivismo</b> .....	40
<b>1.3.3.2 Estado del arte desde el construccionismo</b> .....	41
<b>1.3.3.3 Estado del arte desde la teoría crítica</b> .....	41
<i>1.3.4 Fases metodológicas del estado del arte</i> .....	42
<b>1.4 Representación de la figura femenina en las animaciones japonesas: Un estado del arte</b> .....	43
<i>1.4.1 Posicionamiento paradigmático-teórico y objetivos</i> .....	43
<i>1.4.2 Estructura metodológica</i> .....	44
<b>1.4.2.1 Fase heurística</b> .....	44
<b>1.4.2.2 Fase hermenéutica</b> .....	46
<b>1.5 Reflexiones nacionales sobre la figura femenina en las animaciones japonesas</b> .....	47
<i>1.5.1 Fase heurística</i> .....	47

MUJER Y ANIMACIÓN: ANÁLISIS DE LA REPRESENTACIÓN...	6
<i>1.5.2 Fase hermenéutica</i> .....	51
<b>1.5.2.1 La animación como fenómeno social en consumidores y otakus</b> .....	51
<b>1.5.2.2 Anime desde la representación de sus personajes y productos</b> .....	53
<b>1.5.2.3 Anime, construcción y gratificación social</b> .....	55
<b>1.6 Fortalezas de los estudios nacionales recopilados</b> .....	58
<b>1.7 Debilidades de los estudios nacionales recopilados</b> .....	59
<i>1.7.1 Construcción del Estado del arte</i> .....	59
<i>1.7.2 Parámetros de ajuste con respecto a la muestra poblacional y selección del corpus de comentarios</i> .....	60
<i>1.7.3 Material animado</i> .....	61
<i>1.7.4 Definición del aparato metodológico</i> .....	61
<i>1.7.5 Validación de instrumentos</i> .....	62
<i>1.7.6. Definición del aparato metodológico</i> .....	62
<b>1.8 Reflexiones extranjeras sobre la figura femenina en las animaciones japonesas</b> .....	62
<i>1.8.1 Fase heurística</i> .....	62
<i>1.8.2 Fase hermenéutica</i> .....	67
<b>1.8.2.1 Recepción consumo e impacto del anime</b> .....	68
<b>1.8.2.2 Anime y dinamica familiar</b> .....	72
<b>1.8.2.3 Fundamentos teoricos y aproximaciones historiograficas al anime</b> .....	74
<b>1.8.2.4 Representación femenina y masculina animada</b> .....	76
<b>1.9 Fortalezas de los estudios extranjeros recopilados</b> .....	79
<b>1.10 Debilidades de los estudios extranjeros recopilados</b> .....	80
<i>1.10.1 Profundidad del acercamiento al contenido animado</i> .....	80

MUJER Y ANIMACIÓN: ANÁLISIS DE LA REPRESENTACIÓN...	7
<i>1.10.2 Técnicas de investigación no mencionadas</i> .....	81
<i>1.10.3 Acercamiento femenino limitado</i> .....	81
<b>1.11 Síntesis y propósitos de este trabajo</b> .....	82
<b>1.12 Justificación</b> .....	83
<b>1.13 Objetivos</b> .....	84
<i>1.13.1 Objetivo general</i> .....	84
<i>1.13.2 Objetivo específico 1</i> .....	84
<i>1.13.3 Objetivo específico 2</i> .....	85
<i>1.13.4 Marco Conceptual</i> .....	85
<i>1.13.5 Machismo</i> .....	85
<b>1.13.5.1 Machismo y Literatura: Una aproximación</b> .....	86
<b>1.13.5.2 Teorización literaria del machismo</b> .....	88
<b>1.13.5.3 Machismo: Enfoques contemporáneos</b> .....	90
<b>1.13.5.4 Componentes del machismo</b> .....	92
<b>1.13.5.5. Instrumentos que miden machismo</b> .....	94
<b>1.13.5.6 Sexismo y Micromachismo: Una breve revisión</b> .....	97
<b>1.14 Machismo, Sexismo y micromachismo en las animaciones japonesas</b> .....	100
<b>1.15 Inicio de la transmisión animada: Tensiones iniciales (1970)</b> .....	101
<b>1.16 Consolidación de la transmisión animada (1980): Tensiones profundas</b> .....	108
<i>1.16.1 Saint Seiya (1986-1999): apuntes de una reproducción machista-sexista</i> .....	111
<i>1.16.2 Dragon Ball Z (1989-1996): Profundización de las asimetrías</i> .....	117
<b>1.17 Florecimiento de la transmisión animada (1990): El giro al sexismo</b> .....	133

<b>1.18 Anime y modernidad (2000): entre el inmovilismo, la degradación y la transformación femenina</b> .....	140
<b>1.19 Contemporaneidad animada (2010-): hacia una construcción femenina equitativa</b> ..	153
<b>2. Metodología de la Investigación</b> .....	157
<b>2.1 Diseño</b> .....	157
<b>2.2 Alcance</b> .....	159
<b>2.3 Paradigma de investigación</b> .....	160
<b>2.4 Método de investigación</b> .....	161
<i>2.4.1 Qué es el Análisis de contenido</i> .....	162
<i>2.4.2 Elementos relevantes del análisis de contenido como método de investigación</i> .....	163
<i>2.4.3 El análisis de contenido como método sistemático</i> .....	163
<i>2.4.3.1 El análisis de contenido como método objetivo</i> .....	163
<i>2.4.3.2 El análisis de contenido como método cuantitativo</i> .....	164
<b>2.5 Usos del análisis de contenido</b> .....	164
<b>2.6 Campos de aplicación</b> .....	165
<i>2.6.1 Descripción de los componentes de una información</i> .....	166
<i>2.6.2 Comprobación de las hipótesis sobre las características de un mensaje</i> .....	166
<i>2.6.3 Comprobación del contenido de los medios con el mundo real</i> .....	166
<i>2.6.4 Evaluación de los grupos sociales concretos</i> .....	167
<i>2.6.5 Construcción de puntos de partida para los estudios sobre efectos de los medios</i> .....	167
<b>2.7 Pasos en el análisis de contenido</b> .....	167
<i>2.7.1 Formulación del tema de investigación</i> .....	168
<i>2.7.2 Conceptualización</i> .....	168

<i>2.7.3 Operacionalización</i> .....	169
<i>2.7.4 Elaboración del libro de códigos y ficha de análisis</i> .....	170
<i>2.7.5 Muestreo del contenido a analizar</i> .....	171
<i>2.7.6 Entrenamiento del proceso de codificación y pilotaje</i> .....	171
<i>2.7.7 Codificación</i> .....	172
<i>2.7.8 Chequeo de la fiabilidad del proceso de codificación</i> .....	172
<i>2.7.9 Análisis de los datos y elaboración del reporte</i> .....	173
<b>2.8 Procedimiento</b> .....	173
<i>2.8.1 Formulación del tema de investigación del estudio</i> .....	173
<i>2.8.2 Conceptualización del estudio</i> .....	174
<i>2.8.3 Operacionalización del estudio</i> .....	176
<i>2.8.4 Elaboración del libro de códigos y ficha de análisis</i> .....	183
<i>2.8.5 Muestreo del estudio</i> .....	193
<i>2.8.6 Entrenamiento del proceso de codificación y pilotaje en el estudio</i> .....	196
<i>2.8.7 Codificación del estudio</i> .....	197
<i>2.8.8 Fiabilidad del proceso de codificación del estudio</i> .....	197
<i>2.8.9 Indicadores cuantitativos del estudio</i> .....	198
<b>3. Resultados de la representación femenina en las animaciones japonesas recientemente emitidas (2018-2022)</b> .....	200
<b>3.1 Descriptivos asociados a la identificación del anime</b> .....	200
<i>3.1.1 Línea de demarcación animada</i> .....	200
<i>3.1.2 Medio de transmisión</i> .....	201
<i>3.1.3 Estudio de animación</i> .....	205

MUJER Y ANIMACIÓN: ANÁLISIS DE LA REPRESENTACIÓN...	10
<b>3.1.4 Escritura y dirección</b> .....	206
<b>3.1.5 Días de la semana y duración de la emisión</b> .....	207
<b>3.2 Caracterización básica de los personajes</b> .....	207
<b>3.2.1 Distribución de personajes desagregada por sexo</b> .....	207
<b>3.2.2 Distribución de personajes protagónicos desagregada por sexo</b> .....	208
<b>3.2.3 Promedio de personajes femeninos por episodio (PPFE)</b> .....	210
<b>3.2.4 Ocupación de los personajes femeninos</b> .....	210
<b>3.2.5 Salidas femeninas del aire</b> .....	211
<b>3.2.6 Escenarios femeninos de mayor y menor interacción</b> .....	211
<b>3.3 Análisis de la representación machista</b> .....	213
<b>3.3.1 Frecuencia de actos machistas (2018-2022)</b> .....	213
<b>3.3.2 Razón de actos machistas en la totalidad de la serie (RAMT)</b> .....	214
<b>3.3.3 Razón de los actos machistas desagregados por tipo en la totalidad de la serie</b> .....	215
<b>3.3.4 Caracterización de los actos machistas modernos (2018-2022)</b> .....	216
<b>3.3.5 Participantes de los actos machistas</b> .....	216
<b>3.3.6 Distancia temporal de los actos machistas</b> .....	217
<b>3.3.7 Grado de ficción y claridad de los actos machistas</b> .....	217
<b>3.3.8 Consecuencias de los actos machistas</b> .....	218
<b>3.3.9 Remordimiento del agresor frente al acto machista</b> .....	219
<b>3.3.10 Representación del sufrimiento de la víctima</b> .....	220
<b>3.4 Análisis de la representación sexista</b> .....	221
<b>3.4.1 Frecuencia de actos sexistas (2018-2022)</b> .....	221
<b>3.4.2 Razón de actos sexistas en la totalidad de la serie (RAST)</b> .....	222

<i>3.4.3 Razón de los actos sexistas desagregados por tipo</i> .....	223
<i>3.4.4 Caracterización de los actos sexistas hostiles y benevolentes (2018-2022)</i> .....	224
<i>3.4.5 Participantes de los actos sexistas</i> .....	224
<i>3.4.6 Distancia temporal de los actos sexistas</i> .....	225
<i>3.4.7 Grado de ficción y claridad de los actos sexistas</i> .....	225
<i>3.4.8 Consecuencias de los actos sexistas</i> .....	226
<i>3.4.9 Remordimiento del agresor frente al acto sexista</i> .....	227
<i>3.4.10 Representación del sufrimiento de la víctima</i> .....	227
<b>3.5 Machismo, sexismo y líneas animada</b> .....	228
<i>3.5.1 Casos de machismo y sexismo observados en la demografía Shōjo</i> .....	228
<b>3.5.1.1 Magical Girl Site (2018): Presentación de las unidades de análisis machistas</b> .....	228
<b>3.5.1.2 Magical Girl Site (2018): Presentación de las unidades de análisis sexistas</b> .....	232
<b>3.5.1.3 O Maidens in Your Savage (2019): Presentación de actos machistas</b> .....	234
<b>3.5.1.4 O Maidens in Your Savage (2019): Presentación de actos sexistas</b> .....	235
<i>3.5.2 Casos de machismo y sexismo observados en la demografía Shōnen</i> .....	237
<b>3.5.2.1 Girly Air Force (2019): Presentación de actos machistas</b> .....	237
<b>3.5.2.2 Horimiya (2021): Presentación de actos machistas</b> .....	240
<b>3.5.2.3 Shikimori it's just not a Cutie (2022): Presentación de actos sexistas</b> .....	242
<i>3.5.3 Casos de machismo y sexismo observados en la demografía Seinen</i> .....	243
<b>3.5.3.1 Asobi Asobase - workshop of fun (2018): Presentación de actos machistas</b> .....	243
<b>3.5.3.2 Asobi Asobase - workshop of fun (2018): Presentación de actos sexistas</b> .....	247
<b>3.5.3.3 Wonder Egg priority (2021): Apuntes de una construcción animada alternativa</b> .	248
<b>3.5.3.4 Wonder Egg priority (2021): Presentación de actos machistas</b> .....	251

MUJER Y ANIMACIÓN: ANÁLISIS DE LA REPRESENTACIÓN...	12
<b>3.5.4 Animaciones sin actos machistas ni sexistas</b> .....	253
<b>3.5.4.1 Kakushigoto (2020)</b> .....	253
<b>3.5.4.2 Keep Your hand off Eizouken (2020)</b> .....	258
<b>4. Discusión y Conclusiones</b> .....	261
<b>4.1 Discusión</b> .....	261
<b>4.2 Conclusiones</b> .....	264
<b>Referencias bibliográficas</b> .....	267

**Listado de Tablas**

	<b>Pág.</b>
<b>Tabla 1.</b> <i>Tipología de acabados Xilográficos</i> .....	32
<b>Tabla 2.</b> <i>Tendencias teóricas atribuidas al estado del arte.</i> .....	38
<b>Tabla 3.</b> <i>Fases metodológicas del estado del arte</i> .....	42
<b>Tabla 4.</b> <i>Protocolo de fase heurística</i> .....	44
<b>Tabla 5.</b> <i>Formato de recepción documental</i> .....	45
<b>Tabla 6.</b> <i>Investigaciones nacionales recopiladas</i> .....	49
<b>Tabla 7.</b> <i>Características de la categoría La animación como fenómeno social en otaku</i> .....	52
<b>Tabla 8.</b> <i>Características de la categoría anime desde la representación de sus personajes y productos</i> .....	54
<b>Tabla 9.</b> <i>Características de la categoría anime construcción y gratificación social</i> .....	56
<b>Tabla 10.</b> <i>Investigaciones extranjeras recopiladas</i> .....	64
<b>Tabla 11.</b> <i>Características de la categoría recepción consumo e impacto del anime</i> .....	69
<b>Tabla 12.</b> <i>Características de la categoría anime y dinámica familiar</i> .....	73
<b>Tabla 13.</b> <i>Características de la categoría Fundamentos teóricos y aproximaciones historiográficas al anime</i> .....	74
<b>Tabla 14.</b> <i>Características de la categoría anime y protesta social</i> .....	75
<b>Tabla 15.</b> <i>Características de la categoría representación femenina y masculina animada</i> .....	77
<b>Tabla 16.</b> <i>Leyes de violencia doméstica, intrafamiliar y otras formas de violencia</i> .....	92
<b>Tabla 17.</b> <i>Caracterización del Harem animado</i> .....	140
<b>Tabla 18.</b> <i>Modificaciones animadas de la línea animada deportiva</i> .....	154
<b>Tabla 19.</b> <i>Tipos de muestreo en el análisis de contenido</i> .....	171

<b>Tabla 20.</b> <i>Conceptualización de las categorías contempladas por el estudio</i> .....	175
<b>Tabla 21.</b> <i>Estudios instrumentales incorporados para operacionalizar la variable de machismo</i> .....	176
<b>Tabla 22.</b> <i>Estudios instrumentales incorporados para operacionalizar la variable de sexismo</i>	181
<b>Tabla 23.</b> <i>Libro de códigos</i> .....	184
<b>Tabla 24.</b> <i>Ficha de contenido</i> .....	191
<b>Tabla 25.</b> <i>Cronograma de visión y libre y análisis de contenido por animación</i> .....	197
<b>Tabla 26.</b> <i>Episodios y enlace de acceso para cada animación</i> .....	201
<b>Tabla 27.</b> <i>Distribución de personajes protagónicos desagregados por sexo</i> .....	209

### Listado de ilustraciones

	<b>Pág.</b>
<b>Ilustración 1.</b> <i>Primeros personajes femeninos advertidos en los animes deportivos</i> .....	101
<b>Ilustración 2.</b> <i>Urashima Mako</i> .....	103
<b>Ilustración 3.</b> <i>Mahou no Mako-Chan (1970-1971)</i> .....	104
<b>Ilustración 4.</b> <i>Sayaka Yumi</i> .....	105
<b>Ilustración 5.</b> <i>Hiromi Oka</i> .....	106
<b>Ilustración 6.</b> <i>Sexualización de personajes femeninos</i> .....	107
<b>Ilustración 7.</b> <i>Tickle, Tiko y Kei Domon</i> .....	108
<b>Ilustración 8.</b> <i>Jo, Meg, Beth y Amy</i> .....	109
<b>Ilustración 9.</b> <i>Urusei Yatsura y Ataru Moroboshi</i> .....	110
<b>Ilustración 10.</b> <i>Masato, Mikuyi Wakamatsu y Miyuki Kajima</i> .....	111
<b>Ilustración 11.</b> <i>Saint Seiya (1986-1989)</i> .....	112
<b>Ilustración 12.</b> <i>Natassia y Hyoga de Cisne</i> .....	113
<b>Ilustración 13.</b> <i>Golpe mortal y postrimería de Esmeralda</i> .....	113
<b>Ilustración 14.</b> <i>Shunrei</i> .....	114
<b>Ilustración 15.</b> <i>Miho</i> .....	115
<b>Ilustración 16.</b> <i>Marín de Águila y Shaina de Ofiuco</i> .....	116
<b>Ilustración 17.</b> <i>Fragmentos de los cotejos y lesiones ocasionadas hacia Marín y Shaina</i> .....	116
<b>Ilustración 18.</b> <i>Bulma</i> .....	118
<b>Ilustración 19.</b> <i>Aeronave construida por Bulma</i> .....	118
<b>Ilustración 20.</b> <i>Nave espacial, del tiempo y radar del dragón contruidos por Bulma</i> .....	119
<b>Ilustración 21.</b> <i>Peripecias de Bulma</i> .....	120

<b>Ilustración 22.</b> <i>Abandono y rescate súbito de Bulma</i> .....	121
<b>Ilustración 23.</b> <i>Atención de Bulma a Vegeta</i> .....	123
<b>Ilustración 24.</b> <i>Bulma y el pequeño Trunks</i> .....	124
<b>Ilustración 25.</b> <i>El sacrificio de Vegeta</i> .....	125
<b>Ilustración 26.</b> <i>Chi-Chi</i> .....	126
<b>Ilustración 27.</b> <i>Chi-chi se entera de la muerte de su esposo y el entrenamiento de su hijo</i> .....	127
<b>Ilustración 28.</b> <i>Gohan lastimado por un villano</i> .....	128
<b>Ilustración 29.</b> <i>Chi-chi intentando establecer conexión con Gohan</i> .....	128
<b>Ilustración 30.</b> <i>Chi-Chi angustiada viendo el combate de Gohan</i> .....	129
<b>Ilustración 31.</b> <i>Sacrificio de Gokū</i> .....	130
<b>Ilustración 32.</b> <i>Videl</i> .....	131
<b>Ilustración 33.</b> <i>Videl Vs. Spopovich</i> .....	132
<b>Ilustración 34.</b> <i>Maria Shiratori</i> .....	134
<b>Ilustración 35.</b> <i>Kuki Rei en imagen promocional y durante el anime</i> .....	135
<b>Ilustración 36.</b> <i>Escenas de semidesnudes femenina</i> .....	135
<b>Ilustración 37.</b> <i>Sailor Moon (1992-1997)</i> .....	136
<b>Ilustración 38.</b> <i>Mamoru Chiba (Tuxedo Mask)</i> .....	137
<b>Ilustración 39.</b> <i>Animes mecha y Shōjo comúnmente visionados en los 90</i> .....	139
<b>Ilustración 40.</b> <i>Love Hina (2000)</i> .....	141
<b>Ilustración 41.</b> <i>Fragmentos de ropa que las figuras se retiran e interrupción masculina</i> .....	142
<b>Ilustración 42.</b> <i>Tropiezos accidentales y vestimenta sugestiva</i> .....	142
<b>Ilustración 43.</b> <i>Aoi Sakuraba y Kaoru Hanabishi</i> .....	143
<b>Ilustración 44.</b> <i>Escenas accidentales, semidesnudes y ropa corta</i> .....	144

MUJER Y ANIMACIÓN: ANÁLISIS DE LA REPRESENTACIÓN...	17
<b>Ilustración 45.</b> <i>Beatrice Ratio, Sofia Galgalim y Mika Seido</i> .....	145
<b>Ilustración 46.</b> <i>Naruto Uzumaki, Edward Elric y Kurosaki Ichigo</i> .....	146
<b>Ilustración 47.</b> <i>Figuras femeninas instructoras en el arte marcial</i> .....	147
<b>Ilustración 48.</b> <i>Figuras femeninas con apropiación tecnológica y judicial</i> .....	148
<b>Ilustración 49.</b> <i>Líderes soberanos de las naciones</i> .....	149
<b>Ilustración 50.</b> <i>Capitanes de escuadrón de la sociedad de almas</i> .....	149
<b>Ilustración 51.</b> <i>Sui-Fēng y Retsu Unohana</i> .....	150
<b>Ilustración 52.</b> <i>Escenas intensas de las figuras femeninas</i> .....	151
<b>Ilustración 53.</b> <i>Animaciones Seinen y Shojo que reprodujeron el empoderamiento femenino</i> .	152
<b>Ilustración 54.</b> <i>Animaciones deportivas y de apropiación científica</i> .....	156
<b>Ilustración 55.</b> <i>Diagrama de formulación del tema de investigación</i> .....	174
<b>Ilustración 57.</b> <i>Animaciones seleccionadas</i> .....	195
<b>Ilustración 58.</b> <i>Salida de aire femenina</i> .....	211
<b>Ilustración 60.</b> <i>Escenarios de menor interacción en la serie animada</i> .....	213
<b>Ilustración 61.</b> <i>Intento de suicidio de la protagonista</i> .....	228
<b>Ilustración 62.</b> <i>Actos machistas observados en la serie</i> .....	229
<b>Ilustración 63.</b> <i>Machismo coercitivo efectuado sobre Kiyoharu Suirenji</i> .....	231
<b>Ilustración 64.</b> <i>Sexismo hostil proyectado por los artefactos sociales de juego de perros</i> .....	232
<b>Ilustración 65.</b> <i>Herramienta mágica de Nijimi Anazawa</i> .....	233
<b>Ilustración 66.</b> <i>Sexualización animada</i> .....	233
<b>Ilustración 67.</b> <i>Protagonistas de O Maidens in Your Savage (2019)</i> .....	234
<b>Ilustración 68.</b> <i>Machismo encubierto por descalificación</i> .....	235
<b>Ilustración 69.</b> <i>Fragmento televisivo presentado en O Maidens in Your Savage (2019)</i> .....	236

<b>Ilustración 70.</b> <i>Acoso sexual de estudiante a docente.</i> .....	237
<b>Ilustración 71.</b> <i>Personajes de Girly Air Force</i> .....	238
<b>Ilustración 72.</b> <i>Machismo encubierto</i> .....	239
<b>Ilustración 73.</b> <i>Escena de semidesnudes</i> .....	239
<b>Ilustración 74.</b> <i>Elenco de Horimiya (2021)</i> .....	240
<b>Ilustración 75.</b> <i>Kyosuke Hori</i> .....	241
<b>Ilustración 76.</b> <i>Actos machistas efectuados por Kyosuke Hori</i> .....	242
<b>Ilustración 77.</b> <i>Elenco de Shikimori's Not Just a Cutie (2022)</i> .....	242
<b>Ilustración 78.</b> <i>Shikimori evita perder</i> .....	243
<b>Ilustración 79.</b> <i>Elenco principal de Asobi Asobase - workshop of fun (2018)</i> .....	244
<b>Ilustración 80.</b> <i>Conducta machista de Olivia</i> .....	245
<b>Ilustración 81.</b> <i>Conducta machista de personajes secundarios sobre Honda</i> .....	245
<b>Ilustración 82.</b> <i>Hanako emite machismo</i> .....	246
<b>Ilustración 83.</b> <i>Hanako emite machismo y ataca a su compañera.</i> .....	247
<b>Ilustración 84.</b> <i>Atribución integral preventiva del mayordomo de Hanako</i> .....	248
<b>Ilustración 85.</b> <i>Elenco principal de Wonder Egg priority (2021)</i> .....	249
<b>Ilustración 86.</b> <i>Mujeres egg defendidas por las protagonistas</i> .....	250
<b>Ilustración 87.</b> <i>Chiemi asistiendo a un concierto de Rika</i> .....	252
<b>Ilustración 88.</b> <i>Rika asiste al funeral de Chiemi</i> .....	253
<b>Ilustración 89.</b> <i>Escenarios de interacción Padre-Hija y allegados</i> .....	254
<b>Ilustración 90.</b> <i>Equipo de trabajo de Kakushi</i> .....	255
<b>Ilustración 91.</b> <i>Accidente de Kakushi Goto</i> .....	255
<b>Ilustración 92.</b> <i>Equipo de trabajo de Kakushi y hime intentando que recuerde la memoria</i> ....	256

<b>Ilustración 93.</b> <i>Kakushi visita el estudio de Rasuna Sumita</i> .....	257
<b>Ilustración 94.</b> <i>Elenco principal de Keep Your hand off Eizouken (2020)</i> .....	258
<b>Ilustración 95.</b> <i>Espacio inicialmente proporcionado por la institución</i> .....	259
<b>Ilustración 96.</b> <i>Polivalencia de las figuras femeninas en las actividades animadas</i> .....	260

**Listado de figuras**

	<b>Pág.</b>
<b>Figura 1.</b> <i>Antecedentes preliminares de la animación japonesa</i> .....	27
<b>Figura 2.</b> <i>Comparativo de la pieza pictórica china y japonesa</i> .....	29
<b>Figura 3.</b> <i>Kozanji Cartoons</i> .....	30
<b>Figura 4.</b> <i>Shigisan-Engi: Pergamino 1 Yamazaki Chōja no maki</i> .....	30

**Listado de gráficos**

	<b>Pág.</b>
<b>Gráfico 1.</b> <i>Flujograma de búsqueda de las fuentes documentales nacionales</i> .....	48
<b>Gráfico 2.</b> <i>Descriptivos de las fuentes documentales nacionales recopiladas</i> .....	50
<b>Gráfico 3.</b> <i>Flujograma de búsqueda de las fuentes documentales internacionales</i> .....	63
<b>Gráfico 4.</b> <i>Interés investigativo sobre el machismo como variable y categoría de estudio</i> .....	96
<b>Gráfico 5.</b> <i>Interés investigativo sobre el Sexismo como variable y categoría de estudio</i> .....	98
<b>Gráfico 6.</b> <i>Popularidad, interacción de los usuarios y discusión pública del contenido</i> .....	196
<b>Gráfico 7.</b> <i>Líneas animadas observadas por año (2018-2022)</i> .....	200
<b>Gráfico 8.</b> <i>Escritura y dirección desagregada de las animaciones analizadas</i> .....	206
<b>Gráfico 9.</b> <i>Frecuencia de personajes desagregada por sexos</i> .....	208
<b>Gráfico 10.</b> <i>Promedio anual de personajes femeninos por episodio (2018-2022)</i> .....	210
<b>Gráfico 11.</b> <i>Frecuencia de actos machistas (2018-2022)</i> .....	214
<b>Gráfico 12.</b> <i>Razón de actos machistas en la totalidad de la serie (RAMT)</i> .....	215
<b>Gráfico 13.</b> <i>Razón de los actos machistas desagregados (2018-2022)</i> .....	216
<b>Gráfico 14.</b> <i>Participantes de los actos machistas en la totalidad de los episodios</i> .....	217
<b>Gráfico 14.</b> <i>Claridad de los actos machistas (2018-2022)</i> .....	218
<b>Gráfico 15.</b> <i>Consecuencias de los actos machistas (2018-2022)</i> .....	219
<b>Gráfico 16.</b> <i>Remordimiento del agresor (es) frente al acto machista</i> .....	220
<b>Gráfico 17.</b> <i>Representación del sufrimiento de la víctima frente a los actos machistas (2018-2022)</i> .....	221
<b>Gráfico 18.</b> <i>Frecuencia de actos sexistas (2018-2022)</i> .....	222
<b>Gráfico 19.</b> <i>Razón de actos sexistas en la totalidad de la serie (RAST)</i> .....	223

<b>Gráfico 20.</b> <i>Razón de los actos sexistas desagregados por tipo (2018-2022)</i> .....	223
<b>Gráfico 21.</b> <i>Caracterización de los actos sexistas hostiles y benevolentes (2018-2022)</i> .....	224
<b>Gráfico 22.</b> <i>Participantes de los actos sexistas en la totalidad de los episodios</i> .....	225
<b>Gráfico 23.</b> <i>Claridad de los actos machistas (2018-2022)</i> .....	226
<b>Gráfico 24.</b> <i>Consecuencias de los actos sexistas (2018-2022)</i> .....	226
<b>Gráfico 25.</b> <i>Remordimiento del agresor (es) frente al acto sexista</i> .....	227

## Resumen

**Título:** Mujer y Animación: Análisis de la representación femenina en una muestra de animaciones japonesas recientemente emitidas (2018-2022)\*

**Autor:** Nicolás Alvarez Merlano\*\*

**Palabras Clave:** género; anime; audiencia

### Descripción:

Los dibujos animados japoneses, representan una cuota significativa del nicho audiovisual. Cada vez son más los jóvenes alrededor del globo que se aproximan a este contenido, siendo posible considerar al anime como producto visualizado por excelencia. Ante la tendencia exhibida, la sociedad científica ha considerado importante el análisis de los patrones comportamentales circunscritos a los personajes, en aras de estimar el grado de violencia que las series niponas emiten. Esta situación contrasta con la producción investigativa destinada a determinar la representación femenina que el contenido ostenta, de tal forma que en los ejes temáticos y productos a analizar pervive una importancia reducida por la mujer. Es por esta circunstancia que se propone distinguir el estado que la figura femenina detenta en este tipo de propuestas animadas. Para lograr tal propósito se planteó el análisis de un corpus audiovisual emitido en el período 2018-2022, empleando un libro de códigos y una ficha de contenido como técnicas de investigación, ambas adscritas al análisis de contenido como método y al paradigma postpositivista. Los hallazgos obtenidos siguieron una mejoría en las tres líneas demográficas analizadas, debido a la baja observación de actos machistas y sexistas y a la tendencia de feminizar la pantalla a través de figuras femeninas que incorporan cualidades interdisciplinarias. Se discuten los resultados obtenidos.

---

\* Trabajo para optar al título de Magíster en Métodos y Técnicas de Investigación Social

\*\* Facultad de Ciencias Sociales y Humanas. Escuela de Historia. Maestría en Métodos y Técnicas de Investigación Social. Director: Héctor Mauricio Rojas Betancur. Doctor en Ciencias Sociales.

### Abstract

**Title:** Women and Animation: analysis of female representation in a sample of recently aired Japanese animations (2018-2022).\*

**Author(s):** Nicolás Alvarez Merlano\*\*

**Key Words:** gender; anime; audience

### Description:

Japanese animated cartoons, commonly known as anime, represent a significant portion of the audiovisual niche. More and more young people around the globe are getting into this content, making it possible to consider anime as the quintessential visual product. Given this growing trend, the scientific community has deemed it important to analyze the behavioral patterns exhibited by the characters, to assess the level of violence depicted in Japanese series. This situation contrasts with the limited research focused on determining the representation of women in anime content, which results in a reduced importance given to women in the thematic axes and products under analysis. It is due to this circumstance that it is proposed to differentiate the role that female figures play in this type of animated productions. To achieve this purpose, an analysis of an audiovisual corpus aired between 2018 and 2022 was conducted, using a codebook and a content form as research techniques, both aligned with content analysis as a method and the postpositivist paradigm. The findings obtained suggest an improvement across the three demographic lines analyzed, due to the low occurrence of sexist and misogynistic acts and the trend of feminizing the screen through female characters that incorporate interdisciplinary qualities. The results obtained are discussed.

---

\* Work to apply for the master's degree in Methods and Techniques of Social Research

\*\* Faculty of Social and Human Sciences. School of History. Master's Degree in Methods and Techniques of Social Research. Director: Héctor Mauricio Rojas Betancur. PhD in Social Sciences.

## **Introducción**

Este trabajo examina la representación que los personajes femeninos exhiben en un canon de animes recientemente emitidos. Se parte del papel activo ostentado por la audiencia, frente al universo de patrones y significados que las animaciones proyectan (Oregui y Aierbe, 2019). En ese sentido, la promoción de un ideario femenino construido bajo caracteres sumisos e inestables contribuye a la reproducción de estándares machistas y sexistas en los televidentes. El problema que la construcción y mediatización femenina detenta se relaciona con la baja producción investigativa destinada a determinar la configuración que los animes reproducen sobre la mujer. Ante este panorama, se propone inspeccionar desde un paradigma postpositivista el estado representacional que la figura femenina prescribe en este tipo de productos audiovisuales. Para ello, se plantea un aparato metodológico cuantitativo acompañado del análisis de contenido como método de estimación (Bardin, 1986) de una muestra de diez animes emitidos durante el período 2018-2022. Se espera que este trabajo posibilite la creación de una línea de investigación que acompañe el interés del estudiantado adscrito a la maestría en Métodos y Técnicas de Investigación Social, en la exploración de los productos animados desde una perspectiva de género. En la misma línea, se pretende que lo elaborado aquí, motive al sector educativo, padres de familia y la teleaudiencia a visionar el contenido de manera pedagógica y a ejecutar retroalimentaciones concretas con respecto a lo exhibido por la narrativa audiovisual.

## **1. Fundamentos investigativos para el estudio de la representación femenina en las animaciones japonesas recientemente emitidas**

### **1.1 Qué es animar**

El termino animar deviene del latín *animāre* el cual refleja la acción de dar vida y vigor a algo o alguien (Segura-Munguía, 2010). Una mirada a la construcción japonesa del concepto permite distinguir que este proviene del kanji *hagemininaru* (励みに成る), cuyo significado se asocia a la dotación de energía y conversión del estado manifestado por un elemento (Satake, 2018).

Un acercamiento más actual propiciado por la Real Academia Española (RAE), fija diez acepciones para el concepto, dentro de las cuales destacan: “infundir animo o energía moral a alguien”; “dar vida o animación a una obra de arte” y “comunicar a una cosa inanimada vigor, vida y movimiento (RAE, 2022).

Si bien, la acción enunciativa de animar se encuentra explicita en una pluralidad de contextos, la definición operativa del constructo reduce los campos de uso al escenario artístico y literario. Shklovski (2012:55) sostiene que el arte es “el pensamiento por medio de imágenes”. En el mismo orden, Higuera-Guarín (2016) argumenta que el proceso de lectura emana la necesidad de la imagen como catalizador de la visión imaginaria construida por el lector.

La diferencia entre la dimensión artística y literaria subyacen en la forma en la cual ambas perciben la imagen; a nivel artístico se visibiliza como una representación plástica del sujeto u objeto, mientras que en lo literario se asume como un mecanismo que el lector desarrolla en su proceso de lectura.

Aunque ambas dimensiones acusen diferencias en el ideario asociado a la imagen, ambos procesos no son mutuamente excluyentes, es decir que, ante la presencia de imágenes, el lector

deberá codificarlas y otorgarles un significado y cuando no exista tal recurso, el sujeto tendrá que recurrir a los procesos cognitivos de orden superior para conformar una imagen mental de lo visionado.

A partir de las consideraciones teorizadas es posible concebir la imagen como herramienta que ejemplifica la conducta de animar, siendo visible en las representaciones gráficas existentes e invisible al interior del individuo pensante. Al trasladar la construcción del término referido a Japón es posible distinguir que dicha nación posee una tradición animada amplia en las dimensión artística y literaria.

## 1.2 Antecedentes preliminares de la animación japonesa

Si el concepto de animar es entendido como la acción de dar vida, el termino animación (アニメーション), refiere el conjunto de técnicas y procesos a través de los cuales se le proporciona vida a algo (Beck, 2004). La exploración de los vestigios iniciales asociados al proceso de animación proviene del siglo VII. Horno-López (2020) describe que a dicho marco espacial se le atribuyen los dibujos plasmados en el reverso de las tablas del templo *Hōryū Gakumonji* (figura 1)

### Figura 1.

*Antecedentes preliminares de la animación japonesa*



*Fuente:* Horno-López (2020)

En el mismo nivel, Odell y Le Blanc (2013) coincidieron en que durante el siglo VIII hasta el XII los japoneses evolucionaron su técnica de pintura, de tal forma que saldrían a la luz los *Emaki*. Estos eran rollos de pintura horizontales conformados por composiciones graficas. Novielli (2018:1) profundiza en este material planteando que:

El *Emakimono* se dibujaba con ambas manos y lentamente desenrollado de la derecha a la izquierda a fin de dejar que las imágenes poco a poco reflejasen un panorama en movimiento ordenado cronológicamente basado en la estructura poética conocida como *kishōtenketsu*: *ki* ("entrar") como introducción, *shō* ("unir y expandir") como el desarrollo, *ten* ("turno") como el evento fundamental y *ketsu* ("solución") como el final.

Pese a que este biotipo de animación provenía originalmente de China, los japoneses lo adaptaron a sus preferencias. Dentro de los cambios efectuados por los nipones se visibilizó la ampliación del marco espacial y el tipo de narrativa empleada; la primera diferencia reside en el espacio destinado a la proyección pictórica, puesto que los chinos presentaban el acabado en un escenario fijo y reducido, mientras que los japoneses le dieron mayor perspectiva, combinando el texto con las imágenes. En cuanto al tipo de narrativa empleada, los chinos empleaban los *Emaki* como herramienta religiosa, mientras que los japoneses dieron cabida a cuentos, relatos literarios e historias protagonizadas por animales antropomorfos (Horno-López, 2014). Una mirada comparativa a ambas animaciones (figura 2) es posible observarla a continuación:

**Figura 2.**

*Comparativo de la pieza pictórica china y japonesa <sup>1</sup>*



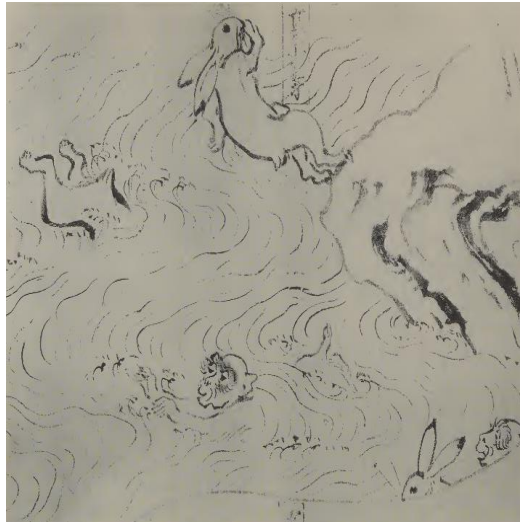
*Fuente:* Museum of Fine Arts (2022)

Durante el mismo siglo (XII) los japoneses presentaron un diseño con condiciones similares al *Emaki* llamado *Toba-e*. Toda (1969) propone que tal invención emerge del noveno hijo nacido en la corte de *Minamoto no Takkakuni*. Si bien no se vislumbra un nombre oficial, el autor sugiere que el distintivo legítimo del creador de este estilo fue Kakuyü.

Debido a su vida activa en el escenario religioso, Kakuyü fue ascendido a abad del templo Shokongoin, lugar que guardaba cercanía con los terrenos familiares del palacio de *Toba*. Al ser investido por los sacerdotes bajo el rango de Sojo, Kakuyü tomó el Sojo de Toba como su nuevo nombre.

A Sojo de Toba se le atribuyen dos formatos animados: el *Kozanji Cartoons* (figura 3) y el *Shigisan-Engi* (figura 4). Asimismo, el pergamino de *Kokawadera engi* y la deidad budista al interior del templo *Daigoji* son vinculadas a él, sin embargo, Toda (1969) sugiere que no existen registros históricos que puedan confirmar las dos últimas obras.

<sup>1</sup> La primera pieza presenta a mujeres de la corte imperial china preparando seda recién tejida (搗練圖卷傳 宋徽宗). Se le atribuye al emperador Huizong (1082-1135), mientras que la segunda pieza es un fragmento del *Emaki* que ilustra la crónica de la gran paz (太平記). Se puede observar cómo ambos presentan un contenido pictográfico, no obstante, la animación china luce mayoritariamente reducida y acusa pocos caracteres textuales, mientras que la japonesa proyecta con mayor perspectiva una epopeya clásica. El contenido puede encontrarse en el Museo de Artes Finas de Boston.

**Figura 3.***Kozanji Cartoons**Fuente:* Toda (1969)

Un detalle que Gravett (2004: 20) propone es que en los *Toba-e* “los ojos de los lectores podían desplazarse de por el paisaje moviéndose de derecha a izquierda a medida que se abrían los rollos”. En la misma línea, los personajes dibujados representan a cada sacerdote colega de Todo. Estos eran presentados en dicha condición apelando al humor que emanaba proyectar a cada homólogo antropomórficamente.

**Figura 4.***Shigisan-Engi: Pergamino 1 Yamazaki Chōja no maki**Fuente:* Shimizu (1985)

La diferencia entre el *Kozanji Cartoons* y los *Shigisan-Engi* se reduce a su narrativa argumental y diseño de personajes; mientras en los primeros no se hace uso del texto, los segundos si acompañan la secuencia pictográfica con unidades textuales. En el mismo orden, todos los *Shigisan-Engi* exponen la vida Myōren, un moje budista que vivió a fines del siglo IX en el templo Chōgōsonshi-ji en el Monte Shigi (Okudaira, 1973). En cuanto a personajes atañe, los adscritos al *Kozanji Cartoons* tienden a exhibir una estructura jocosa, al contrario de los dibujados en los segundos, los cuales detentan mayor formalidad.

El próximo paso en la evolución de las animaciones niponas llegaría durante el siglo XVII mediante la Xilografía. Vollmer (2015) sostiene que el nombre real acuñado por los japoneses a esta técnica es *Mokuhanga*; *Moku* representa madera, mientras que *Hanga* traduce estampado. Odell y Le Blanc (2013) caracterizan a este formato animado por la naturaleza del proceso; los dibujos creados eran transferidos a una plancha de madera, donde los artesanos tallaban la madera para producir un relieve de la imagen, en sentido inverso. Luego se entintaba y se imprimía para reproducir copias del dibujo original (figura 5).



Las Xilografías a diferencia de los *Emakis* y los *Toba-e* poseían una mayor capacidad de serialización. Este hecho puede explicarse desde el proceso de producción y el alcance social; el primer aspecto es explicado por Salter (2002), la cual argumenta que el uso de la plancha de madera posibilitaba la producción mayoritaria de diversos diseños. En términos de alcance social, Odell y Le Blanc (2013: 14) sugieren que los valores estimados del producto eran económicos, por lo cual “el mercado principal de estos grabados comprendía generalmente el rango más bajo de la jerarquía social de la época comerciantes y artesanos”.

Pese a que la técnica de producción era la misma, las xilografías empezaron a diferenciarse con el paso del tiempo. El contraste entre diseños puede ser explicado por la materia prima

empleada, las transformaciones sociales del contexto y el juego de colores utilizados. El primer aspecto es teorizado por Munemura (2010) el cual determina que algunas imprentas niponas premiaron la cantidad sobre la calidad, utilizando madera de calidad promedio para serializar más piezas. Con relación a las transformaciones sociales, Keizaburo (2017) distingue una relación directamente proporcional entre la emisión del contenido xilográfico y la tasa de alfabetización, por tal motivo el contenido fue variando en su narrativa visual debido a los avances en términos educativos de los ciudadanos nipones. Por su parte, el juego de colores responde al carácter estético del producto. Salter (2002) diferencia los siguientes diseños:

### Tabla 1.

#### *Tipología de acabados Xilográficos*<sup>2</sup>

Nombre	Característica	Ejemplo pictográfico
<i>Sumizuri-e</i>	Impresión monocromática a tinta negra	
<i>Beni-e</i>	Impresión monocromática en tinta rosa	

<sup>2</sup> Todas las imágenes presentadas no infringen el copyright debido a que poseen una antigüedad mayor a 100 años. De la misma manera, su representación legal permite utilizarlas para propósitos educativos.

*Benizuri-e*

Impresión de color carmesí y/o verde con detalles a mano



*Tan-e*

Impresión con reflejos naranjas y pigmentos rojos



*Aizuri-e*

Impresión con reflejos morados



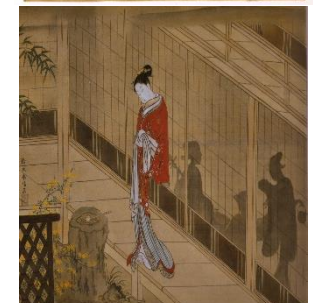
*Urushi-e*

Impresión con elementos de alto nivel (oro, mica, etc).



*Nishiki-e*

Impresión separada por bloques y con mixtura de colores



*Fuente:* Elaborado a partir de Suzuki (1760); Sawa (1800); Ismoon (2011); Salter (2012); Enciclopedia Británica (2022); Librería del Congreso (2022) y Museo Británico (2022a;2022b)

Las primeras proyecciones visuales tardarían hasta la segunda década del siglo XX cuando Ōten Shimokawa crearía el primer metraje animado llamado Imokawa Mukuzō Genkanban no Maki (1917) pieza de la cual no se tiene registro. A Shimokawa lo acompañarían Jun'ichi Kōuchi quien desarrolló el mismo año el metraje Namakura Gatana el cual abordaría la historia de un samurái interesado en mejorar su espada.

El primer producto audiovisual de carácter animado producido en japon tendría como aspecto positivo la mejora en la fluidez de los fotogramas debido al uso de la cámara de motor automático. Kaeru wa kaeru (1929) de Murata, Yasuji, sería entonces, el primer metraje audiovisual y el primer producto en tener a una figura femenina. A este producto lo acompañaría Chikara to onna no yo no naka (1933) animación donde nuevamente se visionaría una figura femenina que para el caso particular no contaría con códigos verbales a diferencia de su contra parte masculina.

Las producciones animadas continuarían después de la postguerra, período en el que Japón en palabras de Odell y Le Blanc (2013) reflexionó con respecto a su verdadero posicionamiento a nivel mundial. En materia animada este patrón de pensamiento nacional se vio reflejado en el reconocimiento de Disney como empresa protagónica a seguir y en la posterior creación de Toei Co. Así pues, luego de un periodo de análisis sustanciales de los productos propios y extranjeros, la compañía logró en “Hakujaden” (1958), “Saiyūki” (1960) y “Shindobaddo no bōken” (1962). En la misma línea, Torrents (2015) menciona que las animaciones empezaron a delimitarse de acuerdo con el público y el foco temático de interés, quedando las siguientes distinciones

- *Shōnen*: Animación para público masculino: cubre la línea de fantasía, ciencia ficción, deportes, artes marciales y mecha.

- *Shōjo*: Anime dirigido a una muestra femenina de consumidoras: comprende las líneas de fantasía, escolar, romance y sobrenatural
- *Seinen*: Producciones dirigidas a una teleaudiencia adolescente y/o adulta emergente: comprende contenido explícito de violencia y escenas intensas.

Una mirada a las carencias de los productos animados de aquella época fue la presencia reducida de la figura femenina; la demografía<sup>3</sup> *Shōjo* no reportó animaciones y las producciones *Seinen* y *Shōnen* no contemplarían mujeres en sus narrativas audiovisuales. En ese orden, a pesar de la evolución femenina proyectada en el acceso al trabajo, seguridad social y acceso al voto en países de occidentes y parte de oriente, no coincidió con la representación que los productos animados japoneses empezaban a proyectar.

En un intento por entender esta situación, es necesario reconocer en el país un profundo sesgo titulado *Yamato Nadeshiko*. Este reduce a la mujer a servir en la longevidad vital a su homónimo masculino. Aunque todos los países donde la animación nipona se observa no comparten de manera absoluta tal ideario, no se advierten estudios que analicen la configuración de este ideario en los personajes femeninos retrospectivos y recientes, hecho que resulta grave si se menciona la ausencia de investigaciones que analicen el impacto de la representación femenina animada en la resignificación de la categoría mujer en la audiencia.

Al vivir en un escenario global donde nacer siendo mujer implica íntegramente mayores dificultades de desarrollo (Fodor et al. 2011; Schoep et al. 2019; Andrade- Louzado et al. 2021), la representación femenina irregular y estereotipada podría contribuir a la reproducción de inequidad e insensibilidad sexual. Es por esto por lo que, antes de contemplar relaciones entre

---

<sup>3</sup> Se entenderá por demografía en los estudios animados a las segmentaciones construidas por cada producto para cada grupo demográfico específico (similar a lo que occidente propone en sus géneros animados y ficcionales).

variables, se necesita resolver la pregunta ¿Cuál es el estado de la representación femenina animada que las animaciones actuales japonesas proponen?

### 1.3 Estado del Arte

Dentro de los principios que circunscriben el proceso de investigación subyace el orden y la sistematicidad de los datos (Tamayo, 2004). En ese sentido, el estado del arte en su condición teórico-discursiva no solo se hace obligatorio sino esencial dentro de la construcción, reproducción y apropiación del conocimiento científico (Sabino, 2014), esto debido a su capacidad de dilucidar la información existente sobre una temática (Vélez y Galeano, 2002).

Entendido el principio del orden, es consecuente indicar que, así como los procesos investigativos manifiestan una serie de procedimientos que conducen a un común denominador (conocimiento), el estado del arte también se construye bajo la misma lógica, en la que el denominador común es abstraer el horizonte investigativo proyectado sobre un eje temático.

Es por todo lo anterior que, en este apartado, en contraste con las tesis anteriormente reproducidas en el seno de la maestría en Métodos y Técnicas de Investigación Social de la Universidad Industrial de Santander (Monsalve-Flórez, 2020 y Reyes-Rodríguez, 2020<sup>4</sup>) se exhibe la fundamentación teórica del término y un sendero metodológico que armonicen con el objeto de estudio aquí investigado.

---

<sup>4</sup> Monsalve-Flórez (2018) desarrollo en su trabajo de grado titulado: *Actitudes de la comunidad educativa de un colegio público de girón, Santander, sobre procesos de evaluación formativa* si desarrolla un apartado dedicado al estado del arte, sin embargo, este obvia la definición teórica existente sobre el concepto y prescinde de presentar la hoja de ruta metodológica con la cual recabo las fuentes documentales sugeridas. En lo que Reyes-Rodríguez (2020), en su trabajo *MAP: memoria, arte y paz. la construcción de memorias colectivas en torno a la cultura de la paz en Colombia, una lucha pacífica que no cesa* no determina en un espacio directo el estado del arte, sino que esclarece en la página número veintiuno del documento “el universo heurístico de las fuentes documentales” dando luz a una taxonomía en la que profundiza brevemente y obvia la fase heurística y hermenéutica del estado del arte.

### 1.3.1 Estado del arte: Una aproximación teórica

Son amplias las definiciones teóricamente orientadas a definir el estado del arte, sin embargo, el término nace en el primer periodo del siglo XX en Estados Unidos (de aquí en adelante EUA) (Valdés et al. 2005) y migra Latinoamérica durante segundo período del siglo XX específicamente en la década de los setenta, tiempo en el cual “las propuestas cualitativas de investigación experimentaban un aumento en su representatividad académica” (Gómez-Vargas et al. 2015, p.425), ocasionando este incremento la necesidad de visibilizar lo sabido. Si bien, antes de la fecha referida ya existían procesos investigativos pluridisciplinarios formalmente reconocidos alrededor del globo, estos remplazaron el uso del estado del arte por dos conceptos<sup>5</sup>; el primero llamado “*Library Techniques*” que traducido al hispano se entiende como técnicas de recopilación bibliográfica (Goode y Hatt, 1952; Scott, 1959; Line, 1969), el cual hace referencia a los procesos por los cuales se recopila y sistematiza información que posteriormente será descrita en los reportes de investigación. El segundo término responde al nombre de “*Literature Review*” lo que traduce revisión de literatura y se entiende como el mecanismo por el cual los investigadores exploran la realidad investigativa proyectada por los científicos sobre el tema de referencia (Stacey, 1969; Ferman y Levin, 1975; Bulmer, 1984, Fiske y Shweder, 1986; Baxter, 1990).

El comparativo entre ambos términos posibilita mirar al primero como una respuesta al interrogante implícito del cómo, mientras que el segundo enlaza con el qué, esto debido al carácter netamente metodológico de las técnicas de recopilación y al sentido íntegramente descriptivo-explicativo del a revisión de literatura<sup>6</sup>.

---

<sup>5</sup> El término norteamericano fue conocido preliminarmente como *Status of the Art*, pero rápidamente cambio a *Sate of Art* e hizo referencia al “estado actual del desarrollo de un tópico (asunto, materia, temática) práctico o tecnológico” (Valdés et al. 2005, p.167)

<sup>6</sup>Las técnicas de recopilación bibliográfica devienen de la investigación documental y contemplan en su mayoría de documentos instructivos estrategias para la síntesis de la información recopilada por el investigador novicio. Ante la insuficiencia de Bases de datos digitales el procedimiento se focalizaba en el llenado de cartones *ad-hoc* realizados por el profesional siguiendo los aspectos importantes comúnmente acordados. Dentro del corpus de variables recopiladas en las fichas eran visibles las nominales genéricas (título del texto, nombre del autor) y ciertas ordinales (año de edición del recurso, número de autores, número de páginas, número de referencias etc.) para una breve guía remitirse a Chong-De la Cruz (2007). Por su parte las revisiones de literatura responden a la necesidad de exhibir una completa e imparcial vista del conocimiento que socialmente se ha apropiado sobre un eje temático. Ante el advenimiento de las prácticas basadas en evidencia en la medicina y las ciencias de la

Las “*Library Techniques*” y los “*Literature Review*” presentaron modificaciones de acuerdo con las demandas científicas de la posmodernidad (Medina-López et al. 2010; Jesson et al. 2011), hecho que contrasta con los países latinoamericanos, específicamente Colombia debido a que en el país andino se hizo visible e inmóvil el concepto de estado del arte. Dentro de las diferencias del concepto frente a los construidos en Norteamérica subyace las tendencias; mientras que los términos de EUA siguen una línea única, el estado del arte advierte tres tendencias; “recuperar para describir, comprender y recuperar para trascender reflexivamente” (Gómez-Vargas et al. 2015, p.427). La tabla 2 ahonda con mayor profundidad en cada tendencia.

**Tabla 2.**

*Tendencias teóricas atribuidas al estado del arte.*

<b>Tendencia</b>	<b>Descripción</b>	<b>Resultado final</b>	<b>Definición del concepto</b>
Recuperar para describir	Establecer un balance y/o inventario bibliográfico que den cuenta del estado de conocimiento actual sobre un tema	Bibliografía organizada con descripción detallada	Evaluación sistemática descriptiva y consistente de una muestra específica del conocimiento científico sobre un tema
Recuperar para comprender	Alcanzar la claridad de las nociones conceptuales abordadas desde las distintas áreas del conocimiento	Recuentos histórico-biográficos asociados al tema de interés	Construcción teórica que se apoya en el análisis y comprensión de los textos escritos
Recuperar para trascender	Lograr la comprensión sistemática e inventariada desde la voz de sus autores, coyunturas y finalidades, describiendo la producción documental y las lógicas encontradas.	Documento maestro integral asociado al tema de interés	Metodología que pretende trascender sobre el conocimiento dando sentido a la información obtenida

*Fuente:* Elaboración a partir de Gómez-Vargas et al. (2015)

Dentro de la tendencia de recuperar para describir pueden observarse a Vargas y Calvo (1987); Hoyos-Botero (2000) y Bojacá-Acosta. (2004) coincidiendo los autores en supeditar el estado del arte a los estudios documentales como una herramienta que describe y sistematiza

salud, las ciencias sociales adaptaron el enfoque y surgieron nuevas estrategias de revisión literaria, para una breve orientación remitirse a Grant y Booth (2009).

irrestringidamente la información de un tema particular. En cuanto a la vertiente que propone el recuperar para comprender, Cifuentes et al. (1993) y Galeano (2004) son los exponentes comúnmente denominados al dirimir sobre el concepto un carácter hermenéutico y el interés por profundizar el porqué de las nociones conceptuales existentes sobre el eje temático. En lo que a recuperar para trascender respecta Molina (2005); Jiménez-Becerra et al. (2006) y Pantoja (2006) ejemplifican esta vertiente debido a su consenso sobre el estado del arte como método que contempla la trascendencia ecológica sobre el conocimiento.

A pesar de que las tendencias y definiciones esbozadas por los autores plantean limitaciones<sup>7</sup>, el recuperar para trascender ha sido la línea con la cual las investigaciones contemporáneas han compaginado (Barbosa-Chacón et al. 2013; Gómez-Vargas et al. 2015; Guevara-Patiño, 2016) esto debido a su interés equilibrado e integrativo entre la descripción, explicación y abstracción.

### ***1.3.2 Fundamentos del estado del arte***

Teniendo claro las construcciones teóricas suscitadas sobre el estado del arte es necesario dirigirse a los principios que fundamentan su ejecución. Al reparar que la sustancia es el conocimiento científico estos principios no difieren de los ya expuestos por Lakatos (1978); Bunge (1980); Popper (1990; 1991) y Kuhn (1996) siendo preponderantes los siguientes

- Finalidad: Compromiso por establecer objetivos de investigación previos.
- Coherencia: Unidad interna en el proceso, las fases y los datos recopilados.
- Fidelidad: Respaldo en la transcripción de los datos.

---

<sup>7</sup> Aunque no es propósito de este trabajo documentar las diferencias entre tendencias y definiciones es prudente establecer brevemente algunos de los tropiezos conceptuales; frente a la primera tendencia, la crítica plantea el carácter ambiguo de la definición del estado del arte y la revisión documental; si bien ambas efectúan una recopilación bibliográfica, el estado del arte no debe remitirse exclusivamente al inventariado bibliográfico. En cuanto a la segunda tendencia la divergencia académica subyace en la injerencia que efectúa el método hermenéutico en la construcción del estado del arte.

- Integración: Articulación global del proceso.
- Comprensión: Construcción teórico-sintética sobre el estado de la temática

Adicional a los principios planteados es esencial explorar la multiplicidad de objetos portadores de conocimiento<sup>8</sup> (Documentos oficiales, artículos de prensa, artículos de revistas impresas, de revistas digitales, trabajos de grado y posgrado, etc.) desde un trasegar investigativo no excluyente. En la misma línea, será crucial que el proceso albergue especificidad, dado que la utilidad del resultado estará en proporción directa dicha variable, es decir entre más específico sea el estado del arte, será más útil.

### ***1.3.3 Posturas epistemológicas del estado del arte***

La postura o mirar epistemológico es posible entenderla desde la ejemplificación propuesta por Ricci (1999); el autor lo visiona como los lentes con los cuales se observa y reflexiona la realidad. Así pues, los paradigmas del conocimiento científico ejemplifican los anteojos con los cuales se abstrae los sucesos del mundo social, siendo determinantes en la construcción, descripción y apropiación del conocimiento (Paramo y Otálvaro, 2006).

**1.3.3.1 Estado del arte desde el positivismo.** En el positivismo (Comte, 2020 [1844]) la realidad se concibe al exterior del individuo, por ello el investigador no reflexiona sobre la construcción del conocimiento, sino que se remite a la exploración y agrupación de las regularidades presentes en los fenómenos que le permitan una medición y construcción del conocimiento. Desde este posicionamiento, el estado del arte pasa a definirse como un mecanismo

---

<sup>8</sup> Incidimos en este detalle debido a la parametrización homogénea de la ciencia que la posmodernidad manifiesta; la construcción de métricas y estándares dispares ha ocasionado que la apropiación social del conocimiento se haya focalizado en torno a los productos “de más alto nivel” obviando y/o ignorando aportes investigativos que responden a la naturaleza específica de los fenómenos estudiados, pero no encajan en los intereses editoriales.

investigativo que verifica y mide las variables de interés en aras de caracterizar y describir los documentos (Guevara-Patiño, 2016). Dentro de los aspectos que fundamentan el oficio del estado del arte en este paradigma subyace la identificación de las fuentes como unidades de análisis aprehensibles y el uso de la estadística descriptiva como herramienta interdisciplinar auxiliar.

**1.3.3.2 Estado del arte desde el construccionismo.** El construccionismo (Bergman et al. 1996) la realidad se define como el producto de la construcción mental reproducida socialmente por el sujeto. Tal principio armoniza con la aproximación dialógica y comunicativa que el paradigma concibe y sobre el conocimiento. En ese orden de ideas, el estado del arte se propone como un ejercicio hermenéutico en el que el investigador delibera sobre el texto como un reflejo sociocultural de los autores y metareflexiona sobre el impacto que el objeto estudiado inflige sobre los diversos planos que conforman su existencia (Vasco, 1998).

**1.3.3.3 Estado del arte desde la teoría crítica.** La teoría crítica (Horkheimer, 2000) contempla la realidad como un escenario de interacción bidireccional (sujeto-objeto) en la cual el sujeto se reconoce como una parte activa del universo social orientado a conseguir la emancipación y a reproducir prácticas sociales de carácter democrático. El estado del arte que visiona este paradigma resulta similar al proyectado por el construccionismo, con la diferencia en el proceso final de la práctica; mientras en el primero la metareflexión termina el oficio, en este paradigma se pretende a posteriori del proceso metareflexivo la formación constitución y reproducción ecológica del conocimiento aprendido desde los acuerdos intersubjetivos y los discursos encontrados en las inmediaciones dialógicas de los autores consultados (Denzin y Lincoln, 2012).

### 1.3.4 Fases metodológicas del estado del arte

Frente al proceso metodológico asociado a la construcción del estado del arte, no existe un consenso o decálogo intersubjetivamente acordado que determine los pasos a seguir para desarrollar el oficio. En un intento por entender esta situación es merecedor señalar a la libertad en la cual cada investigador se posiciona para ejecutar el proceso. En la medida en la cual el estado del arte refleje los fundamentos sugeridos en los párrafos anteriores y sus actos permitan la construcción, consolidación y reproducción del conocimiento científico, su aprobación final dependerá de las directrices académicas a las cuales se adjudique el producto maestro. Ante este contexto la tabla 3 sintetiza las fases promovidas por autores en la materia

**Tabla 3.**

#### *Fases metodológicas del estado del arte*

<b>Autores</b>	<b>Fases</b>	<b>Descripción de la fase</b>	<b>Objetivo de la fase</b>	<b>Acciones que desarrollar</b>
Hoyos (2000); Bojacá-Acosta (2004); Rojas-Rojas (2007); Lopera y Adarve (2008); Barbosa-Chacón et al. (2013); Guevara-Patiño, (2016)	Heurística	Representa el procedimiento de búsqueda y recopilación de fuentes de información según su naturaleza y características	Realizar búsquedas que conduzcan a avances en el conocimiento Expandir y/o exhibir aquello que se sabe, mientras se establecen los cimientos	Establecer los elementos teóricos que sustentan la construcción de un estado del arte Contextualizar el objeto de estudio. Planificar y desarrollar protocolos de búsqueda Construir un protocolo de revisión de fuentes Desarrollar estrategia de extracción de los datos
	Hermenéutica	Representa el procedimiento de análisis interpretación y comprensión crítica y objetiva en concordancia con los propósitos investigativos trazados	Ampliar los marcos de referencia sobre las particularidades adscritas al tema  Captar el sentido de los textos en sus diferentes contextos	Identificar áreas temáticas entre los documentos de estudio Taxonomizar los núcleos temáticos con el fin de formalizar el estado actual del tema Distinguir las fortalezas de los núcleos temáticos Determinar las debilidades de los núcleos temáticos Elaborar el documento maestro Establecer la estrategia de apropiación social

*Fuente:* Elaboración propia (2023)

## 1.4 Representación de la figura femenina en las animaciones japonesas: Un estado del arte

### 1.4.1 Posicionamiento paradigmático-teórico y objetivos

El estado del arte aquí elaborado pretende responder a la pregunta: *¿Cuál es el estado de la representación femenina en las animaciones japonesas recientemente emitidas?* Para ello, se asume un posicionamiento postpositivista (Seoane y Javier, 2009) caracterizado aceptar la subjetividad presente en las percepciones, actitudes e investigaciones frente a posiciones teóricas y la tradición generalmente aceptada (Rondón-Valero, 2018). En ese orden, la práctica llevada a cabo reconoce en los procesos científicos la existencia del acuerdo social sin dejar de costado el interés por aproximarse al eje temático desde la lógica hipotético-deductiva, entendiendo que los resultados reflejan una aproximación no autoconclusiva (Galeano, 2004).

Para cumplir el compromiso pactado se generó el objetivo general de identificar la producción académica asociada a la representación femenina en las animaciones japonesas con periodicidad reciente y tres objetivos específicos orientados a examinar, categorizar y ordenar el corpus sugerido. El posicionamiento paradigmático y los objetivos determinados contribuyeron a fundamentar el estado del arte como una investigación sobre la producción investigativa que interioriza los caracteres teórico-metodológicos y proyecta la posibilidad de articular los conceptos, discursos, y dinámicas de publicación.

Si bien el tema de interés proyecta *a priori* unos elementos conceptuales que esta investigación focalizara, el estado del arte no es excluyente, es decir no remitirá a rechazar las fuentes documentales que se aproximen brevemente al tema, o inspeccionen similares. Con esto se pretende cumplir el principio de multiplicidad sin violar el de especificidad<sup>9</sup>

---

<sup>9</sup> Este trabajo defiende el principio de especificidad, sin embargo, especificar no obliga enunciativamente a rechazar fuentes documentales que aproximen al objeto de estudio. Al entender que este tema aún no encuentra un nicho en Colombia y países del sur, cada aporte por mínimo roce

### 1.4.2 Estructura metodológica

Siguiendo a los autores en materia (Hoyos 2000; Bojacá-Acosta 2004; Rojas-Rojas 2007; Lopera y Adarve, 2008; Barbosa-Chacón et al. 2013; Gómez-Vargas et al. 2015) la estructura metodológica contemplo dos fases; la heurística y la hermenéutica.

**1.4.2.1 Fase heurística.** Se construyó un protocolo de búsqueda y revisión de fuentes de información; el primero contó con cinco elementos: I) idioma de las fuentes; II) período de tiempo; III) términos de búsqueda; IV) recursos provisionales de información y V) estrategias de búsqueda mientras el segundo con I) normas de revisión; II) criterios de inclusión; III) criterios de exclusión y IV) estrategia de extracción de datos. La ficha completa con ambos protocolos se puede observar en la tabla 4.

**Tabla 4.**

#### *Protocolo de fase heurística*

Protocolo de búsqueda de fuentes de información	
Idioma	Español e inglés
Individuales	Mujer; Animación; Figura femenina; Anime; sexismo machismo; audiovisual; Oriente; Japón; Violencia; Género; Representación <i>Women; Gender; Anime; Sexism; Japan; TV; Violence; OVA; ONA; Audiovisual; Animation;</i>
Términos	Sexismo nipón animado; Violencia nipona animada; Mujer y animación oriental; Mujer animada en Japón; Representación oriental animada; Anime y sexismo; Anime y machismo; Anime y estereotipos sexistas; Combinados Anime y estereotipos machistas; Anime y violencia femenina; Figuras femeninas del anime <i>Japan TV-Violence; Anime Sexism; Anime and Women representation; Anime Violence; Anime and gender portrayal.</i>
Recursos provisionales de información	I) Bases de datos: <i>Scopus; Web of Science (WoS); Science Direct; Elsevier; Redalyc; Scielo.</i> II) Motores de búsqueda: Google académico; Repositorios <i>D-Space</i> Universidades públicas y privadas nacionales e internacionales
Estrategias de búsqueda	De generación de términos Combinación entre títulos, resúmenes de artículos y palabras clave con co-ocurrencia en fuentes documentales revisadas

que tenga con las dinámicas de representación femenina, es esencial, no solo por la naturaleza de sus hallazgos sino también por los posicionamientos teóricos, conceptuales y metodológicos con los cuales elucidan el proceso investigativo.

	De búsqueda	Ingreso escalonado de términos, restricción de búsqueda, búsquedas booleanas simples y con ecuaciones, rastreo de citas y co-ocurrencia de citas entre fuentes documentales.
		<b>Protocolo de revisión de fuentes de información</b>
Normas		Determinar la existencia de trabajos cercanos sobre el objeto de estudio (representación de la figura femenina en animaciones recientes) Examinar las fuentes de información de acuerdo con el horizonte investigativo (problema y objetivos) Corroborar la fidelidad de las publicaciones Realizar lectura flotante y específica
Criterios de inclusión		Poseer un registro único; indagar la representación de la figura femenina o en su defecto los patrones violentos y/o estereotipados desagregados por género (núcleo básico); explorar las representaciones, configuración social y/o implicaciones del anime en el contexto contemporáneo.
Criterios de exclusión		Publicaciones que no contengan información de interés a pesar de contener los términos de búsqueda o combinación de ellos Publicaciones relacionadas con el anime cuyo contexto sea técnico y/o tecnológico
Estrategias de extracción de los datos		Represento la selección de variables nominales (nombre de autores, sexo, región de procedencia de los productos) y ordinales (año de publicación, número de páginas, número de referencias, etc.) sistematizados en SPSS.

*Fuente:* Elaborado a partir de Barbosa-Chacón et al. (2013)

Adicional al protocolo de búsqueda y revisión se automatizo a través de la paquetería de *Microsoft Office V. 23.02* una ficha de recolección denominada *formato de recepción documental* en la cual se profundizaron los compromisos dispuestos por las normas y criterios de inclusión. La estructura del formato con sus descriptores puede observarse en la tabla 5.

**Tabla 5.**

*Formato de recepción documental*

<b>Fundamentación teórica-metodológica de la representación femenina en el anime y estudios afines</b>	
<b>Datos descriptivos de la publicación</b>	
Número del documento	
Título	
Tipo de documento	
Número de páginas	
Año de publicación	
Número de autores	
Sexo de los autores	
Filiación institucional	
Nombre de la revista/Universidad	
Procedencia geográfica de la revista/Universidad	

Cuartil de la revista		
Número de citas del documento		
Número de referencias del documento		
Referencias con periodización reciente		
	<b>Tópicos relevantes de la publicación</b>	
Descripción general	Justificación	Argumentos asociados al para qué del análisis del eje temático y afines
	Objetivos	Compromisos notificados o inferidos del documento analizado
Fundamentos teórico-conceptuales	Elementos teóricos	Cuerpo sistemático de parágrafos sobre los cuales el problema se proyecta.
	Elementos conceptuales	Esquema de conceptos seleccionados por incidencia del investigador
	Método	Expresión concreta del procedimiento científico
Proceso metodológico	Diseño	Estrategia concreta de aplicación del método a un problema particular
	Muestra	Subconjunto de casos o individuos de la población seleccionados
	Técnica	Herramienta dispuesta para la recolección de la información
	Anime observado	Producto audiovisual de referencia
	Mecanismo de interpretación de la información	Proceso de análisis y construcción metodológica de categorías o núcleos de producción
Discusión	Contraste del estudio	Comparación de los hallazgos con investigaciones similares
	Fortalezas del estudio	Buenas prácticas teórico-metodológicas
	Limitaciones del estudio	Vacíos teórico-metodológicos
Conclusiones	Reflexión final	Contraste final entre los objetivos y la vivencia

*Fuente:* Elaboración propia (2023)

**1.4.2.2 Fase hermenéutica.** El desarrollo de esta fase tuvo como base el problema de investigación (*cómo está siendo representada la figura femenina en el anime de periodicidad reciente*), sin embargo se abrió la recepción a la identificación de los estudios que problematizan la figura femenina en aras de identificar cuáles son las variables o categorías de análisis mayormente problematizadas. En este nivel entendemos por análisis el “acto mental de distinción y separación de las partes de un todo” (Barbosa-Chacón et al. 2013, p.96) junto a este proceso cognitivo también se suma la abstracción como mecanismo que posibilita la identificación desagregada de los núcleos de producción temáticos a través del desplazamiento espontáneo de los aspectos convergentes circunscritos en los trabajos revisados (Galimberti, 2002).

El procedimiento hermenéutico se enmarcó en I) ordenamiento y resumen de los datos auspiciados por las fuentes documentales; II) identificación y escritura de las relaciones entre problemas de investigación, objetivos, variables investigadas y/o categorías construidas; III) construcción de los núcleos temáticos de producción y IV) elaboración del apartado maestro. El procesamiento de cada fase consideró el uso de *MiroApp* y *Zotero*<sup>10</sup> como herramientas digitales que enmarcaron el trabajo.

Al enfatizar en la importancia atribuida al ordenamiento y presentación de los hallazgos se decidió segmentarlos en dos subapartados; el primero dilucida los aportes publicados en Colombia, mientras el segundo se apropia de las contribuciones internacionales de latitudes cercanas y lejanas.

## **1.5 Reflexiones nacionales sobre la figura femenina en las animaciones japonesas**

### ***1.5.1 Fase heurística***

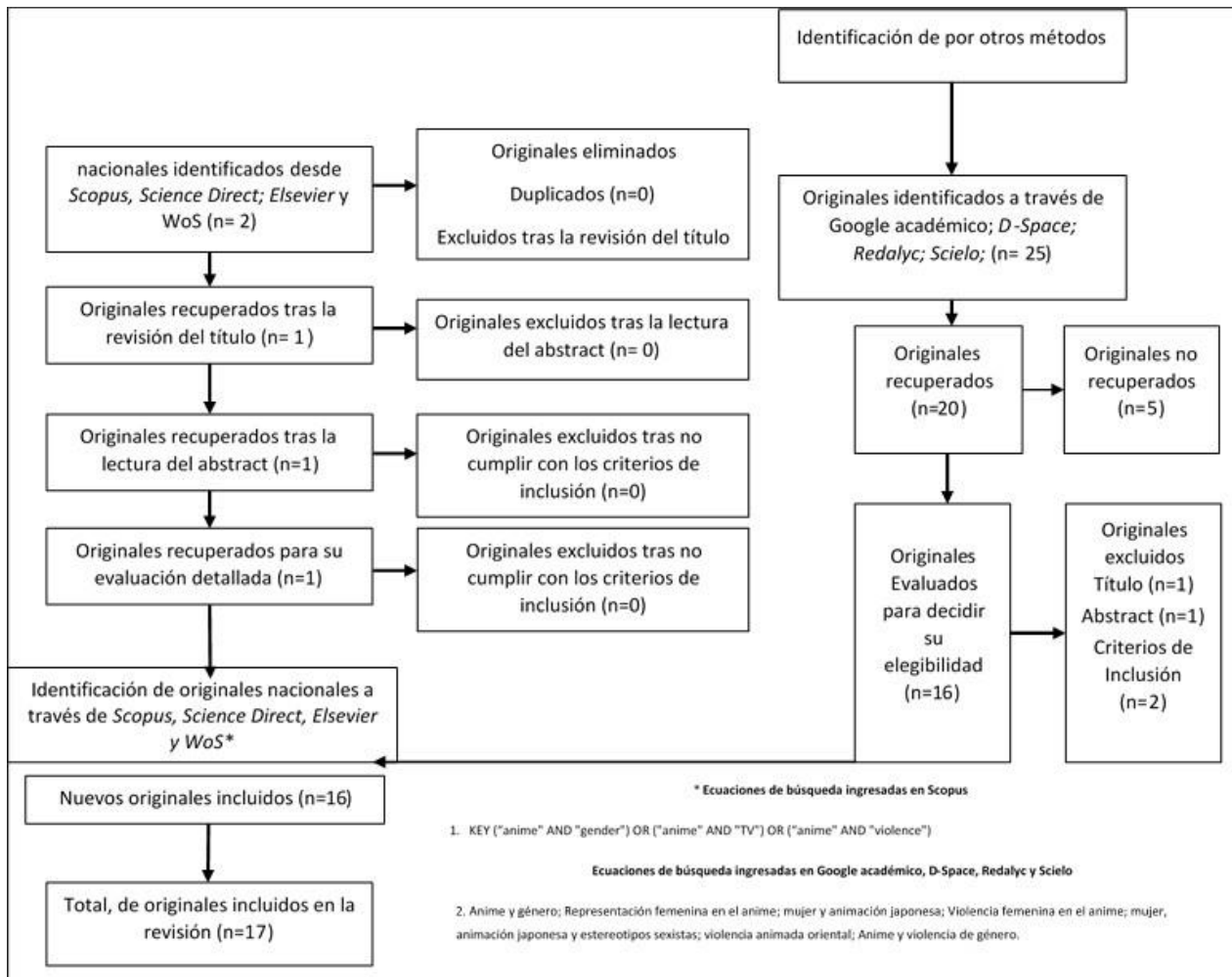
El proceso de búsqueda de los antecedentes sobre el tema central y afines en el territorio nacional manifestó una sugestiva escasez; de los veintisiete documentos visionados diecisiete fueron seleccionados para su análisis. El gráfico 1 muestra el flujograma de búsqueda con mayor profundidad.

---

<sup>10</sup> Miro App es una pizarra virtual en la cual se construyeron *posticks* que contribuyeron a la construcción de los núcleos temáticos de producción (El canvas definitivo para design thinking, 2023). Por su parte, Zotero es un asistente bibliográfico que captura automáticamente información de citas de páginas web, almacenamiento de formato de documento portátil (PDF), archivos, imágenes, enlaces y páginas web completas, incluidas búsquedas guardadas y etiquetas para una mejor comprensión e identificación (Mueen-Ahmed y Dhubaib, 2011).

**Gráfico 1.**

*Flujograma de búsqueda de las fuentes documentales nacionales*



Fuente: Elaboración propia (2023)

Los hallazgos encontrados datan de 2003, año en el cual se observó el trabajo de grado titulado *De guerreros y flores: la percepción emotiva del otaku* (Salgado-Prieto, 2003) y se extienden hasta el 2023 con el artículo científico de Cobos et al. (2023) llamado *Anime en Colombia: una exploración desde usos y gratificaciones en la población universitaria de Cartagena de Indias*.

La totalidad de las investigaciones se pueden observar en la tabla 6 mientras que los descriptivos asociados a las fuentes en el gráfico 2

**Tabla 6.**

*Investigaciones nacionales recopiladas*

<b>Autores</b>	<b>Título</b>	<b>Fecha</b>	<b>Afiliación</b>	<b>Tipo de documento</b>
Salgado-Prieto	De guerreros y flores: la percepción emotiva del otaku	2003	Universidad de los Andes	Tesis de pregrado
Benedetti-Cohen y Buelvas García	La heroína en el anime: Una respuesta oriental a la configuración de lo heroico posmoderno en Claymore y Kannazuki no Miko	2010	Universidad de Cartagena	Tesis de pregrado
Ayala Ramírez et al.	Masculinidades Seme y Uke: posicionamientos en el anime de tipo Shōnen-ai Gravitation	2010	Universidad Javeriana	Tesis de pregrado
Morales	Manga – anime: Una expresión artística que subjetiva al Otaku	2012	Fundación Universitaria Los Libertadores	Artículo de investigación
Pichón	El anime y la apropiación de la cultura japonesa por parte del otaku barranquillero	2012	Universidad del Norte	Tesis de pregrado
Menkes	La cultura juvenil otaku: expresión de la posmodernidad	2012	Colegio Mexiquense	Artículo de investigación
Castañeda-Lozano	La axiología subyacente en el lenguaje de las series de dibujos animados presentados en la televisión colombiana	2012	Pontificia Universidad Javeriana	Artículo de investigación
Herrera-Fernández	Héroes mediáticos y representaciones sociales de justicia y del ideal de moral en la formación ciudadana de los jóvenes análisis del caso de una comunidad de fans del anime en una institución educativa pública de Bogotá	2014	Universidad Francisco José de Caldas	Tesis de postgrado
Romero-Ávila	El anime como instrumento cultural: Significados que construyen los jóvenes colombianos	2014	Universidad de la Sabana	Tesis de pregrado
Franco-Vega et al.	Resemantización de los símbolos religiosos en el anime Neón Génesis Evangelion	2015	Universidad de Cartagena	Tesis de pregrado
Acevedo-Restrepo et al.	Análisis de las subjetividades juveniles en Medellín a partir del estudio de una comunidad Otaku	2015	Universidad de Manizales	Tesis de postgrado
Godínez- Mora y León-Carballo	Educación asesina: Percepciones de estudiantes respecto al anime Assasination Classroom y su vida escolar	2017	Universidad Nacional de Heredia	Artículo de investigación
Durán- Del Castillo.	La construcción del anime como un producto transcultural: Un estudio de las discusiones en /r/anime	2017	Universidad de los Andes	Tesis de pregrado
Neira-Villegas	Superheroínas y Cute Power: representaciones visuales de feminidad resistente en Salior Moon y Sakura Cardcaptor	2017	Universidad de los Andes	Tesis de pregrado
Arias- Álvarez et al.	Consumo de anime en la población universitaria de Cartagena	2020	Universidad Tecnológica de Bolívar	Artículo de investigación

Autores	Título	Fecha	Afiliación	Tipo de documento
Cardona Gil et al.	Procesos de creación de identidad, en las clases de educación física escolar: una lectura a partir del anime deportivo.	2020	Universidad San Buenaventura	Tesis de pregrado
Cobos et al. (2023)	Anime en Colombia: una exploración desde usos y gratificaciones en la población universitaria de Cartagena de Indias	2023	Universidad Tecnológica de Bolívar	Artículo de investigación

Fuente: Elaboración propia (2023)

**Gráfico 2.**

*Descriptivos de las fuentes documentales nacionales recopiladas*



Fuente: Elaboración propia (2023)

La síntesis de la fase heurística expone que el anime como eje temático nacional en las instituciones universitarias<sup>11</sup> se disparó durante la segunda década del siglo XXI, período en el

<sup>11</sup> Este producto audiovisual ya había tenido algunas páginas en prensa nacional (periódico el Tiempo) de tipo controversial; El 14 de septiembre de 1998 el periódico expresaba en un titular llamado *japoneses animados* la toma televisiva de algunas series animadas como Dragon Ball Z (1989),

cual se produjeron el 82.3% de las fuentes documentales recopiladas. Frente a la variable sexo se observó la propensión de los hombres a publicar artículos de investigación (60 % Vs. 30%), mientras que las mujeres dominaron la producción de trabajos de grado (75% Vs. 25%) y posgrado (67% Vs. 33%). En cuanto a la región de proveniencia de las fuentes, se dilucido una producción mayoritaria derivada del sector andino, siendo merecedor destacar a Bogotá como la ciudad con mayores aportes académicos (47%). En torno al carácter institucional de los documentos, existió una apropiación temática dominante por parte de las instituciones privadas (70% Vs. 30%) y en lo que a estándares de la fuente atañe el 67% de las fuentes publicadas en revistas no dispusieron de una clasificación en Publindex<sup>12</sup>.

### ***1.5.2 Fase hermenéutica***

El ordenamiento e identificación de las similitudes entre estudios generados por la lectura flotante y específica propició la construcción de tres nucleos de producción llamados I) *anime como fenomeno social en otakus*; II) *anime desde la perspectiva de sus personajes y productos* y III) *anime, construcción social y patrones de consumo*, los cuales serán profundizados a continuación.

**1.5.2.1 La animación como fenomeno social en consumidores y otakus.** Esta categoría la conformaron las fuentes cuyos autores abordaron como eje central las implicaciones del

---

Ranma ½ (1989) y Sailor Moon (1991) y como este contenido resultaba novedoso para la parrilla colombiana. A este archivo le seguirían una serie de publicaciones llamadas *la tv infantil: ojo a la agresividad* (3 de junio de 1999), *TV violenta* (28 de julio de 1999) y *la violencia en la TV* (19 de noviembre de 1999) en las cuales se le catalogaría de violentos e incitadores a los animes referidos. El 16 de noviembre del 2000 el editorial emitió una breve comunicación en la cual anunciaban que en República Dominicana habían suspendido el anime Dragon Ball Z (1989) por considerarlo diabólico. El 16 de diciembre de 2001 el Tiempo público una columna titulada *Muñecos Malditos* en la cual su equipo de redacción editorial recopilaba las opiniones internacionales (y propiciaba la propia) sobre los animes proyectados en el país andino (Dragon Ball Z [1989]; Sailor Moon [1991]), siendo una gran mayoría negativas. Diez meses después el 22 de octubre de 2002 se publicaría un breve tiraje titulado “*El dragón enloquecedor*” en el cual el diario informaría de un estado psicológicamente anómalo de tres jóvenes que visionaron el anime Dragon Ball Z (1989).<sup>12</sup> Publindex es el instrumento de política pública derivado del Ministerio de Ciencia Tecnología e Innovación (Minciencias) a través del cual se indexan las publicaciones científicas nacionales y se tipifican clasificaciones para las revistas científico-académicas. Para un mayor balance remitirse a Rodríguez et al. (2015)

contenido animado en los fanáticos autodenominados *otakus*<sup>13</sup> (Salgado-Prieto, 2003; Morales, 2012; Pichón, 2012; Menkes, 2012 y Acevedo-Restrepo et al. 2015). Todos los autores precisaron una definición del término *Otaku* y a excepción de Menkes (2012) generaron una aproximación al termino anime y manga.

Dentro de los argumentos plasmados por los autores de esta categoría se hicieron visibles la consideración del contenido animado como un fenómeno que cataliza la apropiación de la cultura extranjera (Pichón, 2012, p.6), demuestra la evolución de las artes visuales (Salgado-Prieto, 2003, p.8), promueve artísticamente la intersubjetividad en su audiencia (Morales, 2012, p.2), refleja indicadores económicos dinámicos (Menkes, 2012, pp. 52-53) y contribuye a la hibridación cultural (Acevedo-Restrepo y Jaimes-Useche, 2015, p. 27 y Romero-Ávila, 2014, p.39). La tabla 7 presenta de manera concisa las características de estas fuentes documentales.

**Tabla 7.**

*Características de la categoría La animación como fenómeno social en otaku*

<b>Autor</b>	<b>Objetivo</b>	<b>Método/ Diseño</b>	<b>Técnica</b>	<b>Muestra</b>	<b>Resultados</b>
Salgado-Prieto (2003)	Analizar el impacto percibido del contenido animado en una muestra con experiencia previa en la visualización del material	Cualitativo Descriptivo, no experimental de carácter transversal	Observación Entrevista	No mencionada por la autora	Se distinguen diferencias entre la afición y el fanatismo asociado al contenido. Los aficionados prefieren un consumo privado mientras que los fanáticos tienden a la exacerbación de material para compartir con el grupo de referencia
Menkes (2012)	Exponer la magnitud del fenómeno otaku en el escenario postmoderno	Cuantitativo Descriptivo explicativo de carácter transversal	Revisión narrativa	-	Se distingue al otaku posmoderno como un individuo con necesidad de abstracción de la realidad subyacente, debido a la satisfacción emocional e identificación proyectiva generada por el producto

<sup>13</sup> El termino se asocia a los fanáticos del contenido animado nipón. El título de esta categoría se construyó con ese distintivo al final porque la mayoría de los autores lo distinguieron en su fundamentación conceptual llegando a establecer diferencias entre el consumidor de contenido promedio y el fanático.

Autor	Objetivo	Método/ Diseño	Técnica	Muestra	Resultados
Morales (2012)	Exponer el manga-anime como fenómeno que subjetiva la realidad	Cualitativo Descriptivo explicativo de carácter transversal	Entrevista	No aportada por el estudio	El sujeto autodenominado otaku hace vínculo con el contenido animado debido a la conexión subjetiva generada por este, el cual le propicia un discurso que al ser aceptado les aproxima a lazos sociales interculturales La muestra autodenominada otaku residentes de Barranquilla se desarrolló viendo anime sin asociar el contenido al país nipón hasta llegada la adolescencia. Se caracterizaron por entender la acepción del término y manifestaron apropiarse al consumo y gustos orientales debido al impacto y enseñanzas atribuidas al contenido
Pichón (2012)	Describir la apropiación cultural animada del ciudadano Barranquillero	Cualitativo Descriptivo-Explicativo de carácter transversal	Grupos focales Instrumento de recolección de entrevistas <i>Ad-Hoc</i>	Adultos emergentes (n=10)	La muestra sugerida sintió rechazo por la divergencia asociada al contenido observado, no obstante, distinguieron su preferencia por el anime influyó positivamente en el uso especializado de las TIC, en la interacción social, en la construcción de identidad y creación de redes.
Acevedo-Restrepo et al. (2015)	Analizar las configuraciones subjetivas de una muestra de adolescentes autodenominados otakus	Cualitativo Descriptivo de carácter transversal	Entrevista semiestructurada Grupos focales	No aportada por el estudio	

*Nota:* Los fundamentos teóricos de los estudios giraron en torno a la teoría del cultivo y la posmodernidad mientras que los conceptuales fueron comúnmente; anime, manga, manganime, otaku; percepción, recursos artísticos, simulacro social, apropiación cultural e intersubjetividad.

**1.5.2.2 Anime desde la representación de sus personajes y productos.** En esta categoría por primera ocasión se advierte en los autores el interés académico de definir teóricamente el concepto de anime y profundizar en ciertos animes adscritos los cánones animados o líneas de demarcación<sup>14</sup>(Benedetti-Cohen y Buelvas-García 2010; Ayala-Ramírez y Sánchez-Vázquez

<sup>14</sup> Este concepto en occidente es entendido por géneros animados.

2010; Castañeda-Lozano, 2012; Arias-Zúñiga y Franco-Vega, 2015 y Neira-Villegas, 2017). En su mayoría las fuentes coincidieron en entender el término anime, como un producto “de la cultura de masas y una de las fuerzas creativas contemporáneas más relevantes desde mediados del siglo pasado” (Benedetti-Cohen y Buelvas-García, 2010, p.10), el cual etimológicamente proviene del francés *animé* que traduce animado (Ayala-Ramírez y Sánchez-Vázquez, 2010) y hace referencia “a un estilo de animación de dibujos propio de Japón” (Arias-Zúñiga y Franco-Vega, 2015, p.13). A diferencia de la categoría anterior, esta no trabaja con individuos, sino que analiza productos audiovisuales enfocándose en animaciones emitidas durante el período 1992-2007 (Sailor Moon [1991]; Neón Genesis Evangelion [1995]; Gravitation [1999] Priestesses of the Kannazuki [2004] y Claymore [2007]). La selección de estas animaciones respondió a la pregunta problema y a los intereses plasmados, los cuales se distinguieron por el acercamiento a la figura femenina, masculina y los constructos que les rodean. En la tabla 8 se presentan los resultados obtenidos por cada documento:

**Tabla 8.**

*Características de la categoría anime desde la representación de sus personajes y productos*

<b>Autor</b>	<b>Objetivo</b>	<b>Método/ Diseño</b>	<b>Técnica</b>	<b>Muestra/ Anime</b>	<b>Resultados</b>
Benedetti-Cohen y Buelvas-García (2010)	Explorar el heroísmo y el sistema de valores asociado a la figura femenina presente en el anime Kannazuki no Miko (2004) y Claymore (2007)	Cualitativa de tipo descriptiva de corte transversal	No suministra por el documento	Kannazuki no Miko (2004) (12 episodios) y Claymore (2007) (27 episodios)	La figura femenina presente en ambas animaciones escapó del modelo histórico propuesto para el héroe. Las heroínas no son admiradas por la comunidad, no poseen una razón o sentido para vivir y sus obligaciones dependen de terceros
Ayala-Ramírez y Sánchez-Vázquez (2010)	Indagar el posicionamiento masculino de los personajes protagónicos presentes en Gravitation (1996)	Cualitativa de tipo descriptiva de corte transversal	Posicionamiento discursivo  Análisis conversacional	Gravitation (1996). Número de episodios no aportados por el estudio	La animación presentó patrones de masculinidad alternativa donde ambos protagonistas intercambian el rol de actividad y pasividad

Autor	Objetivo	Método/ Diseño	Técnica	Muestra/ Anime	Resultados
Castañeda-Lozano (2012)	Visibilizar la axiología subyacente en Capitán Centella (1972), Los caballeros del Zodiaco (1985)	la Cualitativa de tipo descriptiva y exploratoria con corte transversal	Análisis del contenido	Capitán Centella (1972) Los Caballeros del Zodiaco (1985). Número de capítulos no aportados por el estudio	Las animaciones presentan audiencias nociones axiológicas de justicia, bondad y prevalencia de los sentimientos y el trabajo en equipo
Franco-Vega, et al. (2015)	Identificar el fenómeno semiótico en la simulación de fotogramas propuesto por Neon Genesis Evangelion (1995)	el Cualitativa de tipo descriptiva y exploratoria de carácter con corte transversal	Análisis visual de fotogramas	Neon Genesis Evangelion (1995) Número de capítulos no suministrado por el estudio	El anime propuesto presentó una serie de fotogramas que permiten la construcción de símbolos religiosos significativos que se resignifican al proponer secuencias animadas alternativas.
Neira-Villegas, (2017)	Analizar las configuraciones visuales subyacentes en las heroínas del anime Sailor Moon (1992) y Sakura Card Captor (1996)	Cualitativa de tipo Descriptiva con corte transversal	Análisis visual de fotogramas	No aportada por el estudio	Las figuras femeninas presentaron una doble configuración que alterna entre los estándares de belleza estereotipada y la conducta heroica clásica. Se observaron características de pensamiento alternativas al contraste de los héroes masculinos

*Nota:* Los fundamentos teóricos de los estudios giraron en torno a la construcción literaria del heroísmo; Resemantización religiosa; posicionamiento discursivo y axiología mientras que los conceptuales fueron comúnmente; anime, manga, mujer;

**1.5.2.3 Anime, construcción y gratificación social.** Esta última categoría se compuso de los trabajos propuestos por Herrera-Fernández (2014); Romero-Ávila (2014); Godínez- Mora y León-Carballo (2017); Duran-Del Castillo (2017); Arias-Alvarez et al. (2020) Cardona-Gil et al. (2020) y Cobos et al. (2023). La tesis comúnmente visibilizada para este eje específico fue resumida por Herrera-Fernández (2014) el cual determinó lo siguiente:

La escuela no ha sabido apreciar y reconocer otras formas implícitas de ciudadanía y otros escenarios sociales de formación de subjetividades políticas en los que se gestan las identidades juveniles y precisamente, uno de esos espacios vitales, en un contexto de mundialización de la

cultura y de nuevos regímenes comunicativos en torno a la imagen e internet, es el consumo cultural (p.9)

Aunque la cita anterior haga referencia a la escuela como marco espacial, este fenómeno ha sido presentado por los otros autores de forma directa e indirecta en otros marcos de acción. Siguiendo ese orden, todos los manuscritos citados justificaron el interés en indagar las implicaciones de este tipo de contenido animado en la construcción social juvenil debido a su posicionamiento como opción de entretenimiento (Romero-Ávila, 2014) y gratificación social (Cobos et al. 2023), a la idoneidad presente en los códigos narrativos en el acercamiento a los jóvenes (Godínez-Mora et al. 2017), a la existencia de “comunidades transnacionales, que incorporan audiencias de diversos contextos culturales por el interés común en el anime” (Duran-Del Castillo, 2017, p.2), a sus implicaciones en la cosmovisión de su audiencia (Arias et al. 2020) y a su preponderancia en la enseñanza del deporte (Cardona-Gil et al. 2020). En la tabla 9 se presentan los resultados obtenidos por cada documento.

**Tabla 9.**

*Características de la categoría anime construcción y gratificación social*

<b>Autor</b>	<b>Objetivo</b>	<b>Método/ Diseño</b>	<b>Técnica</b>	<b>Muestra/ Anime</b>	<b>Resultados</b>
Herrera-Fernández (2014)	Explorar las nuevas formas de ciudadanía presentes en los adolescentes que visualizan anime	Cualitativa de tipo descriptiva de carácter no experimental con corte transversal	Etnografía a Método biográfico	Adolescentes (n=13)	Los jóvenes admiran los valores como la amistad y el respeto presentes en el contenido animado. Han vinculado el respeto a la ciudadanía dentro de su conducta ciudadana.
Romero-Ávila (2014)	Explorar y comprender los significados construidos por jóvenes frente a los contenidos animados nipones	Cualitativa de tipo descriptiva de carácter no experimental con corte transversal	Grupos focales	Adultos emergentes (n=17)	Los adultos prefieren la visualización del anime <i>Shōnen</i> . En ese orden, consideran que el contenido reforzó su importancia en el sostenimiento de vínculos sociales
Godínez-Mora et	Analizar el uso de la animación	Cualitativa de tipo	Anime foro	Adolescentes (n=12)	El contenido animado permitió emerger la distinción de

Autor	Objetivo	Método/ Diseño	Técnica	Muestra/ Anime	Resultados
al. (2017)	japonesa como recurso pedagógico en la construcción de la cultura política	descriptiva de carácter no experimental con corte transversal	Grupos focales		constructos como la jerarquía, categorización, discriminación y privilegios identificados por los estudiantes y asociados por ellos a su diario vivir en su institución educativa
Duran-Del Castillo (2017)	Analizar las discusiones entre fans del anime que algunas producciones animadas motivan respecto a la caracterización del anime como un producto transcultural	Cualitativa de tipo descriptiva de carácter no experimental con corte transversal	No manifestada por el autor	261 comentarios de la plataforma Reddit	Subsisten opiniones que se oponen a la definición del anime como un producto “intrínsecamente japonés” y dentro de estos espacios de discusión virtual surgen también nuevas aproximaciones que proponen maneras más complejas de entender qué es el anime, a partir de perspectivas que dan cuenta de su carácter transcultural
Arias-Alvarez et al. (2020)	Describir las preferencias e implicaciones del consumo animado preferido por la población cartagenera	Cuantitativa de tipo descriptiva y exploratoria de carácter no experimental con corte transversal	Encuesta transversal	Adolescentes y adultos emergentes (n=350)	La muestra manifestó sentirse satisfecha del contenido visualizado debido a la trama argumental. Disfrutaron en mayor medida el anime <i>Shōnen</i> y visualizar este contenido ha influido positivamente en su estilo de vida
Cardona-Gil et al. (2020)	Explorar las implicaciones del anime deportivo en las clases de educación física	Cualitativa de tipo exploratoria de carácter no experimental con corte transversal	Revisión documental	Capitán Tsubasa (1983) Kuroko no Basket (2012) Haikyū (2014) Número de capítulos no aportados por el estudio	Las animaciones exploradas pueden contribuir a la flexibilización de los procesos pedagógicos vinculados a la asignatura de educación física
Cobos et al. (2023)	Identificar las principales razones por las que se inicia y sostiene el consumo de anime en universitarios del caribe colombiano	Cuantitativa de tipo descriptiva de carácter no experimental con corte transversal	Encuesta transversal	Universitarios (n=350)	Más de la mitad de los participantes comenzaron a ver anime por ser un contenido diferente, complejo y diverso. Asimismo, la muestra reconoce que el producto les ha inspirado a hacer introspección sobre sus vidas, entender mejor la vida y crecer personalmente

*Nota:* Los fundamentos teóricos de los estudios giraron en torno a la pedagogía, construcción

social y política de la realidad, la hibridación cultural y la transculturación mientras que los conceptuales fueron comúnmente; anime, manga, recursos pedagógicos, ciudadanía, consumo animado y productos audiovisuales.

### **1.6 Fortalezas de los estudios nacionales recopilados**

En una nación donde el tema con mayor procedencia resulta ser el conflicto armado, y la construcción social de paz, ya posiciona en estas investigaciones la fortaleza de propiciar aproximaciones académicas e intentar contribuir a los vacíos empíricos, metodológicos y de conocimiento nacional asociados al anime (Miles, 2017). En la misma línea el carácter heterogéneo de los trabajos documentados manifiesta el uso estrategias interdisciplinarias (Morín, 2010; García, 2011) que desmitifican el estereotipo creado sobre el anime como producto de análisis netamente disciplinar. Los hallazgos presentados por las fuentes documentales también ponen límite a la corriente periodística andina que satanizaba y limitaba el acercamiento institucional al contenido, destrabando así un eje temático novedoso para el país.

Centrados en la representación de la figura femenina Benedetti-Cohen y Buelvas-García (2010) y Neira-Villegas, (2017) son las primeras en indagar la configuración social subyacente en las protagonistas de dos animaciones feminizadas (Sailor Moon [1992], Sakura Card Captor [1996], Kannazuki no Miko [2004] y Claymore [2007]). Dentro de la fundamentación del problema que los documentos aportan subsiste la baja distribución de mujeres animadas en papeles protagónicos (Neira-Villegas, 2017, p.2) y la necesidad de identificar el grado con el cual las animaciones que si proponen figuras femeninas protagónicas están cosificándolas y/o anulando su feminidad (Benedetti-Cohen y Buelvas-García, 2010, p. 14).

Las otras fuentes documentales, a pesar de no haber profundizado en personajes femeninos específicos, también generaron aproximaciones noveles al tema; Herrera-Fernández (2014), Romero-Ávila (2014), Godínez-Mora et al. (2017) demostrarán que la complejidad suscitada por la interacción de los personajes femeninos y masculinos generó en la audiencia admiración y motivación a emular conductas de amistad, respeto y cultura ciudadana.

Estos hallazgos armonizan con los propuestos retrospectiva y contemporáneamente por Morales (2012), Castañeda-Lozano (2012), Pichón (2012), Acevedo- Restrepo et al. (2015) y Cardona-Gil et al. (2020) los cuales encontraron en las audiencias investigadas el interés homogéneo de los consumidores y otakus por abstraer la realidad teniendo en cuenta las enseñanzas proyectadas por la narrativa audiovisual. Arias-Alvarez et al. (2020) y Cobos et al. (2023) explicitan en las animaciones comúnmente preferidas, razones y actividades inspiradas a partir del consumo<sup>15</sup>

Aunque todos los estudios tributan un núcleo específico de producción, su objeto de estudio es el anime japonés y sus resultados construidos a partir de la exploración con audiencias y/o productos audiovisuales conduce a resultados que convergen, demostrando ser esta una tercera fortaleza<sup>16</sup>.

## **1.7 Debilidades de los estudios nacionales recopilados**

### ***1.7.1 Construcción del Estado del arte***

Se observó que las investigaciones llevadas a cabo por Salgado-Prieto (2003); Benedetti-Cohen y Buelvas-García (2010); Romero-Ávila Neira (2014) y Neira-Villegas (2017) no dedicaron un espacio a un estado general de la cuestión que proyectase desde la literatura reciente en su época el posicionamiento de la academia frente al fenómeno investigado. En ese mismo orden los artículos de Castañeda-Lozano (2012) Arias-Alvarez et al. (2020) no presentaron un apartado

---

<sup>15</sup> Los autores de ambos estudios (desarrollados en Cartagena de Indias) coincidieron en determinar los animes franquicia (Naruto [2002-2022], Dragon Ball [1986-2023], The Seven Deadly Sins [2014-2021], One Piece [1999-actualidad], Death Note [2006-2007], Inuyasha [200-2004], Saint Seiya [1984-2022], My Hero Academy [2016-actualidad] y Attack on Titan [2013-2023]) como los productos favoritos de los 350 universitarios (39.7% mujeres Vs. 59.4% hombres). En lo que a razones para ver el contenido manifiesta la audiencia sobresalen en categoría aprendizaje Para aprender sobre costumbres japonesas, conocer sobre la historia de Japón y buscar soluciones a mis problemas. Por su parte en lo que actividades inspiradas por el contenido reconocen los usuarios se mencionan meditar sobre mi vida, hacer introspección y estudiar sobre cultura y costumbres japonesas como respuestas por excelencia.

<sup>16</sup> La sintonía entre investigaciones con núcleos temáticos distintos demuestra parcialmente el grado de apropiación entre el objeto de estudio y su abordaje (Creswell y Creswell, 2018).

conciso que aproximase a su audiencia a un entendimiento general del tema. Otro es el caso de Pichón, (2012) la cual pareció confundir dicho espacio como un subapartado del marco teórico remitiéndose únicamente a la descripción de un puñado de fuentes sin la explicitación el posicionamiento paradigmático, objetivos, pregunta orientadora, etc.

El escenario previamente enmarcado es considerado un aspecto problemático dadas las implicaciones que pesan sobre este apartado en el proceso de investigación. Galeano y Restrepo (2002) plantean que el estado del arte es una “investigación sobre la cual se recupera y trasciende reflexivamente el conocimiento sobre determinado objeto de estudio” (p.1) mientras que Hoyos-Botero (2000) resalta dentro las finalidades de este espacio el “dar cuenta de construcciones de sentido sobre datos que apoyan un diagnóstico y pronóstico en relación con el material documental sometido al análisis” (p.57). Al contemplar los axiomas propuestos es posible concluir que el conocimiento construido sobre la animación por los autores citados presenta dificultades, dado sus vacíos en términos de reflexión investigativa previa.

### ***1.7.2 Parámetros de ajuste con respecto a la muestra poblacional y selección del corpus de comentarios***

Las investigaciones de Pichón (2012), Romero-Ávila (2014), Acevedo- Restrepo et al. (2015), Duran-Del Castillo (2017) y Arias-Alvarez et al. (2020) no establecieron en su aparato metodológico el tipo de muestreo empleado, los criterios de inclusión de la muestra y las razones asociadas al tipo de muestreo seleccionado para establecer los usuarios y/o comentarios interactivos de análisis. Ante este escenario, el desconocer las razones por las cuales la población impactada se vinculó a los diferentes estudios generan dudas con respecto a su verdadera implicación en este tipo de propuestas académicas.

### ***1.7.3 Material animado***

Los investigadores trabajaron en mayor medida con productos animados de finales del siglo XX (1984-1998) y en medida reducida con animes del siglo XXI (2002-2019). En ese mismo orden, aunque existiesen una muestra amplia de productos, esto no implicó un análisis profundo de cada franquicia; de las cinco investigaciones que manifestaron explorar contenido solo uno (Benedetti-Cohen y Buelvas-García 2010) ahondó la totalidad de episodios mientras que los tres restantes no explicitan cuantos episodios seleccionaron para el análisis.

### ***1.7.4 Definición del aparato metodológico***

Al observar la definición de los aparatos metodológicos propuestos por las investigaciones aquí citadas se hicieron visibles problemas en la construcción teórica del apartado estipulado. Por ejemplo, Arias-Alvarez et al. (2020) argumenta que el artículo deriva del proyecto “Usos y gratificaciones del consumo de animación japonesa en la población universitaria de Cartagena de Indias” (p.76), por lo cual “hereda la metodología implementada por éste y toma una porción de los hallazgos y genera sus particulares categorías de análisis encontrando su propia personalidad y distinción a la hora de interpretar los resultados” (p.77), sin embargo, al no estar en acceso abierto el proyecto referido, la audiencia podría no entender el marco metodológico propuesto.

El estudio de Cardona-Gil et al (2020) estableció una metodología de carácter cualitativo, con la distinción de la revisión documental como técnica y el análisis hermenéutico como enfoque, no obstante, el ultimo propuesto, plantea una serie de exploraciones a profundidad que sus autores no emplearon. Por el contrario, desde la descripción de los resultados (pp.29-36) los autores describieron brevemente la narrativa argumental y su implicación con el deporte.

### ***1.7.5 Validación de instrumentos***

Benedetti-Cohen y Buelvas-García (2010), Pichón (2012), Morales (2012) Castañeda-Lozano (2012), Herrera-Fernández (2014), Romero-Ávila (2014) y Godínez- Mora et al. (2017) trabajaron en gran medida con población juvenil y episodios animados. Por lo anterior dentro de sus estrategias de recolección de información se hicieron visibles el desarrollo de grupos focales, entrevistas y cuestionarios diseñados de manera *Ad hoc*, sin embargo, en el hilo discursivo propuesto dentro de la identificación de su técnica no justificaron la selección de dicha herramienta ni tampoco los criterios asociados a validez del instrumento empleado. Autores como Creswell y Creswell (2018) acotan que suprimir o ignorar estas distinciones reducen el margen de validez de los resultados obtenidos.

### ***1.7.6. Definición del aparato metodológico***

En el caso de Benedetti-Cohen y Buelvas-García (2010) y Neira-Villegas, (2017) que fueron las investigadoras con profundización en la figura femenina de los animes seleccionados, se observó que sus hallazgos sobre las mujeres en los audiovisuales se limitaron a descripciones generales enfocadas en presentar la relación entre el fundamento conceptual y el hallazgo, dejando de lado la proyección integral de las mujeres que el material escogido representó.

## **1.8 Reflexiones extranjeras sobre la figura femenina en las animaciones japonesas**

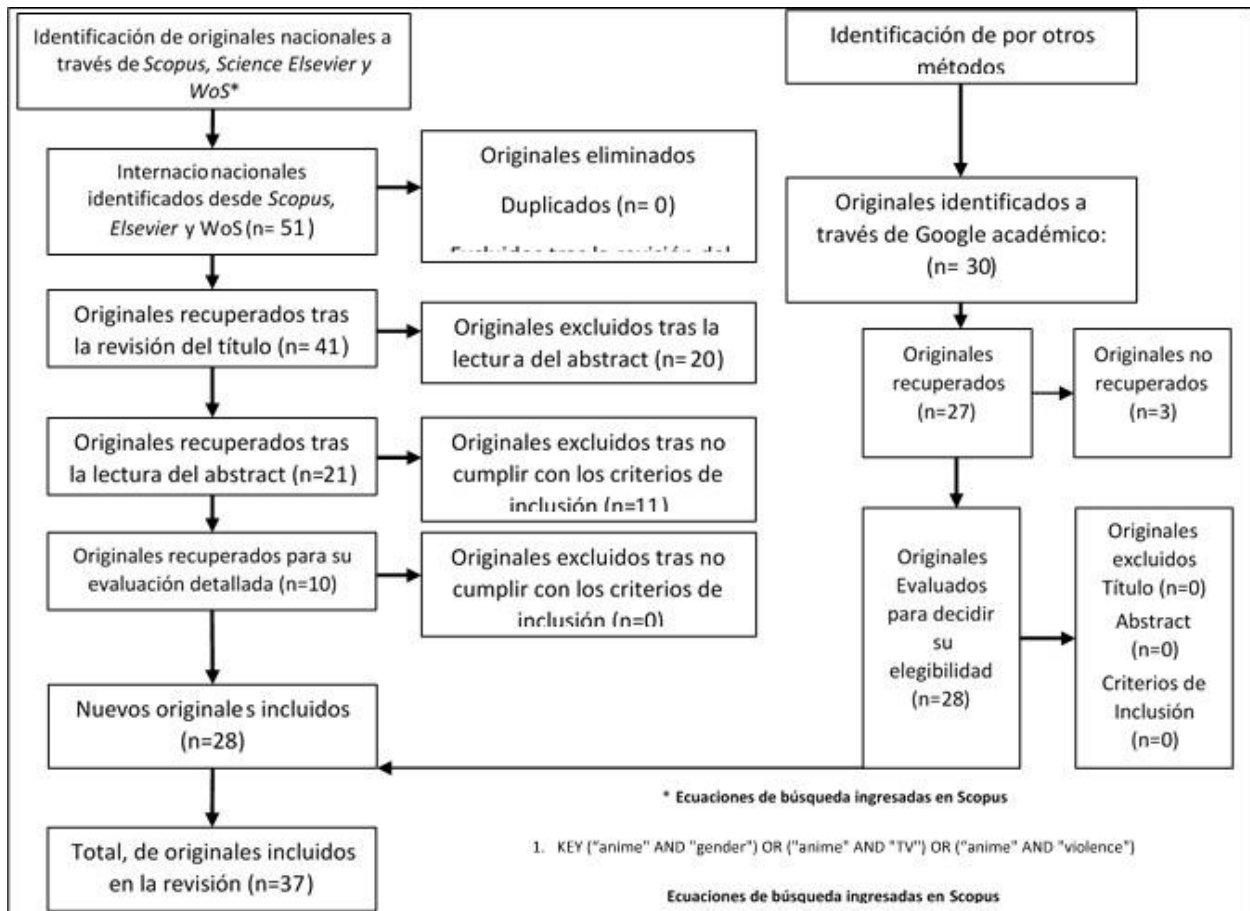
### ***1.8.1 Fase heurística***

El proceso de búsqueda de los antecedentes sobre el tema central y afines en latitudes internacionales dilucido mayores fuentes documentales que la nacional; de los ochenta y uno

documentos visionados treinta y ocho fueron seleccionados para su análisis. El gráfico 3 muestra el flujograma de búsqueda con mayor profundidad.

**Gráfico 3.**

*Flujograma de búsqueda de las fuentes documentales internacionales*



Fuente: Elaboración propia (2023)

Partiendo de la restricción establecida a los años de recopilación<sup>17</sup>, los hallazgos encontrados datan de 2019, año en el cual se visibilizaron ocho fuentes documentales (50%

<sup>17</sup> La revisión extranjera desde Scopus se centro exclusivamente en la producción escrita que data de 2018 (período en el que esta investigación decidió iniciar la exploración del contenido animado) sin embargo el período de recopilación advierte estudios desde 2019 debido a que el año anterior solo se encontraron productos que analizaron la animación desde la perspectiva instrumental con la cual se origina el producto (siendo este

artículos de investigación, 12.5% artículo monográfico, 12.5% artículo editorial, 12.5% libro y 12.5% *proceeding*) y se extienden hasta el 2022 con 10 manuscritos (50% artículos de investigación, 40% artículos monográficos y 10% artículo editorial) La totalidad de las investigaciones se pueden observar en la tabla 10 mientras que los descriptivos asociados a las fuentes en el gráfico 4

**Tabla 10.***Investigaciones extranjeras recopiladas*

<b>Autores</b>	<b>Título</b>	<b>Fecha</b>	<b>Afiliación</b>	<b>Tipo de documento</b>
Minori Ishida	Deviating Voice. Representation of Female Characters and Feminist Readings in 1990s Anime	2019	Niigata University	Artículo monográfico
Manuel Hernández-Pérez	Looking into the “Anime Global Popular” and the “Manga Media”: Reflections on the Scholarship of a Transnational and Transmedia Industry	2019	University of Hull	Artículo editorial
Catherine Butler	Shoujo Versus Seinen? Address and Reception in Puella Magi Madoka Magica (2011)	2019	Cardiff University	Artículo de Investigación
Camilo Diaz Pino	Weaponizing collective energy: Dragon Ball Z in the anti-neoliberal Chilean protest movement	2019	West Chester University of Pennsylvania	Artículo de Investigación
Analia Lorena Meo	Anime y consumo en Argentina en las páginas de Clarín, La Nación y Página 12 (1997-2001)	2019	Universidad de Buenos Aires	Artículo de Investigación
Danghelly Giovanna Zúñiga-Reyes	Conjunción de géneros narrativos en Naruto	2019	Universidad del Rosario	Artículo de Investigación
Jaqueline Berndt, Kazumi Nagaike, Fusami Ogi	Shōjo Across Media: Exploring "Girl" Practices in Contemporary Japan	2019	Universidad de Stockolmo, Universidad de Oita, Chukisuki University	Libro de Investigación
Lu Sen, Zhang Rong	The influence of Japanese anime on the values of adolescent	2019	University of Jinan	Proceeding
Daniel Ferrera	Análisis de la programación de anime en televisión generalista en España (1990-1999)	2020	Universidad Carlos III	Artículo de Investigación
Gerard Almeida Silva	La familia como generadora de desgracia en las magical girls: análisis de Mahō Shōjo Site	2020	Universidad de Granada	Artículo de investigación científica

un tema con suma lejanía). Esta restricción no fue ejecutada en los estudios nacionales debido a que habría precipitado un decremento de fuentes documentales (dada la escasez general de información académica), sin embargo, a nivel internacional si se efectuó debido a la sospecha previa de mayores fuentes de información.

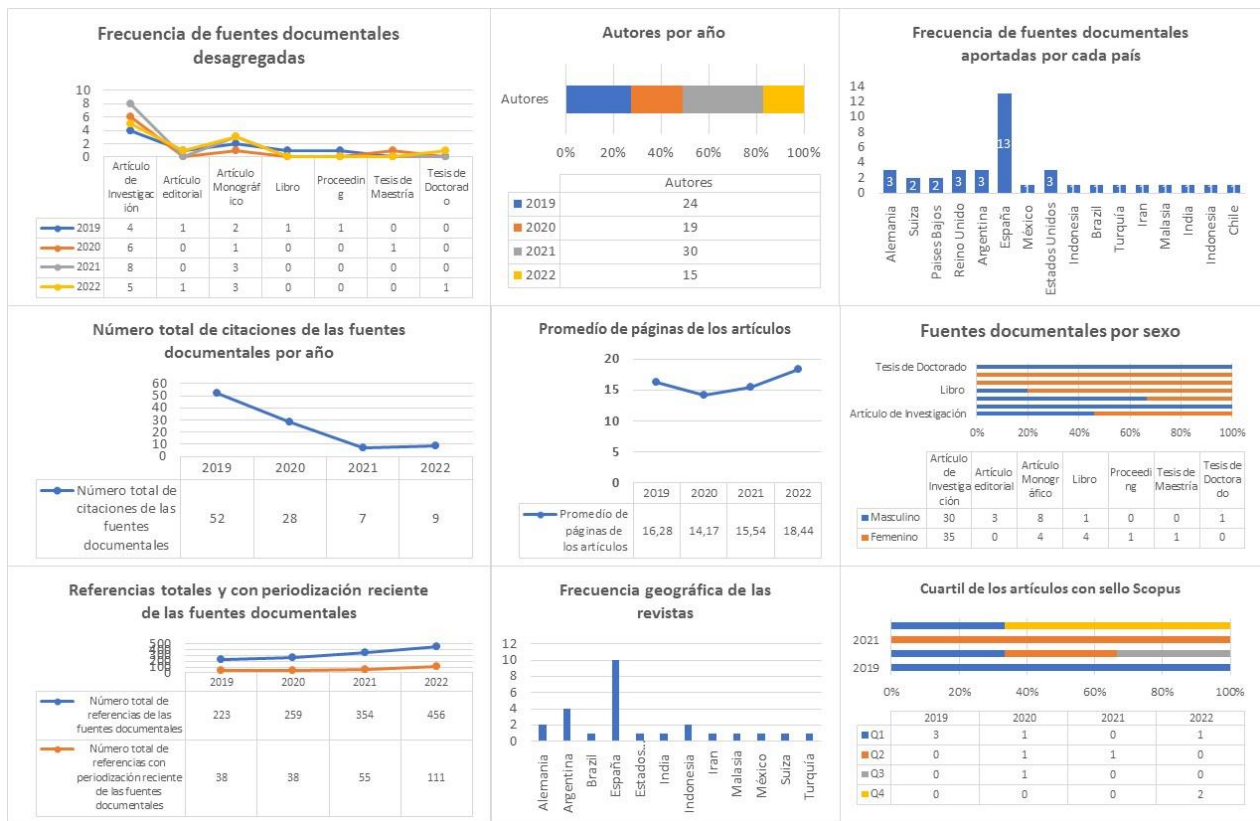
<b>Autores</b>	<b>Título</b>	<b>Fecha</b>	<b>Afiliación</b>	<b>Tipo de documento</b>
Diego Hernán Rosain	Los míos, los tuyos y los homúnculos: drama familiar y disfuncionalidad dentro de la familia Elric en Fullmetal Alchemist (2003)	2020	Universidad de Buenos Aires	Artículo de investigación científica
Pedro Moura, Catarina Navio, Joao Goncalves	The occidental otaku: Portuguese audience motivations for viewing anime	2020	Erasmus University Rotterdam/University of Minho/Centro de Investigac <sup>~</sup> ao Media e Jornalismo	Artículo de investigación científica
Leni Tiwiyanti, Yulia Sofiani Zaimar	Representation of Gender Ideology in Hinata Figure, Naruto Shippuden Film	2020	Universitas Indraprasta PGRI, Jalan Nangka	Artículo de investigación científica
Antonio Horno-Lopez	Del pergamino flotante a los primeros cortos animados. Los precursores del manga y el anime	2020	Universidad de Jaén	Artículo monográfico
Carmen María Bersabé Cabezuelo	La plasmación del arte y de la cultura grecolatina a través de una visión japonesa: Los Caballeros del zodiaco (Saint Seiya) y Sailor Moon	2020	Universidad de Valencia	Artículo monográfico
Hyerim Cho, Thomas Disher, Wan-Chen Lee, Stephen A. Keating y Jin Ha Lee	Facet Analysis of Anime Genres: The Challenges of Defining Genre Information for Popular Cultural Objects	2020	University of Missouri-University of Washington	Artículo de investigación científica
Mariana Romero Bello	Mujeres del anime: Cultura, representación y participación	2020	Benemerita Universidad Autonoma de Puebla	Tesis de maestría
ShangLiu, Dan Lai, Songshan Huang y Zhiyong Lia	Scale development and validation of anime tourism motivations	2020	Sichuan University	Artículo de investigación científica
Claudia Bonillo Fernández	Guerra, magia y romance durante "los estados combatientes". El reflejo del periodo Sengoku (1467/1477-1600) en el anime InuYasha	2021	Uiniversidad de Zaragoza	Artículo monográfico
Masaaki Alves Funakura, Fabiula Campos Falcão Fagundes, Gelson Vanderlei Weschenfelder	Uma análise do contexto social, familiar e escolar em boku no hero (my hero academia): vai plus ultra!	2021	Universidade Lasalle	Artículo de investigación científica
Nikhil Sonmali, Nayana Nimkar y Amritashish Bagchi	Impact Of Sports Anime On Real Sporting Behaviour: An Indian Perspective	2021	Deemed University	Artículo de investigación científica
Ali Golmohammadi* Melika Khodabin Shaho Sabbar	Anime, Consume, and Participation: Iranian Instagram Users Participation in Anime Fandom Activities	2021	University of Tehran	Artículo de investigación científica
Nur Afian Yusof, Khairul Anwar Mastor, Hamdzun Haron, Aminudin Basir y Jamsari Alias	Anime and Social Disorders among Secondary School Adolescents	2021	Universiti Kebangsaan	Artículo de investigación científica

Autores	Título	Fecha	Afilación	Tipo de documento
Saud Abdullah S Alsahlly, Sultan Khalid Malgmrawi, Ahmad Saeed A Alshehri, Nasser Talal N Alotiby, Mohammad Arshad y Sanjay Deshwali	Anime affection on human IQ and behavior in Saudi Arabia	2021	Dawadmi Shaqra University,	Artículo de investigación científica
Jennisa Mayang Deviani, Jenny Mochtar	The Ideal Masculinity of Male Ninjas in Naruto and Naruto Shippuden Anime Series	2021	Petra Christian University, Siwalankerto	Artículo de investigación científica
Federico Álvarez Gandolfi, Gerardo Ariel Del Vigo	Yo soy Vegeta y cuando jugué con Messi me hice Súper Saiyajin» Biografización y socialización otaku, entre la nostalgia y el sincretismo cultural	2021	Universidad de Buenos Aires	Artículo Monografico
Guliz Basaran y Serdar Sunnetcioglu	Turkish anime viewers' approach to Japanese cuisine culture	2021	Canakkale Onsekiz Mart University	Artículo de investigación científica
Carlos Maximiliano Ortiz	Objetos valiosos La apropiación y valoración de Anime, Manga y Merchandising en la Ciudad Autónoma de Buenos Aires	2021	Universidad de Buenos Aires	Artículo Monografico
Urwa Tariq, Sarah Laura Nesti Willard	Japanese Anime Fandoms in the UAE: An Exploratory Study on Media Accessibility, Habits and Cultural Perceptions	2021	United Arab Emirates University	Artículo de investigación científica
Rodríguez, Javier Cebriá	El impacto del anime en la igualdad de género: retos y oportunidades para la política cultural	2022	Universidad de Zaragoza	Tesis doctoral
Joaquín Vargas Vargas	Tatakae: El giro espacial del animé en el contexto de la protesta social	2022	Universidad de Santiago de Chile	Artículo Monografico
Víctor Hugo Fernández- Bedoya Johanna de Jesús Stephanie Gago-Chávez Monica Elisa Meneses- La-Riva Josefina Amanda Suyu-Vega	Exposure to Anime in Peru and Its Relationship with Demand for Goods and Services Related to Japanese Popular Culture	2022	Universidad Cesar Vallejo	Artículo de investigación científica
Melanie Ruybal	Sakura y el arcoíris. La representación normalizada de la familia no tradicional japonesa en CardCaptor Sakura	2022	Universidad Argentina de la Empresa	Artículo Monografico
Tianjian Liu, Sijun Liu y Imran Rahman	International anime tourists' experiences: a netnography of popular Japanese anime tourism destinations	2022	Auburn University, Auburn	Artículo de investigación científica
Víctor Cerdán Martínez y Daniel Villa Gracia	La popularidad de las heroínas anime de Hayao Miyazaki y Satoshi Kon (2004-2021): un análisis estético y narrativo	2022	Universidad Complutense de Madrid	Artículo de investigación científica
Roberto Jesús Sayar	En el nombre del abuelo. Representación y reinterpretación de los lazos filiales en Saint Seiya	2022	Universidad de Buenos Aires	Artículo Monografico

Autores	Título	Fecha	Afiliación	Tipo de documento
Francisco Javier López Rodríguez	Introducción. Aproximaciones académicas a la representación de la familia en el manga y el anime	2022	Aichi Prefectural University, Nagakute	Artículo editorial
Genaro Gatti	Los personajes rebeldes populares en el manga y el anime del siglo XXI	2022	Universidad de Buenos Aires	Artículo Monografico

Fuente: Elaboración propia (2023)

Gráfico 4. Descriptivos de las fuentes documentales extranjeras



Fuente: Elaboración propia (2023)

### 1.8.2 Fase hermenéutica

El ordenamiento e identificación de las similitudes entre las fuentes generado por la lectura flotante y específica propició la construcción de seis núcleos de producción llamados producción llamados I) *Recepción, consumo e impacto del anime* II) *Anime y dinamica familiar* III)

*Fundamentos teóricos y aproximaciones historiográficas al anime*, IV) *Anime y protesta social y construcción identitaria*, V) *representación masculina y femenina animada* los cuales serán profundizados a continuación.

**1.8.2.1 Recepción consumo e impacto del anime.** Esta categoría se encuentra conformada por los estudios de Butler (2019), Lorena-Meo (2019), Seng y Rong (2019), Ferrera (2020), Moura et al. (2020), Sonmali et al. (2021) Yusof et al. (2021), Golmohammadi et al. (2021), Abdullah et al. (2021), Basaran y Sunnetcioglu (2021), Fernández-Bedoya et al. (2022), Tariq y Willard (2022) y Liu et al. (2022). Estos se focalizaron en indagar los patrones de recepción, consumo y/o impacto del anime en los consumidores.

En el caso específico de la recepción Butler (2019) problematiza la rigidez con la cual los investigadores reflexionan las líneas de demarcación animada situando su hipótesis en la inflexión propuesta para el anime *Puella Magi Madoka Magica* (2011) del género Shojo, planteando que el cumplimiento de los cánones previos<sup>18</sup> no implica que la narrativa argumental siga unidireccionalmente una línea de demarcación.

Por su parte Seng y Rong (2019) estudian la influencia del anime en los valores de los adolescentes nipones, Lorena-Meo (2019) la cobertura periodística del contenido, Moura et al. (2020) indagan las motivaciones implicadas en el visionado, Sonmali et al. (2021) las motivaciones de la comunidad de anime de India para ver programas de anime relacionados con el deporte y su incidencia en la adquisición de conductas deportivas, Yusof et al. (2021) identifican los factores y frecuencia por los que los adolescentes prefieren el anime y su relación con trastornos sociales, Golmohammadi et al. (2021) analizan los patrones de consumo, estrategias asociadas al visionado

---

<sup>18</sup> Los cánones previos refieren las características prototípicas que suelen tener los distintos géneros animados.

y actualizaciones asociadas al anime en iraníes, Abdullah et al. (2021) exploran la capacidad de decisión para ver el contenido y la posible incidencia del producto en los aspectos mentales y sociales de los niños, Ortiz (2021) expone las motivaciones que llevan a los aficionados a comprar e intercambiar material coleccionable. Basaran y Sunnetcioglu (2021) y Fernández- Fernández-Bedoya et al. (2022) determinan la influencia del contenido en la percepción de la cultura culinaria japonesa y la demanda de servicios asociados al país nipón, Tariq y Willard (2022) profundizan los factores asociados a la popularidad del producto en adolescentes de emiratos árabes y Liu et al. (2022) examinan las experiencias de los consumidores que viajan al territorio oriental. En la tabla 11 se presentan los resultados obtenidos para cada documento

**Tabla 11.**

*Características de la categoría recepción consumo e impacto del anime*

Autor	Objetivo	Método/ Diseño	Técnica	Muestra/ Anime	Resultados
Butler (2019)	Problematizar la relación entre la narratología y la dirección textual en la recepción animada en un anime con demarcación animada híbrida	Cualitativo de tipo descriptivo y carácter transversal	Estudio de caso	<i>Puella Magi Madoka Magica</i> (Recepción de comentarios de Youtube y foros de anime)	La superposición de las dos líneas de demarcación animada observadas no generó tensión en los espectadores resultando estratégicamente positivo para la construcción de nuevas audiencias
Lorena-Meo (2019)	Abordar una primera aproximación acerca de las representaciones efectuadas por los periódicos argentinos referente a la animación y su consumo en Argentina durante el período 1997-2001	Cualitativo de tipo descriptivo y carácter transversal	Revisión narrativa	Clarín, La Nación y Página 12	Las erratas cometidas por los diarios tienen el común denominador de cargar violencia sobre el anime indiferente a las líneas de demarcación animada y a la naturaleza de todo el contenido

Autor	Objetivo	Método/ Diseño	Técnica	Muestra/ Anime	Resultados
Seng y Rong (2019)	Analizar objetivamente el impacto del anime japonés en la juventud china tanto desde las ventajas como las desventajas	No manifestado	No manifestado	No manifestado	El anime japonés tiene el efecto de aliviar la presión psicológica sobre los jóvenes, sin embargo, temas negativos, como el odio, el dolor, los celos, el resentimiento, la tristeza, algunas imágenes e incluso el abuso sexual y la desnudez han aparecido en muchos trabajos de animación pudiendo reproducir patrones comportamentales individualistas
Ferrera (2020)	Analizar la programación de anime en España entre 1990 y 1999	Cuantitativo descriptivo de carácter transversal	Registro Ad-Hoc	No aplica	Los animes Kodomo (infantil) gobernaron la pantalla chica desde el 90 hasta el 93 para luego darle paso al Shōnen
Moura et al (2020)	Explorar las motivaciones y los factores que predicen el visionado de anime en una comunidad de Portugal	Cuantitativo descriptivo de carácter transversal	Encuesta de carácter transversal	568 adolescentes y adultos emergentes	La edad y el género fueron predictores mientras que el entretenimiento fue el factor principal asociado al consumo. Las mujeres simpatizan con el contenido debido a la evolución de los personajes, el rapport entre los sentimientos y características de vida de los personajes.
Sonmali et al. (2021)	Estudiar las motivaciones de la comunidad de anime india para ver programas de anime relacionados con el deporte	Cuantitativo descriptivo de carácter transversal	Cuestionario de carácter transversal	150 adultos emergentes	Alrededor del 67% de los participantes respondieron que sienten que el anime deportivo los ha educado sobre los deportes respectivos y ha adoptado un comportamiento deportivo real en sus espectáculos.
Yusof et al. (2021)	Identificar los factores por los que los adolescentes prefieren el anime. b) Identificar la frecuencia de ver anime entre los adolescentes. c) Identificar la relación entre el anime y los trastornos sociales entre los adolescentes.	Cuantitativo correlacional de carácter transversal	Cuestionario de carácter transversal	85 adolescentes	Se encontraron correlaciones débiles entre el consumo de anime y el no ayuno en el mes de Ramadan $R = -0.15^*$ ; $p = 0.005$ y actitudes de Desobediencia a los padres $R = -0.24$ ; $p = 0.03$ pero estos fueron dos indicadores de cinco dimensiones en las cuales el resto no generaron correlaciones significativas.
Golmohammadi et al. (2021)	Analizar los patrones de consumo y las estrategias asociadas al visionado y actualizaciones asociadas al anime en Irán	Cuantitativo correlacional de carácter transversal	Encuesta de carácter transversal	387 adultos emergentes	Se encontró una fuerte asociación entre mirar anime y consumir contenido de la página de fans ( $\gamma = .32$ , $n = 387$ , $p < .000$ ), y una asociación moderada con participar en chats y discusiones de fandom ( $\gamma = .12$ , $n = 387$ , $p < .000$ ).

Autor	Objetivo	Método/ Diseño	Técnica	Muestra/ Anime	Resultados
Abdullah et al. (2021)	Comprender si ver anime podría afectar los aspectos mentales y sociales de los niños u otro grupo de edades	Cuantitativo cuasiexperimental de carácter transversal	Instrumento estandarizado de evaluación	200 adultos emergentes	Los espectadores de anime tienen un mayor nivel de conocimiento en comparación con los espectadores que no son de anime y también un mayor nivel de coeficiente intelectual entre los grupos de edad de (10-15) y (16-20)
Basaran y Sunnetcioglu (2021)	Investigar cómo los animes afectan la percepción de la cultura culinaria japonesa en los usuarios	Cualitativo descriptivo de carácter transversal	Cuestionario de carácter transversal	31 adultos emergentes	Los animes hicieron que casi la mitad de los participantes sintieran curiosidad por la cocina japonesa y los animaron a experimentarla.
Ortiz (2021)					Existe una relación significativa entre la exposición al anime y el deseo de consumir manga. La correlación es fuerte (p. < 0,001; r = 0,75).
Fernández-Bedoya et al. (2022)	Determinar las relaciones significativas entre la exposición al anime y la creciente demanda de bienes y servicios relacionados con la popularidad japonesa	Cuantitativo correlacional de carácter transversal	Cuestionario de carácter transversal	68 adultos emergentes	Existe una relación significativa entre la exposición al anime y el deseo de consumir cocina japonesa. La correlación es fuerte (p. < 0,001; r = 0,65). Existe una relación significativa entre la exposición al anime y el deseo de consumir moda japonesa. La correlación es fuerte (p. < 0,001; r = 0,65). Existe una relación significativa entre la exposición al anime y el deseo de consumir música pop y rock japonesa. La correlación es débil (p. < 0,001; r = 0,25). Existe una relación significativa entre la exposición al anime y el deseo de estudiar japonés. La correlación es fuerte (p. < 0,001; r = 0,74).
Tariq y Willard (2022)	Analizar la creciente popularidad de los fanáticos del anime en los Emiratos Árabes Unidos	Cualitativo descriptivo de carácter transversal	Grupos focales	28 ilustradoras de manga y consumidoras de anime	La mayoría de las mujeres entrevistadas pensó que el estilo de narración del anime japonés era único, equilibrado y podía abordar problemas serios con profundidad, humor, tragedia y drama.

Autor	Objetivo	Método/ Diseño	Técnica	Muestra/ Anime	Resultados
Liu et al. (2022)	Examinar las experiencias de turistas internacionales que viajan a destinos turísticos populares en Japón debido al anime.	Cualitativo descriptivo de carácter transversal	Cuestionario de carácter transversal	2312 adultos reseñistas de la web	Los turistas internacionales que viajan a destinos turísticos de anime en Japón son muy dedicados y apasionados por el anime y la cultura pop japonesa. Estos turistas están dispuestos a viajar largas distancias y gastar mucho dinero para tener experiencias relacionadas con el anime.

Fuente: Elaboración propia (2023)

**1.8.2.2 Anime y dinámica familiar.** Esta categoría la conforman los estudios de Masaaki Alves et al., (2021) Almeida-Silva (2022); Sayar (2022); Ruybal (2022) y Rosain (2022) cuyo común denominador es analizar la representación de la familia en el manga y el anime y hacer parte en su mayoría del volumen especial producido por la revista Análisis de Medios, Imágenes y Relatos Audiovisuales (ADMIRA) de la Universidad de Sevilla.

Una mirada a los animes explorados permite observar que Masaaki Alves et al., (2021) profundizó en un Shōnen actual (My Hero Academy [2016-actual] Almeida-Silva (2022) y trabajo con una pieza del *Mahou Shōjo* contemporánea (Magical Girl Site [2018]), mientras que Ruybal (2022) se aproximó a una pieza de la misma línea con mayor antigüedad (Cardcaptor Sakura [1998-2000]. En cuanto a Sayar (2022) y Rosain (2022) ambos profundizaron en las configuraciones familiares de dos productos *Shōnen*; el primero en el manga Saint Seiya (1985) y el segundo en el anime Full Metal Alchemist (2003-2004). En la tabla 12 se presentan los resultados aportados por cada investigación.

**Tabla 12.***Características de la categoría anime y dinámica familiar*

<b>Autor</b>	<b>Objetivo</b>	<b>Método/ Diseño</b>	<b>Técnica</b>	<b>Muestra/ Anime</b>	<b>Resultados</b>
Masaaki Alves et al., (2021)	comprender cómo la sociedad, la familia y la escuela juegan un papel crucial en el desarrollo y la personalidad de un individuo en el anime My Hero Academy (2016-actual).	Cualitativo descriptivo de carácter transversal	Análisis de contenido	My Hero Academy (2016-actual) número de episodios no mencionados	Las interacciones y estructura axiológica de los personajes armonizan con la carga pedagógica impartida por los protagonistas y personajes recurrentes haciendo que el anime pueda ser considerado un material pedagógico auxiliar en el aula
Almeida-Silva (2022)	Analizar los ámbitos domésticos ‘mágicos’ que rodean al anime Magical Girl Site (2018)	Cualitativo descriptivo de carácter transversal	Ficha de análisis de la Diegesis y Revisión narrativa	Magical Girl Site (2018) (Número de episodios no aportados)	El anime presenta una construcción narrativa diferente amparada en elementos domésticos antagónicos al género animado en el cual se inscribe.
Ruybal (2022)	Analizar la representación normalizada de la familia no tradicional japonesa en CardCaptor Sakura.	Cualitativo descriptivo de carácter transversal	Revisión narrativa	Cardcaptor Sakura (1998-2000) (Número de episodios no aportados)	La articulación entre los personajes de Sakura, Fujitaka, Nadeshiko, Sonomi, Masaki y también Touya le permite a la editorial plantear una crítica a la familia tradicional japonesa
Sayar (2022)	Demostrar la clase de vínculos puestos en juego en el Manga Saint Seiya y los mitologemas que los sustentan para proponer y justificar una interpretación más cercana a la “comunidad imaginada” no estrictamente filial en torno a la divinidad	Cualitativo descriptivo de carácter transversal	No mencionada por el autor	Saint Seiya (1985)	Todos los personajes protagónicos son cobijados por el Abuelo Matsumasa Kido, figura que representa respeto y encarna axiológicamente el arquetipo de padre
Rosain (2022)	Examinar las diferencias proyectadas en el ámbito familiar por Full Metal Alchemist (2003)	Cualitativo descriptivo de carácter transversal	Revisión narrativa	Full Metal Alchemist (2003) (Número de episodios no aportados)	El anime FMA (2003) advierte un paralelismo con la novela trágica de Goethe y algunos mitos del siglo II y VIII D.C

*Fuente:* Elaboración propia (2023)

**1.8.2.3 Fundamentos teóricos y aproximaciones historiográficas al anime.** Esta categoría la conforman los trabajos de Hernández-Pérez (2019); Bersabé-Cabezuelo (2020); Horno-López (2020) Bonillo-Fernández (2021); López-Rodríguez (2022) los cuales se focalizan en establecer paralelismos entre el producto audiovisual y las artes como también a situar los caracteres teóricos e historiográficos de los audiovisuales. La tabla 13 exhibe los resultados generados por estas fuentes documentales

**Tabla 13.**

*Características de la categoría Fundamentos teóricos y aproximaciones historiográficas al anime*

<b>Autor</b>	<b>Objetivo</b>	<b>Método / Diseño</b>	<b>Técnica</b>	<b>Muestra / Anime</b>	<b>Resultados</b>
Hernández-Pérez (2019)	Reflexionar críticamente los conceptos de Anime y Estudios de anime	Cualitativo explicativo	Revisión crítica	No aplica	Se propone un concepto con el cual referirse ecológicamente al producto (manga-anime) entendiéndolo su empalme insoluble
Bersabé Cabezuelo (2020)	Analizar los elementos mitológicos y artísticos grecolatinos en las series Saint Seiya (1986-1989) y Sailor Moon (1992-1997)	Cualitativo descriptivo y explicativo de carácter transversal	Revisión historiográfica	Saint Seiya (1986-1989) Sailor Moon (1992-1997) (Episodios no mencionados)	Los vestidos, mobiliarios de interacción y narrativa audiovisual armonizan con lo proyectado por la cultura grecolatina
Horno-López (2020)	Recorrer el arte clásico de la ilustración japonesa, desde los primeros dibujos en forma de caricatura hasta las pioneras creaciones de animación que aparecieron a principios del siglo XX	Cualitativo descriptivo	Revisión historiográfica	No aplica	Las características visuales y narrativas del anime están fuertemente vinculadas a la importante tradición artística de elaboración de estampas en papel y grabados pertenecientes a la época feudal.

Autor	Objetivo	Método/ Diseño	Técnica	Muestra/ Anime	Resultados
Bonillo-Fernández (2021)	Realizar un análisis comparativo entre lo que se conoce sobre el estilo de vida durante "la era de los estados combatientes" y el mundo proyectado por un anime que recrea el período sugerido	Cualitativo descriptivo de carácter transversal	Revisión comparativa	Inuyasha (2000)	El anime Inuyasha presenta una visión fidedigna del periodo Sengoku en los distintos ámbitos. Los ropajes de los personajes reflejan de manera correcta las singularidades propias de los atuendos asignados a cada clase social, la arquitectura y decoración interior de casas humildes, nobles, castillos y templos se ajusta a la realidad histórica conocida"
López-Rodríguez	Ampliar las líneas de investigación asociadas a los productos animados de oriente	No mencionado	Revisión narrativa	No aplica	El autor advierte en las configuraciones familiares del anime un vacío teórico-metodológico aprovechable por los estudios de la comunicación

*Fuente:* Elaboración propia (2023)

**1.8.2.4 Anime y protesta social y construcción identitaria.** Esta categoría la conforman los trabajos de Díaz-Pino (2019), Gandolfi y Ariel del Vigo (2021) y Vargas (2022). Los documentos exhiben la construcción identitaria, resignificación e instrumentalización que los colectivos ciudadanos en calidad de protestantes han generado sobre algunos productos animados, haciendo del contenido un canal que vehiculiza el lenguaje común. La tabla 14 presenta con mayor precisión los resultados.

**Tabla 14.**

*Características de la categoría anime y protesta social*

Autor	Objetivo	Método/ Diseño	Técnica	Muestra/ Anime	Resultados
Díaz-Pino (2019)	Analizar cómo un evento de protesta en particular estructurado como una recreación elaborada del anime Dragon Ball Z (1989) puede usarse como una cifra de la naturaleza de La presencia y el impacto afectivo del anime en la conciencia popular latinoamericana más amplia.	Cualitativo explicativo de carácter transversal	Estudio de caso Revisión crítica	Dragon Ball Z (1989-1996)	El dibujo animado moviliza la memoria cultural compartida de los consumidores en la medida en la cual sus textualizades se resignifican y adaptan al interés común de los ciudadanos en condición de protestantes

Autor	Objetivo	Método/ Diseño	Técnica	Muestra/ Anime	Resultados
Gandolfi y Ariel del Vigo (2021)	Reflexionar sobre los procesos de construcción identitaria que se despliegan en torno del fanatismo en la Argentina por objetos de la cultura de masas japonesa, conceptualizado en términos de otakismo	Cualitativo explicativo de carácter transversal	Entre vista semiestructurada	No aplica	La construcción identitaria puede explicarse por el sincretismo cultural al permitir la convergencia de sus patrones culturales regionales con los patrones posmodernos adoptados y resignificados por el consumo animado El animé constituye un marco de interpretación de la realidad sociopolítica de Latinoamérica. Por un lado, porta en sí mismo el carácter posidentitario y posideológico de la revuelta contemporánea, tensionando los discursos institucionalizados y rememorando los procesos identitarios de los protestantes
Vargas (2022)	Reflexionar sobre la articulación anime-protesta social, evaluando el desplazamiento espacial que sufre el referente otaku desde su consumo en el espacio privado (cerrado) al público (mensaje político)	Cualitativo explicativo de carácter transversal	Revisión narrativa	No aplica	

*Fuente:* Elaboración propia (2023)

**1.8.2.4 Representación femenina y masculina animada.** Esta categoría es la más cercana al eje temático de este trabajo y se compone de los estudios publicados por Ishida (2019); Berndt et al., (2019); Romero Bello (2020); Tiwiyanti y Zaimar (2020); Funakura et al., (2021); Deviani y Mochtar (2021); Cebrián-Rodríguez (2021); Cerdán Martínez y Villa Gracia (2022) y Gatti (2022). Los animes explorados por los autores son Here Comes Miss Modern (1978-1979), Sailor Moon (1992-1997), One Piece (1999-actualidad), Naruto (2002-2007) Monster (2004-2005), Death Note (2006-2007), Code Geass: Lelouch of the Rebellion (2006-2008), Naruto Shippuden (2007-2015) Full Metal Alchemist Brotherhood (2009-2010) Attack on Titan (2013-2023), My Hero Academy (2016-actualidad) y Demon Slayer (2019-actualidad). Los resultados presentados por estas fuentes investigativas se pueden ver en la tabla 15.

**Tabla 15.***Características de la categoría representación femenina y masculina animada*

<b>Aut or</b>	<b>Objetivo</b>	<b>Método/ Diseño</b>	<b>Técnic a</b>	<b>Muestra/ Anime</b>	<b>Resultados</b>
Ishida (2019)	Analizar las desviaciones entre la voz y construcción visual de los personajes	Cualitativo descriptivo de carácter transversal	No mencio nada por el autor	Sailor Moon series (1992–1997)	La desviación entre la voz y la construcción visual puede ser una nueva regla que demuestre madurez en el personaje construido y termine atrayendo nuevas audiencias por la encarnación de la diversidad sexual y de género
Berndt et al., (2019)	Explorar las prácticas femeninas del japon contemporáneo presentes en las narrativas audiovisuales de animes Shōjo	Cualitativo descriptivo de carácter transversal	No mencio nada por el autor	Here Comes Miss Modern (1978-1979)	El anime presenta relaciones en las cuales la figura femenina exhibe interacciones estrictas y los espacios visuales se focalizan en exacerbar los caracteres físicos
Romero Bello (2020)	Reconocer la representación y participación de la figura femenina en el anime	Cualitativo descriptivo de carácter transversal	No mencio nada por la autora	Death Note (2006-2007) Full Metal Alchemist Brotherhood (2009-2010) Demon Slayer (2019- actualidad) Attack on Titan (2013-2023) Número de episodios no mencionados por la autora	Las mujeres resultan un maquillaje dentro de las animaciones visionadas debido a que sus entradas al escenario resultan escasas y no manifiestan codigos verbales significativos. Del mismo modo cuando resultan ser bien representadas son sacadas de aire antes de que termine la emisión
Tiwiyanti y Zaimar (2020)	Describir la representación de la ideología de género en la figura de Hinata Hyuga e identificar la representación semiótica en Hinata Hyuga como una mujer que ha roto la ideología de género japonesa	Cualitativo explicativo de carácter transversal	No mencio nada por la autora	Naruto Shippuden (2007-2015) Número de episodios no mencionados por la autora	La caracterización de Hinata no se define como una mujer débil. La identidad de Hinata como mujer japonesa, de la que se espera que sea tranquila, gentil, frágil y esté a cargo de todas las tareas del hogar, se deconstruye en una mujer fuerte y valiente que se niega a darse por vencida ante cualquier problema.
Funakura et al., (2021)	Analizar la repercusión social de las heroínas producidas por Hayao Miyazaki y Satoshi Kon (2004-2021)	Cualitativo descriptivo de carácter transversal	Ficha de análisis narrativo o audiovisual	Filmografía de Hayao Miyazaki y Satoshi Kon (2004-2021)	El modelo narrativo más repetido en sus personajes es el de niñas que superan diversas pruebas y obstáculos y se convierten en personas más maduras y responsables

Autor	Objetivo	Método/ Diseño	Técnica	Muestra/ Anime	Resultados
Deviani y Mochtar (2021)	Identificar la masculinidad dentro de los ninjas masculinos de la serie y analizar las motivaciones detrás del ejercicio de la masculinidad para encontrar la masculinidad ideal.	Cualitativo descriptivo de carácter transversal	No menciónado por las autoras	Naruto (2002-2006) Naruto Shippuden (2007-2015)	Los protagonistas, que poseen la masculinidad ideal, tienen un fuerte deseo de luchar por los demás. Los protagonistas intentarán alcanzar el éxito venciendo a sus oponentes para salvar a otras personas. Por otro lado, los antagonistas luchan por sí mismos. No solo lastiman a otras personas, sino que también matan a personas inocentes. Estos antagonistas actúan de manera egoísta durante la batalla, ya que no pueden superar el daño mental que reciben después de los eventos traumáticos de su pasado
Cebrián-Rodríguez (2021)	Analizar la influencia del anime en la igualdad de género e identificar los desafíos del contenido frente a los estereotipos reproducidos por el mismo	Mixto descriptivo de carácter transversal	Encuesta transversal y análisis de reactivos cualitativo	No aplica	Los hombres consumidores del ámbito del anime en España son prácticamente el doble de sexistas que las mujeres (Hombres: X=21,63; Mujeres: X=11,26). Esta relación se mantiene similar en las puntuaciones de sexismo hostil (Hombres: X=11,87; Mujeres: X=5,5) y sexismo benevolente (Hombres: X=9,76; Mujeres: X=5,75), siendo el sexismo hostil en los hombres la mayor de las puntuaciones obtenidas.
Gatti (2022)	Abordar el tema del personaje en el manga y el animé, en particular la figura del personaje “rebelde” en algunas obras emblemáticas que han tenido un alcance masivo en lo que va del siglo.	Cualitativo descriptivo de carácter transversal	No menciónadas por el autor	One Piece (1999-actualidad) Monster (2004-2005) Code Geass: Lelouch of the Rebellion (2006-2008)	Tanto en Code Geass, como en One Piece y Monster, los héroes son personajes masculinos rebeldes, pero como se pudo ver la rebeldía es producto del contexto que presenta ese mundo ficcional. Los personajes que rompen con la norma y el orden son producto de ese orden mismo, de ese sistema imperfecto.

Fuente: Elaboración propia (2023)

A los 35 documentos categorizados en los núcleos de producción se adhieren los trabajos de Zuñiga-Reyes (2019) y Cho et al., (2020) los cuales no contaron con la posibilidad de circunscribirse en categoría alguna dado que si bien hacen del anime japones su eje temático, sus

aproximaciones al mismo distan de las construidas por las fuentes documentales compactadas; el primer estudio distingue en la estructura narrativa de 44 episodios del producto audiovisual *Naruto* (2002-2006) la convergencia de diferentes géneros narrativos, siendo esta la primera investigación en reconocer la selección de episodios específicos para su desarrollo. Por su parte, el segundo construye una taxonomía de clasificación animada que clarifica las ambigüedades en las líneas de demarcación promoviendo una revisión teórica del concepto género animado.

### **1.9 Fortalezas de los estudios extranjeros recopilados**

Es posible destacar dentro de las fortalezas observadas en los estudios citados la multidisciplinariedad de los actores investigativos; las facultades de proveniencia y la formación de base de quienes hilvanan las fuentes documentales desmitifica el ideario nacional en el cual los estudios sobre el anime limitan a propuestas de grado. Con las múltiples disciplinas en interacción investigativa entra en escena el incremento del corpus animado y las alternativas metodológicas de aproximación; a diferencia del territorio andino, las fuentes extranjeras se preocuparon por establecer una cobertura investigativa con animaciones más recientes y los diseños de investigación propiciaron acercamientos no observados en los estudios nacionales.

El hecho de presentar los fundamentos teóricos y teóricos asociados al eje temático y a la variable interesada por estudiar en el objeto de estudio también significó un avance al contraste de los estudios nacionales; desde constructos teóricos alojados en las ciencias de la comunicación (teoría del consumo de datos-Azuma, 2009; ecología de los Medios-Scolari et al., 2014; dirección narratológica-Wall, 1991; comunicación cultural y política-Pino-Ojeda, 2014-la lógica narrativa-Bordwell et al., 1960), hasta los cimentados por las ciencias sociales y de la educación (educación

liberadora-Freire, 2014; cultura de la convergencia-Jenkins, 2008; e identidad del rol sexual masculino-Brannon, 1976).

La calidad de las fuentes reportadas por los estudios extranjeros es un tercer factor que dista de la advertida por los documentos nacionales; si bien son varios los criterios para determinarla, al entenderla desde la lógica de indexación de la revista en la cual se publicó la fuente documental, revistas como *Arts*, *Children's Literature in Education*, *Popular Communication*, *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies* (Q1), *Atalante*, *Journal of Ethnic Foods* y *Asia Pacific Journal of Tourism Research* (Q2) ejemplifican métricas de calidad y apropiación social más sólidas que las proyectadas por los productos del país andino.

## **1.10 Debilidades de los estudios extranjeros recopilados**

### ***1.10.1 Profundidad del acercamiento al contenido animado***

Si bien se advierte mayor material animado referenciado por los redactores de las fuentes documentales, solo un manuscrito reconoce el corpus animado seleccionado de un anime (Zúñiga-Reyes, 2019), hecho que dificulta la distinción de la profundidad con la cual los investigadores se acercaron al producto; Gatti (2022) por ejemplo, se propuso “abordar el tema del personaje en el manga y el animé, en particular la figura del personaje rebelde” (p.14), en los animes *One Piece* (1999-actualidad [1060 episodios]), *Monster* (2004-2005 [74 episodios]) *Code Geass: Lelouch of the Rebellion* (2006-2008 [50 episodios]), pero su aparato metodológico no distingue los episodios seleccionados y la justificación por la cual los seleccionó. Este vacío metodológico también se observa en Deviani y Mochtar (2021) quienes interesadas en identificar la masculinidad de los

personajes de Naruto (2002-2006, 200 episodios) y Naruto Shippuden (2007-2015, 500 episodios) generalizan un patrón de masculinidad sin especificar los capítulos seleccionados para la codificación. Este hecho se manifiesta en documentos con interés en múltiples animes y en selección única.

### ***1.10.2 Técnicas de investigación no mencionadas***

El 16.21% de las fuentes documentales no mencionaron la técnica de investigación con la cual se aproximaron al eje temático; Sayar (2022) por ejemplo concluye que Todos los personajes protagónicos del manga Saint Seiya (1985) son cobijados por el Abuelo Matsumasa Kido, siendo este un giro en la presentación de la dinámica familiar, sin embargo el autor obvia la técnica a través de la cual identificó los personajes, la naturaleza de sus filiaciones y sus respectivos roles. Caso similar ocurre con Ishida (2019) quien interesado en las desviaciones entre la voz y construcción visual de los personajes concluye sobre este patrón una nueva regla asociada la madurez sin presentar a los lectores la técnica con la cual contrastó la voz con el diseño.

### ***1.10.3 Acercamiento femenino limitado***

Aunque el 21.62% de las fuentes categorizadas tributan a la representación masculina y femenina, sus acercamientos resultan discretas; Ishida (2019) por ejemplo, limita su estudio al analizar a una sola figura femenina de Sailor Moon (1992-1997) (Sailor Uranus) a pesar de la existencia de otros personajes femeninos en los cuales profundizar la relación voz-construcción visual. De manera similar, Tiwiyanti y Zaimar (2020) exploran la ideología de género subyacente en Naruto Shippuden (2007-2015) analizando con exclusividad a una única figura femenina

(Hinata-Hyuga), cuando el animado presenta otras mujeres con narrativa argumental alterna y homónima al personaje seleccionado.

Deviani y Mochtar (2021) en su interés por Identificar la masculinidad dentro de los ninjas masculinos de *Naruto* (2002-2006) y *Naruto Shippuden* (2007-2015) reducen la masculinidad ideal a la lucha de los personajes varones estelares y alternos por sus compatriotas. Sobre este argumento resultaría oportuno puntualizar la importancia o implicación de los personajes femeninos en esta construcción de masculinidad ideal, esto debido a que los mismos siempre interactuaron en equipos de tres dentro de los cuales se encontraba una mujer, en la academia presentada por la animación tuvieron instructoras mujeres e incluso existieron antagonistas femeninos que modificaron el ideario de masculinidad ideal en ambas franquicias.

En el caso de Gatti (2022) resulta sugestivo que en los animes observados solo seleccione personajes masculinos como los rebeldes; En el anime *Monster* (2004-2005) menciona a la figura masculina protagónica Kenzo Tenma. Si bien es una selección que armoniza con la construcción teórica de la categoría rebelde, otros personajes de naturaleza femenina como Anna Liebert también encajan en dicha categoría. Este patrón se repite en *Code Geass Lelouch of the Rebellion* (2006-2008), anime en el cual se selecciona al protagonista Lelouch Lamperouge sin advertir a otras figuras femeninas estelares como Cornelia li Britannia, Euphemia li Britannia y Shirley Fenette.

### **1.11 Síntesis y propósitos de este trabajo**

La exploración aquí realizada responde en esencia al interés en el eje temático, pero también propicia una apropiación poco vista sobre la actualidad en materia de anime como categoría central de los estudios académicos. Frente a las fortalezas encontradas se pretende

articularlas en la propuesta de revisión, siendo enfáticos en la distinción de los fundamentos conceptuales que acompañaran el estudio. En cuanto a debilidades atañe, se precisará las técnicas de investigación, personajes seleccionados, episodios explorados y se intentará un acercamiento ecológico a los personajes femeninos que permita una conclusión mayormente fundamentada.

### **1.12 Justificación**

La investigación aquí propuesta es necesaria en términos institucionales y sociales; en una institución donde los egresados de la maestría en Métodos y Técnicas de Investigación social se han remitido al estudio de actitudes asociadas al proceso de evaluación formativa (Monsalve-Flórez, 2020), a los factores que inciden en la sostenibilidad de proyectos productivos agropecuarios (Rojas-Rojas, 2021) y a la construcción de memorias colectivas en torno a la cultura de paz (Reyes-Rodríguez, 2021), le resulta necesario un trabajo que gire sobre un objetivo de desarrollo sostenible global (igualdad de género) el cual se puede cumplir explorando la representación de la figura femenina proyectada transnacionalmente y consumida con mayor frenetismo (Stoll, 2022).

En lo que al carácter social detenta, la apropiación que la juventud está ejerciendo sobre este tipo particular de producto animado ya ha modificado el ideario extranjero sobre el fenómeno, pasando de ser un eje temático centrado en el ocio a figurar como un fenómeno visible, importante e interdisciplinar. Por lo anterior resulta esencial que los científicos sociales colombianos profundicen la configuración que subyace al producto, en aras de desmitificar la cosmovisión tradicional y promovida por los medios (Redacción el Tiempo, 1999a; 1999b; 2001; 2002)

Al ser varias las aristas que traslapan y configuran al anime como un eje temático complejo, resulta pertinente iniciar un proceso investigativo que profundice inicialmente sobre la naturaleza

de los personajes femeninos, esto debido a que la literatura ha demostrado la sobretasa de estudios destinados a los homónimos masculinos y a las implicaciones que podría tener la reproducción de representaciones femeninas discretas y/o negativas en la construcción social de los consumidores.

Este trabajo propone un camino que, a diferencia de los estudios nacionales previamente desarrollados en los pregrados, contempla un mayor corpus animado, sitúa sobre el eje temático dos variables de interés (sexismo y machismo), adecua y justifica estrategias metodológicas para el acercamiento y eleva el número de animaciones (10) y episodios (123). Por tal motivo, los beneficiarios en la longevidad del tiempo serán los estudiantes, padres de familia, investigadores con interés en el tema y las instituciones educativas de educación básica y superior que no se verán obligados a desestimar y/o reducir el contenido a preferencias audiovisuales, sino que, podrán reflexionar sobre la manera contemporánea en la que el audiovisual nipón está concibiendo a la mujer.

Con esta investigación se aporta metodológicamente a los estudios de la comunicación y la psicología social y se cita un precedente dentro de las aproximaciones nacionales a este eje temático mediante el método cuantitativo de investigación, estrategia alternativa a la mayoría de los trabajos andinos y extranjeros.

## **1.13 Objetivos**

### ***1.13.1 Objetivo general***

Reconocer la presencia o ausencia de machismo y/o sexismo en la representación femenina presente en una muestra de animaciones japonesas recientemente emitidas (2018-2022).

### ***1.13.2 Objetivo específico 1.***

Describir la presencia o ausencia de machismo y/o sexismo en la representación femenina presente en una muestra de animaciones japonesas recientemente emitidas (2018-2022).

### ***1.13.3 Objetivo específico 2.***

Comparar la presencia o ausencia de machismo y/o sexismo en la representación femenina de los diferentes géneros presente en una muestra de animaciones japonesas recientemente emitidas (2018-2022).

### ***1.13.4 Marco Conceptual***

#### ***1.13.5 Machismo***

El concepto de machismo es entendido por la Real Academia Española (2023 [versión 23.6 en línea]) como la “actitud de prepotencia de los varones respecto de las mujeres”. De manera similar, el diccionario de *Cambridge* define el concepto como un “comportamiento masculino que es fuerte y enérgico, y muestra ideas muy tradicionales sobre cómo deberían comportarse hombres y mujeres” (Cambridge Dictionary, 2023), una tercera definición propuesta por el *Oxford Learners Dictionaries* lo teoriza como el “comportamiento masculino agresivo que enfatiza la importancia de ser fuerte en lugar de ser inteligente y sensible (Oxford Learners Dictionaries, 2023).

Las definiciones presentadas convergen en asumir sobre el constructo su distinción como un comportamiento y actitud, hecho que sugiere implícitamente la existencia de una respuesta o predisposición a un estímulo interno y/o externo suscitado por el ambiente y afianzado por el aprendizaje, las prácticas culturales, experiencias de vida, etc.

Una aproximación sociohistórica al origen de estas prácticas es presentada por Lugo (1985) y Ernestina (1984) las cuales sitúan su génesis en las interacciones suscitadas durante el período prehispánico y la transculturación violenta impresa por los españoles en su unión forzada con las indias. Ramirez (1966) profundiza este argumento sugiriendo que la conquista bifurcó dos caminos antagónicos para cada sexo; el femenino fue devaluado y se le adhirió el carácter de pasividad debido al ideario de “objeto de conquista” (p.56), cargando sobre su figura la posesión violenta, el sadismo y la intimidad interrumpida., mientras que el masculino se le sobrevaloró en la medida en la cual venciese, conquistase y dominase el territorio en disputa<sup>19</sup>.

Ambas autoras convergen en determinar la aparición de este carácter desde el estadio de la niñez temprana del individuo mestizo, el cual se forja bajo las inseguridades de la propia masculinidad y el ideario irrestricto de virilidad. Lugo (1985) argumentara ante esta premisa que “los grupos de amigos del niño mestizo siempre serán masculinos, las aficiones y juegos serán de machos, se excluirá a la mujer del mundo social y emocional porque la vida social es masculina” (p.44).

Con este patrón cognitivo internalizado, los contactos establecidos con la mujer se dirigirían exclusivamente a afianzar la superioridad del hombre, lo femenino remitiría a la debilidad, haciendo surgir un tipo de masculinidad que migraría del individuo mestizo a las diferentes clases sociales a través de los medios de difusión masiva destacando la literatura.

**1.13.5.1 Machismo y Literatura: Una aproximación.** Una mirada al primer antecedente literario hispano que exhibió el machismo puede observarse en *Civilización y Barbarie* de Sarmiento (1845), el cual exhibe en la vida del militar Juan Facundo Quiroga reduciendo su

---

<sup>19</sup> El perfil prototípico del conquistador del siglo XVI traduce la figura del hombre brutal que obtiene con facilidad su fortuna, esclaviza a los pueblos vencidos destruye la cultura y cosmovisión religiosa de sus víctimas. Este hecho termina por construir una ecuación inconsciente donde los indio-femenino se reduce a inferioridad y al recuerdo que el criollo y mestizo asocia como superioridad sobre el vencido.

virilidad y brutalidad al concepto de supermacho. Esta mitologización fue una de las primeras en idealizar la bestialidad y violencia y condenar el cultivo de la delicadeza.

Al ensayo de Sarmiento (1845) le siguieron dos publicaciones; *Martín Rivas* escrita por Blest, Gana (1862) y *Maria* redactada por Jorge Isaacs (1867), sin embargo, Urbistondo (1978) señala que el machismo observado para ambas novelas no contempla el exceso de brutalidad sino la promoción de la masculinidad proyectada en la lucha y en el afrontamiento individual de la tragedia varonil y la feminidad reducida al interés romántico y los caracteres de sumisión proyectados por las coprotagonistas.

El advenimiento del período modernista marcaría el retorno al detrimento sexual ostentado por el machismo en *La gloria de don Ramiro* de Larreta (1908), obra en la cual el personaje estelar cela, hostiga y maltrata sexualmente a su pareja y amante al punto de asesinar a la primera y ver morir a la segunda sin remordimiento alguno. A esta novela le seguirían *La pasión y muerte del cura Deusto* de D'Halmar (1924) y *Don segundo Sombra* de Güiraldes (1926); en la primera el personaje protagónico no ejemplificaría la personalidad del supermacho, pero sí sufriría el repudio de sus allegados por su piedad y debilidad manifiesta hacia el personaje coprotagonista, al punto de morir en soledad en las vías del tren. Mientras que el segundo texto enfatizaría la migración de la adolescencia a la adultez mediante el coito sexual de la dama que yace pasiva e inerte.

Hasta este punto, las características del machismo advertidas por la literatura son la exacerbación de los dotes masculinos explicitados en la conducta, violenta, hostigadora, celotípica y la dominancia sexual del varón sobre la mujer, atribuyéndose al primero el carácter de activo y a la segunda la discreción y fragilidad.

Los ensayos y novelas previamente presentados cumplieron el papel de proyectar las condiciones que formalizarían las características del machismo. Considerarlas promotoras del

constructo resultaría una aseveración apresurada ya que, la reproducción del ideario no se supedita a la literatura, sino a la interpretación de esta y a las variables de interacción suscitadas en el entorno de los lectores. Si bien las figuras de cada manuscrito cargan o reproducen este patrón, es la reflexión del sujeto, su proceso de aprendizaje y experiencia de la vida la cual termina por orientarlo a emitir o rechazar la conducta<sup>20</sup>.

Los avances parciales en educación, salud y trabajo iniciados en el cono sur antes de la segunda guerra mundial e instaurados luego de esta con la Declaración universal de los derechos humanos (1948) suscitó en las construcciones literarias el interés por erosionar el machismo; *La chica del Crillón* de Edwards (1935) y *El Túnel* de Sábato (1948) presentaron figuras femeninas activas, competitivas, y capaces de despertar en sus homónimos masculinos sentimientos de reflexión y angustia existencial (Urbistondo, 1978). Estos manuscritos sentarían el precedente de los dos primeros documentos destinados a teorizar el machismo: *El laberinto de la Soledad* de Paz (1950) y *Cinco Familias: Mexican Case Studies In The Culture Of Poverty* de Lewis (1959)

**1.13.5.2 Teorización literaria del machismo.** Octavio Paz (1950) aporta a las características literarias que conforman el machismo tres aspectos; los artefactos sociales, el lenguaje y el carácter de personalidad acuñado como “no rajarse”. El primero lo expone estableciendo en el gasto personal masculino una forma emergente de exacerbar su virilidad. Lugo (1985) complementa este argumento manifestando el macho:

“Gasta la mayor parte de sus ingresos en destacar sus atributos "de macho": el sombrero, la pistola, el caballo, el automóvil, serán su lujo y orgullo, aunque por obtenerlos se prive de otros

---

<sup>20</sup> Si se tienen en cuenta las condiciones educativas y sociodemográficas presentes en el cono sur que coincidieron con la emisión de los documentos será posible concluir que aun cuando estos exhibiesen caracteres machistas focalizados en promover o reflexionar el constructo, los ciudadanos difícilmente modificarían su patrón comportamental, esto debido a que la educación nacional era segregada, las condiciones laborales solo contemplaban al individuo masculino y el seno religioso y político normalizaban la conducta machista como un atributo al cual la figura femenina se debía adaptar si pretendía tener un matrimonio y satisfacción con la vida exitosa. Para más información remitirse a Bethel (2008): *The Cambridge History of Latin America Vol X Latin America since 1930 Ideas, Culture and Society*

bienes fundamentales, pues se trata de hacer alarde de manifestaciones externas a las que compulsivamente recurre para afirmar una fortaleza de la que carece interiormente” (p.44)

En lo que al lenguaje refiere, Paz (1950) determina que este reflejará el mecanismo de defensa ante la sociedad, encontrando una relación entre los vulgarismos y la identidad del supermacho, siendo el común denominador utilizar un discurso procaz que, mientras más atente contra la mujer, más lo acercará a la deseabilidad social del endogrupo.

Frente al carácter de personalidad regional llamado “no rajarse” Paz (1950), argumenta que los hombres machistas profesaran el interés absoluto en evitar abrirse, entendiendo esto como el rechazo a dialogar y manifestar los sentimientos y estados emocionales débiles ocasionados por las dinámicas vividas.

Así pues, resultara más fácil agacharse, humillarse que abrirse, dado que la última detenta debilidad al permitir que el mundo exterior penetre la intimidad. Ante esta suerte de rasgo, las sociedades masculinas machistas despreciarían a todos los hombres que no contemplan el patrón de rajarse apelando a su consideración como individuos traidores o de poco fiar, debido a su inferioridad inconstitucional<sup>21</sup>.

Lewis (1959) profundiza los factores implicados en la construcción y consolidación del machismo en cinco familias mexicanas, encontrando en la tasa de mortalidad alta, menor expectativa de vida, bajo nivel educativo y de alfabetismo, lucha constante por la vida, subocupación, desocupación, ausencia de ahorros, escases crónica, violencia cotidiana y ausencia reservas alimentarias las circunstancias que contribuyen a la creación del patrón. Esta “cultura de la pobreza” como lo acuñó el autor, repercute en la predisposición comportamental de los individuos mayoritariamente masculinos, ocasionando que la violencia sea la fuente pedagógica

---

<sup>21</sup> Todo hombre que se raje desde la cosmovisión machista incurre en inconstitucionalidad sexual debido a que la rajada radica en el sexo. Así, la única figura que puede abrirse debido a su presunta condición de inferioridad es la femenina, puesto que su rajada herida jamás cicatriza (Paz, 1950, p.26).

de enseñanza, la promiscuidad traduzca virilidad, el abandono, incesto, violación y adulterio se justifiquen en la necesidad de proyectar poder y adquirir afabilidad social.

Estos estudios lograron situar al machismo como una categoría de análisis dentro de los países ibéricos y del sur, llegando a abrir una línea académica que contemporánea con los avances sociopolíticos de la época<sup>22</sup> se interesaron en profundizar el constructo desde el seno disciplinar propio.

**1.13.5.3 Machismo: Enfoques contemporáneos.** El primer acercamiento contemporáneo con referencia al concepto es presentado por Cortada de Kohan et al. (1970) las cuales lo proponen como “una expresión cultural del concepto tradicional del hombre en los países de América Latina” (p.33), sin embargo, aclaran que dicho patrón no está circunscrito en todos los hombres estableciendo una relación entre el nivel de desarrollo de las naciones y la proliferación de dicha actitud.

Lanz (1970) aborda el concepto desde República Dominicana como una “actitud semejante a la del macho entre los animales irracionales” (p.135) supeditando su existencia a la concepción inconsciente de lo que significa el ser hombre y el entendimiento desvirtuado de la virilidad. Durante la misma década, Giraldo (1972) también se aproximó al machismo distinguiendo su relación con el concepto de hombría al tiempo en el que determina que el concepto se nutre de las cogniciones construidas en la cultura hispana sobre la masculinidad como lo son “las características sobresalientes del macho con su heterosexualidad y su agresividad” y la necesidad de “resaltar y demostrar su capacidad fálica” (p.296).

---

<sup>22</sup> Las instituciones educativas en el cono sur dejaban de modificar el contenido programático de acuerdo con el sexo, los trabajadores iniciaban a cotizar seguridad social y a matricular a las siguientes generaciones en instituciones educativas básicas y de educación superior pública, las mujeres se aproximaban al trabajo de las telecomunicaciones y aumentaba gradualmente el número de profesionales femeninas en las Ciencias de la Salud y Sociales.

Stevens (1973) es otro autor que aborda el constructo, en este caso como un fenómeno social ocasionado por las construcciones que hombres y mujeres habían elaborado de manera desacertada sobre los roles. Un detalle trascendental remite a la cognición de que este patrón comportamental era exclusivo de México, sin embargo, el autor plantea que “en todos los países perciben el machismo como un problema psicosocial generalizado y profundamente arraigado (p.58), cuya variación e intensidad dependerá de las microculturas existentes.

Previo al comienzo de la década de los ochenta, Mirandé (1979) clarificó que el término trató de describir la cultura del macho, pero este se empleó para catalogar a las mujeres con comportamientos ajenos a la pasividad con el distintivo de “*macho-male*” bajo el propósito de secularizar su carácter activo de patológico.

Ante la distinción del machismo como una predisposición comportamental que alberga comportamientos violentos, excluyentes que debido a su carácter irracional sitúa en peligro a la figura femenina, los gobiernos de Latinoamérica respondieron inicialmente firmando su compromiso frente a la eliminación de todas las formas de discriminación contra la mujer (Naciones Unidas, 1979), no obstante, no sería hasta el quinquenio de 1980-1985 que las naciones firmantes tomarían cartas en el asunto con las resoluciones tituladas “la mujer maltratada y la violencia en la familia” y las estrategias de Nairobi orientadas hacia el futuro para el adelanto de la mujer (Naciones Unidas, 1986 y Nieves-Rico, 1996). En estos acuerdos el machismo se asume dentro de las formas de ejercer violencia doméstica e intrafamiliar, haciendo que las naciones latinoamericanas adoptasen en su política nacional estamentos para la sensibilización y penalización del patrón (Tabla 16)

**Tabla 16.***Leyes de violencia doméstica, intrafamiliar y otras formas de violencia*

<b>País</b>	<b>Normativa</b>	<b>Descripción</b>
Venezuela	Ley sobre violencia contra la mujer y familia (1998)	Legalización de medidas de sensibilización y protección de la figura femenina ante escenarios violentos en el marco familiar e individual
Paraguay	Ley 1600 (2000)	Validación del rigor contra los mecanismos violentos en el seno familiar
Uruguay	Ley 17514 (2002)	Ratificación de la penalización existente contra la violencia en el ámbito familiar
Chile	Ley número 20.066 (2005) Ley número 20.427 (2010)	Legitimación de la penalización efectiva a la violencia en el ámbito familiar y tipificación de los tipos de maltrato existentes
Perú	Ley número 28.983 (2007) Ley número 29.819 (2011)	Reconocimiento y prevención de la violencia en todas sus formas dirigidas al género femenino y tipificación del feminicidio como delito autónomo
Colombia	Ley 1257 (2009)	Dictaminación de normas de prevención y sanción de formas de violencia y discriminación contra la mujer

*Fuente:* Elaborado a partir de Essayag (2017)

Con los movimientos efectuados el machismo fue tipificado y punible como una conducta violenta, sin embargo, un nuevo interrogante visionado por la comunidad investigadora fue la construcción operativa de las predisposiciones actitudinales que conformarían constructo.

**1.13.5.4 Componentes del machismo.** La definición del constructo llevó a los autores más cercanos al nuevo milenio a distinguir varios componentes del machismo. Ruiz (1981) propuso la fuerza física, el atractivo sexual, virtud, dignidad en la conducta personal y respeto por los demás como los caracteres que configuran el concepto. Por su parte Mosher y Anderson (1986) distinguieron como componentes la sexualidad insensible, masculinización positiva de la violencia y la construcción positiva del peligro como acto emocionante. La sexualidad insensible implica la falta de consideración por los sentimientos y deseos de la figura femenina en las relaciones sexuales. Así pues, el sujeto machista deshumaniza a la mujer reduciéndola a un objeto de satisfacción sexual incapaz de tomar decisiones personales.

En cuanto a la masculinización positiva de la violencia, remite a la construcción cognitiva a través de la cual el sujeto asume las conductas violentas como una expresión de su masculinidad. En ese sentido, percibe dichas conductas como señales de fortaleza y las acepta como estrategias de afrontamiento para resolver conflictos que refuerzan la dominación masculina.

Frente a la constitución positiva del peligro como acto emocionante, esta se asocia al ideario de que las actividades emocionantes y peligrosas son una parte esencial de la identidad masculina, por lo cual los sujetos que lo desarrollan tienden a sobredimensionar su papel en la sociedad buscando constantemente formas de demostrar su superioridad.

No sería hasta el último decenio de siglo XX que autores como Casas et al. (1995) relacionarían los componentes expuestos como actitudes, comportamientos y pensamientos tradicionalmente asociadas a la figura masculina. Con este modelo, lo que los investigadores plantearon fue la categorización de los componentes dentro de un patrón específico facilitando la construcción de instrumentos que se aproximasen al constructo.

Abordajes del nuevo milenio sostienen dentro de la estructura tripartita del concepto (ideas, actitudes, pensamientos) la agresividad, dominancia y valentía, al tiempo que anexan nuevos caracteres como la promiscuidad, sexismo y restricción en la expresión emocional (Duque y Montoya, 2010).

Ante la teorización inicial de Cortada de Kohan et al. (1970), Lanz (1970), Stevens (1973) y Mirandé (1979) y los abordajes propuestos por Ruiz (1981), Mosher y Anderson (1986), Casas et al. (1995) y Duque y Montoya, (2010) solo faltaba la posibilidad de parametrizar la presencia o ausencia de machismo en los individuos hecho no pasó inadvertido por los científicos sociales.

**1.13.5.5. Instrumentos que miden machismo.** El primer instrumento identificado a nivel latinoamericano que se interesó en medir el constructo fue la Escala M de Cortada de Kohan et al. (1970), este lo conforman veintidós reactivos divididos en seis dimensiones focalizados en medir la “actitud hacia el machismo” (p.35). El equipo artífice de la escala propuso que los ítems se diseñasen a partir de las manifestaciones verbales que subyacen en los “aspectos físicos, verbales y cognoscitivos de la acción” (p.35). La aplicación de la herramienta es autoadministrada y cumple con ser concisa. Dentro de los reactivos más sugestivos se advirtieron: “la mujer busca la protección del hombre; el marido es el único que manda en el hogar; el hombre se hace a fuerza de golpes y; por lo general las mujeres son más sensibles que los hombres” (p:52).

A la Escala M la sigue la Escala de actitudes hacia el Machismo (EEAM) de Bustamante (1990). Esta la componen 59 reactivos distribuidos en cinco dimensiones (dominio masculino; superioridad masculina, dirección del hogar, socialización del rol sexual masculino y femenino y control de la sexualidad ejercida por los varones. Los reactivos 5 (*Un verdadero hombre es el que sabe imponer autoridad en su familia*) 13 (*La mujer no puede asistir sola a una fiesta a la que su pareja no puede asistir*) y 59 (*Las madres solteras son dignas de compasión*) fueron los más llamativos.

Durante el mismo decenio, Cuellar et al. (1995) publicaron la *Multiphasic Assessment of Cultural Constructs* (Evaluación multifásica de los constructos culturales) en la cual anexaron una subescala para medir machismo. En esta el constructo fue definido operativamente siguiendo el planteamiento de Casas et al. (1995), quedando conformada por 17 reactivos de respuesta dicotómica. El reactivo mayoritariamente destacado es el 17 (*El padre siempre sabe qué es lo mejor para la familia*).

El nuevo milenio trajo consigo la construcción y validación de tres instrumentos de medición; La escala de Machismo de Neff (2001); la de machismo y caballerismo tradicional de Arciniega et al. (2008) y la escala de Machismo sexual de Díaz-Rodríguez et al. (2010). El primer instrumento consta de tres dimensiones (machismo con 8 ítems; código de honor con 3 reactivos e igualitarismo con 2 ítems), el segundo lo conforman 2 dimensiones (machismo tradicional y caballerismo cada una con 10 reactivos) y la tercera, la estructura una sola dimensión (12 ítems).

A nivel nacional, se advierten estudios que han empleado instrumentos que parametrizan constructos similares y/o afines como el sexismo (Cardona et al. 2015; Bonilla-Algovia y Rivas-Rivero, 2019) y los estereotipos asociados al género (Rey-Anacona, 2008; 2015) mientras que el machismo presenta pocas investigaciones, una de ellas desarrollada por el artífice de este trabajo, el cual evaluó el desempeño psicométrico de la escala de Machismo sexual en universitarios del caribe colombiano (Alvarez-Merlano y Noreña Correa, 2023), encontrando resultados satisfactorios para el instrumento completo y uno reducido (con base al original y la depuración de varios ítems)

A excepción de la primera escala propuesta por Cortada de Kohan et al. (1970), todos los instrumentos mencionados gozaron de propiedades psicométricas adecuadas y satisfactorias; la fiabilidad de cada escala sobrepasó el .70, las estructuras factoriales reportaron pesos factoriales, comunalidades y correlaciones ítem-total mayores a .30, la varianza explicada de cada escala superó el 50% y la confirmación de las soluciones factoriales (para el caso de Neff, 2001 y Tovar-Blank y Tracey, 2008) reportaron índices de bondad de ajuste (RMSEA, CFI, GFI, TLI<sup>23</sup>) inferiores

---

<sup>23</sup> Los índices de bondad de ajuste son medidas estadísticas utilizadas para evaluar cuán bien un modelo estadístico se ajusta a los datos recopilados en una investigación. Algunos de los índices de bondad de ajuste comúnmente utilizados incluyen: Root Mean Square Error of Approximation (RMSEA), Comparative Fit Index (CFI); Tucker-Lewis Index (TLI). Para considerar que los índices de bondad de ajuste son aceptables y satisfactorios, se deben considerar los siguientes criterios:

Root Mean Square Error of Approximation (RMSEA): un valor menor a 0.05 indica un buen ajuste del modelo, mientras que un valor menor a 0.08 se considera aceptable.

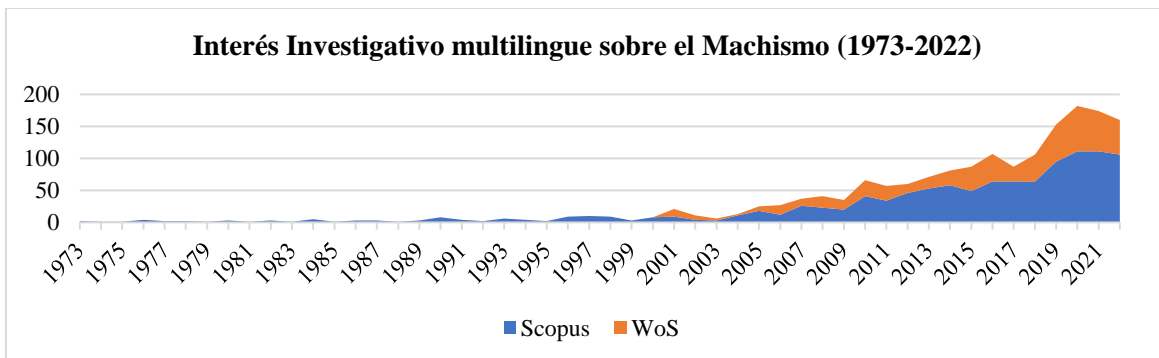
Comparative Fit Index (CFI) y Tucker-Lewis Index (TLI): se considera que un valor mayor a 0.95 indica un buen ajuste del modelo, mientras que un valor mayor a 0.90 se considera aceptable. Para más información consúltese a Ferrando y Lorenzo-Seva (2022). Decálogo para el Análisis Factorial de los Ítems de un Test

a .08 y superiores a .90. En cuanto a validez divergente los estudios encontraron correlaciones con constructos antagónicos al machismo como la satisfacción por la vida y en validez convergente reportaron correlaciones positivas con constructos como la violencia y los estereotipos sexuales.

Con herramientas jurídicas e instrumentos de medición listos para su uso, el machismo se convirtió en el foco temático de investigación interdisciplinar. Un argumento que soporta esta premisa es la producción académica indexada en Scopus y Web of Science (WoS) la cual se puede visualizar a continuación.

#### Gráfico 4.

*Interés investigativo sobre el machismo como variable y categoría de estudio*



*Fuente:* Elaboración a partir de Scopus y WoS (2023)

Ante el interés académico y la condena jurídica y social cerca de los actos que ejemplificasen machismo, los individuos de las sociedades avanzadas y en vías al desarrollo adaptaron una emisión discreta del y maquillada del constructo que los autores del último decenio del siglo XX teorizaron como sexismo y micromachismo.

**1.13.5.6 Sexismo y Micromachismo: Una breve revisión.** El sexismo se define como toda conducta que discrimina de manera directa o indirecta a la mujer (Glick y Fiske, 1997). Aunque existen autores que usan el término como un sinónimo son varias las diferencias que considerablemente presentan. La primera en términos de alcances comportamentales; mientras que un sujeto machista puede manifestar la masculinización de la violencia obligando a tener relaciones sexuales a su pareja y exigiendo a sus hijos el estudio de carreras específicas, el sexista detenta facultades discursivas y comportamentales menos lesivas que cumplirían con el mismo objetivo.

Una segunda diferencia remite a la construcción teórica del constructo; el machismo fue construido situando como común denominador la exacerbación comportamental masculina en aspectos como la sexualidad, la violencia y el peligro, mientras que los exponentes del sexismo (Glick y Fiske, 1996;1997; Expósito et al. 1998; Kilanski y Rudman, 1998; Lameiras et al. 2009) contemplaron en su génesis un carácter relacional, esto implica la distinción de cargas efectivas positivas y negativas que de acuerdo a la naturaleza biopsicosocial desprenderán dos patrones; el sexismo hostil y el benevolente.

El sexismo hostil de acuerdo con Lameiras et al. (2009) compartirá la “ideología que caracteriza a las mujeres como un grupo subordinado e inferior y legitima el control social que ejercen los hombres” (p.81), manifestando el patrón a través del tono afectivo negativo y la reproducción y transmisión del ideario biologicista de inferioridad. En cuanto al sexismo benevolente, este albergara la “ideología tradicional que las idealiza como esposas, madres y objetos románticos” (Lameiras, 2009, p.81) reproduciendo conductualmente actitudes orientadas a la conservación, cuidado y protección irrestricta de la figura femenina.

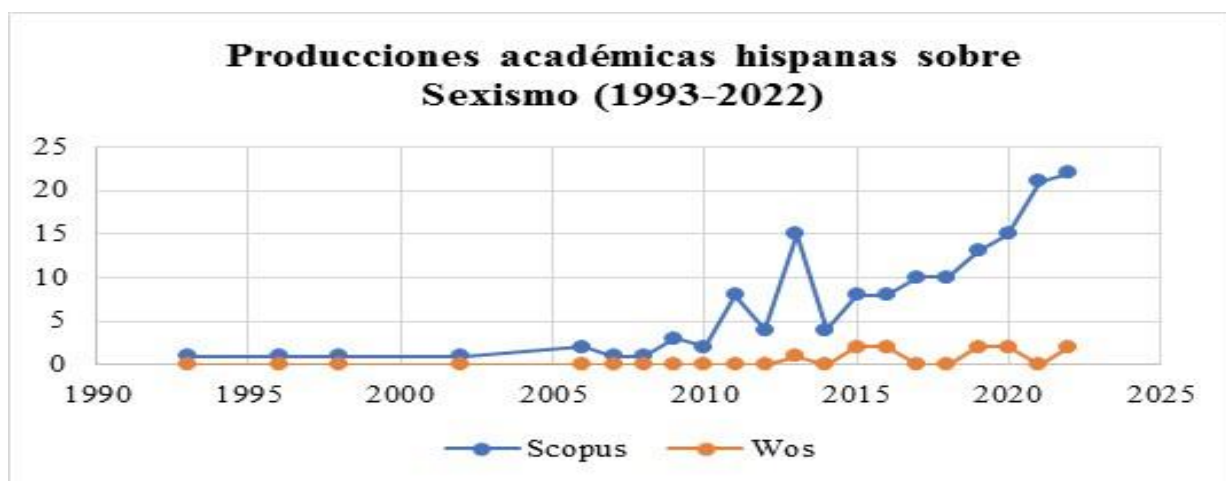
La tercera y más importante diferencia que separa al sexismo del machismo es la combinación indisoluble de las dimensiones hostil y benevolente; Glick y Fiske (1997), propusieron la existencia conjunta del sexismo hostil y benevolente, llamándole a esta convergencia sexismo ambivalente.

Así como el Machismo posee antecedentes investigativos a posteriori de su mediatización académica, la investigación aplicada al sexismo no se hizo esperar; los trabajos de Mladinic et al. (1998), Expósito et al. (1998) Glick et al. (2000), Eckes y Six, (1999), Lameiras et al. (2001) citaron los primeros presentes que confirmaron lo inicialmente propuesto.

En la contemporaneidad las producciones hispanas indexadas en Wos y Scopus continúan en aumento; desde 2017 hasta 2022 la media de artículos publicados sobre sexismo y sus distintivos (hostil, benevolente y ambivalente) en Scopus llega al doble dígito y tiene una media anual de 13 publicaciones. Mientras el desarrollo resulta más desacelerado, pero con una tendencia al aumento. La naturaleza completa de los datos se puede visualizar a continuación.

### Gráfico 5.

*Interés investigativo sobre el Sexismo como variable y categoría de estudio*



Fuente: Elaborado a partir de Scopus y WoS (2023)

Paralelo a la construcción conceptual del sexismo, Bonino (1996) planteó que la concienciación generada en las sociedades latinoamericanas sobre las conductas machistas y su posibilidad de punición ocasiono el constructo evolucionara, pasando de ser enteramente visible a continuarse perpetrando bajo los límites o vacíos de la ley. Esta modificación inicial del machismo se le agregó el distintivo “micro” por reproducirse “en los límites de la evidencia” (Bonino, 1996, p.3).

En cuanto a la estructura dimensional, Bonino (2004;2005) distingue la existencia de cuatro patrones específicos:

- **Micromachismos Utilitarios:** Refieren aquellos recursos mediante los cuales el sujeto pretende mantener una posición de poder frente a su homónimo (a).
- **Micromachismos coercitivos:** Refieren aquellos recursos mediante los cuales el sujeto pretende principalmente doblegar íntegramente a su homónimo al tiempo que restringe su libertad, tiempo, espacio y capacidad de decisión.
- **Micromachismos encubiertos:** Corresponden a aquellas conductas que el sujeto emplea en aras de atentar contra la confianza afectiva y desencadenar descensos en la credibilidad, autoestima y autoconcepto de su homónimo (a).
- **Micromachismos de crisis:** Responden a los recursos que el sujeto utiliza para desequilibrar la distribución del poder a su homónimo (a).

En lo que a instrumentos de medición respecta, ambos conceptos se han instrumentalizado en herramientas de medición; para el caso del Sexismo, Glick y Fiske, (1997) construyeron el *Ambivalent Sexist Attitudes*, herramienta que consta de 2 dimensiones (sexismo hostil con 11 reactivos y sexismo benevolente con 11 ítems). De manera Similar Recio et al. (2007) crearon un instrumento para detectar sexismo en adolescentes llamada *Escala de detención de Sexismo en*

*Adolescentes*. Esta consta también de dos dimensiones que indagan sobre el carácter hostil y benevolente del sexismo con la diferencia de poseer 4 reactivos más que la escala de Glick y Fiske (1997).

La evaluación de los comportamientos micromachistas, es posible realizarla a través de la *Escala de Microviolencias* de Ferrez Pérez et al. (2008) y la *Escala de Micromachismos* de Torralba-Borrego y Garrido-Hernansaiz (2021). La primera consta de 5 dimensiones y 25 ítems, mientras la segunda posee 30 ítems (no menciona el número de dimensiones). Ambos instrumentos están orientados a evaluar los micromachismos y patrones contemporáneos propuestos por Bonino (2004;2005).

La identificación de las escalas que miden los constructos de este trabajo no se presenta aquí de manera baladí, por el contrario, estas brindan una base sólida para analizar y comprender los patrones y comportamientos micromachistas que se pueden manifestar en las animaciones contemporáneas. Su adaptación a los propósitos de la investigación será retomada en el próximo capítulo.

#### **1.14 Machismo, Sexismo y micromachismo en las animaciones japonesas**

El anime como producto cultural de carácter transnacional ha transmitido a través de la narrativa argumental patrones machistas, sexistas y micromachistas. Al observar el primer anime japonés transmitido en Hispanoamérica (*Astroboy* 1963-1966) se advirtió la presencia exclusiva de dos personajes masculinos (*Astroboy* y el Dr. Elefun). Si bien esta inexistencia de la figura femenina responde al contexto cultural y a la línea de demarcación animada del género<sup>24</sup> una

---

<sup>24</sup> La línea animada de Sci-fi o ciencia ficción intenta redirigir temas de carácter histórico y futuristas, detallando de manera precisa la relación hombre-máquina (Schodt, 2007). En ese orden Clements (2013) remarca que la postguerra llevó a los animadores nipones a construir una ficción animada en la cual se prescindiesen la manifestación de debilidades y se concentrase el foco en reproducir la reestructuración de Japón. Esto induce a la consideración de que el género animado preliminarmente prescindió de la figura femenina por los prejuicios asociados al género.

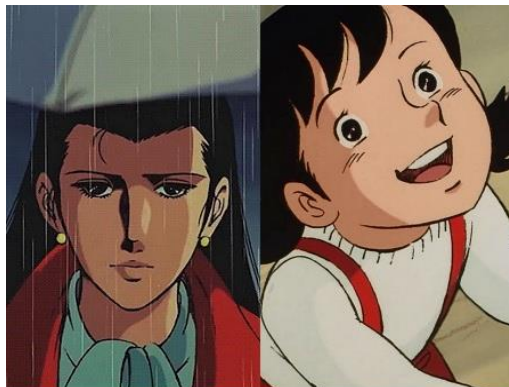
muestra de las figuras femeninas que fueron emergiendo alrededor de cada línea, resultaron marcadas por los patrones machistas, sexistas y/o micromachistas. Aunque resulta imposible precisar la descripción de todos los animes y patrones longitudinales visionados para cada producto audiovisual, se presentaran aquí algunos ejemplos singulares de acuerdo con las franquicias que comúnmente dominaron la mediana pantalla globalmente.

### 1.15 Inicio de la transmisión animada: Tensiones iniciales (1970)<sup>25</sup>

Los animes de este decenio se orientaron a la línea animada deportiva con Akakichi no Eleven (1970-1971-Fútbol) y Ashita no Joe (1970-1971-Boxeo). En el primero no se advirtieron personajes femeninos mientras que el segundo solo reportó dos personajes (Shiraki, Yoko y Sachi) tal como puede observarse en la ilustración 1.

#### Ilustración 1.

*Primeros personajes femeninos advertidos en los animes deportivos*



*Nota:* De izquierda a derecha Shiraki, Yoko y Sachi. Anime: Ashita no Joe (1970-1971). Fuji

Television Network

---

<sup>25</sup> Se toma este período como punto de inicio debido a que en él se empezaron las transmisiones en el formato de 23 minutos alrededor de los países de habla hispana. Para el caso colombiano, Astroboy (1963) se transmitió con mayor retraso en el país andino que en sus homólogos (Argentina transmitió al tiempo de finalizado el anime por el canal 13, México transmitió en 1970 por canal 5, Venezuela por el canal 2 y Perú por el 5, todos estos de acceso público). Se mencionan primordialmente los animes con presencias femeninas y con interés genuino manifestado por los televidentes de la época e internautas nostálgicos.

La narrativa argumental de ambos animes se focalizó en exponer el camino de los protagonistas a la excelencia deportiva acompañado de personajes secundarios y recurrentes que se insertan al animado con el propósito de hacer progresar a los estelares construyendo en ellos la axiología del nipón. Si bien en *Ashita no Joe* (1970-1971) se remarca la existencia de dos personajes femeninos, es Shiraki Yoko la que más tiempo en pantalla detenta, no obstante, si centramos la vista en la representación que proyecta se observa que deviene de una estructura social adinerada, hecho que la hace comportarse en la longevidad de los episodios de manera amable, educada y elegante con los otros personajes. Aunque este hecho resulte descriptivo a simple vista, se torna esencial cuando se identifica que la mayoría de los personajes son sujetos en condición de pobreza. En ese orden, sus intercambios discursivos con las otras figuras y en especial con Joe (protagónico), terminan por manifestar tensiones dado que el estelar determina que la supuesta amabilidad de ella es completamente falsa, lo que implica que su simpatía por los pobres es simplemente una forma de sentirse superior sobre aquellos que no tienen nada para comer<sup>26</sup>.

En compañía de estos dos animes deportivos haría presencia el primer anime *Shōjo* con un estelar femenino titulado *Mahou no Mako-chan* (1970-1971). Este narraría las aventuras de Mako (ilustración 2), una joven sirena que al rescatar a un deportista de un naufragio se enamoraría de él, al punto de convertirse en humana y decidir asistir a la comunidad escolar de su amor humano.

---

<sup>26</sup> Es posible distinguir esta divergencia entre estelar y figura femenina recurrente como una de las primeras asimetrías en el contenido animado. Situarlo en la dimensión del machismo sería apresurado, pero el sesgo cognitivo que el estelar posee hacia la figura femenina en compañía de la narrativa de supervivencia deportiva y la reproducción de actitudes arriesgadas propias del macho configuran el arquetipo del personaje machista.

**Ilustración 2.***Urashima Mako.*

*Nota:* Mahou no Mako-chan (1970-1971). TV Asahi.

A diferencia de los primeros dos animes mencionados, existen registros de que Mahou no Mako-chan (1970-1971) fue transmitido en territorio nacional en varios momentos por Cadena Uno, Inravisión, Teleantioquia y Telecaribe. De la misma manera, es Mako quien protagoniza la serie acompañada de estelares masculinos. Al centrarse en las cualidades con las cuales se construyó a la protagonista se distinguió la templanza, extroversión, animosidad y la mediación de conflictos. Un detalle no menor fue el comentario social sobre racismo emitido el 11 de enero de 1971 en el episodio titulado *Don't Run, Jim*<sup>27</sup>, en el cual la protagonista intermedia para que el secundario (Jim) no sea arrestado por los policías.

Debido al contexto imperante de la época en la cual se emitió el episodio y a interpretación de los argumentos sugeridos por la protagónica (sugerirle inicialmente al personaje Jim que “esclarezca los hechos”) el metraje se tornó controversial, haciendo que la comunidad se

<sup>27</sup> Dentro de las tensiones suscitadas por el anime subyace la modificación del escenario natural asociado a Urashima Mako. La protagonista en cuestión debió modificar su estilo de vida por la figura masculina de la cual se enamoró. Aunque la animación no profundice en esta decisión el acto de responsabilidad afectiva unidireccional favorece la construcción del ideario machista y micromachista coercitivo.

abalanzase sobre la figura femenina. Sin embargo, el final positivo de carácter autoconclusivo término por apaciguar los ánimos de los televidentes.

### Ilustración 3.

*Mahou no Mako-Chan (1970-1971).*



*Nota:* Mahou no Mako-chan (1970-1971) Episodio 11. Don't Run, Jim. TV Asahi.

Mazinger Z (1972-1974) sería otro anime que entraría en escena en la pantalla latinoamericana. Siendo el primer producto animado Mecha este solo tendría a Sayaka Yumi como la primera figura femenina coprotagonista de este tipo de línea animada.

Hija del del científico Gennosuke Yumi y huérfana, la coprotagonista es presentada como una mujer directa, valiente, orgullosa e independiente, al punto de responder al machismo que otros personajes masculinos emitían<sup>28</sup>. A diferencia de sus homónimos masculinos, Sayaka no es tan imprudente y sigue los consejos de su padre, asimismo, refleja patrones de tranquilidad y cuidado compasivo cuando sus compañeros se encuentran heridos y/o angustiados. La vinculación

<sup>28</sup> Uno de los comentarios machistas comúnmente sufridos por la protagonista es “vuelve a la cocina” sin embargo frente a este acto la figura contrargumenta o marca distancia apelando a la fuerza física, hecho jamás antes visto en los personajes femeninos de la década de los 70.

de estas características le valió a esta figura femenina el título de “marimacho” por parte de las audiencias niponas, esto debido a que su actitud se separó del *Yamato Nadeshiko* (やまとなでしこ o 大和撫子<sup>29</sup>)

#### **Ilustración 4.**

*Sayaka Yumi.*



*Nota: Mazinger Z (1972-1974). Fuji TV.*

Al cese de *Mazinger Z* (1972-1974) sería emitido el primer anime sobre el cual se advierte la combinación de dos géneros animados. *Aim for the Ace* (1973-1974) relato bajo la voz de la primera estelar femenina (Hiromi Oka) las aventuras institucionales y deportivas de una estudiante de preparatoria interesada en convertirse en la mejor tenista. La trama argumental profundiza en los sucesos cotidianos que perfilan la presencia de patrones emocionales positivos y negativos en

---

<sup>29</sup> El término hace referencia a la personificación de la mujer japonesa ideal. Desde el ideario tradicional, la figura femenina ideal actúa en torno al beneficio de su familia, mostrando sumisión y obediencia a figuras de autoridad patriarcal.

la deportista al tiempo que exhibe las interacciones de Hiromi con los personajes recurrentes y su participación en las competencias deportivas.

Dentro de las tensiones proyectadas por el anime la más reincidente era la estima percibida por la protagonista hacia sus habilidades y la responsabilidad afectiva que deseaba hacia el tenista Takayuki Tōdō; frente al primer problema el anime se encargó de cercar a la protagonista con sus amigos. Si bien este hecho no patentó un acto machista, sí resulta llamativo la imposibilidad de agregar a la figura femenina la capacidad de resolución individual (tal como deportivamente lo efectuaba). En cuanto a la relación deseada su entrenador y otros personajes secundarios invitaron a desestimar la posibilidad de un vínculo afectivo. Aunque las figuras recurrentes involucradas no entran en suficientes razones para establecer dicha recomendación, se distingue aquí un acto sexista reflejado en la tendencia cognitiva que asocia a la mujer deportiva la obligación de responder únicamente a su disciplina.

### **Ilustración 5.**

*Hiromi Oka*



*Nota:* Aim for the Ace (1973-1974). Mainichi Broadcasting System.

Hasta este punto, las tensiones observadas que acompañaron a las figuras femeninas sobresalen por sus caracteres machistas orientados a reprimir, modificar y proyectar sobre las decisiones alternativas desarrolladas en su estilo de vida, hecho que armoniza con el pensamiento nipón del siglo XX. Sin embargo, un nuevo nivel de degradación se haría visible en este período histórico al emitirse el anime *Cutie Honey* (1973-1974). El producto enmarcado en la línea *Shōnen*, expone la historia Honey Kisaragi una inteligencia artificial antropomórficamente femenina que al observar la muerte de su creador decide tomar venganza destruyendo a los antagonistas.

El animado en cuestión es el primero en establecer una representación sexualizada de las figuras femeninas. Esto configurado inadvertidamente bajo las palabras mediante las cuales la protagonista activaba sus herramientas de defensa; al manifestar verbalmente el código verbal *Honey Flash* la mujer cambiaba de ropas dejando entrever en segundos la totalidad de su figura.

De manera similar, otros personajes eran comúnmente sexualizadas bajo la premisa de las consecuencias malévolas distribuidas por las y los antagonistas, como también surgían bajo la figura del alivio cómico y satírico (aun cuando la edad contemplada era 14 años).

### **Ilustración 6.**

*Sexualización de personajes femeninos*



*Nota:* *Cutie Honey* (1973-1974). TV Asahi.

El final de la década terminaría por presentarnos en materia de apuestas femeninas al anime *Magical Girl Tickle* (1978-1979) y *Space Carrier Blue Noah* (1979-1980). Con respecto al primer anime, deviene del mismo equipo editorial que *Cutie Honey* (1973-1974), sin embargo, su narrativa audiovisual se orienta a sucesos de la vida cotidiana vivenciados por las protagonistas (*Tickle* y *Tiko*) siendo la primera un hada y la segunda una humana que la liberó al destapar la cubierta de un libro. Por su parte *Space Carrier Blue Noah* (1979-1980) relata la lucha de los tripulantes de una flota marítima por evitar la invasión extraterrestre. En este producto solo se identifica una figura femenina subalterna (*Kei Domon*) cuyos diálogos verbales resultan reducidos y sus decisiones son limitadas, siendo esto un ejemplo claro del machismo que imperaba en la toma de decisiones navales.

### **Ilustración 7.**

*Tickle, Tiko y Kei Domon*



*Nota:* *Magical Girl Tickle* (1978-1979). TV Asahi/ *Space Carrier Blue Noah* (1979-1980) Yomiuri TV.

#### **1.16 Consolidación de la transmisión animada (1980): Tensiones profundas**

Con la parrilla animada inicialmente proyectada, el mercado de las animaciones se construyó un espacio en las cableoperadoras privadas de Europa y públicas de Latinoamérica. La

consolidación llegó cuando los corporativos nipones acordaron expandir las casas de doblaje, en dicho punto, el español latino sobrepasó al ibérico y los canales empezaron a crear segmentos exploratorios destinados a varias líneas animadas de Japón.

Los animes Shōjo continuaron su emisión con *Little Women's Four Sisters* (1981) mientras que los Shōnen fragmentados por la narrativa cómica y romántica se visibilizaron en *Urusei Yatsura* (1981-1986) y *Miyuki* (1983-1984). El primer animado siguió a pesar a la cuantía de mujeres estelares y recurrentes proyectó una construcción femenina benevolente. Estos detalles pasaron inicialmente inadvertidos debido a grupo etario al cual se dirigió el producto (preadolescentes), pero al enfocar sobre cada episodio se identificó un lenguaje hipercorrecto y comportamientos estereotípicos caracterizados por la imposibilidad de reflexionar sobre los actos y la extrema necesidad de la conformidad grupal.

### **Ilustración 8.**

*Jo, Meg, Beth y Amy.*



*Nota:* *Little Women's Four Sisters* (1981). Tokyo Channel.

Por su parte, *Urusei Yatsura* (1981-1986) se caracterizó por ser el primer producto animado de mayor extensión con una figura femenina coprotagonista. Su historia remite a Ataru Moroboshi

un colegial que se convierte en el blanco de una extraterrestre antropomórficamente femenina (Lum) la cual lo selecciona como candidato a los juegos interplanetarios. El sexismo benevolente se hace visible en las interacciones dirigidas por Lum y las figuras femeninas recurrentes hacia Moroboshi. En el mismo nivel, el animado visibiliza una construcción anatómica parcialmente sexualizada sobre la coprotagonista.

### **Ilustración 9.**

*Urusei Yatsura y Ataru Moroboshi*



*Nota:* Urusei Yatsura (1981-1986). Fuji TV.

En cuanto a Miyuki (1983-1984) este producto animado se centra en las tensiones afectivas entre Masato y Miyuki Wakamatsu (hermanastra) y Miyuki Kajima (compañera escolar) cuyas responsabilidades afectivas caminan entre la línea del amor familiar y romántico. Un detalle particular es la ausencia de la figura femenina que ejemplifica el rol de madre o madrastra. La línea argumental establece al padre de Masato y padrastro de Miyuki como un hombre de trabajo que viaja con frecuencia sin estimar a su pareja. Del mismo modo, los episodios no manifiestan a la figura sugerida.

**Ilustración 10.**

*Masato, Mikuyi Wakamatsu y Miyuki Kajima*



Miyuki (1983-1984). Fuji TV.

Los animes presentados fueron la antesala de dos grandes productos que marcaron la industria y probablemente el ideario masculino transnacional: *Saint Seiya* (1986-1989) y *Dragon Ball Z* (1989-1996). Ambos animes representantes del género *Shōnen* construyeron la premisa clásica de su línea: defender la humanidad y el mundo donde residen.

### ***1.16.1 Saint Seiya (1986-1999): apuntes de una reproducción machista-sexista***

El anime creado por Masami Kurumada vio luz verde el día 11 de octubre de 1986 su narrativa argumental remite a cinco caballeros conocidos como los Santos de Bronce: Seiya de Pegaso, Shiryu de Dragón, Hyoga de Cisne, Shun de Andrómeda e Ikki de Fénix (personajes estelares). Estos héroes se embarcan en una serie de batallas y enfrentamientos para proteger a

Atenea y salvar el mundo de las fuerzas malignas, incluidos los Caballeros de Plata y los poderosos Caballeros de Oro.

### **Ilustración 11.**

*Saint Seiya (1986-1989)*



*Nota:* De derecha a izquierda, Seiya de Pegasus, Shiryu de Dragón, Hyoga de Cisne, Shun de Andrómeda e Ikki de Fénix. Saint Seiya (1986-1989). TV Asahi.

Si bien el anime presenta cuotas femeninas de alto calibre como la diosa Athena, las demás mujeres no corren con un grado de representación similar. Empezando por la única madre visible de los protagonistas<sup>30</sup> Natassia, madre de Hyoga de Cisne ocupa un espacio discreto en la animación dentro de los recuerdos del caballero de bronce, debido a que está muerta y su cadáver reposa intacto en las aguas del polo ártico, esto debido a que la embarcación donde viajaba sufrió un accidente.

---

<sup>30</sup> Tal como Sayar (2022) en el artículo referenciado por el estado del arte, los personajes de este anime en su mayoría son huérfanos cuyo cuidado reposa sobre el señor Matsumasa Kido, un empresario con sentido de perseveración infantil.

**Ilustración 12.**

*Natassia y Hyoga de Cisne*



*Nota:* Saint Seiya (1986-1989)- Episodio 3. TV Asahi.

A Natassia se suma Esmeralda, otro personaje femenino con destino similar. Aprendiz de caballero, Esmeralda acompañaba los entrenamientos de Ikki de Fénix en la isla de la reina muerte<sup>31</sup> sin embargo la última prueba asignada al caballero fue el combate a muerte contra su maestro, en medio del intercambio violento un golpe mortal se desvió impactando directamente sobre la figura femenina.

**Ilustración 13.**

*Golpe mortal y postrimería de Esmeralda*



*Nota:* Saint Seiya (1986-1989)- Episodio 15. TV Asahi.

---

<sup>31</sup> Es preciso mencionar que la narrativa del anime guarda un mejor inicio para esmeralda que el manga. Esto debido a que, en el segundo, ella no acompaña a Ikki de Fénix en calidad de aprendiz de caballero sino como una esclava del dueño de la isla a la cual se le violentaba físicamente.

Una tercera mujer presentada por el animado es Shunrei. Pareja de Shiryu de Dragón es una figura que permanece viva en la totalidad del anime, sin embargo, es construida bajo el ideario conservador femenino *Yamato Nadeshiko*. Por lo tanto, Shunrei no acusa códigos verbales amplios ni tampoco argumenta antagónicamente a su pareja, solo asiente y acompaña las decisiones de Shiryu.

Un detalle que acompaña esta ausencia de intercambios discursivos es la condición de vulnerabilidad. Al vivir sola con en la montaña de los cinco picos (debido a que su pareja está luchando por el mundo) Shunrei se hace un blanco fácil de los personajes antagónicos los cuales en varios arcos de la trama intentan asesinarla y/o secuestrarla.

#### **Ilustración 14.**

*Shunrei*



**Nota:** Saint Seiya (1986-1989)- Episodio 49. TV Asahi.

Miho es la cuarta mujer esporádica en la animación. Desempeñada en la administración de proveniencia de los caballeros de bronce, la mujer acompaña a Seiya de Pegaso en las visitas que el caballero realiza esporádicamente al orfanato. Aunque el animado proyecta sobre esta figura femenina la predisposición al trabajo y al cuidado de la niñez, se advierte la restricción romántica y el dolor autoinfligido de no poder declarar su amor a Seiya de Pegaso.

Desde que ambos vivían en el orfanato Miho siempre se preocupó por Seiya al punto de intentar detener su carrera de caballero, esto debido al peligro de muerte inminente que dicho trabajo conlleva. Aun cuando aceptó el destino de separarse siempre lo acompañó, especialmente en los episodios posteriores a eventos beligerantes, sin encontrar con éxito un espacio para proyectar sus sentimientos.

### **Ilustración 15.**

*Miho*



*Nota:* Saint Seiya (1986-1989)- Episodio 2. TV Asahi.

Hasta este punto se han visibilizado las figuras femeninas no combatientes y su configuración representacional en el anime, siendo claras las salidas del aire prematuras y el alcance de su accionar en la trama audiovisual. Al centrar el foco en las mujeres caballeros es posible distinguir exclusivamente dos personajes: Shaina de Ofiuco y Marín de Águila.

Las mujeres se caracterizan por una personalidad temperamental y el ideario justiciero y valiente de defender a los débiles. Una mirada comparativa frente a los caballeros de sexo masculino distingue la cobertura del rostro facial; mientras que los caballeros varones no necesitan cubrir su rostro para combatir mientras que las mujeres sí, debido al carácter irrespetuoso y anómalo que existe entre dos condiciones antagónicas: el ser caballero acusando el sexo femenino.

**Ilustración 16.**

*Marín de Águila y Shaina de Ofiuco*



*Nota:* Saint Seiya (1986-1989)- Episodio 43. TV Asahi.

Una mirada al número de enfrentamientos que ambas mujeres efectúan en la longevidad de la serie advierte un total de ocho cotejos de los cuales solo ganan dos. El anime no escatima la violencia hacia estas figuras por lo cual en algunos cuadros de batalla las recurrentes se verán violentadas de manera despótica.

**Ilustración 17.**

*Fragmentos de los cotejos y lesiones ocasionadas hacia Marín y Shaina*



*Nota:* Saint Seiya (1986-1989)- Episodios 1,16,20,22,23,24,25,51 y 87 TV Asahi.

Con una representación alternada entre las salidas de aire, vulnerabilidad y construida bajo lineamientos conservadores, las figuras femeninas del anime Saint Seiya (1986-1989) contribuyeron a la construcción del ideario machista. Aunque sean varios los internautas que simpatizaron con las historias de vida de las figuras y reconocieron genuinamente su importancia aún en las derrotas, el común denominador televisivo las trasladó a un segundo plano para enfocarse en los estelares masculinos, esto en parte por su construcción interna y los planos reducidos en cada arco animado.

### ***1.16.2 Dragon Ball Z (1989-1996): Profundización de las asimetrías***

El producto audiovisual creado por Akira Toriyama obtuvo luz verde el día 26 de abril de 1989. La trama argumental gira en torno a Gokū y sus amigos (los guerreros Z), los cuales luchan por defender al planeta tierra de los personajes antagónicos que amenazan con destruirla. Dentro del anime subyacen tres figuras femeninas; Bulma, Chi-chi, y Videl.

Bulma es una figura femenina recurrente caracterizada por su incidencia en el éxito de sus homónimos masculinos: al ser una científica con financiación propia <sup>32</sup> ha construido para los guerreros Z una serie de artefactos que les ha posibilitado mejoras en el transporte y la delimitación de las esferas del dragón<sup>33</sup>

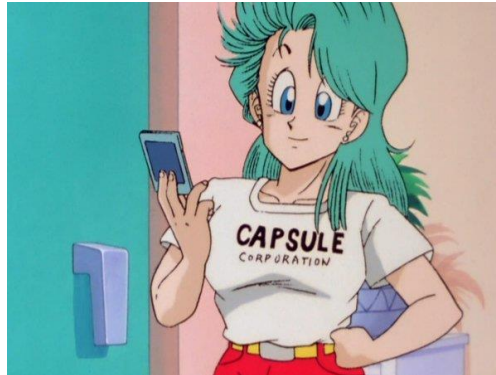
---

<sup>32</sup> La familia de Bulma tiene una empresa de desarrollo tecnológico llamada Corporación Capsula. El anime siempre mostró la capacidad de financiamiento propio al excluir de los códigos verbales cualquier detalle ligado a construcción conjunta de equipos o materiales científicos.

<sup>33</sup> Las esferas del dragón conforman un artefacto por el cual los guerreros Z se unen, esto en aras de conservarlas como un patrimonio y evitar que los antagonistas las encuentren debido a que conceden deseos que de ser obtenidos pondrían en riesgo al planeta tierra.

**Ilustración 18.**

*Bulma*



*Nota:* Dragon Ball Z (1989-1996)- Episodio 33. TV Tokyo.

Dentro de los primeros artefactos creado por esta figura femenina subyacen las aeronaves: debido a que todos los personajes no disponen la habilidad de volar Bulma ha construido naves para que estos puedan acercarse a los guerreros z en los arcos trascendentales.

**Ilustración 19.**

*Aeronave construida por Bulma*



*Nota:* Dragon Ball Z (1989-1996)- Episodio 56. TV Tokyo.

Del mismo modo, Bulma también ha construido naves para los guerreros Z; a Gokū le construyó una nave espacial para ir al planeta de otro personaje de vital importancia en la trama (Piccolo), mientras que a Vegeta otra para uso personal de entrenamiento. Una tercera invención de la científica fue una máquina de uso individual para el viaje en el tiempo de su hijo Trunks<sup>34</sup>.

Una de las invenciones más significativas construidas por la científica fue el radar del dragón, un artefacto que proporciona las coordenadas en las cuales se encuentran las esferas. Antes de este producto, los guerreros z debían recorrer el mundo para buscarlas extendiendo así el tiempo de búsqueda. Con el radar los personajes aumentaron el éxito de encontrarlas y redujeron el número de viajes alrededor del globo.

## Ilustración 20.

*Nave espacial, del tiempo y radar del dragón construidos por Bulma.*



*Nota:* Dragon Ball Z (1989-1996). Episodios 17-48-50-56. TV Tokyo.

<sup>34</sup> Aunque el anime se sitúa en una línea a la que los televidentes reconocen como el presente, el destino de todos los guerreros Z es la aniquilación por parte de guerreros más fuertes. En dicho escenario Gokū no pudo combatir debido a que desarrolló una afección cardíaca y al morir por una enfermedad no se pudieron emplear las esferas del dragón para revivirlo. Por lo anterior Bulma en dicha línea del futuro le construyó a Trunks una nave espacial que le permitiera viajar al pasado (la línea temporal que visionan los televidentes) para llevarle a Gokū la medicina necesaria y prevenir a los demás personajes con respecto a un mayor entrenamiento.

En términos de construcción identitaria, Bulma proyecta una personalidad carismática, manifiesta preocupación por los guerreros Z. El animado la exhibe sentimental cuando uno de los personajes fallece producto de una batalla, no obstante, es posible considerarla como el centro directo de mando logístico que posibilita los viajes de sus homónimos masculinos.

A pesar de sus invenciones y los recursos que íntegramente pesan sobre el personaje, Bulma no escapa del sexismo y el micromachismo. Durante el segundo arco de la animación la científica decide partir al planeta del personaje que creó las esferas del dragón, en aras de poder restaurar las que existían en la tierra, sin embargo, las tensiones acontecen cuando se encuentran con guerreros interesados en destruir dicho planeta y quedarse con las esferas del dragón.

Ante este suceso los otros personajes le buscan un lugar de campaña a Bulma, olvidándola con frecuencia, aun cuando es la única que sabe pilotar la nave. Este detalle se evidencia con precisión en el capítulo 97 del animado, en el cual las placas tectónicas del planeta en el cual se encuentran son destruidas, haciendo que las montañas desaparezcan. Bulma, en soledad sufre este incidente logrando salvarse temporalmente.

### **Ilustración 21.**

#### *Peripecias de Bulma*



*Nota:* Dragon Ball Z (1989-1996). Episodio 87. TV Tokyo

Esta situación se reitera en el episodio siguiente, el pico nuevo en el cual se encuentra Bulma vuelve a sufrir una alteración. A diferencia del caso anterior la figura femenina queda en medio de dos rocas que imposibilitan la capacidad de apoyo, asimismo, el vacío que acompañaría su caída no serían las rocas cercanas sino la marea. Este hecho pasa inadvertido debido a que el hijo de Gokū la rescata súbitamente y la audiencia centra primordialmente su mirada en la batalla que está ocurriendo.

### **Ilustración 22.**

*Abandono y rescate súbito de Bulma*



*Nota:* Dragon Ball Z (1989-1996). Episodio 88. TV Tokyo

El arco termina para la científica siendo transportada al planeta tierra por un deseo de las esferas del dragón del planeta visitante y a espera de lo que ocurra en la batalla principal, sin embargo, inicia un nuevo acto que dejaría en manifiesto el machismo reproducido y es su relación con Vegeta.

Al ser transportados a la tierra todos los personajes que se encontraban en peligro de muerte en el planeta de la batalla, Vegeta<sup>35</sup> no parece estar contento con dicha decisión, al punto de pretender violentar al hijo de Gokū, sin embargo, Bulma le dice lo siguiente:

“¿Y tu nombre, pequeño? ¿Es Vegeta, ¿verdad? ¿Por qué no vienes si no tienes un lugar a dónde ir? Te serviré mucha comida; me imagino que comes igual que Gokū, ¿o me equivoco? Ja, ja, ja, pero no permitiré que te enamores de mí, aunque me encuentres muy atractiva (Episodio 107, minuto 5.26)

Frente a esta respuesta Vegeta menciona “que mujer tan vulgar” no obstante, accede a quedarse en calidad de huésped en la casa de Bulma. En principio el personaje se niega a llamarle por su nombre, diciéndole por defecto mujer terrícola. Del mismo modo el nuevo arco que empieza lo sitúa sin una reciprocidad socioemocional; su único objetivo al establecerse como visitante fue que Bulma le construyese una nave espacial para entrenar. Aunque la científica accede esta nunca recibe el agradecimiento, por el contrario, se ve en la obligación de cuidarlo debido a la naturaleza de las lesiones ocasionadas por el exceso de entrenamiento.

---

<sup>35</sup> Vegeta es un personaje coprotagonista de la animación, es el príncipe de la raza Sayayin, el linaje de procedencia del protagonista del animado. En principio figura como antagonista debido a que pretende vender o destruir el planeta tierra, sin embargo, es derrotado por Gokū. Ya en el segundo arco de la trama comparte con los guerreros z y aunque no cambian sus intenciones es asesinado y encarga a Gokū vengar su muerte. Al ser revivido y enviado a la tierra por las esferas del dragón, es invitado por Bulma como huésped a su casa y centro de investigación.

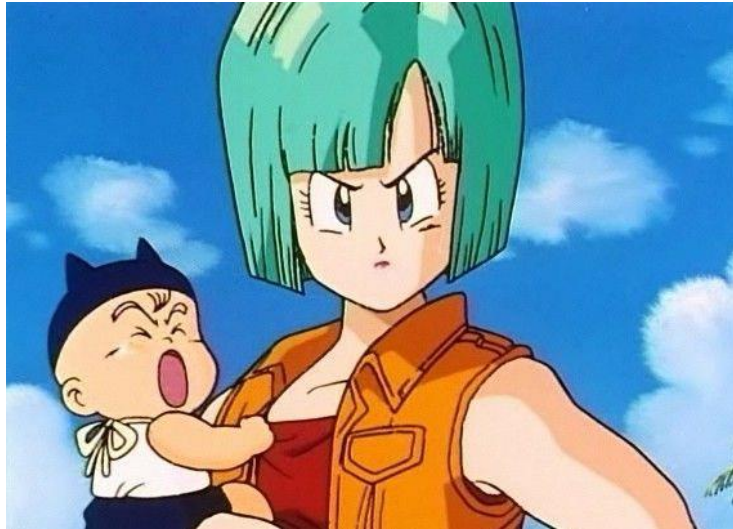
**Ilustración 23.**

*Atención de Bulma a Vegeta*



*Nota:* Dragon Ball Z (1989-1996). Episodio 95-96. TV Tokyo

El tercer arco continua su curso y se advierte que Bulma tuvo un hijo con Vegeta al cual llamaron Trunks. Lejos de interesarse por su primogénito, Vegeta continúa luchando, ahora con los guerreros Z por impedir que la tierra sea destruida, dejando a su esposa e hijo en un segundo plano. Esto se visiona en el episodio 126 del anime, en el cual la científica presenta a los personajes a su hijo de brazos. Aunque todos emiten una felicitación, Vegeta no acusa dialogo verbal en el cual reconozca a su hijo marchando inmediatamente a continuar la batalla que se estaba gestando. A pesar de esta situación Bulma continúa manifestando su utilidad en el animado construyendo artefactos que posibiliten a los guerreros Z su victoria.

**Ilustración 24.***Bulma y el pequeño Trunks*

*Nota:* Dragon Ball Z (1989-1996). Episodio 126. TV Tokyo. La figura femenina advierte malestar debido a que su esposo prescinde de escucharle marchándose a luchar.

El animado proyecta recurrentemente a Bulma en la longevidad del tercer arco, pero es en el último arco en el cual se advierte el mayor acto de machismo. El deseo de Vegeta por batallar contra el protagonista para definir quién es más fuerte<sup>36</sup> lo llevó a dejarse manipular de los antagonistas y destruir el terreno en el que amistosamente participaban los guerreros Z. En este punto Vegeta asesinó a una muestra de los asistentes del evento y no cesó hasta tener su batalla exclusiva. Al observar que la amenaza de destruir la tierra era mayor que su capricho el príncipe recapacito y decidió ir a intentar enmendar sus errores, sin embargo, al ser el enemigo mucho más fuerte que él, sacrifico su vida.

---

<sup>36</sup> Vegeta no reconoció hasta el epílogo del último arco que Gokū era el personaje más fuerte. Este conflicto inició desde que viajó a destruir la tierra y fue vencido por el protagonista. La tensión existe debido a que Vegeta considera que nadie puede ser más fuerte que él, debido a que es el príncipe de la raza y Gokū un sayayin criado en el planeta tierra sin entrenamiento dirigido. En ese nivel, que un sayayin criado en la tierra le ganase al príncipe siempre fue razón de frustración, por ello siempre anhelo una nueva batalla en la que pudiese demostrarle a su eterno rival quien era más fuerte. Esto en un principio sería posible debido a que lo harían en un torneo de artes marciales, pero ante la demora y una nueva amenaza contra el planeta tierra debieron suspender el torneo. Esto ocasionó que el personaje exacerbase su frustración permitiendo que los antagonistas lo manipulasen a cambio de más poder y de un escenario de batalla exclusivo donde él y Gokū decidieran quien era el más fuerte.

Este episodio se tituló Vegeta pelea por sus seres queridos y terminó exhibiendo la conversión y martirio del coprotagonista, no obstante, antes de perecer solo alcanzó a despedirse en batalla de su hijo, dejando a su esposa sin una retroalimentación de su conducta ni de sus razones para morir. La voz del narrador al finalizar el episodio refuerza la mirada sobre el personaje masculino mencionando lo siguiente

Un gran resplandor se veía a los lejos, donde la figura de un gran guerrero había desaparecido. Su nombre era vegeta, el príncipe de los Sayayin. Era sumamente orgulloso (Episodio 237 minuto 20.21)

### **Ilustración 25.**

*El sacrificio de Vegeta*



*Nota:* Dragon Ball Z (1989-1996). Episodio 126. TV. Tokyo

La narrativa en cuestión posibilita que el personaje vuelva a vivir (por segunda ocasión) y que esta vez exista una total conversión del coprotagonico. Sin embargo, no se observa una disculpa a Bulma. Si bien esta no la pide y ella lo excusa bajo el alegato de la naturaleza de su

raza, este recorrido sobre la científica plasma las bifurcaciones entre la representación femenina y el trato recibido por su esposo y algunos recurrentes.

El caso de Chi-Chi resulta similar. Es un personaje femenino caracterizado por su fortaleza y conservadurismo educativo. Anteriormente era luchadora al igual que los guerreros Z hasta que contrajo matrimonio con Gokū y la animación la situó como ama de casa.

### **Ilustración 26.**

*Chi-Chi*



*Nota:* Dragon Ball Z (1989-1996). Episodio 2. TV. Tokyo

Al ser la esposa de Gokū, un sayayin bien educado en la tierra, no acusó los tratos despóticos que Vegeta emitía, pero si la ausencia de su esposo. Durante el primer arco de la animación se visibiliza que el personaje manifestaba responsabilidad afectiva y tiempo con su hijo, pero luego de llegadas las batallas, Gokū falleció, esto obligó a Chi-chi a asumir la totalidad de la crianza.

Aunque en principio pretendió hacerlo, Gokū le ordenó a su aliado más cercano el entrenamiento de su hijo, por lo cual no se le permitió acogerlo hasta pasado una decena de episodios. En el mismo nivel, ningún personaje cercano a Gokū quería notificarle de su muerte por lo que la figura femenina experimentó ansiedad por el desconocimiento de su esposo e hijo, no sería hasta pasado tres episodios que le manifestarían lo ocurrido, ocasionando un sobresalto en ella y su padre, Sin embargo, el personaje pudo ser revivido, logrando nuevamente retornar a la familia.

### **Ilustración 27.**

*Chi-chi se entera de la muerte de su esposo y el entrenamiento de su hijo*



*Nota:* Dragon Ball Z (1989-1996). Episodio 8. TV. Tokyo

Luego de consumado el primer arco los guerreros partieron al planeta originario de las esferas, sin embargo, Chi-chi se opuso a que Gohan viajase debido a la naturaleza de las batallas y su corta edad, esta directriz fue desestimada y su hijo viajó. Los temores de Chi-chi se hicieron realidad cuando a Gohan le quiebran el cuello en combate. Esta escena es intensa, pero pasa a un segundo plano cuando Gokū aparece curándole con medicinas especiales.

**Ilustración 28.**

*Gohan lastimado por un villano*



*Nota:* Dragon Ball Z (1989-1996). Episodio 65. TV. Tokyo

Si bien Gohan se incorpora del daño recibido, su madre nunca es retroalimentada sobre los sucesos vivenciados hasta el episodio 97 y 98 en los cuales logra una ligera comunicación en la que su hijo le explica retrospectivamente todo lo que ha vivido, el estado de su padre, de Bulma y demás allegados que están en el planeta próximo a explotar.

**Ilustración 29.**

*Chi-chi intentando establecer conexión con Gohan*



*Nota:* Dragon Ball Z (1989-1996). Episodio 65. TV. Tokyo

Chi-Chi no aparecería hasta el inicio del tercer arco, período en el cual tendría nuevamente la custodia exclusiva de Gohan. Esto debido a que Gokū decidió no volver al planeta tierra en un

lapso de dos años (justo cuando empieza el tercer arco). En este segmento de la trama la ama de casa se preocupa por la educación del menor, pero esta es interrumpida nuevamente por Gokū quien decidido a que su hijo aumente el poder de batalla se lo lleva a entrenar para hacerle frente a los nuevos enemigos.

En la longevidad de este arco aparecen nuevos enemigos y el destino de la tierra queda en manos de Gohan, el cual se ve obligado debido a la derrota reconocida por su padre a ocupar su lugar en el torneo por la supervivencia de la tierra. Esta decisión y las anteriores nuevamente se caracterizan por el carácter unilateral dado que Chi-chi no es consultada y aun cuando manifiesta su opinión negativa a que el destino global dependa de la victoria de su hijo es ignorada, quedando reducida a ver el combate angustiada por la televisión.

### **Ilustración 30.**

*Chi-Chi angustiada viendo el combate de Gohan*



*Nota:* Dragon Ball Z (1989-1996). Episodio 135. TV. Tokyo

Gohan resulta vencedor pero su rival sabotea el torneo activando la autodestrucción interna de su cuerpo. Con este panorama de por medio, el animado acercaba su recurso más simbólico; el sacrificio del protagonista. Así pues, Gokū alcanza a despedirse sus amigos y se teletransporta al campo de batalla. Dentro de sus últimas palabras previo a sacrificarse es preciso citar:

Peleaste muy bien. Te felicito, Gohan. Por favor, hijo... dile a tu mamá que me disculpe. Siempre hice las cosas a mi manera sin hacerle caso. Cuídate mucho, Gohan. (episodio 188, minuto 15.02)

### **Ilustración 31.**

#### *Sacrificio de Gokū*



*Nota:* Dragon Ball Z (1989-1996). Episodio 138. TV. Tokyo

Con el sacrificio del protagonista, la paz prosperó parcialmente, esto debido a que el enemigo regreso de las profundidades del abismo a destruir nuevamente el planeta, sin embargo, Gohan lo venció y el tercer arco acabo, quedando nuevamente Chi-Chi con la custodia de su hijo.

Al intentar revivir (por segunda ocasión) al esposo de Chi-Chi, este se negó, aludiendo a que su presencia en el mundo de los vivos era quizás lo que mayoritariamente colocaba en riesgo la tierra, por lo anterior, decidió quedarse muerto, el detalle frente a esta decisión es que a pesar de traer un segundo hijo en camino Gokū ratificó su decisión, responsabilizando a Gohan del cuidado de su hermano menor.

El último arco no se hizo esperar y Chi-Chi en compañía de Gohan continuó criando con mayor espacio a Goten su segundo hijo. En este último tramo del anime se redujeron sus

apariciones y llegó a perder la vida temporalmente producto del último villano, no obstante, los guerreros Z lograron revertir la situación. En medio de este decremento participativo surgió una tercera figura que se posicionó en la última temporada llamada Videl.

Videl en la animación figura como la hija de un luchador profesional de renombre en las artes marciales mixtas. Asiste a la misma escuela secundaria que Gohan, personaje con el cual desarrolla un vínculo afectivo. Dentro de las características que proyecta subyacen la energía y el sentido de la justicia, eso la lleva a luchar cooperativamente con Gohan por la protección de la ciudad.

### **Ilustración 32.**

*Videl*



*Nota:* Dragon Ball Z (1989-1996). Episodio 200. TV. Tokyo

Aunque Videl alterna con mayor ocupación que Chi-Chi es la brutalidad con la que es derrotada en el último torneo de artes marciales lo que termina por configurar el machismo del

anime; en el episodio 217 le toca enfrentarse a un rival llamado Spopovich el cual la derrota de la manera más hostil jamás antes visionada en los combates de dicha categoría. Si bien Videl sobrevive al evento, las escenas intentas marcaron un patrón antes visto en las animaciones Shōnen hacia una mujer. Aun cuando en Saint Seiya (1986-1989) se visionó sobre Marín de Águila y Shaina de Ofiuco la violencia, a Videl le tocó valerse de sí misma y ningún personaje intervino el combate

### Ilustración 33.

*Videl Vs. Spopovich.*



*Nota:* Dragon Ball Z (1989-1996). Episodio 217. TV. Tokyo

Pese a que Dragon Ball Z continua activo en algunos canales públicos y es una de las franquicias con mayor número de ventas transnacionalmente, el machismo expresado en la sexualidad insensible y el micromachismo visionado en la distribución desigual de las responsabilidades parentales y la degradación física y/o de mando de la figura femenina es un detalle que convivió con los televidentes del siglo XX e internautas del XXI.

### **1.17 Florecimiento de la transmisión animada (1990): El giro al sexismo**

Los años 90 resultaron significativos para la industria de la animación; con Dragon Ball Z (1989-1996) en plena emisión, las franquicias decidieron financiar otras propuestas competitivas, por lo que los proyectos audiovisuales giraron en torno al género animado mecha y el Shōjo. Del canon audiovisual visionado para este período se observó emerger con mayor precisión a Matchless Raijin-Oh (1991-1992), Genji Tsuushin Agedama (1991-1992) y Sailor Moon (1992-1997).

El primer anime es un mecha cuya línea argumental sitúa la posibilidad de una invasión extraterrestre a la tierra, por lo cual Eldran (guardián del universo) lucha para protegerla. Sin embargo, en el intercambio bélico su herramienta de combate (robot Raijin-Oh) termina impactando en una escuela primaria. Consciente de que no puede quedarse en el planeta que defendía, Eldran capacita a los menores para usar el robot y defender la tierra.

El sexismo se hace notar cuando se observa la distribución de capitanes del robot Raijin, puesto que la proporción de comando no posee figuras femeninas, estas son reducidas a coordinar la transformación de la escuela en el centro de comando mediante Maria Shiratori.

**Ilustración 34.***Maria Shiratori*

*Nota:* Matchless Raijin-Oh (1991-1992) episodio 2. TV- Tokyo.

En consonancia con este detalle, las figuras femeninas secundarias como Kirara Haruno, Reiko Ikeda, Miki Mano y Yoko Kuriki ejemplifican el arquetipo sexista de la benevolencia, debido a que admiran exacerbadamente a los pilotos masculinos y sus características son la dependencia, procrastinación, y el amor a algún personaje protagónico.

En lo que a Genji Tsuushin Agedama (1991-1992) atañe, el anime presenta a Genji Agedama como su personaje protagónico, el cual alterna en una doble vida; en el día es estudiante y en la tarde-noche super héroe. Sin embargo, no actúa de manera individual, sino que es enseñado por una heroína llamada Kuki Rei. Aunque resulta positivo que sea una figura femenina la que instruye al protagonista es su proyección sexualizada lo que no encaja ni en el argumento e imagen promocional.

**Ilustración 35.***Kuki Rei en imagen promocional y durante el anime**Nota:* Genji Tsuushin Agedama (1991-1992). TV-Tokyo.

Aunque el anime contempla clasificación R+ (presencia mediana de fotogramas con personajes semidesnudos) se desconoce la razón argumental por la cual se pretendió complementar personajes adscritos a grupos etarios de la niñez tardía y preadolescencia con adultos emergentes en con escenas de semidesnudes. En el mismo nivel, que la semidesnudes mencionada sea acompañada por conductas sexualizadas exclusivamente emitidas por las figuras femeninas envilece la intención de generar una apropiación sobre las connotaciones previas sobre el concepto de heroína

**Ilustración 36.***Escenas de semidesnudes femenina**Nota:* Genji Tsuushin Agedama (1991-1992) episodios 7,14,21,33. TV-Tokyo.

Frente a *Sailor Moon* (1992-1997) se amplió el corpus investigativo que ha intentado establecer apropiaciones de acuerdo con los constructos de interés. Aunque la premisa de salvar al mundo ya había sido adaptada a animes del mismo género como *Genji Tsuushin Agedama* (1991-1992) y de otras líneas animadas como las aquí expuestas, sería novedosa la idea de proyectar a un equipo completamente femenino como el encargado de cuidar al planeta tierra, de antagonistas que también serían construidas femeninamente.

### **Ilustración 37.**

*Sailor Moon* (1992-1997)



*Nota:* De izquierda a derecha Minako Aino (Sailor Venus), Rei Hino (Sailor Mars), Usagi Tsukino (Sailor Moon), Ami Mizuno (Sailor Mercury) y Makoto Kino (Sailor Júpiter). *Sailor Moon* (1992-1997) TV-Tokyo.

Si bien la trama argumental es fiel al propósito del anime el giro sexista ocurre cuando la representación femenina empieza a estereotiparse; las Sailor Scouts alternan episodios luchando contra el mal, pero al paso de cada episodio se hace recurrente el enfoque en la moda y el romance. Aunque esto es un eje temático de la línea animada el anime empieza a orientarse de manera genérica a sobre estas situaciones, dejando en un segundo plano las emociones de las figuras protagónicas.

En compañía con este detalle la transformación mágica de las protagonistas iría acompañada de una secuencia en la que el cambio de ropa advertiría el interés por sexualizarlas. En la misma línea, esta sexualización iría acompañada de la promoción estereotípica de belleza; La totalidad de los personajes de Sailor Moon (1992-1997) tienen cuerpos delgados y estilizados, hecho que pudo contribuir a la construcción sesgada que asocia el aspecto físico con la posibilidad de ser heroínas.

Este producto audiovisual cuenta con pocos personajes masculinos, uno de ellos llamado Mamoru Chiba el cual también lucha por la justicia bajo el nombre de Tuxedo Mask. El personaje en cuestión desempeña una relación sentimental con Sailor Moon, sin embargo, esta se caracteriza por una dinámica desigual; Usagi a menudo es retratada como emocionalmente dependiente de Mamoru, y él asume un papel protector y dominante en la relación, mientras que la figura femenina proyecta características de dependencia socioemocional, esta situación refuerza los estereotipos tradicionales de género en los que la mujer es sinónimo de debilidad y subalternidad.

### **Ilustración 38.**

*Mamoru Chiba (Tuxedo Mask)*



*Nota:* Sailor Moon (1992-1997) TV-Tokyo.

El cuarto aspecto visionado es la limitación de los roles de género limitantes; al centrarse exclusivamente en las Sailor Scouts como únicas heroínas destacadas el argumento contribuye a la construcción del ideario en el cual solo los personajes con poderes mágicos son dignos de ser contemplados con la categoría importante. Entre los trabajos citados en el estado del arte, los hallazgos para este anime armonizan con las consideraciones aquí planteadas <sup>37</sup>(Neira-Villegas, 2017 e Ishida 2019).

Con este nuevo éxito en la mediana pantalla y los productos que previamente iniciaron la década, los 90 presenciaron una continuidad en la línea animada mecha con animes como; Tekkaman Blade (1992-1993), The Brave Express Might Gaine (1993-1994), The Brave of Gold Goldran (1995-1996) y Neón Genesis Evangelion (1995-1996), todos estos caracterizados por una cuantía baja de figuras femeninas, cuya representación proyectaba características como la prudencia y códigos verbales reducidos y/o dependientes a la figura masculina protagónica.

En cuanto al Shōjo, a diferencia de lo ocurrido con Saint Seiya (1986-1989) y Dragon Ball Z (1989-1996), Sailor Moon provocó que las productoras aumentaran la recepción y adaptación de animes orientados a dicha línea, por lo que fueron emitidos Wedding Peach (1995-1996), Magical Project S (1996-1997) Sakura Card Captor (1998-2000) y Corrector Yui (1999-2000), manifestando de manera similar un giro sexista.

---

<sup>37</sup> Lo mencionado sobre esta franquicia no tiene el propósito de deslegitimar su alcance mediático. Sailor Moon (1992-1997) es uno de los animes más taquilleros que a la fecha y a pesar de los años está siendo retransmitido en la televisión pública colombiana. Ha sido en múltiples ocasiones premiado y ha empoderado a las mujeres en su intención de luchar por mejores condiciones. Sin embargo, debido a la naturaleza del presente trabajo, es menester precisar su giro sexista. Por lo anterior estos detalles mencionados no fungen como una crítica, sino como puntos específicos que soportan la existencia del sexismo como constructo.

**Ilustración 39.**

*Animes mecha y Shōjo comúnmente visionados en los 90<sup>38</sup>*



*Nota:* De izquierda a derecha de la primera línea: Tekkaman Blade (1992-1993), The Brave Express Might Gaine (1993-1994), The Brave of Gold Goldran (1995-1996) y Neón Genesis Evangelion (1995-1996). De izquierda a derecha de la segunda línea: Wedding Peach (1995-1996), Magical Project S (1996-1997) Sakura Card Captor (1998-2000) y Corrector Yui (1999-2000).

Un detalle que acompañaría el cierre de esta década sería la transmisión del contenido animado en canales de cableoperadoras privadas; Cartoon Network, Kids Station, Animax reforzarían la transmisión de estos materiales animados a través de bloques televisivos específicos, situación que expandiría el consumo del producto audiovisual y prepararía el advenimiento del nuevo milenio.

<sup>38</sup> Todas estas ilustraciones son las portadas originales de los animes referidos. Llama la atención en la línea mecha la ausencia de figuras femeninas y como estas son representadas en dichas ilustraciones promocionales. En las Shōjo, resalta la complejión anatómica y el *outfit* de las protagonistas.

### 1.18 Anime y modernidad (2000): entre el inmovilismo, la degradación y la transformación femenina

La década del 2000 trajo consigo productos animados exitosos con tres situaciones específicas; dar continuidad al inmovilismo femenino, profundizar la degradación femenina y transformar la representación femenina. Dentro de los proyectados por la primera vertiente subyacen los deportivos como Hajime no Ippo (2000-2002), los Shōjo como Shinzo (2000) y los mecha como The Candidate for Goddess (2000), estos caracterizados por anular la representación femenina o reducirla a un segundo plano.

En materia de profundidad asociada a la degradación femenina, las casas de producción visionaron una relación entre el incremento de televidentes y la reproducción de escenas sexistas, hecho que tradujo mayor ingreso. Sin embargo, en un nuevo intento de acaparar mayores consumidores contemplaron la adaptación de una nueva línea animada llamada Harem, la cual presenta diferencias argumentales y de representación asociada a los personajes, tal como lo explica la tabla 17.

**Tabla 17.**

*Caracterización del Harem animado.*

<b>Características del género</b>	<b>Explicación</b>	<b>Características de los personajes</b>	<b>Explicación</b>
Protagonista masculino rodeado de chicas	El personaje protagónico lo estelara comúnmente un chico ordinario, a menudo amable o torpe, que se convierte en el centro de atención de varias chicas. Estas chicas suelen tener personalidades y características distintas para atraer diferentes tipos de audiencia.	Diseños atractivos	Las chicas del harem suelen tener apariencias físicas atractivas y estilizadas. Se enfatizan sus rasgos faciales, cuerpos proporcionados y vestimenta llamativa para resaltar su atractivo visual.
Múltiples heroínas	Suele estar compuesto por múltiples personajes femeninos, cada uno con sus propias historias y rasgos distintivos. Estas heroínas pueden tener personalidades contrastantes, lo que genera dinámicas	Personalidad es variadas	Cada personaje femenino del Harem tiene una personalidad distintiva que puede ir desde tímida y reservada hasta extrovertida y enérgica. Esto permite que los espectadores

Características del género	Explicación	Características de los personajes	Explicación
Triángulos amorosos o relaciones románticas complejas	interesantes y competencia entre ellas para quedarse con el protagonista. Puede haber rivalidades, celos y momentos románticos que alimentan la trama y el desarrollo de los personajes debido a la complejidad de las relaciones entre el estelar y las mujeres.	Construcción psicosocial estereotipada	encuentren atractivo a diferentes tipos de personajes femeninos. los personajes femeninos se ajustan a arquetipos o estereotipos, como la amiga de la infancia, la chica tsundere (inicialmente fría pero luego cálida), la chica tímida o la chica genki (energética y entusiasta). Estos arquetipos ayudan a establecer distintas dinámicas y atractivos para el protagonista y los espectadores.
Fanservice	Escenas con contenido sugestivo o momentos de humor erótico focalizado en ampliar la audiencia específica y agregar un componente sensual al anime.		

*Fuente:* Elaboración propia (2023)

Con esta línea recién construida, la mediana pantalla con productos como *Love Hina* y (2000); *Ai Yori Aoshi*" (2002). En el caso del primer anime, la narrativa argumental gira en torno a la vida de un universitario que tras fracasar en el examen de ingreso a la universidad pública se ve en la necesidad de administrar una posada en la cual se hospedan las figuras femeninas coprotagonistas.

#### **Ilustración 40.**

*Love Hina* (2000)



*Nota:* De izquierda a derecha Kaolla Sū, Shinobu Maehara, Mei Narusegawa, Haitani Masayuki, Keitaro Urashima y Naru Narusegawa. *Love Hina* (2000). TV Tokyo.

Dentro del prontuario de sexualización animada subyace la ropa que se está cayendo o que los personajes se están quitando. Dicho proceso suele ser interrumpido erróneamente por el personaje masculino, proyectándolo como el producto de un error que comúnmente termina en una escena cómica.

### Ilustración 41.

*Fragmentos de ropa que las figuras se retiran e interrupción masculina*



*Nota:* Love Hina (2000). TV Tokyo.

Junto con esta situación se visionan los trajes escotados o con apertura moderada a los atributos y los tropiezos accidentales. Frente a los primeros, la narrativa trata de justificarlos haciendo que estos luzcan como parte del confeccionado nacional nipón, mientras que el segundo es presentado como un producto de la torpeza del protagonista y las coprotagonistas.

### Ilustración 42.

*Tropiezos accidentales y vestimenta sugestiva*



*Nota:* Love Hina (2000). TV Tokyo.

Si bien las figuras femeninas de este anime poseen personalidades y conflictos emocionales en los cuales evolucionan de manera positiva, su necesidad de dependencia masculina, en compañía de la presentación considerable de situaciones sexistas y ausencia de consecuencias termina por consolidar en los televidentes sin supervisión un ideario equívoco sobre los efectos de las conductas visionadas.

Este patrón inaugurado por *Love Hina* (2000) es satisfactoriamente replicado por *Ai Yori Aoshi* (2002) el cual a pesar de cambiar su trama argumental exhibe en la mayoría de los episodios situaciones autoconclusivas que degradan a la figura femenina. En este anime proyecta la relación de Aoi Sakuraba y Kaoru Hanabishi dos, personajes protagónicos comprometidos matrimonialmente por sus familias. Aunque ambos manifiestan satisfacción con el vínculo preconcebido desde la infancia, Kaoru abandona el clan y con ello el compromiso pactado hasta encontrarse nuevamente en la adultez emergente con Aoi, espacio temporal en el cual se desarrollan los sucesos.

### **Ilustración 43.**

*Aoi Sakuraba y Kaoru Hanabishi*



*Nota:* *Ai Yori Aoshi* (2002). Fuji TV.

Dentro del prontuario audiovisual visionado subyace la exhibición de la ropa corta en actividades cotidianas y los encuentros accidentales entre personajes cuando alguno de ellos está cambiándose. Del mismo modo el anime alterna escenas de semidesnudes en la figura protagónica femenina, hecho que no ocurre en la longevidad de los episodios con la protagónica masculina.

#### **Ilustración 44.**

*Escenas accidentales, semidesnudes y ropa corta*



*Nota:* Ai Yori Aoshi (2002). Fuji TV.

Estos éxitos iniciales en el género darían continuidad a productos animados de la misma línea como Girls Bravo (2004), Ichigo 100% (2005), Rosario + Vampire (2008) y Nyan Koi (2009), los cuales modificarían la narrativa argumental, pero coincidirían en sostener las características de la línea.

A pesar los productos que promovieron el inmovilismo y la degradación femenina es necesario reconocer que durante el mismo período también existieron animes que ampliaron el horizonte de la figura femenina, modificando las condiciones externas e internas de la representación y dignificando su proyección en varias líneas animadas.

Un ejemplo inicial de esta transformación es posible observarla en Geneshaft (2001). este animado hace gala de la ficción a través de un mundo donde la humanidad vive en una colonia espacial llamada "Orbit". A diferencia de los mecha retrospectivamente observados, el anime aborda temas como la identidad, la evolución genética, la moralidad y la lucha por la supervivencia desde la voz de figuras femeninas.

#### **Ilustración 45.**

*Beatrice Ratio, Sofia Galgalim y Mika Seido*



*Nota:* Geneshaft (2001). Tech TV.

El tener un elenco principal compuesto principalmente por personajes femeninos rompe el estándar de la subalternidad, hecho que ofrece una perspectiva alternativa y amplia las posibilidades de desarrollo de personajes y dinámicas dentro de la historia. En armonía con la cuantía de personajes, los guionistas contemplaron proyectar en las figuras femeninas

características acordes a la naturaleza de las acciones demandadas, esto implica dotar a cada personaje de capacidades que les permitieran resolver las situaciones problema exhibidas en la trama. Elementos como el pensamiento lógico, la capacidad de decisión acompañada del discurso horizontal entre Beatriz, Sofía y Mika marcaron una tendencia moderna dentro de la línea animada. Geneshaft (2001) allanó el camino de otras animaciones de la línea que emularon la distribución y modificación de características femeninas como RahXebphon (2002) y Stellvia (2003-2004).

En cuanto al género Shōnen, también se presentaron modificaciones sustanciales con la llegada de Naruto (2002-2007) Full Metal Alchemist (2003-2004) y Bleach (2004-2012). Cada anime sigue la historia de jóvenes aprendices los cuales deberán superar los obstáculos para llegar a convertirse en los líderes naturales de sus ciudades y transformar la realidad de su entorno.

#### **Ilustración 46.**

*Naruto Uzumaki, Edward Elric y Kurosaki Ichigo*



*Nota:* Naruto (2002-2015), Full Metal Alchemist (2003-2004) y Bleach (2004-2012). TV-Tokyo

En este punto la primera modificación frente a los Shōnen tradicionales es la vinculación de figuras femeninas bajo propósitos pedagógicos; en Saint Seiya (1986-1989) y Dragon Ball Z (1989-1996) los protagonistas son instruidos en las artes marciales por figuras masculinas y las femeninas no entrenan o lo hacen en soledad. En Naruto (2002-2015) existe una institutriz que enseña a un grupo de personajes secundarios, en Full Metal Alchemist (2003-2004) se repite este

patrón con la diferencia de que la figura femenina instruye a los protagonistas al igual que en Bleach (2004-2012)

### **Ilustración 47.**

*Figuras femeninas instructoras en el arte marcial*



*Nota:* De izquierda a derecha: Kurenai Yūhi (Naruto); Izumi Curtis (Full Metal Alchemist) y Yoruichi Shihōin (Bleach)

Un segundo detalle apunta a la cuantía y funcionalidad de los personajes femeninos: mientras que en Saint Seiya (1986-1989) y Dragon Ball Z (1989-1996) las figuras femeninas no llegan a la media docena y tenían habilidades de batalla genéricas con un techo limitado, en Naruto (2002-2015) existen 284 personajes femeninos y en Bleach (2004-2012) 25 y cada mujer dispone de habilidades exclusivas que progresan luego de cada batalla. Asimismo, cada habilidad compagina con las de sus homónimos masculino, razón por la cual pueden ejecutar ataques coordinados. En Full Metal Alchemist (2003-2004) si bien son pocas las mujeres que luchan, si existe una apropiación social de la investigación tecnológica y judicial, esta es ejemplificada por dos personajes secundarias.

**Ilustración 48.**

*Figuras femeninas con apropiación tecnológica y judicial*



*Nota:* Winry Rockbell y Riza Hawkeye. Full Metal Alchemist (2003-2004). TV-Tokyo.

Como tercer elemento subyace la administración del poder territorial: mientras que en Saint Seiya (1986-1989) este es ocupado por la figura masculina y en Dragon Ball Z (1989-1996) este detalle pasa desapercibido, en Naruto (2002-2015) la trama argumental presenta varias naciones que compiten por el control territorial. Cada una de estas es administrada por un jefe de estado. El anime en cuestión proyecta cinco líderes soberanos, siendo dos de estos cargos, ocupados por figuras femeninas<sup>39</sup>.

---

<sup>39</sup> Es preciso mencionar que los líderes soberanos son seleccionados por ser considerados los más fuertes e inteligentes para gobernar la nación. En el caso de Mei Terumí, esta figura posee la particularidad de dominar tres elementos naturales, hecho con el que solo cuentan un puñado de personajes. En cuanto a Tsunade Senju, es la heredera del primer líder natural de la historia de las naciones, Hashirama Senju, por lo cual heredo su fuerza, siendo considerada la mujer con mayor poder físico bruto de toda la serie.

**Ilustración 49.**

*Líderes soberanos de las naciones*



*Nota:* Primera figura femenina: Mei Terumí, segunda figura femenina; Tsunade Senju. Naruto (2002-2007). TV- Tokyo.

En lo que a Bleach respecta, la narrativa audiovisual presenta dos mundos; el humano y el divino conocido como sociedad de las almas, espacio a dónde va el espíritu de los fallecidos, en el segundo existe un líder soberano masculino, que gobierna bajo la presencia de escuadrones conformados por capitanes, vicecapitanes y terceros puestos.

**Ilustración 50.**

*Capitanes de escuadrón de la sociedad de almas*



*Nota:* Bleach (2004-2012). TV-Tokyo

De los trece capitanes de escuadrón, dos son ocupados por figuras femeninas (Sui-Fēng y Retsu Unohana). Aunque a simple vista parezca cuantitativamente prudente, estas mujeres ocupan una carga elevada de minutos y su poder y necesidad en la serie es prominente. En el caso de Sui-Fēng, esta no solo es la capitana de la segunda división, sino que también dirige el departamento de operaciones especiales, focalizado en operar bajo la sombra en los casos que la sociedad de almas se ve en emergencia. Por su parte, Unohana también compartía la dirección del cuarto escuadrón y el departamento médico.

### **Ilustración 51.**

*Sui-Fēng y Retsu Unohana*



*Nota:* Bleach (2004-2012). TV-Tokyo

Ambas capitanas son respetadas en el anime, por su experiencia en la sociedad de almas, su sentido de pertenencia, deber y poder físico y estratégico. Durante todos los arcos del anime se advierten la preponderancia de sus funciones en la defensa de la sociedad de almas.

La cuarta modificación sobre las figuras femeninas advertida en esta línea animada es la implicación en los arcos de la trama: En Saint Seiya (1986-1989) y Dragon Ball Z (1989-1996) el destino de la sociedad y el mundo depende exclusivamente de las figuras masculinas, hecho que cambia en Naruto (2002-2015) Full Metal Alchemist (2003-2004) y Bleach (2004-2012). En el

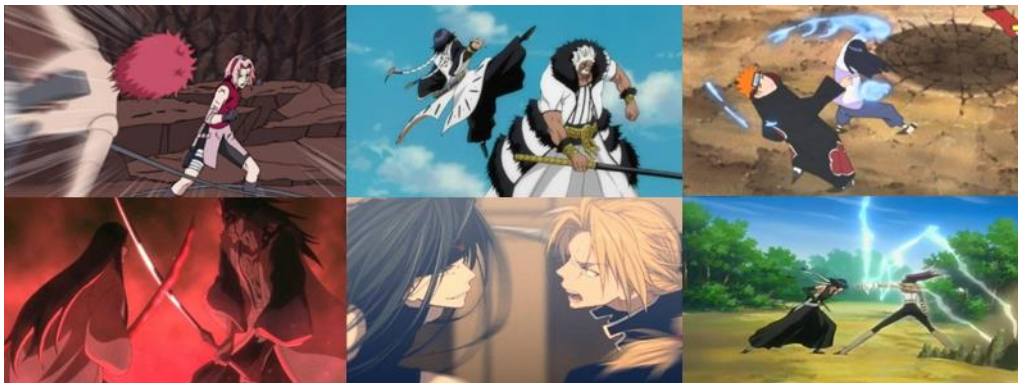
primer anime se advierte que las figuras femeninas son preponderantes en la conservación de sus propias aldeas y en las aledañas a tal punto que en algunos arcos gozan de más tiempo en pantalla que sus homónimos masculinos, al tiempo que sus habilidades son proyectadas en escenas intensas.

En Full Metal Alchemist (2003-2004) este detalle no se precisa exclusivamente bajo la línea de la proyección intensa, pero sí de los diálogos; las figuras femeninas no marcan tendencia exclusivamente por su intervención violenta, pero sí por ser la voz de la razón que encauza las decisiones de los protagonistas.

Bleach (2004-2012) por su parte agudiza positivamente lo marcado por Naruto (2002-2015), en todos sus arcos argumentales las figuras femeninas demuestran suma importancia en la lucha por preservar el planeta tierra y la sociedad de las almas. Cada personaje femenino coprotagonista y/o recurrente aporta al personaje protagonista y sus habilidades no solo son proyectadas bajo escenas intensas, sino que también evolucionan de acuerdo con la necesidad de la trama, no sin antes demostrar por qué aumentaron y las consecuencias de batallar hasta el límite.

### **Ilustración 52.**

*Escenas intensas de las figuras femeninas*



*Nota:* Naruto (2002-2015 Full Metal Alchemist (2003-2004) y Bleach (2004-2012). TV-Tokyo.

Al ser animes aclamados que marcaron el siglo XXI, esta modificación integral de la figura femenina se reprodujo en la mayoría de las líneas animadas de la primera década del nuevo milenio. En el caso del género Seinen animaciones como *Darker Than Black* (2007) *Phantom*, *réquiem for the Phantom* (2008-2009) y *Canaan* (2009), adaptaron características femeninas propias de los *Shōnen* mencionados a su narrativa argumental, dotando a la figura femenina de poder físico y/o administrativo, evolución temporal y preponderancia. El *Shōjo* también proyectó el mismo patrón con *Vampire Knight* (2008), *Special A* (2008) y *Hanasakeru Seishounen* (2009), mientras que la línea de deporte no encontraría evolución hasta la segunda década del siglo XXI.

### Ilustración 53.

*Animaciones Seinen y Shojo que reprodujeron el empoderamiento femenino*



*Nota:* Primera Línea: *Darker Than Black* (2007) *Phantom*, *réquiem for the Phantom* (2008-2009) y *Canaan* (2009). Fuji TV. Segunda línea: con *Vampire Knight* (2008), *Special A* (2008) y *Hanasakeru Seishounen* (2009), TV-Tokyo.

### **1.19 Contemporaneidad animada (2010-): hacia una construcción femenina equitativa**

La segunda década del siglo XXI también advirtió modificaciones. La primera fue el acceso al contenido animado; hasta los años anteriores el común denominador de los fanáticos hispanoamericanos era visionar el material por televisión, esto debido a que el internet era aún una tecnología de acceso limitado en términos de cobertura y el uso de los DVD no era una opción viable debido al costo de la animación en este formato. Esta situación cambió con el surgimiento de las plataformas streaming y el número de megas ofertadas por los conglomerados de red local.

Frente al primer factor, es meritorio señalar que los emporios digitales en consolidación como Netflix y en proceso de desarrollo como Crunchyroll anexaron a su grilla animaciones de la época y emitidas con anterioridad, esto implicó la expansión de los acuerdos comerciales, los cuales hasta ese momento solo se efectuaban con las cadenas televisivas. Con esta bifurcación comercial, los animes se expandieron a una segunda pantalla bajo un precio accesible transnacionalmente (Green, 2017).

En cuanto al segundo factor, resultaba infructuoso para los fanáticos la suscripción a una plataforma debido al alcance limitado en la velocidad de descarga, puesto que la calidad del producto no armonizaría con la originalmente producida por la casa productora sino con la potencia del servicio de conexión. Con este detalle solucionado las suscripciones aumentaron considerablemente (Stoll, 2022; Petrosyan, 2023)

La tendencia animada siguió en aumento, con la diferencia de que los animes deportivos se feminizaron; propuestas audiovisuales como Chihayafuru (2011-2019) Hanebado (2018-2019) y Harukana Receive (2018) hilvanaron una propuesta argumentativa orientada a la exhibición del Badminton, las cartas japonesas y el vóleybol de playa. Las diferencias observadas con relación a los proyectos antecesores se pueden observar a continuación.

**Tabla 18.***Modificaciones animadas de la línea animada deportiva*

Aspe cto	Anime deportivo anterior	Anime deportivo actual	Implicaciones en la audiencia
Pasión y dedicación al deporte	Las figuras femeninas de los animes deportivos no eran protagónicas sino secundarias, razón por la cual solo se remitían a acompañar la pasión del estelar masculino y ante la victoria medianamente enfocaban planos en lo que celebrasen con este.	Las figuras femeninas fungen como protagonistas marcando en sus patrones personales la dedicación y motivación a superar obstáculos y perseguir sus sueños con determinación	Este patrón cognitivo-comportamental pueden inspirar e impulsar a las personas a perseguir sus propias metas y desafiar sus propios límites.
Desarrollo de personaje	Las figuras femeninas tenían un desarrollo plano debido a su poca contribución al crecimiento del protagonista.	A nivel, protagónico, coprotagónico y secundario, las figuras femeninas proyectan un crecimiento y desarrollo personal cuando enfrentan desafíos deportivos o ven enfrentarse a sus allegados en estas competencias ocasionado que superen sus debilidades y aprendan importantes lecciones sobre el trabajo en equipo, la amistad y la superación personal.	Este aspecto es importante para la audiencia porque permite una conexión emocional con los personajes, ya que pueden verse reflejados en sus luchas y logros.
Relaciones interpersonales	Las relaciones de las figuras femeninas eran simétricas y verticales, hecho que no propiciaba un intercambio equitativo.	Las relaciones interpersonales entre cada figura femenina juegan un papel importante en la evolución personal y deportiva. La amistad, la rivalidad y el trabajo en equipo condicionan el éxito deportivo.	Este detalle brinda a la audiencia una sensación de camaradería y conexión emocional, ya que pueden apreciar la importancia de las relaciones personales en el deporte y en la vida en general.

*Fuente:* Elaboración propia (2023)

Otra invención en las líneas animadas se asocia a la emisión de animes orientados a apropiación de la ciencia: *Dr. Stone* (2019-) y *Science Fell in Love, So I Tried to Prove It* (2020-2022) son dos animes que reproducen sobre su audiencia apropiación social del conocimiento científico. El primero desde la línea *Shōnen* y el segundo desde el *Slice of life* incorporan a su narrativa argumental conceptos científicos de manera accesible y entretenida, haciendo que la audiencia se interese por el proceso de descubrimiento y la aplicación del método científico. Los puntos comúnmente convergentes de ambos animes en su intención de atraer al campo de la ciencia a los usuarios son:

-*Temas científicos*: Ambas animaciones proyectan en los personajes el abordaje de los ejes temáticos presentes en la trama desde una perspectiva científicista, por lo cual emulan los pasos del método empírico e hipotético deductivo

- *Divulgación científica humorística*: Los personajes de ambas animaciones emplean el humor como herramienta para explicar conceptos científicos de manera simplificada y comprensible. Los personajes a menudo utilizan ejemplos cómicos y diálogos divertidos para ilustrar los principios científicos involucrados en sus experimentos.

- *Pasión por la ciencia*: Los principios científicos son aplicados apasionadamente por los personajes de ambas animaciones. Su entusiasmo por establecer armonía entre la teoría y la praxis contagia a los personajes secundarios y a los fanáticos al punto de transmitir el mensaje de que la ciencia puede ser emocionante y relevante en diferentes contextos.

-*Interdisciplinarietà*: Los personajes emplean la interdisciplinarietà conceptual, auxiliar y metodológica en varias de las situaciones problema, hecho que reafirma en la audiencia la posibilidad de cooperación para el desarrollo científico, tecnológico y social.

-*Ciencia en clave de género*: La representación femenina de ambas animaciones es elevado, hecho que desmitifica la masculinización científica y los idearios de debilidad y minusvalía académica asociados al género femenino.

**Ilustración 54.***Animaciones deportivas y de apropiación científica*

*Nota:* Chihayafuru (2011-2019) Hanebato (2018-2019) y Harukana Receive (2018) Dr. Stone (2019-) y Science Fell in Love, So I Tried to Prove It (2020-2022). Crunchyroll.

A pesar los cambios sustanciales visionados en algunas líneas animadas, es necesario reconocer que la carga machista y sexista no desapareció en el género. Muchas animaciones redujeron considerablemente las escenas a fragmentos, o en su defecto hicieron inadvertir el evento bajo alivios cómicos. En situaciones más profundas estos hechos llegaron a ser comúnmente interpretados como fan service<sup>40</sup> y no como hechos que atentaban contra el respeto que toda representación femenina debería poseer en los productos.

El volumen de productos animados que anualmente salen a emisión es mayor que los que terminan su ciclo y aun cuando salen del aire siguen estando disponibles en las plataformas de suscripción. Teniendo este detalle presente, resulta llamativo que los antecedentes investigativos que interdisciplinariamente contemplan el estudio de la representación femenina exploren de manera reducida las condiciones que rodean a este género en las diversas líneas animadas.

<sup>40</sup> Se entenderá el fan service como la normalización de las conductas machistas y sexistas que se reproducen en la narrativa argumental de los productos animados.

Al vacío temático anterior, se le suma el inmovilismo metodológico; si bien las herramientas propiciadas por los estudios cualitativos resultan eficientes en materia de acercamiento animado, no se entiende el interés exacerbado en utilizar dicho diseño, cuando una de sus limitaciones tributa a la extensión y dificultad en materia de interpretación que los investigadores pueden atribuir a las categorías emergentes.

Situando la óptica en los fundamentos conceptuales que interesan a esta propuesta investigativa, resulta sugestivo que las fuentes consultadas solo una reconociese en sus apartados el constructo de sexismo y que no exista en el material recopilado un producto destinado a hilvanar las posibles modificaciones exhibidas por cada línea animada en el último tiempo. Es por todo lo anterior que esta investigación orienta su interés a discriminar cambios o permanencias en materia de representación femenina a partir de la presencia o ausencia de patrones machistas y sexistas.

## **2. Metodología de la Investigación**

### **2.1 Diseño**

Esta investigación se encuentra adscrita al diseño cuantitativo, esto debido al interés de establecer con precisión el estado que detenta la representación femenina en las animaciones japonesas recientemente emitidas. En ese orden, la recopilación y análisis de los datos parte desde la construcción de métricas que estadísticamente aproximen a un balance objetivo en el foco temático investigado (Stockemer, 2019).

Aunque en este eje temático los investigadores con predominancia se orienten al uso de diseños cualitativos, dicho diseño parte desde la intersubjetividad, hecho que marca la lógica con la cual se visionan los constructos y se construyen las estrategias para su acercamiento. En el caso

de esta investigación, se consideró prudente partir desde la existencia de dos constructos teorizados e identificados retrospectivamente en las animaciones como lo son el machismo y sexismo. En ese sentido, no se pretende aquí que el aparato metodológico se oriente a permitir la emergencia e interpretación intersubjetiva del dato, sino que se operacionalicen las variables y posteriormente se identifique su existencia en el corpus audiovisual seleccionado.

La selección de este diseño responde a los siguientes puntos:

- *Replicabilidad*: Se pretende que la naturaleza numérica de los hallazgos clarifique el panorama con respecto a la tendencia de conductas positivas o negativas en la representación femenina de las animaciones japonesas recientes. Con esto se espera que los investigadores interesados no solo adviertan el cambio de vertiente sino también la validez y verificación de las conclusiones.
- *Interdisciplinariedad*: Al reconocer la complejidad del tema tratado es necesario abordarlo a partir de las herramientas proporcionadas por las diversas disciplinas del conocimiento. Por lo anterior se adaptan aquí estrategias interdisciplinarias de carácter auxiliar y conceptual que acerquen con mayor precisión a una armonía entre los constructos explorados y su existencia en el material visionado. Con esto se espera que los investigadores interesados se motiven a explorar alternativas metodológicas interdisciplinarias.
- *Potencia estadística*: El diseño seleccionado permite el uso de técnicas estadísticas que propician la identificación de patrones y relaciones las cuales contribuyen a la construcción de bases sólidas para respaldar y/o refutar la evolución o inmovilismo de la representación femenina en las animaciones japonesas recientemente emitidas. Con esto se espera que los investigadores interesados validen la trazabilidad ecológica que deben tener las propuestas investigativas en su título, pregunta problema, objetivos y potencia estadística de su método.

- *Eficiencia y viabilidad*: La necesidad de establecer equitativamente el tiempo y los recursos demanda la recopilación de datos cuantitativos, por tal motivo esta propuesta investigativa remite exclusivamente a la identificación de los cambios o permanencias representacionales y no a la interpretación intersubjetiva de los constructos ni de la resignificación otorgada por la audiencia. Antes de concebir el impacto y/o las consideraciones manifestadas en materia de recepción, es menester construir una vía que preliminarmente aproxime a los investigadores a la distinción de la representación femenina que las animaciones recientemente emitidas proponen.

## **2.2 Alcance**

Este trabajo detenta un alcance descriptivo, esto debido al registro detallado de la información recopilada asociada al fenómeno de interés, el uso un método que acompaña el interés en la precisión de los datos, la presentación imparcial de los datos y la contextualización con la cual se llevó a cabo la investigación (Padua, 2018, Thomas, 2021).

Teniendo en cuenta las consideraciones del diseño y el método propuesto, esta investigación se desarrolla en cinco momentos, que se relacionan con las fases propuestas por Igartua-Perosanz (2006): 1) selección del corpus animado, 2) elaboración del libro de códigos y la ficha de análisis de contenido; 3) codificación piloto, 4) codificación del material audiovisual y 5) reporte de resultados.

Cada una de las fases mencionadas y los aspectos metodológicos para abordar el tema se desarrollan de manera detallada en las siguientes páginas, no sin antes definir el paradigma que encausa esta investigación, con dicho posicionamiento identificado se procederá a delimitar los procedimientos de cada fase.

### **2.3 Paradigma de investigación**

El concepto de paradigma es definido por Kuhn (1970) como “una concepción general del objeto de estudio de una ciencia, de los problemas que deben estudiarse, del método que deben emplearse en la investigación y de las formas de explicar, interpretar o comprender, según el caso, los resultados obtenidos por la investigación” (p.13) esto sitúa al concepto como un modelo de problematización y solución en el cual la comunidad científica se posiciona para problematizar y darle solución a una situación específica del eje temático (González, 2005).

Son de conocimiento comúnmente compartido la identificación de tres grandes paradigmas (Guba, 1990; Damiani, 1997; Hernández-Rojas, 1998); el paradigma Postpositivista, el paradigma de la Teoría Crítica y el Paradigma Constructivista. Cada uno responde a uno de estos responde a unos caracteres ontológicos (naturaleza de la realidad y creencia del investigador), epistemológicos (forma de conocer la realidad), axiológicos (valores y praxis del investigador) y metodológicos (cómo se llega al objeto de estudio).

En consonancia con el diseño y el alcance previamente mencionados, esta investigación opta por el paradigma postpositivista, ya que ontológicamente se asume la existencia de una realidad que no es completamente aprehensible, epistemológicamente se advierte la posibilidad de una aproximación a la verdad y metodológicamente se persiguen procedimientos que premian el ideal regulativo y la primacía del método. Con esta delimitación paradigmática, el trabajo se separa de la Teoría Crítica y el Construccinismo debido a que epistemológicamente no sintoniza con la visión subjetivista en la que no se diferencia el sujeto y objeto de conocimiento y metodológicamente el objeto de estudio no compagina con el ideal de la emancipación y la contrastación dialéctica (Guba, 1990).

Al ser los participantes figuras extracorpóreas de la ficción animada japonesa, este paradigma seleccionado entrelaza con el análisis de contenido como método que permite la profundización en los patrones comunicacionales y comportamentales que circunscribe cada producto audiovisual (Bardin, 1986) y con el diseño cuantitativo el cual permite desde la operacionalización del constructo la identificación de métricas que propicien un acercamiento a la tendencia representacional de la mujer animada.

## **2.4 Método de investigación**

Se optó por utilizar el Análisis de contenido como método de investigación. Esto debido a la armonía que genera su uso en este producto: el título, la pregunta problema, los objetivos, el paradigma, diseño y alcances sitúan este trabajo en el proceso cognitivo superior de analizar (Krahtwohl, 2002), este hecho emplaza como propósito el examinar y descomponer la información, en aras de identificar las evidencias que apoyen la tesis investigativa. En ese sentido, el análisis de contenido no solo respalda el esquema metodológico sino también la vertiente cognitiva en la cual se circunscribe el trabajo.

Periodizar el análisis de contenido es profundizar en sí mismo la historia del desarrollo instrumental del análisis de las comunicaciones (Bardin, 1986, Perosanz, 2006). Para entender el impacto de este argumento es conveniente mencionar a lo expuesto por Krippendorff (1990), autor del primer libro sobre el método titulado *Metodología de Análisis de Contenido* el cual expresaba lo siguiente:

“El análisis de contenido puede llegar a convertirse en una de las más importantes técnicas de investigación de las ciencias sociales. Procura comprender datos, no como un conjunto de acontecimientos físicos sino como fenómenos simbólicos y abordar su análisis

directo. Los métodos de las ciencias naturales no se ocupan necesariamente de los significados, referencias, valoraciones e intenciones (...). Sin embargo, nadie puede poner en duda la importancia que tienen los símbolos en la sociedad” (p.7)

Las siguientes páginas contemplaran una definición interdisciplinar del método, los aspectos esenciales en su aplicación y la justificación de su selección en este trabajo investigativo.

#### ***2.4.1 Qué es el Análisis de contenido***

El análisis de contenido en palabras de Bardin (1986) es un método con “un conjunto instrumentos metodológicos en constante mejora y aplicados a los “discursos” (contenidos y continentes” extremadamente diversificados” (p.7). Berelson (1992) ampliaría esta definición, distinguiendo sobre el método aspectos como su carácter descriptivo, su naturaleza sistemática y cuantitativa y su interés por el contenido manifiesto de la comunicación.

López-Noguero (2002) coincide con Bardin y Berelson argumentando en el método la potencialidad proyectada por ser un “instrumento de respuesta a esa curiosidad natural del hombre por descubrir la estructura interna de la información bien en su composición, en su forma de organización o estructura, bien en su dinámica” (p.173). En el mismo año Neuendorf (2002) sugeriría que el Análisis de contenido es un procedimiento de investigación cuantitativo que descansa sobre el método científico, que permite obtener descripciones precisas de mensajes variados e identificar variables manifiestas y rasgos formales en el objeto de estudio.

Perosanz (2006) se sumaría al debate conceptual definiéndolo en primera línea como “un método de investigación que permite explorar cualquier tipo de mensaje” (p.180). Esta definición la ampliaría para situar al método como un “procedimiento sistemático ideado para examinar el contenido de una información archivada” (p.181).

Definiciones actuales coinciden en sostener en el método, su carácter sistemático y objetivo, esto debido a los procedimientos a través de los cuales construye variables y categorías dentro del diseño de estudio y a la precisión con la cual hilvanan los aspectos internos del objeto de estudio (Colle, 2011; Marín y Noboa, 2013; Neuendorf, 2017).

#### ***2.4.2 Elementos relevantes del análisis de contenido como método de investigación***

Las convergencias conceptuales visionadas en las definiciones de Bardin (1986); Berelson (1992); López-Noguero (2002); Neuendorf (2002; 2017); Perosanz (2006); Colle (2011); y Marín y Noboa, (2013) coinciden en la distinción de tres elementos preponderantes: lo sistemático, objetivo y cuantitativo.

#### ***2.4.3 El análisis de contenido como método sistemático***

Que el análisis de contenido sea un proceso sistemático, implica que los contenidos o mensajes sometidos al análisis se seleccionan empleando reglas explícitas. Esto indica que los elementos del universo tienen la misma posibilidad de ser incluidos en el análisis. Del mismo modo la codificación sigue unas reglas homogéneas, por lo cual cada elemento incorporado al análisis se codifica de manera exacta, validando con ello el principio de uniformidad (Perosanz, 2006).

**2.4.3.1 El análisis de contenido como método objetivo.** La meta fundamental de la investigación científica es la apropiación social del conocimiento, sin embargo, este no sería posible de no suministrarse en el proceso descripciones y explicaciones no sesgadas por las particularidades del investigador que aporta. Al ser la objetividad una meta difícil debido a la carga subjetiva inmodificable que cada ser humano dispone, el método ha admitido la intersubjetividad

como mejor forma de alcanzar el conocimiento objetivo. Con este detalle en mente, el análisis de contenido reportara hallazgos objetivos en la medida en la cual los codificadores de la realidad observada no permitan que las diferencias individuales intervengan en el estudio.

En el caso de esta investigación, no hay codificadores secundarios, sin embargo, se prescindió de una hipótesis nula y alternativa, esto debido a que no se trabaja por comprobar irrestrictamente la aceptación o rechazo de una suposición, sino por examinar las condiciones que configurar la representación de un colectivo desde la presencia o ausencia de patrones previamente seleccionados. Con esta medida, el investigador se libera de la cadena pedagógica que minusvalora el proceso investigativo artesanal y reduce el éxito a la aceptación de la hipótesis alternativa. Asimismo, se clarifica la ausencia de interés que proyecten la coacción del resultado a obtener.

**2.4.3.2 El análisis de contenido como método cuantitativo.** Al pretender una mirada precisa de la realidad proyectada por un corpus específico de datos, el análisis de contenido codifica una serie de mensajes y lo resume a un conjunto de cifras estadísticas. Con esto, dicho material pasa a convertirse en datos numéricos, hecho que permite emplear la interdisciplinariedad auxiliar y transformar hechos simbólicos en evidencias empíricas.

## **2.5 Usos del análisis de contenido**

Aigner (1999) determina que el análisis de contenido permite estudiar los siguientes aspectos del mensaje:

- *Quien habla (estudio del emisor):* El codificador pretende estudiar quien y/o que aspectos conforman al autor de la comunicación

- *Que se intenta decir*: El codificador pretende estudiar las características del contenido del mensaje, su tema central y subtemas.
- *A quien va dirigido el mensaje (estudio del receptor)*: El codificador pretende determinar quién es y/o que aspectos conforman al sujeto a quien se dirige el mensaje
- *Cuál es la naturaleza del mensaje*: El codificador se orienta a profundizar en la condición física de los mensajes. En ese orden los mensajes manifiestos serán aquellos con un espacio físico real en el producto y los latentes, aquellos implícitos que demandan inferencias a partir de indicadores manifiestos

## **2.6 Campos de aplicación**

Más allá de las descripciones precisas que se pretenden reportar al emplear el análisis de contenido, es meritorio señalar que no todos los mensajes y/o variables reportaran evidencias manifiestas. Por ello, el método también se orienta a inferir las intenciones y/o propósitos de los productores de los mensajes, ya que a partir de estos es posible construir hipótesis sobre la intención e influencia de los mensajes sobre la audiencia.

Con la consideración previamente dicha, se evidencia que este método puede contrastar la relación entre variables, hecho que la posiciona en la cúspide de los métodos debido a su capacidad de describir, predecir, controlar y explicar los hechos a partir de la síntesis de las evidencias y la convergencia con otros métodos. En este contexto Wimmer y Dominick (1996) y Gunter (1999) proponen los siguientes campos de aplicación del método

### ***2.6.1 Descripción de los componentes de una información***

En este campo, el análisis de contenido tiene un propósito descriptivo habitualmente focalizado en evaluar cómo se representa un objeto de estudio o problema. Por lo general, efectúan un seguimiento de la cobertura de un tema de manera longitudinal. Un segundo propósito de esta vertiente es inventariar los aspectos formales del mensaje para saber su construcción. Este tipo de aplicación armoniza con el método hipotético-deductivo debido a que el investigador debe incluir sus variables formales (como se dice) y de contenido (que se dice).

### ***2.6.2 Comprobación de las hipótesis sobre las características de un mensaje***

En ese campo, el investigador intenta relacionar las características ideológicas de la fuente productora, o el país de producción con las variables observadas en los mensajes analizados. Este tipo de aplicación converge con los estudios que detentan un alcance correlacional, debido a que se asume la existencia de una relación entre las variables extramensaje con el contenido de los mensajes, premiando el silogismo “si el emisor/receptor tiene una característica A es de esperar que sus mensajes presenten los elementos X e Y; mientras que, si el emisor/receptor tiene una característica b, sus mensajes representaran los elementos W y Z” (Wimmer y Dominick, 1996, p.172).

### ***2.6.3 Comprobación del contenido de los medios con el mundo real***

En este campo se hace utiliza el método para analizar la coherencia entre la representación ofrecida por el medio y la situación que realmente existe, esto con el propósito de obtener datos de un aspecto concreto que permitan el contraste con descripciones oficiales y/o datos estadísticos perfilados en la vida real. Por lo general en esta vertiente se utiliza el análisis de contenido para

contrastar la cobertura del mensaje y la verdadera existencia del hecho u objeto en el escenario social.

#### ***2.6.4 Evaluación de los grupos sociales concretos***

Por lo general los investigadores de este campo pretenden analizar el grado de visibilidad y la imagen ofrecida por los medios respecto a ciertas minorías o grupos de especial interés. Se pretende documentar la evolución social en materia de representación mediática de dichos grupos y elucidar la presencia/ausencia de estereotipos que comenten las identidades sociales.

#### ***2.6.5 Construcción de puntos de partida para los estudios sobre efectos de los medios***

El análisis de contenido no permite concluir sobre efectos del mensaje en la respectiva audiencia. A pesar de las asociaciones visionadas entre el mensaje y los componentes de la casa productora estas no implican causalidad. Sin embargo, son el punto de partida para hipotetizar sobre los efectos de la exposición a ciertos contenidos. En esta vertiente, el investigador emplea el método para generar insumos que puedan ser utilizados con otras metodologías, de modo que se pueda evaluar el impacto de los mensajes analizados previamente en la audiencia.

### ***2.7 Pasos en el análisis de contenido***

Al igual que todo método de investigación, el análisis de contenido sigue unas fases con tareas diferenciadas. Aunque existan autores que las titulen con sinónimos o intercalen pasos dentro de las fases, se presentaran aquí los nueve grandes pasos en los cuales convergen Krippendorff (1990); Bardin (1986); Berelson (1992); Wimmer y Dominick (1996); López-

Noguero (2002); Neuendorf (2002; 2017); O.Perosanz (2006); Colle (2011); y Marín y Noboa, (2013).

### ***2.7.1 Formulación del tema de investigación***

Es necesario delimitar un objetivo concreto de estudio que evite al investigador el síndrome de “contar por contar” (Perosanz, 2006, p.198). Se debe especificar lo que se pretende analizar, esto implica salvaguardar la armonía entre el tema y las preguntas, el objetivo y la(s) hipótesis (si existiesen) formuladas en el trabajo. En este punto inicial se recomienda al investigador la ejecución de una revisión bibliográfica profunda que le permita diseminar los ejes temáticos, variables (manifiestas y latentes) y los vacíos por intervenir en aras de seleccionar su eje temático dentro del objeto de estudio.

### ***2.7.2 Conceptualización***

Una vez definido el eje temático del objeto de estudio y formulado la(s) pregunta(s) de investigación e hipótesis (de ser necesarias) el investigador debe formular una definición conceptual de cada variable, hecho que constituye una declaración de lo que se pretende medir. Las variables son aspectos de los mensajes que pueden adoptar diferentes valores y pueden existir de manera manifiesta (directa) y/o latente (inferencial) y referirse a los aspectos formales o de contenido.

Resulta pertinente que la fundamentación conceptual armonice con la pregunta problema y el eje temático definido, de modo que el investigador no mida todas las variables que puede contener el mensaje, sino que centre su mirada en las variables críticas, es decir aquellas con la preponderancia suficiente para desarrollar una correcta comprensión del fenómeno.

Esta etapa recomienda la investigación previa sobre el tema de interés en aras de: 1) recopilar evidencia empírica sobre las variables que rodean el objeto de estudio y sus efectos que pueden provocar los mensajes, 2) examinar información que proporcione una explicación sobre el origen y la configuración socio-temporal de los mensajes, 3) establecer predicciones previamente reportadas sobre los aspectos que rodean al ente productor y a los mensajes del producto, 4) disponer de un balance sobre las variables relevantes e inadvertidas.

### ***2.7.3 Operacionalización***

Esta fase implica el diseño del procedimiento que permita evaluar los conceptos o variables relevantes. Remite al proceso de selección de los datos a recoger y su respectiva unidad de análisis (partes del mensaje que se someterán a evaluación). Es necesario diferenciar la unidad de recogida de datos de la unidad de análisis; la primera responde al mensaje seleccionado para analizar mientras que la segunda está compuesta de los elementos que se someterán al proceso de cuantificación. En el caso de esta investigación, la unidad de recogida de datos serían los metrajes de cada animación seleccionada mientras que la unidad de análisis, los diferentes elementos que tipifican una conducta como machista o sexista.

El investigador debe apoyarse en la definición conceptual previamente estipulada para cada variable e idear un procedimiento de medida que posibilite el trabajo de analizar. Al entender la operacionalización como una “construcción concreta de técnicas de medida” (Perosanz, 2006, p.202) el codificador deberá: 1) crear el protocolo de categorías de análisis para cada código o variable relevante y 2) proponer el sistema de cuantificación de cada variable. Este proceso se conocerá como sistema categorial y deberá cumplir con:

- *Reciprocidad excluyente*: Esto implica que cada unidad de análisis pueda encasillarse en una sola categoría. Un mismo elemento no debe ser clasificado en categorías distintas.
- *Exhaustividad*: Toda unidad de análisis debe ser encasillada en alguna categoría elaborada en el sistema. La totalidad de los mensajes codificados deben ser contabilizados y posteriormente vinculados a una de las categorías, por lo cual se recomienda precisar con suficientes fundamentos la conceptualización de las variables
- *Nivel de medida de cada variable*: El sistema categorial debe ser capaz de atribuir números a las manifestaciones de la unidad de análisis y someter estos números a las técnicas estadísticas. El investigador deberá decidir el nivel de medida de las variables a cuantificar en la investigación (nominal, ordinal, de intervalo o de razón) ya que esto dependerá la posibilidad de cuantificar los datos.

#### **2.7.4 Elaboración del libro de códigos y ficha de análisis**

Luego de seleccionado las variables relevantes y elaborado el sistema de categorías específico para cada una de ellas, el investigador deberá elaborar el libro de códigos; en este se especifican como se evaluará cada criterio o variable. Wimmer y Dominick (1996) recomiendan que el libro de códigos describa con claridad y precisión los conceptos y procedimientos necesarios para identificar las variables y los aspectos del contenido a evaluar.

Por su parte, la ficha de análisis será la hoja de registro abreviada que contendrá las variables próximas a medir. Esta permitirá registrar los códigos numéricos que se obtengan del proceso de codificación. No existe un consenso entre el número de fichas de análisis por unidad de análisis existente, por lo cual queda a criterio del investigador trabajar de manera desagregada o utilizar una sola ficha para la totalidad de unidades de análisis.

### 2.7.5 Muestreo del contenido a analizar

Esta fase se relaciona con la selección del contenido que se someterá al análisis. En este punto es importante reconocer a la población como el conjunto de mensajes con susceptibilidad a ser estudiados, mientras que la muestra será el *corpus* que será tenido en cuenta. Esto requiere una definición operativa de la población relevante. La totalidad de los muestreos definidos en la convergencia del método se presentan a continuación:

**Tabla 19.**

*Tipos de muestreo en el análisis de contenido.*

<b>Muestreo probabilístico</b>	<b>Muestreo aleatorio simple:</b> La muestra de contenido se selecciona mediante el azar, de modo que cada elemento tenga la misma probabilidad de ser seleccionado
	<b>Muestreo aleatorio sistemático:</b> Se realiza la selección de cada unidad después de haber determinado al azar el punto de partida de la secuencia
	<b>Muestreo aleatorio estratificado:</b> Se reconocen subpoblaciones homogéneas a las cuales se les denomina estratos, de modo que el muestreo se lleva por separado dentro de cada estrato
	<b>Muestreo por conglomerados:</b> Se utilizan como unidades muestrales grupos de elementos que presentan límites naturales.
<b>Muestreo no probabilístico</b>	<b>Muestreo de conveniencia:</b> Se analizan aquellos contenidos disponibles por parte del investigador.
	<b>Muestreo por cuotas:</b> Se basa en criterios de selección no aleatorios. Se identifican criterios relevantes sobre las variables de estudio y a partir de allí se determinan el número dado de unidades en cada categoría
	<b>Muestreo estratégico:</b> Se establece una justificación diferente a la falta de recursos o disponibilidad del material para la selección de las unidades de análisis.

*Fuente:* Elaborado a partir de Perosanz (2006, p.217).

### 2.7.6 Entrenamiento del proceso de codificación y pilotaje

Antes de proceder al análisis definitivo, es necesario efectuar un proceso de adaptación previo. Con este el investigador calibrará o pondrá a punto el sistema de codificación construido. El entrenamiento es indiferente a la experiencia del codificador, esto implica la necesidad irrestricta de llevar a cabo este paso debido a que: 1) permitirá al investigador verificar la armonía entre la variable operacionalizada y su convergencia con el material, 2) propiciará una apropiación

de las definiciones circunscritas en el libro de códigos, 3) aplacará las posibles diferencias en los criterios de codificación.

### ***2.7.7 Codificación***

Esta es “la tarea de adscripción de la unidad de análisis dentro de la determinada categoría de una variable” (Perosanz, 2006, p.214) esto implica la dedicación del investigador de identificar los mensajes del corpus de acuerdo con las instrucciones de codificación redactadas en el libro de códigos. Se reafirma en este punto que el codificador no es un fanático de la animación, sino un investigador que pretende determinar la existencia de modificaciones en la representación femenina a partir de la presencia o ausencia de dos categorías. Por ello se pretenden encontrar marcadores que posibiliten un diagnóstico en cada producto analizado de acuerdo con los criterios marcados en el libro de códigos.

### ***2.7.8 Chequeo de la fiabilidad del proceso de codificación***

El investigador debe cerciorarse de que su análisis de contenido cuente con: 1) Adecuada definición y operacionalización de las variables, 2) adecuación de la fiabilidad intercodificadores. Si bien este trabajo solo posee un codificador, la literatura contempla con aceptación que se efectuó el proceso individualmente siempre que las variables estén conceptualizadas y operacionalizadas bajo criterios fiables como la saturación conceptual. En la misma línea, a pesar de no poder concertar el porcentaje de acuerdo con un segundo codificador, se apela a la profundidad y adaptación del *Checklist* construido para determinar la unidad de análisis.

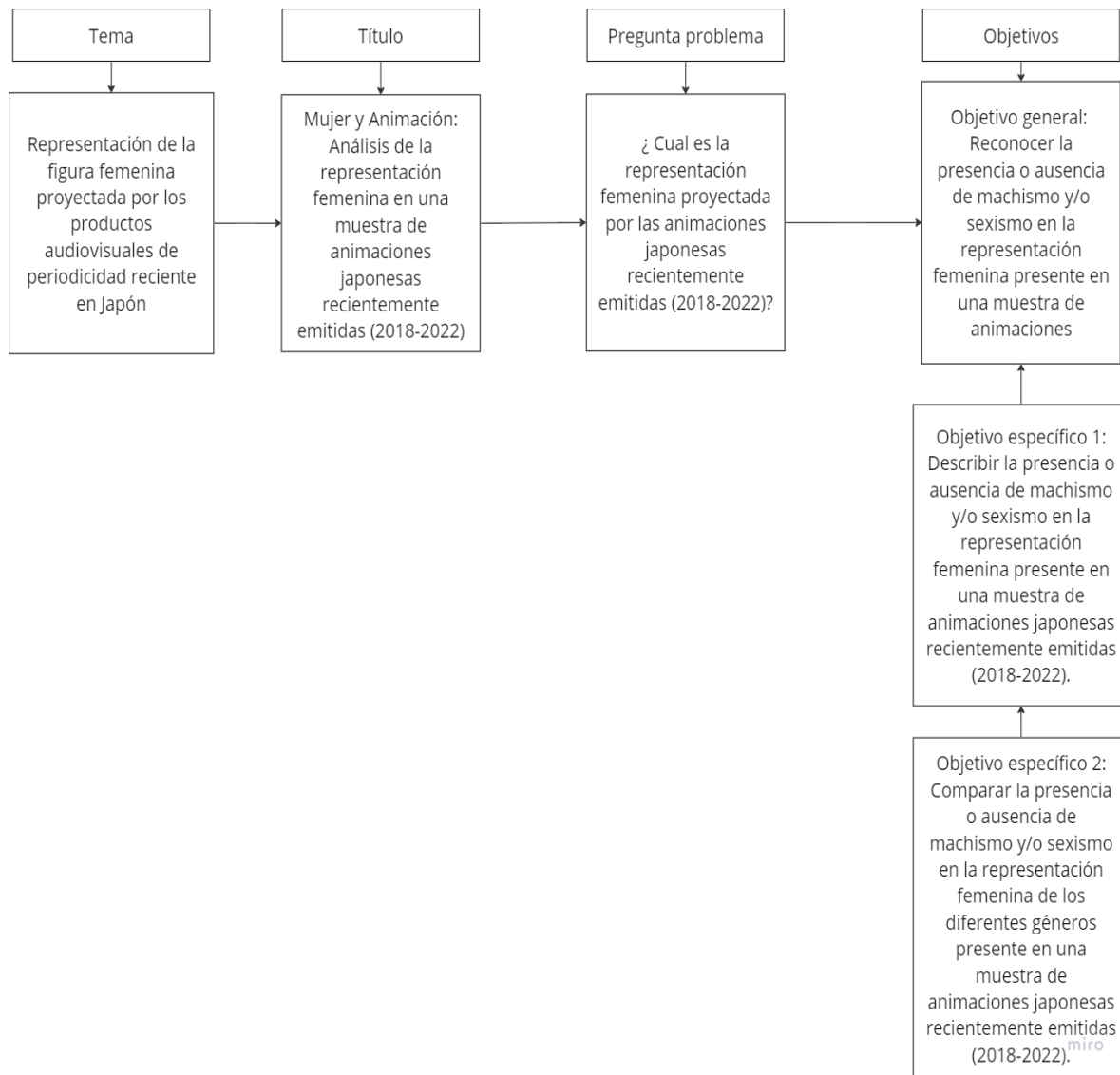
### ***2.7.9 Análisis de los datos y elaboración del reporte***

Una vez codificado todo el material de las muestras de contenido, se recogen las dichas y se transcriben las fichas a un fichero con soporte informático. Este archivo contendrá la matriz maestra de datos, lugar donde se almacenarán los códigos con sus respectivos valores numéricos que representan el contenido de los materiales audiovisuales analizados. Dependiendo el campo de aplicación en el que se situó el investigador deberá emplear la estadística univariada (frecuencias, porcentajes, estadísticos de tendencia central) o inferencial (pruebas de contraste).

## **2.8 Procedimiento**

### ***2.8.1 Formulación del tema de investigación del estudio***

Este trabajo se circunscribe dentro de los estudios de la comunicación, centrándose específicamente en la representación de la figura femenina en una muestra de animaciones recientemente emitidas durante el período 2018-2022. En ese sentido el eje temático es la configuración representacional que los animes están reproduciendo sobre la figura femenina y el objeto formal el machismo y sexismo. La revisión del título, el tema y la pregunta problema y los objetivos permite concluir la existencia del hilo conductor esperado para la investigación. El campo de aplicación en el cual se desenvuelve el método es la evaluación de grupos sociales concretos.

**Ilustración 55.***Diagrama de formulación del tema de investigación*

*Fuente:* Elaboración propia (2023)

### 2.8.2 Conceptualización del estudio

Las categorías contempladas por este estudio son: 1) el machismo y 2) el sexismo. Para su definición se procedió a una triangulación de los caracteres proyectados por las fuentes literarias que reprodujeron ambos patrones (Sarmiento, 1845; Blest-Gana, 1862; Isaacs, 1867; Larreta,

1908; d'Halmar, 1924; Güiraldes, 1926; Bello, 1935; Sábato, 1948; Paz, 1950 y Lewis, 1959) y los autores en materia conceptual como Cortada de Kohan et al. (1970); Lanz (1970); Giraldo (1972); Mirandé (1979); Ruiz (1981); Mosher y Anderson (1986); Casas et al. (1995); Glick y Fiske (1996;1997); Bonino (1996;2004;2005); Expósito et al. (1998; 2000); Kilanski y Rudman, (1998); Lameiras (2001; 2006; 2009) y Duque y Montoya, (2010).

Dentro de las consideraciones asumidas en este trabajo se contempló la distinción del micromachismo como un componente propio del machismo. Esto implica que su medición no será desagregada de la variable central. Coincidir en la asunción del carácter “micro” en una sociedad global de conocimiento que ha elaborado instrumentos de medición para medir el constructo y que continúa capacitando institucionalmente a la población en edad estudiantil sobre las violencias basadas en el género resulta contradictorio. La definición de cada categoría se puede elucidar a continuación:

### Tabla 20.

#### *Conceptualización de las categorías contempladas por el estudio*

<b>Categoría</b>	<b>Fuentes literarias</b>	<b>Fuentes teóricas</b>	<b>Definición de la categoría</b>
Machismo	(Sarmiento, 1845; Blest-Gana, 1862; Isaacs, 1867; Larreta, 1908; d'Halmar, 1924; Güiraldes, 1926; Bello, 1935; Sábato, 1948; Paz, 1950 y Lewis, 1959)	Cortada de Kohan et al. (1970); Lanz (1970); Giraldo (1972); Mirandé (1979); Ruiz (1981); Mosher y Anderson (1986); Casas et al. (1995); Bonino (1996;2004;2005)	Patrón cognitivo-comportamental caracterizado por la exacerbación de los caracteres físicos masculinos que sitúa en riesgo al portador y a las figuras femeninas de su entorno
Sexismo	(Paz, 1950 y Lewis, 1959)	Glick y Fiske (1996;1997); Expósito et al. (1998; 2000); Kilanski y Rudman, (1998); Lameiras (2001; 2006; 2009) y Duque y Montoya, (2010).	Patrón cognitivo-comportamental que legitima la discriminación manifiesta y/o latente hacia la figura femenina.

*Fuente:* Elaboración propia (2023)

### 2.8.3 Operacionalización del estudio

La unidad de recogida de datos de esta investigación son las interacciones discursivas suscitadas por las figuras femeninas en cada metraje, mientras que la unidad de análisis serán aquellas interacciones en las que se observe la incurrancia en las categorías de machismo y sexismo. Para dar sentido a esta fase se operacionalizaron las variables que harán parte de cada categoría.

A diferencia de las investigaciones que tradicionalmente operacionalizan variables desde la naturaleza unimodal de autores teóricos, este trabajo vinculó los estudios instrumentales que con anterioridad han operacionalizado las variables que componen al machismo y sexismo.

**Tabla 21.**

*Estudios instrumentales incorporados para operacionalizar la variable de machismo*

Categoría	Autor	VARIABLE	Definición operacional	Propuesta instrumental	Reactivos
Machismo	Cortada de Kohan et al. (1970)	Machismo tradicional	Expresión cultural del concepto tradicional del hombre	Escala M	<p>A los hijos varones hay que enseñarles que no deben llorar</p> <p>La mujer busca la protección del hombre</p> <p>Para el hombre es tan importante la educación física como la intelectual</p> <p>La peor ofensa para el hombre es que su mujer le sea infiel.</p> <p>En algunas circunstancias la mujer debe asumir el control del hogar.</p> <p>Es denigrante para los hombres realizar tareas domésticas</p> <p>Todos los temas de conversación pueden ser adecuados para el sexo femenino.</p> <p>El marido es el único que manda en el hogar.</p> <p>Actualmente se posibilita más la amistad entre hombres y mujeres.</p> <p>El hombre se hace a fuerza de golpes</p> <p>La participación en tareas comunes facilita la comprensión entre hombres y mujeres.</p> <p>Por lo general las mujeres son más sensibles que los hombres.</p> <p>Las minifaldas flan buenas en las mujeres de otros.</p> <p>La discriminación entre los sexos es contradictoria de la igualdad humana.</p> <p>La mujer no debe tener amigos que no sean los del marido.</p> <p>Las mujeres tienen el mismo derecho a ocupar cargos importantes que los hombres.</p>

Categoría	Autor	Variable	Definición operacional	Propuesta instrumental	Reactivos
Bustamante (1990)	Machismo tradicional	Actitudes de los individuos, cuyo grupo de leyes, normas y características socioculturales tienen como objetivo directa o indirectamente, producir, conservar y subsistir el sometimiento a la mujer en todos los niveles: social, procreativo, laboral y afectivo	Escala de actitudes hacia el Machismo	<p>En todas las circunstancias de la vida el hombre y la mujer son iguales.                      Las mujeres son más impulsivas que los hombres.                      En el hombre la infidelidad es perdonable.                      En toda circunstancia el hombre debe hacer valer su virilidad.                      La mujer soltera es tan libre como el hombre.                      En la relación de pareja el hombre debe tomar siempre la iniciativa.</p> <p style="text-align: center;"><b>Dimensión 1: Dominio masculino</b></p> <p>El hombre de nuestra sociedad es el que debe gobernar                      El ideal de toda mujer es casarse con un hombre que la proteja                      Una mujer no puede ser tan independiente como el hombre                      El marido puede oponerse a que su mujer desempeñe cualquier profesión u oficio                      Un verdadero hombre es el que sabe imponer autoridad en su familia                      Los varones deben saber cuidar a sus hermanas                      Las mujeres evitarían problemas en el hogar si le dieran                      Son muy importantes los grupos femeninos que buscan la liberación de la mujer                      La mujer se debe preocupar nada más de la casa y de sus hijos                      En nuestro país los esposos deben seguir siendo los jefes de la familia                      La mujer debe tener paciencia y aceptar todo lo que el marido haga                      Admiro a los hombres que saben imponer autoridad en el hogar                      La mujer no puede asistir sola a una fiesta a la que su pareja no puede asistir                      El esposo puede negarse a que la esposa siga estudiando                      El hombre debe estar más en la calle, la mujer más en su casa                      Una mujer siempre debe pedir permiso a su esposo o a su padre para salir a la calle</p> <p style="text-align: center;"><b>Dimensión 2: Superioridad masculina</b></p> <p>Los hombres son más fuertes que las mujeres                      Los hombres son más inteligentes que las mujeres                      Las mujeres siempre ha sido menos que el hombre                      El hombre debe tener más libertad que la mujer                      Debe existir la igualdad del hombre y la mujer                      Las mujeres saben menos que los hombres                      Pienso que el varón puede tener múltiples compromisos, pero las mujeres no                      Los hombres son los únicos elementos capaces de desarrollar una sociedad                      Pienso que los hombres ejercen mejor un cargo de autoridad que las mujeres                      Es común que en nuestro medio los hombres no tengan mucha consideración con la mujer                      El carácter del hombre está en más relación con cargos que sean responsabilidad.                      Es mejor en cuanto a niveles en el trabajo que la mujer no sobrepase al hombre                      Una mujer ideal es aquella dueña de casa preocupada de su marido y sus hijos</p>	

Categoría	Autor	Variable	Definición operacional	Propuesta instrumental	Reactivos
					<b><i>Dimensión 3: Dirección del hogar</i></b>
					La educación de los hijos es responsabilidad principalmente de la madre
					El marido siempre debe administrar la economía del hogar
					Es responsabilidad del esposo ser principal sustento económico de la madre
					La mujer debe conversar con el esposo lo referente al trabajo de la casa y la formación de los hijos
					La mujer debe conversar con el esposo lo referente al trabajo de la casa y la formación de los hijos
					Pienso que la educación y formación de los hijos le corresponde al padre o a la madre por igual
					Pienso que tanto el hombre como la mujer deben contribuir al sostenimiento económico del hogar
					El llevar a los niños al colegio es función más de la madre que del padre
					El varón debe ser educado en una forma diferente a la de las mujeres
					Se le debe decir a un niño que los hombres no deben llorar
					Los niños deben jugar con muñecas, cocinitas y ollitas
					<b><i>Dimensión 4: Socialización del rol sexual masculino y femenino</i></b>
					Las niñas deben jugar con aviones, soldados y carritos
					La hija mujer debe ser educada en forma muy diferente a la de los varones
					Los niños y las niñas no deben tener los mismos juegos
					A las niñas se les debe cultivar la ternura, la dulzura y la suavidad
					El padre debe ser más cariñoso con la hija que con el hijo
					Es deber de las hermanas atender a sus hermanos
					El hijo puede estudiar cosmetología, obstetricia, enfermería
					La hija puede estudiar Ingeniería de Minas, Ingeniería Mecánica, Soldadura
					Las niñas desde pequeñas deben aprender que su deber es servir a su padre
					La infidelidad es natural en los hombres, pero en las mujeres no
					<b><i>Dimensión 5: Control de la sexualidad</i></b>
					La mujer debe estar a favor de las relaciones sexuales antes del matrimonio
					Es muy importante que la mujer llegue virgen al matrimonio
					Los esposos no deben aprobar que las mujeres usen anticonceptivos sin su consentimiento
					Las mujeres deben separarse de sus esposos si estos tuvieran relaciones sexuales con otra mujer
					El esposo es el que debe decidir el número de hijos que se debe tener
					Solo los hombres deben tener información sobre métodos anticonceptivos
					La mujer debe tener relaciones sexuales con otra persona aparte de su pareja
					La mujer debe sentirse obligada a tener relaciones sexuales con el esposo, aunque no las desee

Categoría	Autor	Variable	Definición operacional	Propuesta instrumental	Reactivos
	Cuellar et al. (1995)	Machismo tradicional	Predisposición cultural a la dominancia exacerbada de la figura masculina sobre la femenina	Evaluación multifásica de conductos culturales	<p>Solo los hombres deben tener información sobre métodos anticonceptivos</p> <p>Las madres solteras son dignas de compasión</p> <p>Un hombre no debe casarse con una mujer que es más alta que él.</p> <p>La madre tiene la responsabilidad especial de proveer para sus hijos una educación religiosa apropiada.</p> <p>No se debe permitir a los niños jugar con muñecas, y otros juguetes de niñas.</p> <p>Los padres deben mantener un control más estricto sobre sus hijas que sobre sus hijos.</p> <p>Existen algunos empleos que una mujer simplemente no debería tener.</p> <p>Es más importante para una mujer aprender cómo cuidar la casa y la familia que obtener una educación universitaria.</p> <p>Una esposa nunca debería contradecir a su esposo en público.</p> <p>Los hombres son más inteligentes que las mujeres.</p> <p>No importa lo que diga la gente, a las mujeres realmente les gusta un hombre dominante.</p> <p>Es bueno que haya un poco de igualdad en el matrimonio, pero generalmente el padre debería tomar la decisión final en los asuntos familiares.</p> <p>La mayoría de las veces es mejor ser hombre que mujer.</p> <p>La mayoría de las mujeres sienten poco respeto por un hombre débil.</p> <p>Yo me sentiría más cómodo con un hombre jefe que con una mujer jefe.</p> <p>Para el hombre es importante ser fuerte.</p> <p>A las niñas no se les debería permitir jugar con juguetes de niños como soldados y pelotas de fútbol.</p> <p>Las esposas deben respetar la posición del hombre como la cabeza del hogar.</p> <p>El padre siempre sabe qué es lo mejor para la familia.</p>
	Bosch (2009)	Machismo moderno	Conductas sutiles y cotidianas que constituyen estrategias de control y microviolencias que atentan contra la autonomía personal de las mujeres y que suelen ser invisibles o, incluso, estar perfectamente legitimadas por el entorno social	Escala de micromachismos	<p><b>Micromachismos coercitivos</b></p> <p>Atemorizarla mediante el tono de voz, la mirada o los gestos</p> <p>Tomar decisiones importantes sin contar con ella</p> <p>Anular las decisiones que ella ha tomado</p> <p>No respetar sus opiniones o derechos</p> <p>Obtener lo que se quiere de ella por cansancio, “ganarle por agotamiento”</p> <p>Controlar su dinero o sus gastos</p> <p>Monopolizar el uso de espacios o elementos comunes (el sofá, el mando de la tele) impidiéndole a ella disfrutarlos</p> <p><b>Micromachismos encubiertos</b></p> <p>No respetar sus sentimientos</p> <p>Invadir su intimidad (leyendo sus mensajes, escuchando sus conversaciones telefónicas)</p> <p>No expresar los propios sentimientos, cerrarse emocionalmente de forma habitual</p> <p>Controlar sus horarios, sus citas o sus actividades</p> <p>Poner pegas a que salga o se relacione con su familia o amistades</p> <p>Poner en duda su fidelidad</p>

Categoría	Autor	Variable	Definición operacional	Propuesta instrumental	Reactivos
Torralba-Borrego y Garrido-Hernansaiz (2021)	Machismo moderno	Formas de imposición y abuso que se manifiestan a través de conductas, actitudes y/o comportamientos, que pueden considerarse como estrategias de control administradas en pequeñas dosis, propias del día a día, convirtiéndolos en algo poco visible pero más perjudicial	Escala de micromachismos (EMM)	<p>A través de insinuaciones o chantaje emocional, provocarle inseguridades o sentimientos de culpa</p> <p>Enfadarse o hacer comentarios bruscos o agresivos por sorpresa y sin que se sepa la razón</p> <p>Interrumpirla, no escucharla, no responderle o manipular sus palabras</p> <p>Considerar que es como una niña que necesita ser cuidada y protegida</p> <p>Poner excusas para justificarse (“Yo no quería”, “No me di cuenta”, “Ha sido culpa de mi trabajo”, ...)</p> <p>Engañarla, mentirle o no cumplir los acuerdos</p>	<p>Reactivos</p>
				<p><b>Micromachismo de crisis</b></p> <p>Amenazar con abandonar la relación o con iniciar una “aventura” con otra</p> <p>No valorar o no dar importancia a las tareas o actividades que ella realiza</p> <p>Dar lastima (“Sin ti no sé qué hacer”, “Si tú no estás me pasará algo malo”</p> <p><b>Micromachismos utilitarios</b></p> <p>Considerar que su papel fundamental en la vida es ser madre</p> <p>Desanimarla o impedirle que estudie o trabaje</p> <p>No asumir la responsabilidad o las tareas de la casa, del cuidado de los/as hijos/as</p> <p>Es comprensible que los hombres se sienten con las piernas separadas en el transporte público.</p> <p>Tiene sentido que las mujeres paguen menos en las discotecas</p> <p>Saber con quién habla tu pareja en su día a día es normal.</p> <p>Si tengo dudas sobre si la ropa me queda bien, un hombre me va a aconsejar mejor que una mujer.</p> <p>Tanto hombres como mujeres disponen de la misma habilidad para realizar las tareas domésticas (p.ej.: planchar, lavar...)</p> <p>Uno puede indicar qué ropa debería ponerse su pareja porque sabe qué es lo que mejor le sienta.</p> <p>No hace falta que le diga que le quiero a mi pareja, porque ya lo sabe.</p> <p>Es lógico preguntar a las mujeres de fútbol ya que ellas saben más del tema</p> <p>Hay que animar a las chicas solteras a encontrar un novio que las haga ser felices.</p> <p>Una mujer puede tener muchas experiencias que sean más gratificantes que tener hijos</p> <p>Está bien leer los mensajes y correos de tu pareja si dudas de su lealtad.</p> <p>Es una cuestión de estética que los pantalones y los abrigos de mujer tengan menos bolsillo</p> <p>Pasas a formar parte de la “friendzone” cuando la chica te rechaza porque solo quiere ser tu amiga// Pasas a ser un pagafantas cuando la chica te rechaza porque solo quiere ser tu amiga</p> <p>Las chicas deberían sentirse halagadas cuando reciben piropos.</p>	

Categoría	Autor	VARIABLE	Definición operacional	Propuesta instrumental	Reactivos
					<p>Al igual que las mujeres, los chicos pueden sentirse acobardados y llorar.</p> <p>Es adecuado que sea el hombre quien pague la comida/cena</p> <p>Es habitual que los hombres no sepan expresar sus emociones y pensamientos.</p> <p>Tiene lógica que los productos de belleza femeninos y masculinos (cremas, cuchillas, colonias, etc.) cuesten diferente, pues son productos distintos.</p> <p>Cuando un chico te insiste es porque en realidad le gustas.</p> <p>Es un buen hombre cuando ayuda en las tareas del hogar.</p> <p>En las relaciones sexuales, es más normal que el hombre termine y la mujer no, porque a ella le cuesta más.</p> <p>Tiene su lógica que los cambiadores de bebé estén en los aseos de señora</p> <p>Además de por belleza, depilarse es una cuestión de higiene.</p> <p>Estar pendiente de la última hora de conexión de tu pareja es lo apropiado</p> <p>Dejar pasar antes a la mujer en un sitio es un acto amable y gentil</p> <p>Es más seguro y cómodo para los dos, que sea ella quien tome la píldora o use otros métodos anticonceptivos</p> <p>Es comprensible que en un bar a él le pongan la cerveza y a ella el refresco</p> <p>Es comprensible que en un bar a él le pongan la cerveza y a ella el refresco.</p>

**Tabla 22.**

*Estudios instrumentales incorporados para operacionalizar la variable de sexismo*

Categoría	Autor	VARIABLE	Definición operacional	Propuesta instrumental	Reactivos
Sexismo	Glick y Fiske (1996;1997); Expósito et al. (1998; 2000);	Sexismo hostil y benevolente	Sexismo hostil: ideología que caracteriza a las mujeres como un grupo subordinado e inferior y legítima el control social que ejercen los hombres.	Sexismo benevolente: una ideología Inventario de sexismo ambivalente	<p><b>Sexismo Hostil</b></p> <p>Con el pretexto de pedir “igualdad”, muchas mujeres buscan privilegios especiales, tales como condiciones de trabajo que las favorezcan a ellas sobre los hombres</p> <p>La mayoría de las mujeres interpreta comentarios o conductas inocentes como sexistas, es decir, como expresiones de prejuicio o discriminación en contra de ellas</p> <p>Las mujeres se ofenden muy fácilmente</p> <p>En el fondo, las mujeres feministas pretenden que la mujer tenga más poder que el hombre</p> <p>La mayoría de las mujeres no aprecia completamente todo lo que los hombres hacen por ellas</p> <p>Las mujeres intentan ganar poder controlando a los hombres</p> <p>Las mujeres exageran los problemas que tienen en el trabajo</p> <p>Una vez que una mujer logra que un hombre se comprometa con ella, por lo general intenta controlarlo estrechamente</p>

Categoría	Auto r	Var iabl e	Definición operacional	Propue sta instru mental	Reactivos
					<p>Cuando las mujeres son vencidas por los hombres en una competencia justa, generalmente ellas se quejan de haber sido discriminadas.</p> <p>Existen muchas mujeres que, para burlarse de los hombres, primero se insinúan sexualmente a ellos y luego rechazan los avances de éstos.</p> <p>Las mujeres feministas están haciendo demandas completamente irracionales a los hombres</p> <p style="text-align: center;"><b><i>Sexismo benevolente</i></b></p> <p>Aun cuando un hombre logre muchas cosas en su vida, nunca podrá sentirse verdaderamente completo a menos que tenga el amor de una mujer</p> <p>En caso de una catástrofe, las mujeres deben ser rescatadas antes que los hombres</p> <p>Las personas no pueden ser verdaderamente felices en sus vidas a menos que tengan pareja del otro sexo</p> <p>Muchas mujeres se caracterizan por una pureza que pocos hombres poseen</p> <p>Las mujeres deben ser queridas y protegidas por los hombres</p> <p>Todo hombre debe tener una mujer a quien amar</p> <p>El hombre está incompleto sin la mujer</p> <p>Una buena mujer debería ser puesta en un pedestal por su hombre</p> <p>Las mujeres, en comparación con los hombres, tienden a tener una mayor sensibilidad moral</p> <p>Los hombres deberían estar dispuestos a sacrificar su propio bienestar con el fin de proveer seguridad económica a las mujeres. (B)</p> <p>Las mujeres, en comparación con los hombres, tienden a tener un sentido más refinado de la cultura y el buen gusto</p>

*Fuente:* Elaboración propia (2023)

Con esta revisión operacional empleada por autores en sus instrumentos de parametrización del constructo machista y sexista se cumple con el principio de reciprocidad y exhaustividad, esto debido a que la operacionalización de este trabajo cumple con visionar todos los campos y elementos que puede tomar la unidad de análisis. En la misma línea se cumple con la saturación conceptual, dado que las categorías se operacionalizan hilvanando un consenso con las fuentes teóricas. El sistema categorial queda conformado de la siguiente manera.

**Ilustración 56.***Sistema categorial construido*

Categorías	Definición operacional	Variables	Escenarios potenciales de la unidad de análisis
Machismo	Predisposición cultural focalizada a promover, conservar y defender las estrategias de control multidimensionalmente riesgosas sobre la figura femenina	Machismo tradicional: Patrón ideológico caracterizado por el sobredimensionamiento de los caracteres físicos y exacerbación del control vital masculino sobre el femenino	Machismo tradicional: Familia, Instituciones educativas, relaciones de pareja, espacios públicos
		Machismo Moderno: Predisposición estratégica que dirige hacia la figura femenina la emisión de actos violentos administrados gradualmente bajo el propósito de desestabilizar la satisfacción y desarrollo vital.	Machismo Moderno: Familia; relaciones de pareja; espacios de índole privada y con carga íntima.
Sexismo	Patrón ideológico-comportamental que subordina a la figura femenina legitimando el control social masculino	Sexismo Hostil: Construcción ideológica que defiende y promueve estrategias comportamentales para subordinar e infravalorar a la figura femenina.	Sexismo Hostil: Familia, relaciones de pareja, instituciones educativas, espacio público.
		Sexismo Benevolente: Predisposición que reduce la potencialidad de la figura femenina a una existencia limitada en ideales familiares y conservadores de extrema protección.	Sexismo Benevolente: Escenarios familiares; espacios públicos.

*Fuente:* Elaboración propia (2023)

#### **2.8.4 Elaboración del libro de códigos y ficha de análisis**

En autonomía que goza el artífice de este trabajo se decidió trabajar con una sola ficha de contenido para las unidades de análisis. El libro de códigos y la ficha de contenido aquí elaboradas siguieron los principios contemplados por Wimmer y Dominick (1996); Neuendorf (2002; 2017) y Perosanz (2006), autores que proyectaron con mayor interés estrategias en este paso metodológico. Es meritorio precisar que la revisión a los trabajos que instrumentalmente operacionalizaron las variables también fue un apoyo en esta construcción del libro de códigos, esto debido a que los reactivos construidos por los autores orientaron la construcción identitaria de las características que conforman a la unidad de análisis (patrones machistas y sexistas). El sistema de codificación siguió valores cuantitativos de carácter ordinal.

Tabla 23.

*Libro de códigos*


---

**Libro de Códigos para analizar la representación femenina en las animaciones japonesas recientemente emitidas (2018-2022)**

**I. Datos de Identificación del anime**

1. **N° anime:** Cada anime recibirá un código numérico determinado. De la misma manera, los episodios visionados llevarán el código asignado al anime seguido del numeral y el capítulo.
  2. **Demografía del anime:** Es la línea de demarcación específica hacia la cual se proyecta el producto animado. Se codificará utilizando el siguiente código
    - 1= Shōnen
    - 2= Seinen
    - 3= Shōjo
    - 4= Kodomo
  3. **Medio de transmisión:** Es la cadena en la que se transmitió el anime. Se codificará utilizando el siguiente código
    - 1= Crunchyroll
    - 2= Prime Video
    - 3= Funimation
    - 4= Netflix
    - 5= Disney Plus
  4. **Estudio de Animación:** Se anota el estudio que produjo la animación.
  5. **Sexo del escritor:** Se refiere a la naturaleza biológica inervada al autor de la obra que posteriormente se animó. Se codificará utilizando el siguiente código.
    - 1= Masculino
    - 2= Femenino
  6. **Sexo del director:** Se refiere a la naturaleza biológica inervada al director del anime. Se codificará utilizando el siguiente código.
    - 1= Masculino
    - 2= Femenino
  7. **Episodios:** Se anotan el total de metrajes que componen el anime.
  8. **Año:** Se refiere al año en el cual fue emitido el anime se codificará utilizando el siguiente código
    - 1= 2018
    - 2= 2019
    - 3= 2020
    - 4= 2021
    - 5= 2022
  9. **Día de la semana:** Se refiere al día de emisión del anime analizado. Se codificará de la siguiente manera
    - 1= lunes
    - 2= martes
    - 3= miércoles
    - 4= jueves
    - 5= viernes
    - 6= sábado
    - 7= domingo
  10. **Duración del anime (en minutos):** Se anota el promedio, en minutos de cada anime.
- 

**II. Caracterización básica de los personajes**

1. **Número total de personajes:** Se anotan los individuos observados durante la longevidad del anime. No se reportarán como personajes aquellos individuos que carecen de códigos verbales e interacción durante la obra
  2. **Número total de personajes femeninos:** Se anotan los individuos con orientación sexual femenina visionados durante la longevidad de la obra.
  3. **Naturaleza de los personajes femeninos:** Hace referencia al rol del personaje visionado en la longevidad del anime. Se codificará usando el siguiente código
-

---

1= Protagonista

2= Deuteragonista

3= Secundario

4= Recurrente

4. **Ocupación:** Se anota el área de desempeño y la frecuencia en la cual se desenvuelven los personajes femeninos visionados.
  5. **Frecuencia de personajes femeninos en pantalla (En promedio):** Refiere a la media de minutos que disponen los personajes femeninos en toda la animación
  6. **Salidas femeninas del aire.** Se anotan el total de ocasiones en las que los personajes femeninos salieron del aire.
  7. **Escenarios femeninos de mayor interacción (Promedio):** Refiere el número promedio de escenarios donde los personajes femeninos interactúan comúnmente.
  8. **Escenarios femeninos de menor interacción (Promedio):** Refiere el número promedio de escenarios donde los personajes femeninos interactúan recesivamente.
  9. **Episodio con mayor frecuencia de personajes femeninos en pantalla:** Se anota el episodio u episodios en el cual mayormente frecuentaron personajes femeninos.
  10. **Episodio con menor frecuencia de personajes femeninos en pantalla:** Se anota el episodio u episodios en el cual menormente frecuentaron personajes femeninos
- 

### III. Caracterización Básica de los actos visionados

1. **Número total de actos machistas:** Se reporta el total de actos machistas emitidos por los personajes visionados
  2. **Número total de actos machistas femeninos:** Se reporta el total de actos machistas emitidos por personajes femeninos
  3. **Número total de actos sexistas:** Se reporta el total de actos sexistas emitidos por los personajes visionados
  4. **Número total de actos sexistas femeninos:** Se reporta el total de actos sexistas emitidos por personajes femeninos
  5. **Número total de actos misóginos:** Se reporta el total de actos misóginos emitidos por los personajes visionados
  6. **Número total de actos sexistas femeninos:** Se reporta el total de actos misóginos emitidos por personajes femeninos
  7. **Número de actos machistas femeninos (Promedio):** Se reporta la media de actos machistas femeninos
  8. **Número de actos sexistas femeninos (Promedio):** Se reporta la media de actos sexistas femeninos
  9. **Número de actos misóginos femeninos (Promedio):** Se reporta la media de actos misóginos femeninos.
  10. **Episodio con mayor número de actos machistas femeninos:** Se anota el episodio u episodios en el cual mayormente se presentaron actos machistas emitidos por personajes femeninos
  11. **Episodio con mayor número de actos sexistas femeninos:** Se anota el episodio u episodios en el cual mayormente se presentaron actos sexistas emitidos por personajes femeninos
  12. **Episodio con mayor número de actos misóginos femeninos** Se anota el episodio u episodios en el cual mayormente se presentaron actos misóginos femeninos.
- 

### IV. Caracterización profunda de los actos machistas

1. **Tipo de machismo:** Refiere la naturaleza específica del acto machista. Se codificará empleando el siguiente código:
    - a) **Utilitario:** Refiere aquellos casos en las que el personaje evade sus responsabilidades y sobrecarga a su víctima acrecentando su calidad de vida y decrementando la de su homólogo. **Este tipo de acto machista será codificado con la opción 1.**
    - b) **Encubierto:** Refiere aquellos casos en los que el oculta su objetivo de dominio. Algunas de estas maniobras son tan sutiles que pasan especialmente desapercibidas. El victimario comúnmente suprime pensamiento y la acción eficaz de la víctima, llevándola en la dirección elegida y aprovechando su dependencia afectiva y su pensamiento "confiado" **Este tipo de acto machista será codificado con la opción 2.**
    - c) **Coercitivo:** Refiere aquellos casos en los que el personaje usa la fuerza moral, psíquica, económica o de su personalidad, para intentar doblegar a sus víctimas y convencerlas de que la razón no está de su parte. **Este tipo de acto machista será codificado con la opción 3.**
    - d) **Crisis:** Refiere aquellos casos en los que el personaje pretende restablecer el reparto previo mantener la desigualdad cuando aumenta el poder personal de la víctima por cambios en su vida o por la pérdida
-

---

de poder del por razones físicas o laborales. **Este tipo de acto machista será codificado con la opción 4.**

2. **Tipo de machismo Utilitario visionado: Refiere** el fenotipo del machismo utilitario observado en la animación. Se codificará mediante el siguiente código:
    - a) **Irresponsabilidad domestica:** Refiere la conducta a través de la cual el personaje en el ejercicio de sus facultades abandona sus responsabilidades adquiridas en el área de interacción sobrecargando a su homologo. Se codificará mediante el siguiente código  
**1= Sí**  
**0= No**
    - b) **No implicación:** Refiere la conducta a través de la cual el personaje en el ejercicio de sus facultades mentales decide prescindir de implicarse en las responsabilidades que por obligación posee en el área de interacción sobrecargando a su homologo. Se codificará mediante el siguiente código  
**1= Sí**  
**0= No**
    - c) **Pseudoimplicación:** Refiere la conducta a través de la cual el personaje en el ejercicio de sus facultades mentales proyecta a su homólogo una conducta de implicación en las responsabilidades adquiridas en el área de interacción que finalmente no cumple. Se codificará mediante el siguiente código  
**1= Sí**  
**0= No**
    - d) **Implicación Ventajosa:** Refiere la conducta a través de la cual el personaje en el ejercicio de sus facultades mentales se vincula a ciertas responsabilidades adquiridas en el área de interacción debido a que implican una ventaja frente a su homólogo. Se codificará mediante el siguiente código  
**1= Sí**  
**0= No**
    - e) **Negación de la reciprocidad:** Refiere la conducta a través de la cual el personaje en el ejercicio de sus facultades mentales suprime la reciprocidad que debería tener con su homólogo en el área de interacción. Se codificará mediante el siguiente código  
**1= Sí**  
**0= No**
    - f) **Aprovechamiento y abuso de las capacidades “femeninas de servicio”:** Refiere la conducta a través de la cual el personaje en el ejercicio de sus facultades mentales se beneficia de las capacidades “femeninas” inoculadas sobre su homologo. Se codificará mediante el siguiente código  
**1= Sí**  
**0= No**
    - g) **Naturalización y aprovechamiento del rol de cuidadora:** Refiere la conducta a través de la cual el personaje en el ejercicio de sus facultades mentales normaliza y reproduce el ideario femenino de cuidadora a su homologo. Se codificará mediante el siguiente código  
**1= Sí**  
**0= No**
  3. **Tipo de machismo Encubierto visionado:** Refiere el fenotipo del machismo Encubierto observado en la animación. Se codificará mediante el siguiente código:
    - a) **Desautorización:** Refiere la conducta a través de la cual el personaje en el ejercicio de sus facultades mentales desestima las opiniones y argumentos esgrimidos por su homologo. Se codificará mediante el siguiente código  
**1= Sí**  
**0= No**
    - b) **Descalificación-desvalorización:** Refiere la conducta a través de la cual el personaje en el ejercicio de sus facultades mentales minusvalora parcial o totalmente las opiniones y/o argumentos esgrimidos por su homologo. Se codificará mediante el siguiente código  
**1= Sí**  
**0= No**
    - c) **Negación de lo positivo:** Refiere la conducta a través de la cual el personaje en el ejercicio de sus facultades mentales prescinde de reconocer los hitos de su homologo. Se codificará mediante el siguiente código  
**1= Sí**  
**0= No**
-

- 
- d) **Inclusión invasiva de terceros:** Refiere la conducta a través de la cual el personaje en el ejercicio de sus facultades mentales incluye en las situaciones visionadas terceros que abaraten el posicionamiento de su homólogo. Se codificará mediante el siguiente código  
1= Sí  
0= No
- e) **Impericia y olvidos selectivos:** Refiere la conducta a través de la cual el personaje en el ejercicio de sus facultades mentales acusa ineptitud forzada en las responsabilidades adquiridas y olvida agradecer. Se codificará mediante el siguiente código  
1= Sí  
0= No
- f) **Minusvaloración de los propios errores:** Refiere la conducta a través de la cual el personaje en el ejercicio de sus facultades mentales infravalora el impacto de los errores cometidos por sí mismo. Se codificará mediante el siguiente código  
1= Sí  
0= No
- g) **Comparación ventajosa:** Refiere la conducta a través de la cual el personaje en el ejercicio de sus facultades mentales compara los hitos alcanzados frente a los de su homólogo en contextos desiguales. Se codificará mediante el siguiente código  
1= Sí  
0= No
4. **Tipo de machismo Coercitivo visionado:** Refiere el fenotipo del machismo Encubierto observado en la animación. Se codificará mediante el siguiente código:
- a) **Control del dinero:** Refiere la conducta a través de la cual el personaje en el ejercicio de sus facultades mentales vigila, inspecciona e interviene sobre las finanzas de su homólogo. Se codificará mediante el siguiente código  
1= Sí  
0= No
- b) **Apelación a la “superioridad” de la lógica varonil:** Refiere la conducta a través de la cual el personaje en el ejercicio de sus facultades mentales invoca el axioma de eficacia y predominio integral debido a las características sobresalientes de su sexo para desestimar y/o suprimir la opinión y/o argumentos de su homólogo. Se codificará mediante el siguiente código  
1= Sí  
0= No
- c) **Coacciones a la comunicación:** Refiere la conducta a través de la cual el personaje en el ejercicio de sus facultades mentales suprime, condiciona y/o limita el proceso comunicativo que emplea frente a su homólogo. Se codificará mediante el siguiente código  
1= Sí  
0= No
- d) **Uso expansivo del espacio o tiempo:** Refiere la conducta a través de la cual el personaje en el ejercicio de sus facultades mentales extralimita y/o monopoliza el uso de elementos compartidos por su homólogo. Se codificará mediante el siguiente código  
1= Sí  
0= No
- e) **Toma repentina del mando:** Refiere la conducta a través de la cual el personaje en el ejercicio de sus facultades mentales emite disruptivamente el control sobre un área que previamente lideraba su homólogo. Se codificará mediante el siguiente código  
1= Sí  
0= No
5. **Tipo de machismo de Crisis visionado:** Refiere el fenotipo del machismo de Crisis observado en la animación. Se codificará mediante el siguiente código:
- a) **Desconexión:** Refiere la conducta a través de la cual el personaje en el ejercicio de sus facultades mentales amenaza con abandonar a su homólogo. Se codificará mediante el siguiente código  
1= Sí  
0= No
- b) **Distanciamiento:** Refiere la conducta a través de la cual el personaje en el ejercicio de sus facultades mentales amenaza con solicitar un espacio a su homólogo. Se codificará mediante el siguiente código
-

---

1= Sí

0= No

- c) **Lástima:** Refiere la conducta a través de la cual el personaje en el ejercicio de sus facultades mentales proyecta la incapacidad de vivir sin la compañía de la otra persona. Se codificará mediante el siguiente código

1= Sí

0= No

---

**V. Participantes en el acto machista:** Refiere el número de sujetos implicados en la conducta examinada. Se codificará mediante el siguiente código

1. **Un agresor- Una Víctima (1 Vs 1):** Refiere la interacción en la cual el acto emitido lo dirige un personaje hacia otro. Se codificará mediante el siguiente código

1= Sí

0= No

2. **Varios agresores- Una Víctima (X>2 Vs 1):** Refiere la interacción en el cual el acto emitido lo dirigen varios personajes hacia uno solo de sus homólogos. Se codificará mediante el siguiente código

1= Sí

0= No

3. **Varios Agresores- Varias Víctimas (X>2 Vs X>2):** Refiere la interacción en el cual el acto emitido lo dirigen varios personajes hacia varios de sus homólogos. Se codificará mediante el siguiente código.

1= Sí

0= No

4. **Sin delimitación clara:** Refiere la interacción en la cual los papeles de agresor y víctima son arbitrarios debido a la dificultad de delimitar quien o quienes son los agresores y quien o quienes las víctimas. Se codificará mediante el siguiente código

1= Sí

0= No

---

**VI. Distancia temporal del acto machista (Mustonen y Pulkkinen, 1997):** Refiere el contexto histórico en el cual se produce la conducta examinada. Se codificará mediante el siguiente código:

1. = Moderna (Años 90 y posterior)
2. = Pasado cercano (1950-1989)
3. = Historia contemporánea (1900-1949)
4. = Siglo XIX y anteriores
5. = Futuro

---

**VII. Grado de ficción del acto machista (Potter, 1997):** Refiere la cercanía de la conducta visionada a la cotidianidad o a la fantasía. Se codificará mediante el siguiente código:

1. = **Ficción no realista:** En el suceso están implicados personajes de fantasía o caricaturizados que imposibilitan la reproducción del evento en la vida real
2. = **Ficción realista:** Parecen hechos reales, se basan en hechos reales o describen sucesos que podrían acontecer en la realidad.

**VIII. Duración del acto machista:** Se anotará en minutos y segundos la duración del acto visionado.

**IX. Claridad del acto machista:** Refiere el detalle y la minuciosidad con la cual el acto representa el fenotipo fidedigno del constructo: Se codificará mediante el siguiente código:

1. = **Representación escasa y poco clara:** El acto examinado no es representado con suficientes detalles
2. = **Representación Moderada:** El acto examinado presenta caracteres aceptables propios de constructo
3. = **Representación Minuciosa:** El acto examinado presenta caracteres detallados y minuciosos propios del constructo.

---

**X. Consecuencias del acto machista:** Refiere los efectos inmediatos en el sujeto víctima del acto: Se codificará de mediante el siguiente código:

1. = No hay daño o lesiones
  2. = Daños leves
  3. = Hay daños físicos (Autolesiones infligidas por la víctima luego del acto/ magulladuras propiciadas por el victimario)
  4. Hay daños psicológicos (Autoestima/ autoconcepto)
  5. Hay daños emocionales (Estabilidad emocional)
-

---

**XI. Remordimiento del agresor:** Refiere el grado de arrepentimiento visionado por el victimario. Se codificará mediante el siguiente código:

1. = Remordimiento
2. = Indiferencia
3. = Felicidad

---

**XII. Representación del sufrimiento de la víctima:** Refiere si se acentúa o ignora el sufrimiento de la víctima: Se codificará mediante el siguiente código:

1. = **No hay sufrimiento que pueda representarse** (no se puede codificar)
2. = **Se enfatiza poco (se ignora) el sufrimiento.** Sólo se muestra el acto de violencia, no se «enseñan» las consecuencias en la víctima (aparentemente, no sufre por la acción)
3. = **Se enfatiza moderadamente el sufrimiento.** La víctima se «recupera» fácil y rápida mente del daño ocasionado por la acción violenta
4. = **Se enfatiza mucho el sufrimiento.** La víctima da muestras de sufrimiento físico (una muerte dolorosa, quejidos, etc.) y/o psicológico (queda traumatizada, sufre un ataque de ansiedad, un desajuste emocional, etc.)

**XIII. Escenario del acto machista:** Se digita el espacio en el cual aconteció el suceso.

**XIV. Caracterización profunda de los actos sexistas**

1. **Tipo de sexismo:** Refiere la naturaleza específica del acto Sexista. Se codificará empleando el siguiente código:
  - a) **Sexismo Hostil:** Refiere el tratamiento o representación desigual entre personajes debido a las evaluaciones negativas atribuidas a su sexo. **Este tipo de acto machista será codificado con la opción 1.**
  - b) **Sexismo Benevolente:** Refiere el tratamiento o representación desigual entre personajes debido a la proyecciones e idealizaciones de entre ambos sexos. **Este tipo de acto machista será codificado con la opción 2.**

**XV. Caracterización del sexismo hostil visionado:** Refiere el fenotipo de sexismo hostil observado en la animación se codificará mediante los siguientes códigos:

- a) **Subordinación:** Refiere el acto de clasificar y someter a un evento de valencia negativa que un personaje realiza a su homologo. Se codificará mediante el siguiente código
  - 1= Sí
  - 0= No
- b) **Control social:** Refiere el acto mediante el cual el personaje interviene, fiscaliza y lidera las opiniones y situaciones que acontecen en la realidad proyectada audiovisualmente sin espacio para sus homólogos. Se codificará mediante el siguiente código
  - 1= Sí
  - 0= No
- c) **Atribución integral negativa:** Refiere el acto mediante el cual el personaje reproduce directa (público) o indirecta (Conducta privada) idearios de valencia negativa con referencia a la función y propósito vital de su homólogo en la sociedad. Se codificará mediante el siguiente código
  - 1= Sí
  - 0= No
- d) **Tono emocional negativo:** Refiere la intensidad emocional que el personaje distribuye hacia su homologo. Dependiendo la naturaleza del acto y sus reiteraciones en la franquicia analizada se codificará mediante el siguiente código
  1. = **Tono emocional momentáneo:** La intensidad se transmite en menos de cinco minutos del metraje animado y no vuelve a visionarse una intensidad emocional similar
  2. = **Tono emocional recurrente:** La intensidad se transmite en dos episodios de manera prolongada.
  3. = **Tono emocional continuo:** La intensidad se transmite en más de dos episodios de manera prolongada

**XVI. Caracterización del sexismo Benevolente visionado:** Refiere el fenotipo de sexismo Benevolente observado en la animación se codificará mediante los siguientes códigos:

- a) **Subordinación protectora:** Refiere el acto de clasificar y distribuir que el personaje realiza sobre su homologo bajo el propósito de “protegerle”. se codificará mediante el siguiente código
    - 1= Sí
    - 0= No
  - b) **Control social Normalizado:** Refiere el acto mediante el cual el personaje regulariza la distribución desigual de agenda social en contra de su homologo. Se codificará mediante el siguiente código.
    - 1= Sí
-

---

0= No

c) **Atribución integral preventiva:** Refiere el acto mediante el cual el personaje reproduce directa (público) o indirecta (Conducta privada) idearios protectores con referencia a la función y propósito vital de su homólogo en la sociedad. Se codificará mediante el siguiente código

1= Sí

0= No

d) **Tono emocional pseudopositivo:** Refiere la intensidad emocional focalizada que el personaje distribuye a desequilibrar a su homólogo bajo la premisa del cuidado y satisfacción vital.

1. **Tono emocional momentáneo:** La intensidad se transmite en menos de cinco minutos del metraje animado y no vuelve a visionarse una intensidad emocional similar

2. = **Tono emocional recurrente:** La intensidad se transmite en dos episodios de manera prolongada.

3. = **Tono emocional continuo:** La intensidad se transmite en más de dos episodios de manera prolongada

**XVII. Participantes en el acto sexista: Refiere el número de sujetos implicados en la conducta examinada. Se codificará mediante el siguiente código**

1. Un agresor- Una Víctima (1 Vs 1): Refiere la interacción en la cual el acto emitido lo dirige un personaje hacia otro. Se codificará mediante el siguiente código

1= Sí

0= No

2. **Varios agresores- Una Víctima (X>2 Vs 1):** Refiere la interacción en el cual el acto emitido lo dirigen varios personajes hacia uno solo de sus homólogos. Se codificará mediante el siguiente código

1= Sí

0= No

3. **Varios Agresores- Varias Víctimas (X>2 Vs X>2):** Refiere la interacción en el cual el acto emitido lo dirigen varios personajes hacia varios de sus homólogos. Se codificará mediante el siguiente código.

1= Sí

0= No

4. **Sin delimitación clara:** Refiere la interacción en la cual los papeles de agresor y víctima son arbitrarios debido a la dificultad de delimitar quien o quienes son los agresores y quien o quienes las víctimas. Se codificará mediante el siguiente código

1= Sí

0= No

**XVIII. Distancia temporal del acto sexista (Mustonen y Pulkkinen, 1997): Refiere el contexto histórico en el cual se produce la conducta examinada. Se codificará mediante el siguiente código:**

1. = Moderna (Años 90 y posterior)

2. = Pasado cercano (1950-1989)

3. = Historia contemporánea (1900-1949)

4. = Siglo XIX y anteriores

5. = Futuro

**XIX. Grado de ficción del acto sexista (Potter, 1997): Refiere la cercanía de la conducta visionada a la cotidianidad o a la fantasía. Se codificará mediante el siguiente código:**

1. = **Ficción no realista:** En el suceso están implicados personajes de fantasía o caricaturizados que imposibilitan la reproducción del evento en la vida real

2. = **Ficción realista:** Parecen hechos reales, se basan en hechos reales o describen sucesos que podrían acontecer en la realidad.

**XX. Duración del acto sexista: Se anotará en minutos y segundos la duración del acto visionado.**

**XXI. Claridad del acto sexista: Refiere el detalle y la minuciosidad con la cual el acto representa el fenotipo fidedigno del constructo: Se codificará mediante el siguiente código:**

1. = **Representación escasa y poco clara:** El acto examinado no es representado con suficientes detalles

2. = **Representación Moderada:** El acto examinado presenta caracteres aceptables propios de constructo

3. = **Representación Minuciosa:** El acto examinado presenta caracteres detallados y minuciosos propios del constructo.

**XXII. Consecuencias del acto sexista: Refiere los efectos inmediatos en el sujeto víctima del acto: Se codificará de mediante el siguiente código:**

1. = No hay daño o lesiones

2. = Daños leves

---

- 
3. = Hay daños físicos (Autolesiones infligidas por la víctima luego del acto/ magulladuras propiciadas por el victimario)
  4. Hay daños psicológicos (Autoestima/ autoconcepto)
  5. Hay daños emocionales (Estabilidad emocional)
- 

**XXIII. Remordimiento del agresor: Refiere el grado de arrepentimiento visionado por el victimario. Se codificará mediante el siguiente código:**

1. = Remordimiento
  2. = Indiferencia
  3. = Felicidad
- 

**XXIV. Representación del sufrimiento de la víctima: Refiere si se acentúa o ignora el sufrimiento de la víctima: Se codificará mediante el siguiente código:**

1. = **No hay sufrimiento que pueda representarse** (no se puede codificar)
  2. = **Se enfatiza poco (se ignora) el sufrimiento.** Sólo se muestra el acto de violencia, no se «enseñan» las consecuencias en la víctima (aparentemente, no sufre por la acción)
  3. = **Se enfatiza moderadamente el sufrimiento.** La víctima se «recupera» fácil y rápida mente del daño ocasionado por la acción violenta
  4. = **Se enfatiza mucho el sufrimiento.** La víctima da muestras de sufrimiento físico (una muerte dolorosa, quejidos, etc.) y/o psicológico (queda traumatizada, sufre un ataque de ansiedad, un desajuste emocional, etc.)
- 

**XXV. Escenario del acto sexista: Se digita el espacio en el cual aconteció el suceso.**

---

*Fuente:* Elaboración propia (2023)

**Tabla 24.**

*Ficha de contenido.*

---

<b>Plantilla de Codificación para evaluar la representación de la figura femenina en las animaciones japonesas recientemente emitidas (2018-2022)</b>	
	<b>I. Datos de Identificación del anime</b>
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. N° anime:</li> <li>2. Demografía del anime</li> <li>3. Medio de transmisión</li> <li>4. Estudio de Animación</li> <li>5. Escritor</li> <li>6. Director</li> <li>7. Episodios:</li> <li>8. Año de emisión</li> <li>9. Día de la semana de emisión</li> <li>10. Duración del anime (promedio)</li> </ol>
	<b>II. Caracterización Básica de los personajes</b>
<b>N° Codificación asignado al anime</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Número total de personajes</li> <li>2. Número total de personajes femeninos</li> <li>3. Naturaleza de los personajes femeninos</li> <li>4. Ocupación de los personajes femeninos</li> <li>5. Frecuencia de personajes femeninos en pantalla (En promedio)</li> <li>6. Salidas femeninas del aire</li> <li>7. Escenarios femeninos de mayor interacción</li> <li>8. Escenarios femeninos de menor interacción</li> </ol>
	<b>III. Caracterización Básica de los actos visionados</b>
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Número total de actos machistas</li> <li>2. Número total de actos machistas femeninos</li> </ol>

---

---

	3.	Número total de actos sexistas	
	4.	Número total de actos sexistas femeninos	
	5.	Número de actos machistas femeninos (Promedio)	
	6.	Número de actos sexistas femeninos (Promedio)	
	7.	Episodio con mayor número de actos machistas femeninos	
	8.	Episodio con mayor número de actos sexistas femeninos	
			a) Constitución positiva del peligro
			b) masculinización positiva de la violencia
			c) Sexualidad insensible
			a) Irresponsabilidad domestica
			b) No implicación
			c) Pseudoimplicación
			d) Implicación Ventajosa
			e) Negación de la reciprocidad
			f) Aprovechamiento y abuso de las capacidades “femeninas de servicio
			g) Naturalización y aprovechamiento del rol de cuidadora
			a) Desautorización
			b) Descalificación-desvalorización
			c) Negación de lo positivo
			d) Inclusión invasiva de terceros
			e) Impericia y olvidos selectivos
			f) Minusvaloración de los propios errores
			g) Comparación ventajosa
			a) Control del dinero
			b) Apelación a la “superioridad” de la lógica varonil
			c) Coacciones a la comunicación
			d) Uso expansivo del espacio o tiempo
			e) Toma repentina del mando
			a) Desconexión
			b) Distanciamiento
			c) Lástima
			a) Subordinación
			b) Control social
			c) Atribución Integral Negativa
			d) Tono emocional Negativo
			a) Subordinación protectora
			b) Control Social idealizado
			c) Atribución integral preventiva
			d) Tono Emocional Pseudopositivo
			1. Un agresor- Una Víctima (1 Vs 1)
			2. Varios agresores- Una Víctima (X>2 Vs 1)
			3. Varios Agresores- Varias Víctimas (X>2 Vs X>2)
			4. Sin delimitación clara
			1. Moderna (Años 90 y posterior)
			2. Pasado cercano (1950-1989)
			3. Historia contemporánea (1900-1949)
			4. Siglo XIX y anteriores
			5. Futuro
			1. Ficción no realista

---

Nº  
Codificación  
asignado al  
evento  
observado

**IV. Tipo de Machismo**

**V. Tipo de Sexismo**

**VI. Participantes del acto  
(Machista/Sexista)**

**VII. Distancia Temporal del  
acto (Machista/Sexista)**

---

<b>VIII. Grado de ficción del acto</b> ( <i>Machista/Sexista</i> )	2. Ficción realista
<b>IX. Duración del acto</b> ( <i>Machista/Sexista</i> )	1. Inserte en minutos la duración del acto visionado
<b>X. Claridad del acto</b> ( <i>Machista/Sexista</i> )	1. Representación escasa y poco clara 2. Representación moderada 3. Representación minuciosa
<b>XI. Consecuencias del acto</b> ( <i>Machista/Sexista</i> )	1. No hay daños o lesiones 2. Daños leves 3. Hay daños físicos (Autolesiones infligidas por la víctima luego del acto/ magulladuras propiciadas por el victimario) 4. Hay daños psicológicos (Autoestima/Autoconcepto) 5. Hay daños emocionales (Estabilidad y tono emocional)
<b>XII. Remordimiento del agresor frente a la conducta</b> ( <i>Machista/Sexista</i> )	1. Remordimiento 2. Indiferencia 3. Felicidad
<b>XIII. Representación del sufrimiento de la víctima del acto</b> ( <i>Machista/Sexista</i> )	1. No hay sufrimiento que pueda representarse 2. Se enfatiza poco (se ignora) el sufrimiento 3. Se enfatiza moderadamente el sufrimiento 4. Se enfatiza minuciosamente el sufrimiento

---

*Fuente:* Elaboración propia (2023)

### 2.8.5 Muestreo del estudio

El muestreo efectuado en esta investigación fue de carácter no probabilístico más precisamente de tipo estratégico. Esto debido a que la cuantía de animes emitidos durante el período 2018-2022 asciende a más de 900<sup>41</sup>. En ese sentido, trabajar con un intervalo de confianza del 95% para generalizar los hallazgos habría implicado el análisis de 193 animes, 2316 episodios y 55. 584 minutos. Ante la imposibilidad de examinar con este nivel de cobertura se procedió a la selección estratégica de 2 animaciones por período anual, bajo los siguientes criterios

- *Estreno exclusivo:* Esto sugiere la selección del material audiovisual basada en estreno inédito, es decir animaciones estrenadas en el año y no continuaciones de una franquicia animada.

---

<sup>41</sup> Es preciso recordar que cada temporada (verano, invierno y otoño) que en general dura tres meses se lanzan diversas animaciones japonesas; si contamos como nuevo anime a las temporadas estrenadas por cada franquicia se estima un valor de 900 animaciones. De no contar las nuevas temporadas se estimarían 750 animes estrenados en los últimos 5 años.

- *Fecha de emisión*: Esto implica la selección de animaciones que exclusivamente se hayan emitido durante el período (2018-2022).<sup>42</sup>
- *Alcance temporal*: Esto sugiere la selección de animaciones con única temporada de 12 a máximo 13 episodios.
- *Popularidad*: Se seleccionan bajo este criterio las animaciones con mejor calificación otorgada por los usuarios a las animaciones en las plataformas streaming.
- *Interacción discursiva de los usuarios*: Bajo este criterio se elegirán las animaciones con mayor interacción (en materia de comentarios) en la caja de comentarios proporcionada por las plataformas streaming.
- *Discusión pública del contenido*: Esto implica la selección del contenido audiovisual a partir de su mediatización en los foros auspiciados por las plataformas streaming.
- *Pluralidad de línea animada*: Esto refiere la elección de los animes de diversas líneas animadas que permitan un contraste en la unidad de análisis

Bajo estos criterios fueron seleccionadas en total las 10 animaciones; *Asobi-Asobase*: Workshop of Fun (2018), *Magical Girl Site* (2018), *Girly Air Force* (2019), *O Maidens in Your Savage* (2019), *Kakushigoto* (2020), *Keep Your hand off Eizouken* (2020), *Horimiya* (2021), *Wonder Egg Priority* (2021), *Akebis Sailor Uniform* (2022) y *Shikimori it's just not a Cutie* (2022).

---

<sup>42</sup> Este criterio responde al vacío visionado en los estudios que analizan animaciones; la mayoría se orienta a la revisión de piezas animadas del siglo XX. Con este detalle se pretende responder a la prudencia temporal proyectada por los trabajos anteriores

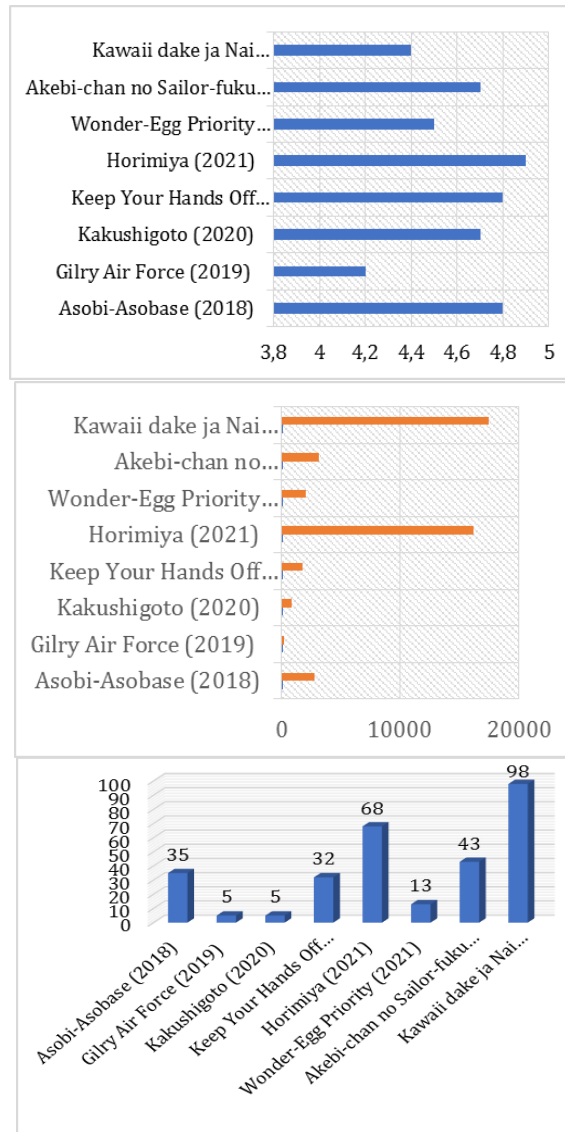
**Ilustración 57.***Animaciones seleccionadas*

*Nota:* Asobi-Asobase: Workshop of Fun (2018), Magical Girl Site (2018), Girly Air Force (2019), O Maidens in Your Savage (2019), Kakushigoto (2020), Keep Your hand off Eizouken (2020), Horimiya (2021), Wonder Egg Priority (2021), Akebis Sailor Uniform (2022) y Shikimori it's just not a Cutie (2022). Crunchyroll.

Los animes seleccionados cumplieron con los criterios de inclusión; su popularidad no fue inferior a 4 puntos (escala de 1-5), la media de interacción de los internautas frente a todas las animaciones fue de 4.447 comentarios por producto y su discusión pública en el 60% de los animes sobrepaso el doble dígito en materia de comentarios.

**Gráfico 6.**

*Popularidad, interacción de los usuarios y discusión pública del contenido animado*



*Fuente:* Elaborado a partir de Crunchyroll (2018-2023)

**2.8.6 Entrenamiento del proceso de codificación y pilotaje en el estudio**

A pesar de que en este proceso investigativo solo existió un codificador, se efectuó un pilotaje con un capítulo de otro anime similar a los seleccionados emitido en 2017. Esto con el propósito de observar el ajuste del libro de códigos y la ficha de contenido. En cuando al

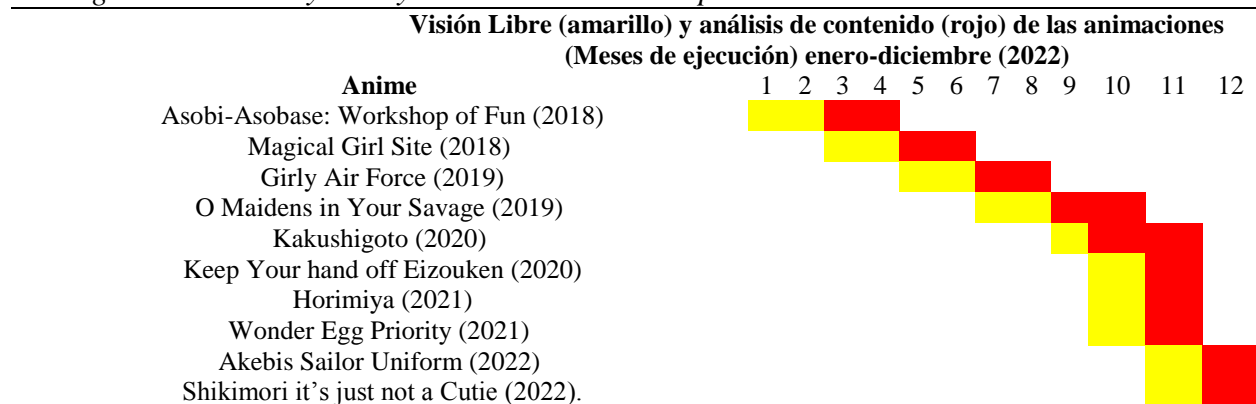
entrenamiento, es pertinente mencionar la experiencia del artífice de proyecto en la codificación de animaciones occidentales y orientales (Alvarez-Merlano, 2021; Alvarez-Merlano et al. 2021; Cano y Alvarez-Merlano, 2021; Alvarez-Merlano y Rodríguez-Buelvas 2023) y en la validación de instrumentos cuantitativos (Alvarez-Merlano y Noreña-Correa, 2023).

**2.8.7 Codificación del estudio**

Para llevar a cabo la codificación se adaptó la ficha de contenido al programa estadístico SPSS V. 24. Se efectuó un visionado libre y otro focalizado al análisis de contenido, el primero para orientarse en la narrativa argumental y elaborar notas de nivel inicial sobre el contenido y sus personajes femeninos. La ejecución del proceso libre y el de codificación por cada animación se puede visualizar a continuación

**Tabla 25.**

*Cronograma de visión y libre y análisis de contenido por animación*



Fuente: Elaboración propia (2023)

**2.8.8 Fiabilidad del proceso de codificación del estudio**

Teniendo en cuenta que los criterios que validan la fiabilidad del proceso de codificación son la adecuada definición y operacionalización de variables y el entrenamiento de los

codificadores es pertinente mencionar que frente a la primera se cumplió con los criterios de exhaustividad reciprocidad excluyente y asignación de valores; la vinculación de la revisión instrumental posibilitó la construcción de un libro de códigos compacto y desagregado. En lo que entrenamiento en la codificación atañe, solo existe un codificador, razón por la cual no se puede calcular un cociente de codificación, no obstante, el ajuste preliminar de la ficha y su funcionamiento óptimo en el pilotaje inicial apoya lo condicionado por la literatura sobre el método: el investigador podrá considerar fiable su ajuste analítico cuando la reciprocidad y exhaustividad armonicen con lo proyectado por el producto (Perosanz, 2006).

### ***2.8.9 Indicadores cuantitativos del estudio***

Al ser la metrificación de la presencia o ausencia de machismo y sexismo en la representación femenina animada uno de los objetivos, el método efectuado demanda la construcción de indicadores cuantitativos. Estos son operaciones matemáticas básicas que se presentan a continuación.

- *Promedio de personajes femeninos por animación (PPF)*: Operación matemática resultado del cociente entre el número total de personajes (NTP) y el número total de personajes femeninos

$$(NTPM): PPF = \frac{NTP}{NTPM}$$

- *Promedio de personajes femeninos por episodio (PPFE)*: Operación matemática resultado del cociente entre la sumatoria del número total de personajes por cada episodio animado (NTPA) y

$$\text{la totalidad de los episodios (TEP): } PPFE = \frac{\sum NTPA}{TEP}$$

- *Razón de actos machistas en la totalidad de la serie (RAMT)*: Operación matemática resultado del cociente entre el número total de actos machistas (NTAM) y la totalidad de episodios (TEP):

$$RAMT = \frac{NTAM}{TEP}$$

- *Razón de actos machistas clásicos en la totalidad de la serie (RAMC)*: Operación matemática resultado del cociente entre el número total de actos machistas clásicos (NTAMC) y el número

total de actos machistas (NTAM):  $RAMC = \frac{NTAMC}{NTAM}$

- *Razón de actos machistas Coercitivos en la totalidad de la serie (RAMCO)*: Operación matemática resultado del cociente entre el número total de actos machistas coercitivos (NTAMCO)

y el número total de actos machistas (NTAM):  $RAMCO = \frac{NTAMCO}{NTAM}$

- *Razón de actos machistas de Crisis en la totalidad de la serie (RAMCR)*: Operación matemática resultado del cociente entre el número total de actos machistas de crisis (NTAMCR) y el número

total de actos machistas (NTAM):  $RAMCR = \frac{NTAMCR}{NTAM}$

- *Razón de actos machistas encubiertos en la totalidad de la serie (RAME)*: Operación matemática resultado del cociente entre el número total de actos machistas encubiertos (NTAME)

y el número total de actos machistas (NTAM):  $RAME = \frac{NTAME}{NTAM}$

- *Razón de actos machistas utilitarios en la totalidad de la serie (RAMU)*: Operación matemática resultado del cociente entre el número total de actos machistas encubiertos (NTAMU) y el número

total de actos machistas (NTAM):  $RAMU = \frac{NTAMU}{NTAM}$

- *Razón de actos sexistas en la totalidad de la serie (RAST)*: Operación matemática resultado del cociente entre el número total de actos sexistas (NTAS) y la totalidad de episodios (TEP):  $RAST =$

$$\frac{NTAS}{TEP}$$

- *Razón de actos sexistas hostiles en la totalidad de la serie (RASH)*: Operación matemática resultado del cociente entre el número total de actos sexistas hostiles (NTASH) y el número total

de actos sexistas (NTAS):  $RASH = \frac{NTASH}{NTAS}$

- *Razón de actos sexistas benevolentes en la totalidad de la serie (RASB):* Operación matemática resultado del cociente entre el número total de actos sexistas benevolentes (NTASB) y el número

total de actos sexistas (NTAS):  $RASB = \frac{NTASB}{NTAS}$

### 3. Resultados de la representación femenina en las animaciones japonesas recientemente emitidas (2018-2022)

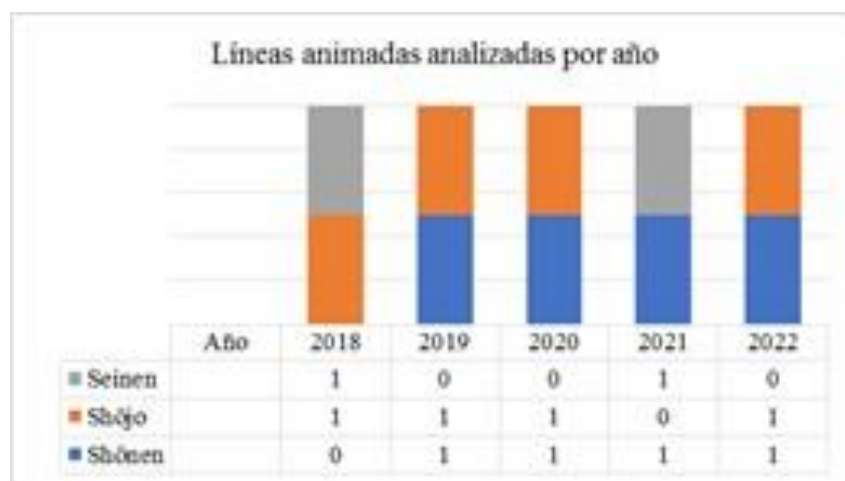
#### 3.1 Descriptivos asociados a la identificación del anime

##### 3.1.1 Línea de demarcación animada

El 60% de las animaciones seleccionadas tributaron a la línea demográfica Seinen (2 de 10) y Shōjo, (4 de 10), mientras que el 40% restante a los géneros Shōnen (4 de 10). De acuerdo con la cobertura anual por año ininterrumpido desde 2018 hasta 2020 se revisó por mínimo un anime Shōjo y de 2019 hasta 2021 uno Shōnen. La presentación desagregada de las líneas animadas revisadas por año se observa a continuación.

#### Gráfico 7.

*Líneas animadas observadas por año (2018-2022)*



Fuente: Elaboración propia (2023)

### 3.1.2 Medio de transmisión

La totalidad de las animaciones se encuentran disponibles en plataformas streaming; el 80% son proyectadas por Crunchyroll y el 20% restante por Amazon Prime Video. En el caso particular las animaciones *Magical Girl Site* (2018) y *O Maidens in Your Savage* (2019) se encuentran disponibles, pero en el catálogo de acceso estadounidense, razón por la cual se destinó parte del arancel que figura como fondo a la compra de dos ejemplares en Blu-ray de ambas animaciones. Los títulos de cada episodio con su respectivo enlace se pueden observar a continuación.

**Tabla 26.**

Episodios y enlace de acceso para cada animación

Año	Anime	Episodios	Enlace de acceso
2018		Intercambio equivalente / Emoción barata / Jugadores / Una pervertida gentil	<a href="https://www.crunchyroll.com/es/watch/G63KVZ4E6/equivalent-exchange--cheap-thrills--pleasure-seekers--the-kind-pervert">https://www.crunchyroll.com/es/watch/G63KVZ4E6/equivalent-exchange--cheap-thrills--pleasure-seekers--the-kind-pervert</a>
		Pasando el rato / El juego de la amistad / Cacería de brujas / Partido amistoso	<a href="https://www.crunchyroll.com/es/watch/GY1X980GY/killing-time--friendship-game--the-witch-trials--non-title-match">https://www.crunchyroll.com/es/watch/GY1X980GY/killing-time--friendship-game--the-witch-trials--non-title-match</a>
		Una batalla que no puedo perder / Títere / Arriesgar la vida	<a href="https://www.crunchyroll.com/es/watch/GR8DVKK7R/a-battle-that-must-be-won--puppets--betting-my-life">https://www.crunchyroll.com/es/watch/GR8DVKK7R/a-battle-that-must-be-won--puppets--betting-my-life</a>
	Asobi-Asoba se: Works hop of Fun	Rayo desde las partes bajas / Ver la paja en el ojo ajeno / Invasión ilegal / Juegos de caderas	<a href="https://www.crunchyroll.com/es/watch/GR1X91KKR/lower-body-lasers--pots-and-kettles--illegal-occupation--butt-play">https://www.crunchyroll.com/es/watch/GR1X91KKR/lower-body-lasers--pots-and-kettles--illegal-occupation--butt-play</a>
		Estilo demoníaco / Interrogatorio guiado / La maldición de Maeda / Educación sexual	<a href="https://www.crunchyroll.com/es/watch/G6QWVJ3Q6/devilish-taste--loaded-questions--maedas-curse--sex-ed">https://www.crunchyroll.com/es/watch/G6QWVJ3Q6/devilish-taste--loaded-questions--maedas-curse--sex-ed</a>
		Asterisco / Estudiando para los exámenes / Cambio de imagen / Un nuevo duelo intenso	<a href="https://www.crunchyroll.com/es/watch/GYDKKND36/asterisk--studying-for-exams--a-new-look--spirited-combat-again">https://www.crunchyroll.com/es/watch/GYDKKND36/asterisk--studying-for-exams--a-new-look--spirited-combat-again</a>
		Las ladronas GEJ / Una mujer aterradora / Distrayendo a la rarita / La tragedia de los senos	<a href="https://www.crunchyroll.com/es/watch/GRJ00N8VY/phantom-thieves-pass-club--woman-of-terror--weirdo-go--boobie-tragedy">https://www.crunchyroll.com/es/watch/GRJ00N8VY/phantom-thieves-pass-club--woman-of-terror--weirdo-go--boobie-tragedy</a>
		Bacterias: ¡Atrápalas ya! / Revelación divina / El juego de mesa del diablo	<a href="https://www.crunchyroll.com/es/watch/G6G55D986/gotta-catch-em-all--divine-revelation--the-evil-sugoroku">https://www.crunchyroll.com/es/watch/G6G55D986/gotta-catch-em-all--divine-revelation--the-evil-sugoroku</a>
		Las preocupaciones de una falsa extranjera / Muñeca inflable / Manipulación de genes	<a href="https://www.crunchyroll.com/es/watch/GYEXXZD96/troubles-of-a-fake-foreigner--a-dutche-wife--genetic-engineering">https://www.crunchyroll.com/es/watch/GYEXXZD96/troubles-of-a-fake-foreigner--a-dutche-wife--genetic-engineering</a>

Año	Anime	Episodios	Enlace de acceso
2019	Magic al Girl Site	Mi corazón da saltos / El juicio por infamia de Hanako / El secreto de la polla / Filmando una película	<a href="https://www.crunchyroll.com/es/watch/G6DKK39KR/heart-go-boing-boing--hanakos-trial-of-shame--secret-of-the-dong--film-production">https://www.crunchyroll.com/es/watch/G6DKK39KR/heart-go-boing-boing--hanakos-trial-of-shame--secret-of-the-dong--film-production</a>
		Adiós, presidenta del consejo / El proyecto de brujería del CFP / Un rostro puede ser letal	<a href="https://www.crunchyroll.com/es/watch/G64PPK1NR/goodbye-student-council-president--okaken-witch-project--face-of-mass-destruction">https://www.crunchyroll.com/es/watch/G64PPK1NR/goodbye-student-council-president--okaken-witch-project--face-of-mass-destruction</a>
		Daniel / Reunión de sostenes / Battle Royale fantástico / Guerra de papel	<a href="https://www.crunchyroll.com/es/watch/GYG55Q75Y/daniel--bra-meeting--fairy-tale-battle-royale--paper-wars">https://www.crunchyroll.com/es/watch/GYG55Q75Y/daniel--bra-meeting--fairy-tale-battle-royale--paper-wars</a>
		No disponible	en sección Hispana
	Girly Air Force	Alas escarlatas	<a href="https://www.crunchyroll.com/es/watch/GYEX7J2X6/crimson-wings">https://www.crunchyroll.com/es/watch/GYEX7J2X6/crimson-wings</a>
		Encuentro en Komatsu	<a href="https://www.crunchyroll.com/es/watch/G6ZJGP7DY/komatsu-rendezvous">https://www.crunchyroll.com/es/watch/G6ZJGP7DY/komatsu-rendezvous</a>
		Núcleo del Anima	<a href="https://www.crunchyroll.com/es/watch/G6ME2095R/anima-core">https://www.crunchyroll.com/es/watch/G6ME2095R/anima-core</a>
		El mundo que ves	<a href="https://www.crunchyroll.com/es/watch/G6QW5XGP6/the-world-you-see">https://www.crunchyroll.com/es/watch/G6QW5XGP6/the-world-you-see</a>
		Unidad de prueba múltiple independiente	<a href="https://www.crunchyroll.com/es/watch/G6MEN0J5R/independent-mixed-test-unit">https://www.crunchyroll.com/es/watch/G6MEN0J5R/independent-mixed-test-unit</a>
		Raison d'Etre	<a href="https://www.crunchyroll.com/es/watch/GR9V9KQD6/raison-detre">https://www.crunchyroll.com/es/watch/GR9V9KQD6/raison-detre</a>
Antes del desconcierto		<a href="https://www.crunchyroll.com/es/watch/GYME1NJEV6/after-the-bewilderment">https://www.crunchyroll.com/es/watch/GYME1NJEV6/after-the-bewilderment</a>	
O Maidens in Your Savage	Ultrasecreto infeliz	<a href="https://www.crunchyroll.com/es/watch/GY5PGW98Y/an-unhappy-top-secret">https://www.crunchyroll.com/es/watch/GY5PGW98Y/an-unhappy-top-secret</a>	
	Unphysical Layer	<a href="https://www.crunchyroll.com/es/watch/G68D79386/unphysical-layer">https://www.crunchyroll.com/es/watch/G68D79386/unphysical-layer</a>	
	La misión para recuperar Shanghái	<a href="https://www.crunchyroll.com/es/watch/G679JVDKY/the-mission-to-retake-shanghai">https://www.crunchyroll.com/es/watch/G679JVDKY/the-mission-to-retake-shanghai</a>	
	Un hogar vacío	<a href="https://www.crunchyroll.com/es/watch/G6XJN0WKR/a-homeland-with-no-one-home">https://www.crunchyroll.com/es/watch/G6XJN0WKR/a-homeland-with-no-one-home</a>	
2020	Kakushigoto	El cielo donde volamos	<a href="https://www.crunchyroll.com/es/watch/G64PX11JR/the-sky-i-fly-with-you">https://www.crunchyroll.com/es/watch/G64PX11JR/the-sky-i-fly-with-you</a>
		Secreto- Deseos	<a href="https://www.crunchyroll.com/es/watch/GN7UDGKM2/secrets--wishes">https://www.crunchyroll.com/es/watch/GN7UDGKM2/secrets--wishes</a>
		Sandalias de playa y B4- "No colocar", "No dibujar", "No terminar"	<a href="https://www.crunchyroll.com/es/watch/G31UXQ2KE/beach-sandals-and-b4-dont-place-dont-draw-dont-finish-up">https://www.crunchyroll.com/es/watch/G31UXQ2KE/beach-sandals-and-b4-dont-place-dont-draw-dont-finish-up</a>
		Circo improvisado- Dibujos animados realidad y músculos	<a href="https://www.crunchyroll.com/es/watch/GZ7UVJM9Q/makeshift-circus--the-true-state-of-manga-and-muscles">https://www.crunchyroll.com/es/watch/GZ7UVJM9Q/makeshift-circus--the-true-state-of-manga-and-muscles</a>
		Normale Namae / El estilo Komawari	<a href="https://www.crunchyroll.com/es/watch/G50UZWDKJ/normale-namae--komawari-sketch">https://www.crunchyroll.com/es/watch/G50UZWDKJ/normale-namae--komawari-sketch</a>
Y, sin embargo, todos al final tuvieron su turno / ¡Pasarán la noche juntos!	<a href="https://www.crunchyroll.com/es/watch/G0DUN4XG0/everyone-gets-their-turn-in-the-end--youre-spending-the-night">https://www.crunchyroll.com/es/watch/G0DUN4XG0/everyone-gets-their-turn-in-the-end--youre-spending-the-night</a>		

Año	Anime	Episodios	Enlace de acceso
		La mochila escolar	<a href="https://www.crunchyroll.com/es/watch/G9DUE72ZQ/school-rucksack">https://www.crunchyroll.com/es/watch/G9DUE72ZQ/school-rucksack</a>
		Inuhoshiki: Se busca perro / El que conecta a la mamá y al niño	<a href="https://www.crunchyroll.com/es/watch/G9DUE72ZQ/school-rucksack">https://www.crunchyroll.com/es/watch/G9DUE72ZQ/school-rucksack</a>
		Nuestro borrador / El club de los recuerdos desafortunados	<a href="https://www.crunchyroll.com/es/watch/GJWU281NE/inuhoshiki-dog-wanted--the-one-who-connects-mother-and-child">https://www.crunchyroll.com/es/watch/GJWU281NE/inuhoshiki-dog-wanted--the-one-who-connects-mother-and-child</a>
		Nuestro borrador / El club de los recuerdos desafortunados	<a href="https://www.crunchyroll.com/es/watch/G50UZWDK0/our-rough-draft--unfortunate-memories-club">https://www.crunchyroll.com/es/watch/G50UZWDK0/our-rough-draft--unfortunate-memories-club</a>
		Tu mentira de diciembre	<a href="https://www.crunchyroll.com/es/watch/G0DUN4XWX/your-lie-in-december">https://www.crunchyroll.com/es/watch/G0DUN4XWX/your-lie-in-december</a>
		Izu	<a href="https://www.crunchyroll.com/es/watch/G9DUE72N4/is-izu">https://www.crunchyroll.com/es/watch/G9DUE72N4/is-izu</a>
		Saishukai: El capítulo final que no le molesta	<a href="https://www.crunchyroll.com/es/watch/G4VUQZ70G/saishukai-the-last-chapter-doesnt-bother-her">https://www.crunchyroll.com/es/watch/G4VUQZ70G/saishukai-the-last-chapter-doesnt-bother-her</a>
		Verdades ocultas	<a href="https://www.crunchyroll.com/es/watch/GN7UDGJKW/hidden-truths">https://www.crunchyroll.com/es/watch/GN7UDGJKW/hidden-truths</a>
		El mejor mundo de todos	<a href="https://www.crunchyroll.com/es/watch/GK9U353V4/the-greatest-world">https://www.crunchyroll.com/es/watch/GK9U353V4/the-greatest-world</a>
		El club de cine entra en escena	<a href="https://www.crunchyroll.com/es/watch/GMKUX8X9W/the-eizouken-takes-the-stage">https://www.crunchyroll.com/es/watch/GMKUX8X9W/the-eizouken-takes-the-stage</a>
		A conseguir algo grande	<a href="https://www.crunchyroll.com/es/watch/GVWU0Q0NQ/lets-accomplish-something">https://www.crunchyroll.com/es/watch/GVWU0Q0NQ/lets-accomplish-something</a>
		Agarra bien el machete	<a href="https://www.crunchyroll.com/es/watch/GPWUK1KN7/hold-that-machete-tight">https://www.crunchyroll.com/es/watch/GPWUK1KN7/hold-that-machete-tight</a>
		Aparece un titán de hierro	<a href="https://www.crunchyroll.com/es/watch/G8WUN4N3M/an-iron-giant-appears">https://www.crunchyroll.com/es/watch/G8WUN4N3M/an-iron-giant-appears</a>
	Keep Your hand off Eizouken en	Hagámoslo mejor que la otra vez	<a href="https://www.crunchyroll.com/es/watch/GD9UVPV9Q/lets-do-better-than-last-time">https://www.crunchyroll.com/es/watch/GD9UVPV9Q/lets-do-better-than-last-time</a>
		Me salvaré a mí misma	<a href="https://www.crunchyroll.com/es/watch/GVWU0Q8XJ/i-have-to-do-it-for-myself">https://www.crunchyroll.com/es/watch/GVWU0Q8XJ/i-have-to-do-it-for-myself</a>
		El gran festival de Shibahama	<a href="https://www.crunchyroll.com/es/watch/G31UX0VE0/the-grand-shibahama-festival">https://www.crunchyroll.com/es/watch/G31UX0VE0/the-grand-shibahama-festival</a>
		Vayamos a la Comet A	<a href="https://www.crunchyroll.com/es/watch/GPWUK18J4/aim-for-comet-a">https://www.crunchyroll.com/es/watch/GPWUK18J4/aim-for-comet-a</a>
		Oposición contra un mundo independiente	<a href="https://www.crunchyroll.com/es/watch/G2XU08N1K/against-our-independent-world">https://www.crunchyroll.com/es/watch/G2XU08N1K/against-our-independent-world</a>
		La existencia de cada cual	<a href="https://www.crunchyroll.com/es/watch/G8WUN47VZ/each-others-existence">https://www.crunchyroll.com/es/watch/G8WUN47VZ/each-others-existence</a>
		¡La guerra contra ovis de Shibahama	<a href="https://www.crunchyroll.com/es/watch/GZ7UV0D34/shibahama-ufo-wars">https://www.crunchyroll.com/es/watch/GZ7UV0D34/shibahama-ufo-wars</a>
		Una pequeña casualidad	<a href="https://www.crunchyroll.com/es/watch/GQJUG991E/a-tiny-happenstance">https://www.crunchyroll.com/es/watch/GQJUG991E/a-tiny-happenstance</a>
		Usas más de una cara	<a href="https://www.crunchyroll.com/es/watch/G50UZ4494/you-wear-more-than-one-face">https://www.crunchyroll.com/es/watch/G50UZ4494/you-wear-more-than-one-face</a>
		Por eso está bien	<a href="https://www.crunchyroll.com/es/watch/GWUDU8KKWG/thats-why-its-okay">https://www.crunchyroll.com/es/watch/GWUDU8KKWG/thats-why-its-okay</a>
2021	Horimiya	Todos aman a alguien	<a href="https://www.crunchyroll.com/es/watch/GG1U2EEQ3/everybody-loves-somebody">https://www.crunchyroll.com/es/watch/GG1U2EEQ3/everybody-loves-somebody</a>
		No puedo decirlo en voz alta	<a href="https://www.crunchyroll.com/es/watch/G0DUN0011/i-cant-say-it-out-loud">https://www.crunchyroll.com/es/watch/G0DUN0011/i-cant-say-it-out-loud</a>
		Este verano va a ser caluroso	<a href="https://www.crunchyroll.com/es/watch/GEVUZGG2M/this-summer-going-to-be-a-hot-one">https://www.crunchyroll.com/es/watch/GEVUZGG2M/this-summer-going-to-be-a-hot-one</a>

Año	Anime	Episodios	Enlace de acceso
		Tu estas aquí, yo estoy aquí	<a href="https://www.crunchyroll.com/es/watch/G7PU4VVZQ/youre-here-im-here">https://www.crunchyroll.com/es/watch/G7PU4VVZQ/youre-here-im-here</a>
		La verdad revela el engaño	<a href="https://www.crunchyroll.com/es/watch/GX9UQ77GZ/the-truth-deception-reveals">https://www.crunchyroll.com/es/watch/GX9UQ77GZ/the-truth-deception-reveals</a>
		Es difícil, pero no imposible	<a href="https://www.crunchyroll.com/es/watch/G14U4E01/its-hard-but-not-impossible">https://www.crunchyroll.com/es/watch/G14U4E01/its-hard-but-not-impossible</a>
		Hasta que la nieve se derrita	<a href="https://www.crunchyroll.com/es/watch/GJWU2XXGW/until-the-snow-melts">https://www.crunchyroll.com/es/watch/GJWU2XXGW/until-the-snow-melts</a>
		Puede parecer odio	<a href="https://www.crunchyroll.com/es/watch/GN7UD77EX/it-may-seem-like-hate">https://www.crunchyroll.com/es/watch/GN7UD77EX/it-may-seem-like-hate</a>
		Hasta ahora y para siempre	<a href="https://www.crunchyroll.com/es/watch/GK9U344J2/hitherto-and-forevermore">https://www.crunchyroll.com/es/watch/GK9U344J2/hitherto-and-forevermore</a>
		Te regalaría el cielo	<a href="https://www.crunchyroll.com/es/watch/GVWU0ZZE0/i-would-gift-you-the-sky">https://www.crunchyroll.com/es/watch/GVWU0ZZE0/i-would-gift-you-the-sky</a>
		El dominio de los niños	<a href="https://www.crunchyroll.com/es/series/GXJHM372Z/wonder-egg-priority">https://www.crunchyroll.com/es/series/GXJHM372Z/wonder-egg-priority</a>
		Los términos de la amistad	<a href="https://www.crunchyroll.com/es/watch/GPWU0K55PD/the-terms-of-friendship">https://www.crunchyroll.com/es/watch/GPWU0K55PD/the-terms-of-friendship</a>
		Un cuchillo desnudo	<a href="https://www.crunchyroll.com/es/watch/G8WUNWWZ1/a-bare-knife">https://www.crunchyroll.com/es/watch/G8WUNWWZ1/a-bare-knife</a>
		Chicas coloridas	<a href="https://www.crunchyroll.com/es/watch/GQJUG9920/colorful-girls">https://www.crunchyroll.com/es/watch/GQJUG9920/colorful-girls</a>
		La chica flautista	<a href="https://www.crunchyroll.com/es/watch/GG1U2EEGX/the-girl-flautist">https://www.crunchyroll.com/es/watch/GG1U2EEGX/the-girl-flautist</a>
		Día del golpe borracho	<a href="https://www.crunchyroll.com/es/watch/G9DUEPP3W/punch-drunk-day">https://www.crunchyroll.com/es/watch/G9DUEPP3W/punch-drunk-day</a>
	Wonder Egg Priority	Después de la escuela a los 14	<a href="https://www.crunchyroll.com/es/watch/G14U4EME/after-school-at-14">https://www.crunchyroll.com/es/watch/G14U4EME/after-school-at-14</a>
		El plan de amistad feliz	<a href="https://www.crunchyroll.com/es/watch/GMKUX44V2/the-happy-friendship-plan">https://www.crunchyroll.com/es/watch/GMKUX44V2/the-happy-friendship-plan</a>
		Una historia que nadie conoce	<a href="https://www.crunchyroll.com/es/watch/G31UX3399/a-story-no-one-knows">https://www.crunchyroll.com/es/watch/G31UX3399/a-story-no-one-knows</a>
		Confesión	<a href="https://www.crunchyroll.com/es/watch/G8WUNWWM1/confession">https://www.crunchyroll.com/es/watch/G8WUNWWM1/confession</a>
		Una niña adulta	<a href="https://www.crunchyroll.com/es/watch/GWU8KKQ8/an-adult-child">https://www.crunchyroll.com/es/watch/GWU8KKQ8/an-adult-child</a>
		Una guerrera invicta	<a href="https://www.crunchyroll.com/es/watch/G9DUEPPGW/an-unvanquished-warrior">https://www.crunchyroll.com/es/watch/G9DUEPPGW/an-unvanquished-warrior</a>
		Mi prioridad	<a href="https://www.crunchyroll.com/es/watch/G14U4EEGE/my-priority">https://www.crunchyroll.com/es/watch/G14U4EEGE/my-priority</a>
		El uniforme de marinero que siempre quise	<a href="https://www.crunchyroll.com/es/watch/G4VUQXG58/the-sailor-uniform-i-always-wanted">https://www.crunchyroll.com/es/watch/G4VUQXG58/the-sailor-uniform-i-always-wanted</a>
		Nos vemos mañana	<a href="https://www.crunchyroll.com/es/watch/G14U4EK79/see-you-tomorrow">https://www.crunchyroll.com/es/watch/G14U4EK79/see-you-tomorrow</a>
		Has decidido un club	<a href="https://www.crunchyroll.com/es/watch/GJWU2XPW0/have-you-decided-on-a-club">https://www.crunchyroll.com/es/watch/GJWU2XPW0/have-you-decided-on-a-club</a>
2022	Akebis Sailor Uniform	Mi imagen	<a href="https://www.crunchyroll.com/es/watch/GN7UD78MM/my-image">https://www.crunchyroll.com/es/watch/GN7UD78MM/my-image</a>
		Quiero aprender mucho	<a href="https://www.crunchyroll.com/es/watch/GK9U347VV/i-want-to-learn-lots">https://www.crunchyroll.com/es/watch/GK9U347VV/i-want-to-learn-lots</a>
		No hay escuela mañana, ¿verdad?	<a href="https://www.crunchyroll.com/es/watch/GMKUX4J9M/theres-no-school-tomorrow-right">https://www.crunchyroll.com/es/watch/GMKUX4J9M/theres-no-school-tomorrow-right</a>
		Por favor, déjame escucharlo	<a href="https://www.crunchyroll.com/es/watch/GVWU0ZDN2/please-let-me-hear-it">https://www.crunchyroll.com/es/watch/GVWU0ZDN2/please-let-me-hear-it</a>

Año	Anime	Episodios	Enlace de acceso
		Quiero ganar la próxima vez	<a href="https://www.crunchyroll.com/es/watch/G31UX3MKX/i-want-to-win-next-time">https://www.crunchyroll.com/es/watch/G31UX3MKX/i-want-to-win-next-time</a>
		Listo... ¡Arriba!	<a href="https://www.crunchyroll.com/es/watch/GPWUK5WN8/ready-up">https://www.crunchyroll.com/es/watch/GPWUK5WN8/ready-up</a>
		¡Animo! ¡Animo!	<a href="https://www.crunchyroll.com/es/watch/G2XU03ZX9/fight-on-fight-on">https://www.crunchyroll.com/es/watch/G2XU03ZX9/fight-on-fight-on</a>
		Compartiendo esta vez... Con todo	<a href="https://www.crunchyroll.com/es/watch/G14U427J4/sharing-this-time-with-everyone">https://www.crunchyroll.com/es/watch/G14U427J4/sharing-this-time-with-everyone</a>
		No estoy sola	<a href="https://www.crunchyroll.com/es/series/GDKHZEW97/akebis-sailor-uniform">https://www.crunchyroll.com/es/series/GDKHZEW97/akebis-sailor-uniform</a>
		Mi novia es muy linda	<a href="https://www.crunchyroll.com/es/watch/G4VUQE485/my-girlfriend-is-super-cute">https://www.crunchyroll.com/es/watch/G4VUQE485/my-girlfriend-is-super-cute</a>
		¡El viento sopla en la competencia deportiva!	<a href="https://www.crunchyroll.com/es/watch/G14U4W8P2/wind-and-clouds-ball-sports-tournament">https://www.crunchyroll.com/es/watch/G14U4W8P2/wind-and-clouds-ball-sports-tournament</a>
		Cielo despejado después de una racha de mala suerte	<a href="https://www.crunchyroll.com/es/watch/GK9U35Z8D/misfortune-followed-by-sunshine">https://www.crunchyroll.com/es/watch/GK9U35Z8D/misfortune-followed-by-sunshine</a>
		Los sentimientos de cada uno al inicio del verano	<a href="https://www.crunchyroll.com/es/watch/GK9U35Z8D/misfortune-followed-by-sunshine">https://www.crunchyroll.com/es/watch/GK9U35Z8D/misfortune-followed-by-sunshine</a>
		¡Diversión en grande en el río!	<a href="https://www.crunchyroll.com/es/watch/GPWUK117D/jolly-times-at-the-river">https://www.crunchyroll.com/es/watch/GPWUK117D/jolly-times-at-the-river</a>
		Fuegos artificiales a mitad del verano	<a href="https://www.crunchyroll.com/es/watch/GWDU85X0Z/with-fireworks-comes-summers-end">https://www.crunchyroll.com/es/watch/GWDU85X0Z/with-fireworks-comes-summers-end</a>
		¡El viento sopla en la competencia deportiva!	<a href="https://www.crunchyroll.com/es/watch/GWDU85EQZ/cultural-festival-i">https://www.crunchyroll.com/es/watch/GWDU85EQZ/cultural-festival-i</a>
		El festival escolar, parte 1	<a href="https://www.crunchyroll.com/es/watch/GWDU85EQZ/cultural-festival-i">https://www.crunchyroll.com/es/watch/GWDU85EQZ/cultural-festival-i</a>
		El festival escolar, parte 2	<a href="https://www.crunchyroll.com/es/watch/GG1U23J1D/cultural-festival-ii">https://www.crunchyroll.com/es/watch/GG1U23J1D/cultural-festival-ii</a>
		Inocencia y torpeza	<a href="https://www.crunchyroll.com/es/watch/GVWU052QP/innocence-and-clumsiness">https://www.crunchyroll.com/es/watch/GVWU052QP/innocence-and-clumsiness</a>
		El deseo de ganar	<a href="https://www.crunchyroll.com/es/watch/GX9UQG318/the-desire-to-win">https://www.crunchyroll.com/es/watch/GX9UQG318/the-desire-to-win</a>
		No es solo una cara bonita	<a href="https://www.crunchyroll.com/es/watch/GJWU2GDXX/not-just-a-cutie">https://www.crunchyroll.com/es/watch/GJWU2GDXX/not-just-a-cutie</a>
		Es como un sueño	<a href="https://www.crunchyroll.com/es/watch/G9DUEQXNX/better-than-a-dream">https://www.crunchyroll.com/es/watch/G9DUEQXNX/better-than-a-dream</a>

*Fuente:* Elaboración propia (2023)

### 3.1.3 Estudio de animación

Las únicas dos animaciones que comparten casa productora son Horimiya (2021) y Akebis Sailor Uniform (2022), las cuales fueron producidas por Cloverworks. Asobi-Asobase: Workshop of Fun (2018) fue producida por Lerche, Magical Girl Site (2018) por Doa Production, Girly Air Force por Satelight, O Maidens in Your Savage (2019) por Lay-Duce, Kakushigoto

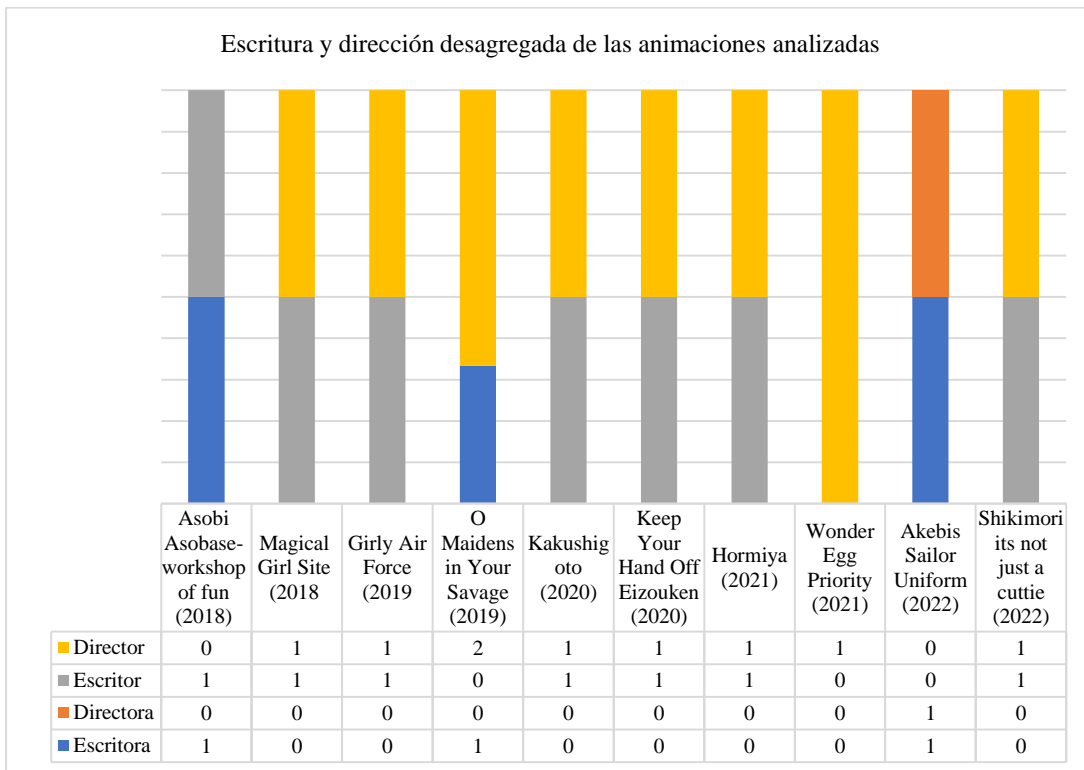
(2020) por Ajia-do Animation Works, Keep Your hand off Eizouken (2020) por Science Saru, Wonder Egg Priority (2021) por Aniplex y Shikimori it’s just not a Cutie (2022) por Doga Kobo.

**3.1.4 Escritura y dirección**

El balance de género en torno a la escritura y dirección inclina la balanza hacia el sexo masculino; las animaciones fueron comúnmente escritas por varones (proporción 7 Vs 3) y la dirección de los productos fue ejecutada de manera casi absoluta por figuras masculinas (proporción 9 Vs 1). La totalidad de los datos desagregados por anime se presentan a continuación:

**Gráfico 8.**

*Escritura y dirección desagregada de las animaciones analizadas.*



Fuente: Elaboración propia (2023)

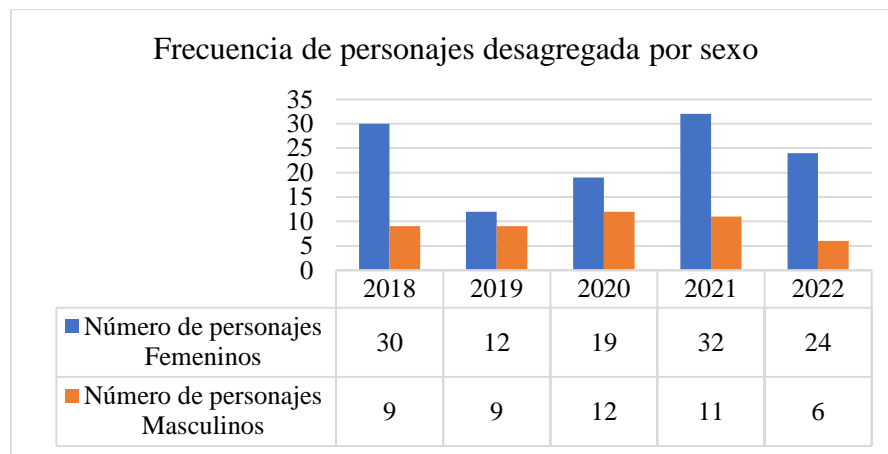
### ***3.1.5 Días de la semana y duración de la emisión***

Los animes de la demografía Shōjo (Magical Girl Site, O Maiden in Your Savage, Keep Your hand off Eizouken y Akebis Sailor Uniform) fueron emitidos en los miércoles, sábado y domingo. Los Shōnen (Girly Air Force: Kakushigoto; Horimiya y Shikimori it's just not a Cutie) tuvieron emisión los días, jueves y domingo) y los dos animes Seinen (Asobi-Asobase: Workshop of Fun y Wonder Egg Priority) los lunes y viernes. Ningún anime se cruzó en el mismo mes con otro emitido el mismo año. En lo que a duración respecta el 90% de los animes duro 3 meses activo, mientras que el 10% restante 4 meses.

## **3.2 Caracterización básica de los personajes**

### ***3.2.1 Distribución de personajes desagregada por sexo***











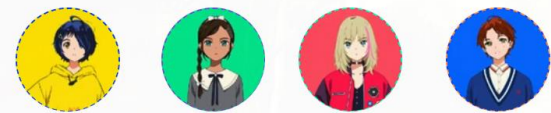



En las diez animaciones observadas se advirtió una mayor distribución de personajes femeninos que masculinos (71.3% n=117 Vs 28% n=47). Girly Air Force (2019) y Shikimori it's just not a Cutie (2022) fueron las animaciones con menos personajes femeninos, mientras que Akebis Sailor Uniform (2022) la animación con menos personajes femeninos proyectados. La totalidad de la distribución desagregada se puede observar a continuación.

**Gráfico 9.***Frecuencia de personajes desagregada por sexos**Fuente:* Elaboración propia (2023)**3.2.2 Distribución de personajes protagónicos desagregada por sexo**

Se advirtieron en total 32 personajes protagónicos de los cuales el 87.5% correspondieron a figuras femeninas y el 12.5% masculinas. La animación con mayor cuantía de personajes femeninos protagonistas fue Akebis Sailor Uniform (2022) mientras que Magical Girl Site (2018), Kakushigoto (2020), Horimiya (2021) y Shikimori it's not just a cutie (2022) fueron los animes con menor número de figuras femeninas protagónicas. La descripción desagregada se puede observar a continuación.

**Tabla 27.**

*Distribución de personajes protagónicos desagregados por sexo*

Anime	Personajes protagónicos desagregados por Sexo	
	Personajes protagónicos femeninos	Personajes protagónicos masculinos
Asobi Asobase - workshop of fun (2018)		-
Magical Girl Site (2018)		-
Girly Air Force (2019)		
O Maidens in your Savage (2019)		-
Kakushigoto (2020)		
Keep your hand off Eizouken (2020)		-
Horimiya (2021)		
Wonder Egg Priority (2021)		-
Akebis Sailor Uniform (2022)		-
Shikimori it's not just a cutie (2022)		

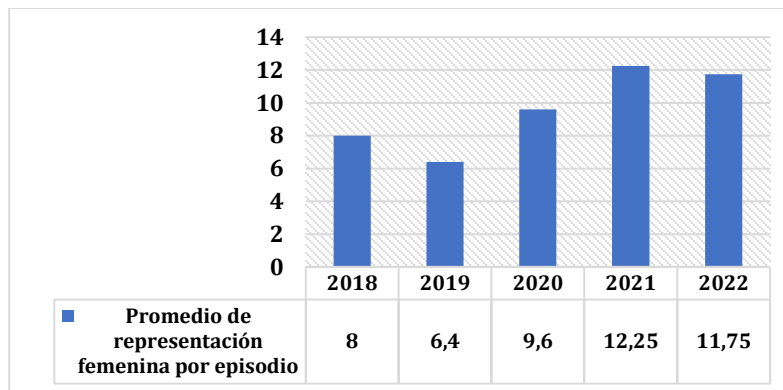
Fuente: Elaboración Propia (2023)

### 3.2.3 Promedio de personajes femeninos por episodio (PPFE)

El 69% del contenido audiovisual analizado repartido en 122 episodios estuvo representado por personajes femeninos. Cada capítulo contempló en promedio a 6.39 mujeres siendo el período 2021-2022 el espacio con mayor promedio de mujeres en pantalla, a diferencia del 2018-2020 (7.8 Vs 5.4). Los animes con mayor promedio de personajes femeninos fueron Wonder Egg Priority (2021) con 10,9 y Akebis Sailor Uniform con 10. El promedio anual de personajes femeninos se puede observar a continuación.

#### Gráfico 10.

*Promedio anual de personajes femeninos por episodio (2018-2022)*



*Fuente:* Elaboración propia (2023)

### 3.2.4 Ocupación de los personajes femeninos

La ocupación común del 90% de los personajes observados en la animación fue la de alumno. El 10% restante ocupó el cargo de piloto de avión de caza. En cuanto a la naturaleza del carácter asociado a la institución educativa, las animaciones no enfatizaron en mencionar si el escenario educativo era público o privado.

### ***3.2.5 Salidas femeninas del aire***

Ninguna figura femenina protagonista salió del aire, pero si una coprotagonista en el anime *Magical Girl Site* (2018). En el episodio 9 de la serie una de las coprotagonistas (Nijimi Anazawa) es asesinada en batalla por un personaje antagonico. La ilustración animada extraída del episodio se puede ver a continuación.

#### **Ilustración 58.**

*Salida de aire femenina*



*Nota:* *Magical Girl Site* (2018). Episodio 9. Amazon Prime Video.

### ***3.2.6 Escenarios femeninos de mayor y menor interacción***

A excepción de *Girly Air Force* (2019), se visionaron cuatro escenarios clave en la totalidad de las animaciones; la escuela, el dormitorio de las figuras protagonistas, los parques y las plazas centrales. Las instituciones educativas tuvieron en promedio 5.24 cuadros por episodio en la totalidad de las animaciones, seguido de cerca por los dormitorios con 3.75 cuadros por episodio

y finalmente los parques con 1.23 cuadros. De manera general las instituciones educativas proyectadas por el animado guardaron similitudes tal como se puede ver en la siguiente ilustración:

### Ilustración 59.

*Interior de las instituciones educativas de las animaciones visionadas*



*Nota:* Asobi Asobase - workshop of fun (2018); O Maidens in your Savage (2019); Keep your hand off Eizouken (2020); Horimiya (2021); Akebis Sailor Uniform (2022); Shikimori it's not just a cutie (2022). Crunchyroll.

En cuanto a escenarios recesivos, se hicieron visibles los proyectados por *Girly Air Force* (2019) puesto que contemplaba en sus figuras femeninas ocupaciones alejadas de las comúnmente marcadas en las otras animaciones. Los escenarios recesivos en ese orden fueron los campos aéreos, las bases militares y los países extranjeros como se pueden visionar a continuación.

**Ilustración 60.**

*Escenarios de menor interacción en la serie animada*



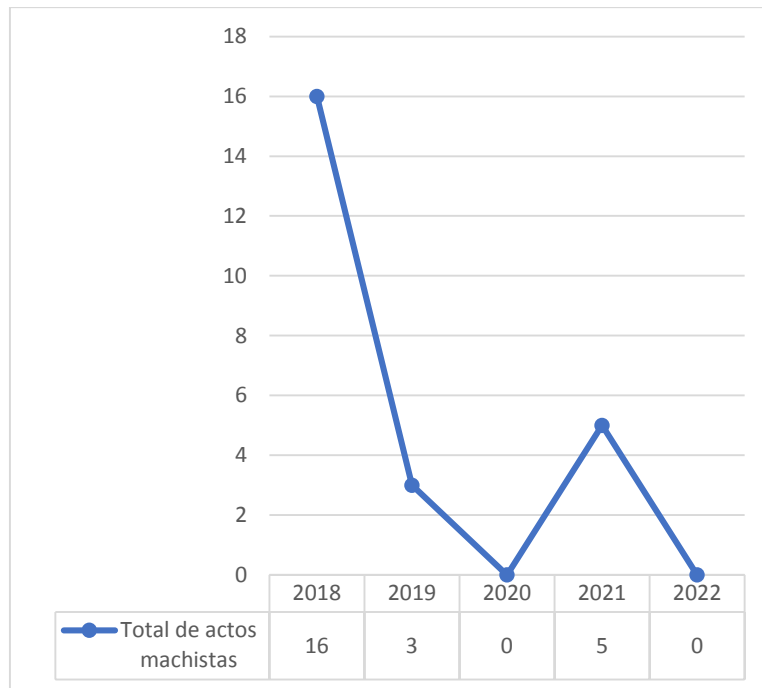
*Nota:* Girly Air Force (2019). Crunchyroll

### 3.3 Análisis de la representación machista

#### 3.3.1 Frecuencia de actos machistas (2018-2022)

Se visionaron en total 24 actos machistas, sin embargo, en el 40% de las animaciones observadas no se advirtió este tipo de actos. El período de 2018 a 2020 ocupó un mayor promedio de actos machistas que el de 2021-2022 (3.16 Vs 1.25). El anime con mayor número de actos machistas fue *Magical Girl Site* (2018) con 12 actos, mientras que *Kakushigoto* (2020), *Keep your hand off Eizouken* (2020), *Akebis Sailor Uniform* (2022) y

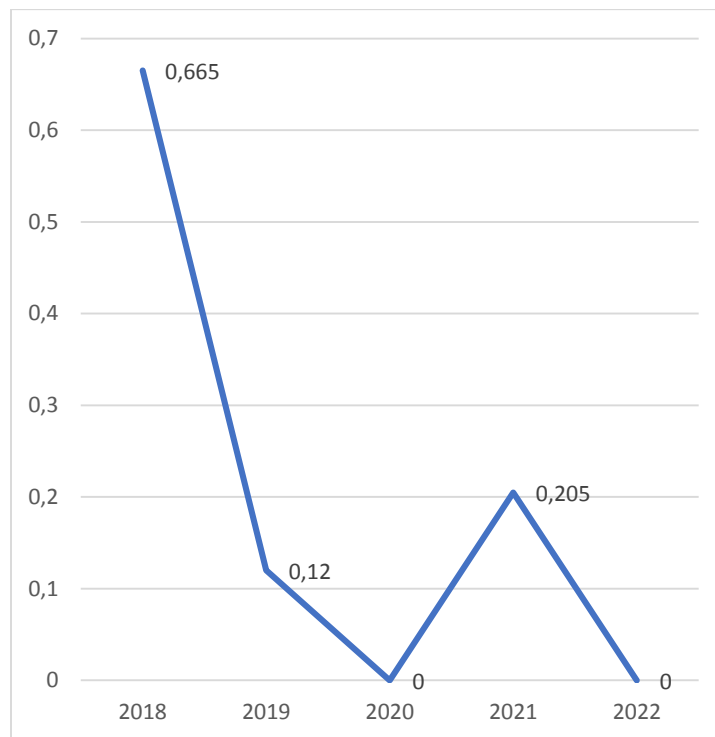
*Shikimori it's not just a cutie* (2022) no presentaron en su narrativa audiovisual machismo. La totalidad de los actos machistas visionados por año se puede visualizar a continuación.

**Gráfico 11.***Frecuencia de actos machistas (2018-2022)**Fuente:* Elaboración propia (2023)**3.3.2 Razón de actos machistas en la totalidad de la serie (RAMT)**

Los actos machistas tuvieron una razón en la totalidad de la serie del 18%, es decir que estos hechos ocurrieron en 22 de 122 episodios. Los animes emitidos en 2018 presentaron la mayor razón de actos machistas (16 en 24 episodios) mientras que los animes adscritos al período 2020 y 2022 no tuvieron una razón de actos. Solo un anime (Magical Girl Site) alcanzó la media docena de actos durante su transmisión animada. La razón anual de actos se puede ver a continuación.

**Gráfico 12.**

*Razón de actos machistas en la totalidad de la serie (RAMT)*



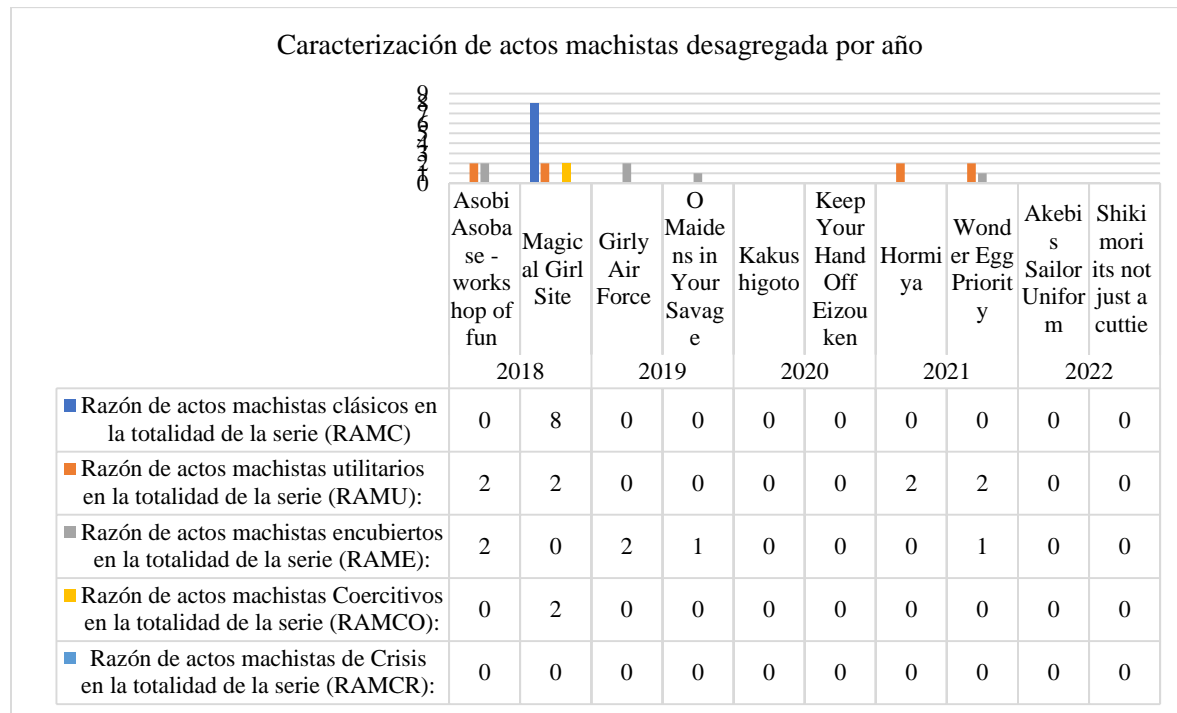
*Fuente:* Elaboración propia (2023)

### ***3.3.3 Razón de los actos machistas desagregados por tipo en la totalidad de la serie***

El 33.3% de los actos machistas fueron de carácter clásico (8 de 24) y en el moderno, el utilitario (8 de 24) también ocupó la misma cifra, seguido del encubierto el cual obtuvo un 25% (6 de 24). Solo un anime (Magical Girl Site) manifestó tres tipos de actos machistas y no se advirtieron actos machistas de crisis. La caracterización de los actos observados por año se puede observar a continuación.

**Gráfico 13.**

*Razón de los actos machistas desagregados (2018-2022)*



Fuente: Elaboración propia (2023)

**3.3.4 Caracterización de los actos machistas modernos (2018-2022)**

El común denominador de los actos machistas utilitarios (n=8) fue la implicación ventajosa (n=6) y la negación de la reciprocidad (n=2). En el caso de los encubiertos (n=6) se presentaron bajo la modalidad de descalificación (n=4) y desvalorización (n=2) y en los coercitivos (n=2) ambos se presentaron bajo la apelación a la autoridad superior masculina.

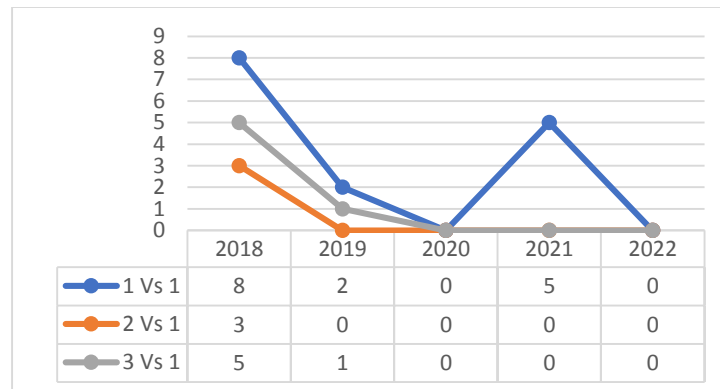
**3.3.5 Participantes de los actos machistas**

Los actos machistas fueron comúnmente perpetrados por una (n=15) y tres (n=6) personas. Cada acto visionado solo se dirigió a una víctima y la cuantía de victimarios manifestó una

tendencia a la baja con 0 eventos durante el año 2020 y 2022. La totalidad de los participantes asociados a este patrón se pueden observar a continuación.

#### Gráfico 14.

*Participantes de los actos machistas en la totalidad de los episodios*



*Fuente:* Elaboración propia (2023)

#### 3.3.6 Distancia temporal de los actos machistas

El 58.33% de los actos visionados fueron ejecutados en escenarios con distancia temporal moderna, mientras el otro 41.66% en escenarios de carácter futuro (distópico). Esto pudo comprobarse debido a la naturaleza del espacio público, el mobiliario de interacción y a la línea demográfica.

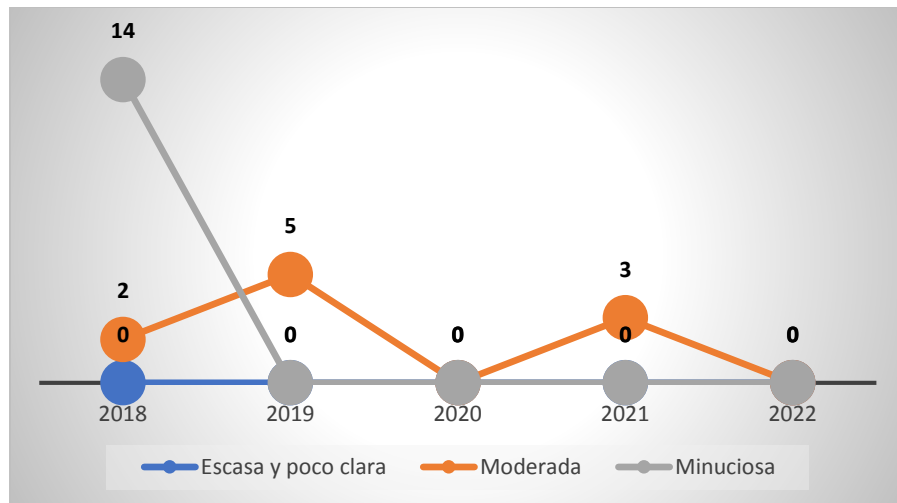
#### 3.3.7 Grado de ficción y claridad de los actos machistas

Todos los actos visionados se reportaron un carácter realista y el 58.33% de los casos fueron proyectados de manera minuciosa. Ningún anime presentó actos machistas escasos y poco claros y la animación con mayor número de actos machistas minuciosamente exhibidos fue

Magical Girl Site (18). La claridad de los actos machistas desagregada por año se puede ver a continuación:

#### Gráfico 14.

*Claridad de los actos machistas (2018-2022)*



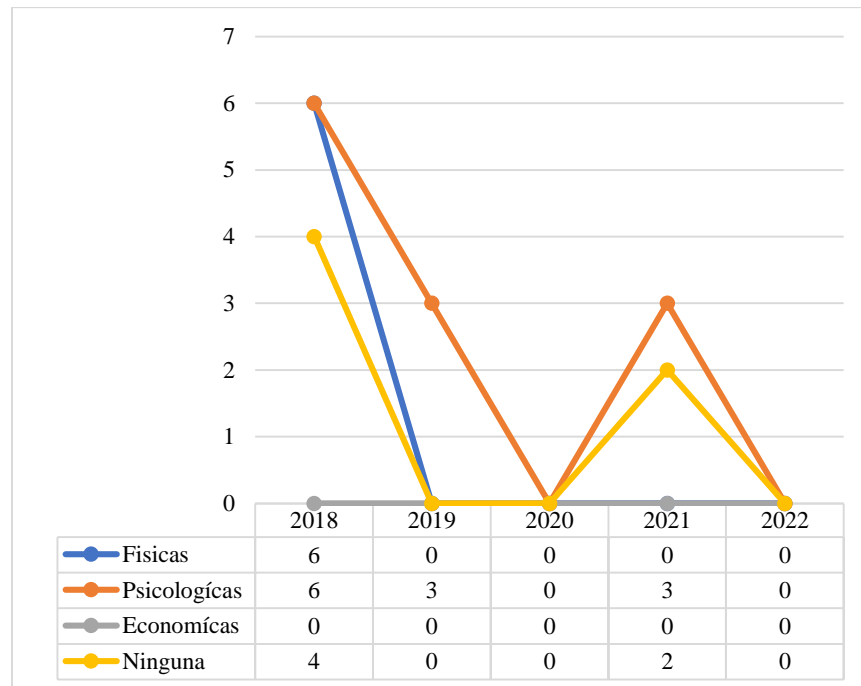
*Fuente:* Elaboración propia (2023)

#### 3.3.8 Consecuencias de los actos machistas

De los 24 actos analizados el 50% ocasionaron consecuencias psicológicas en las víctimas como terror, desequilibrio emocional, pensamientos suicidas, ideación suicida, estrés y ansiedad y otro 25% daños físicos. El daño mayormente avistado por cada año analizado fue el psicológico, el cual se visionó en los años 2018, 2019 y 2021. La totalidad de las consecuencias desagregadas por año se pueden observar a continuación:

**Gráfico 15.**

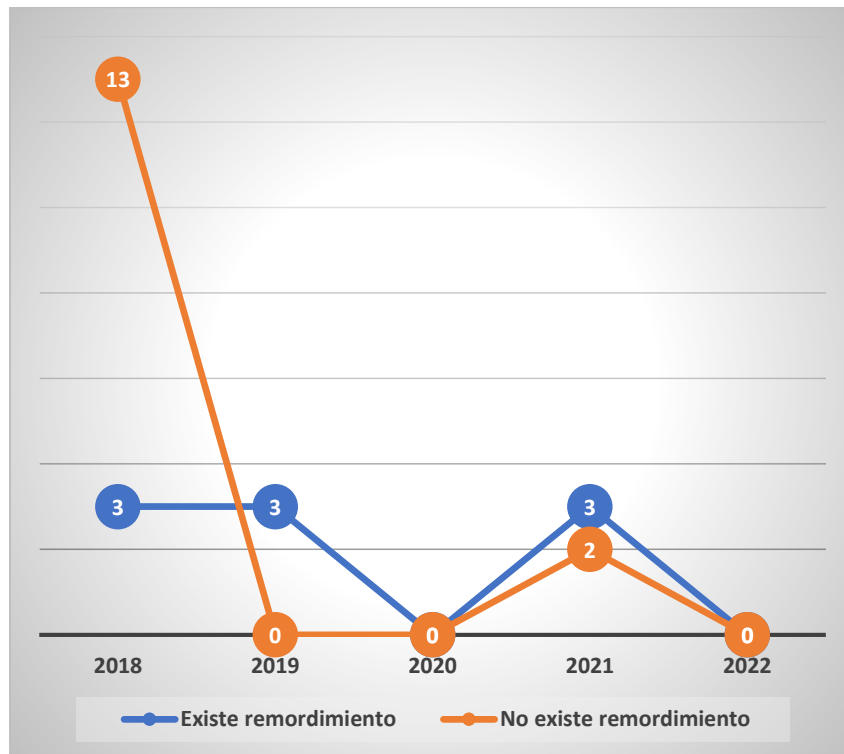
*Consecuencias de los actos machistas (2018-2022)*



*Fuente:* Elaboración propia (2023)

**3.3.9 Remordimiento del agresor frente al acto machista**

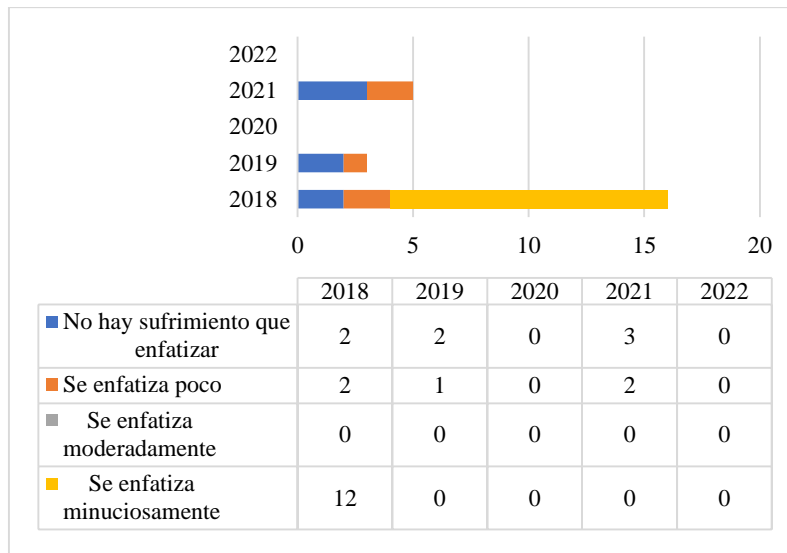
La mayoría de los actos emitidos el agresor no registra un remordimiento por el acto cometido (15 actos sin remordimiento Vs 9 con remordimiento), sin embargo, en 3 de los 5 años observados el agresor resultó arrepentido. El anime donde los victimarios menos proyectan remordimiento es *Magical Girl Site* (2018). La frecuencia de remordimiento del agresor se puede visualizar a continuación.

**Gráfico 16.***Remordimiento del agresor (es) frente al acto machista**Fuente:* Elaboración propia (2023)**3.3.10 Representación del sufrimiento de la víctima**

El 50% representan consigo el sufrimiento de la víctima, pero estos 12 actos ocurren exclusivamente en el anime *Magical Girl Site* (2018). Al situarse en las demás animaciones se observa que enfatizan poco o nada el sufrimiento de las personas violentadas. La totalidad de los datos frente a este indicador del análisis se puede observar a continuación.

**Gráfico 17.**

*Representación del sufrimiento de la víctima frente a los actos machistas (2018-2022)*

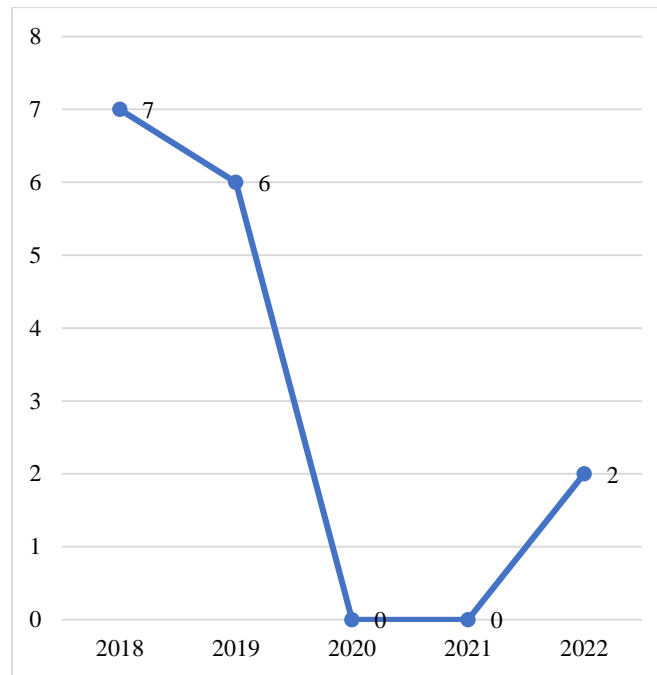


*Fuente:* Elaboración propia (2023)

**3.4 Análisis de la representación sexista**

**3.4.1 Frecuencia de actos sexistas (2018-2022)**

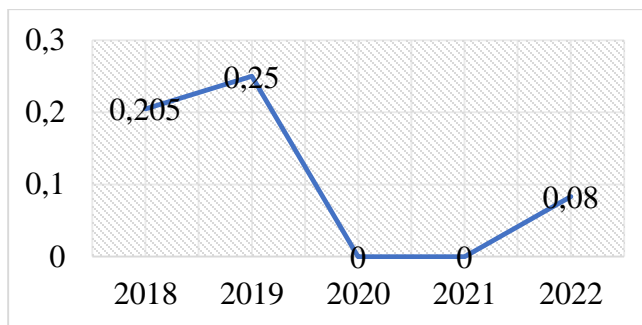
Se visionaron en total 13 actos sexistas, sin embargo, en el 60% de las animaciones observadas no se advirtió este tipo de actos. El período de 2018 a 2020 ocupó un mayor promedio de actos sexistas que el de 2021-2022 (4.33 Vs 0.66). El anime con mayor número de actos sexistas fue O Maidens in Your Savage con 6 actos, mientras que Girly Air Force (2019), Kakushigoto (2020), Keep your hand off Eizouken (2020), Horimiya (2021), Wonder Egg priority (2021) y Akebis Sailor Uniform (2022) no presentaron en su narrativa audiovisual sexismo. La totalidad de los actos sexistas visionados por año se puede visualizar a continuación.

**Gráfico 18.***Frecuencia de actos sexistas (2018-2022)**Fuente:* Elaboración propia (2023)**3.4.2 Razón de actos sexistas en la totalidad de la serie (RAST)**

Los actos sexistas tuvieron una razón en la totalidad de la serie del 9.83 %, es decir que estos hechos ocurrieron en 12 de 122 episodios. El 75% de los animes producidos en la ventana 2018-2019 (n= 3) acapararon la mayor cobertura de sucesos sexistas (11 actos en 36 episodios) para una razón del 22.7%. Solo un anime (O Maidens in Your Savage) alcanzó la media docena de actos sexistas. La razón de actos sexistas en la totalidad de animaciones se puede observar a continuación

**Gráfico 19.**

*Razón de actos sexistas en la totalidad de la serie (RAST)*



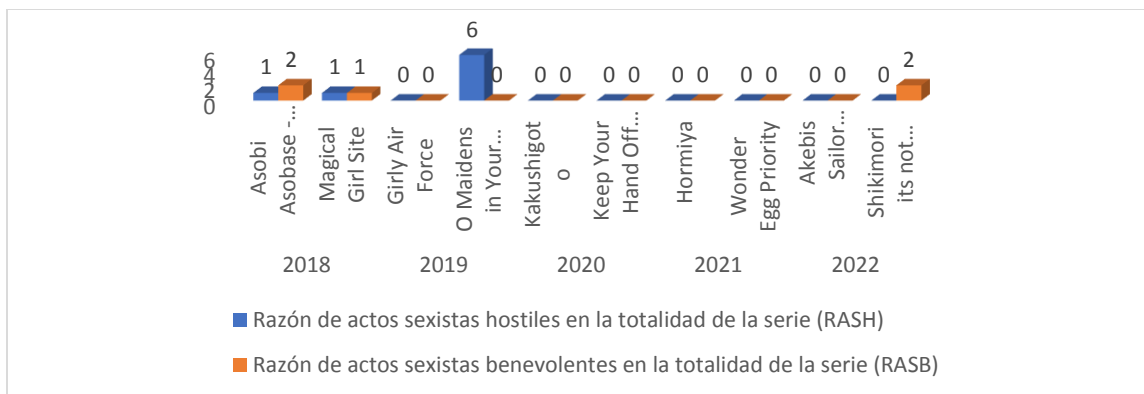
Fuente: Elaboración propia (2023)

**3.4.3 Razón de los actos sexistas desagregados por tipo**

El 61.5% de los actos sexistas visionados fueron de carácter hostil y el 38.5% restante fueron benevolentes. Un detalle sugestivo reluce en el número discreto de actos, ya que la sumatoria de ambos tipos de sexismo en ningún anime arrojó más de media docena de sucesos sexistas. La caracterización de los actos observados.

**Gráfico 20.**

*Razón de los actos sexistas desagregados por tipo (2018-2022)*



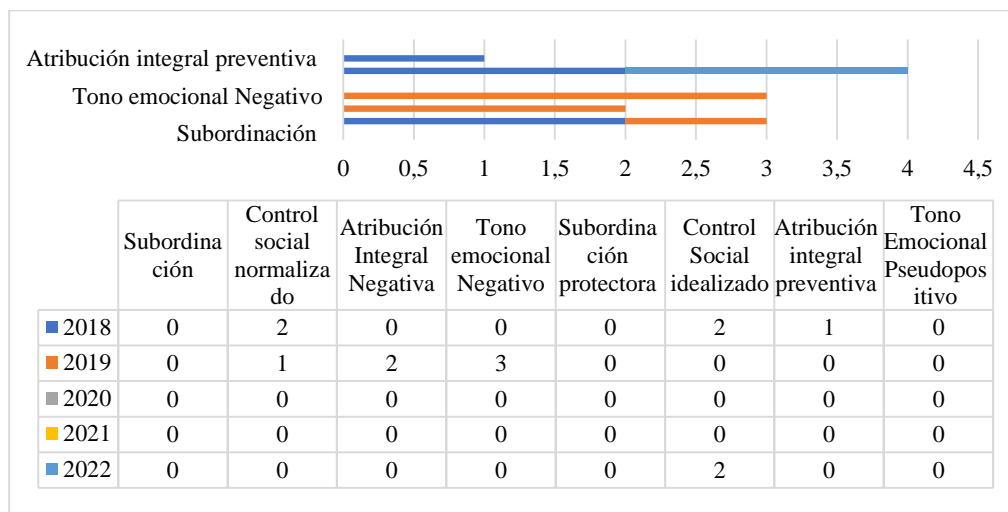
Fuente: Elaboración propia (2023)

**3.4.4 Caracterización de los actos sexistas hostiles y benevolentes (2018-2022)**

El común denominador de los actos sexistas hostiles (n=8) fue el control social normalizado (n=3) y el tono emocional negativo (n=3). Los actos sexistas benevolentes (n=5) se presentaron bajo la modalidad de control social idealizado (n=4) y atribución integral preventiva (n=1). La totalidad de los datos obtenidos para este indicador por año se puede visualizar a continuación:

**Gráfico 21.**

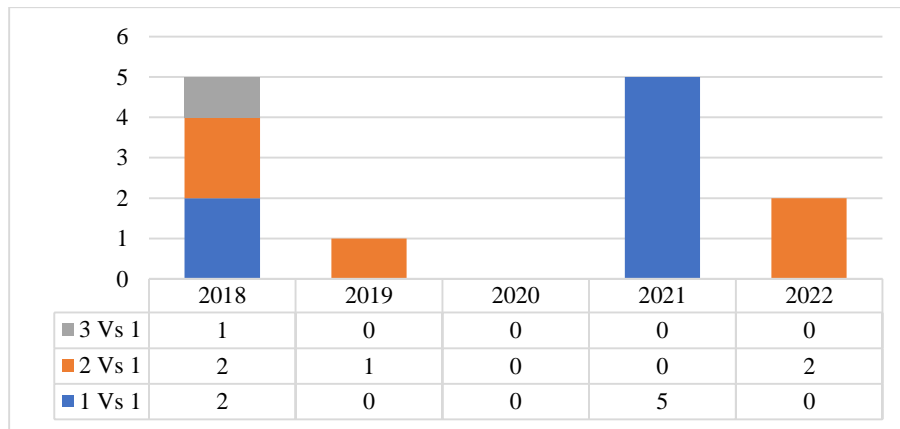
*Caracterización de los actos sexistas hostiles y benevolentes (2018-2022)*



Fuente: Elaboración propia (2023)

**3.4.5 Participantes de los actos sexistas**

Los actos sexistas fueron comúnmente perpetrados por una (n=7) y dos (n=5) personas. Cada acto visionado solo se dirigió a una víctima y la cuantía de victimarios manifestó una tendencia a la baja. La totalidad de los participantes asociados a este patrón se pueden observar a continuación.

**Gráfico 22.***Participantes de los actos sexistas en la totalidad de los episodios**Fuente:* Elaboración propia (2023)**3.4.6 Distancia temporal de los actos sexistas.**

El 86% de los actos visionados fueron ejecutados en escenarios con distancia temporal moderna, mientras el otro 16% en escenarios de carácter futuro (distópico). Se verificó de manera general los artefactos asociados al mobiliario de interacción y la demografía animada para evitar imprecisiones.

**3.4.7 Grado de ficción y claridad de los actos sexistas**

Todos los actos visionados se reportaron un carácter realista y ningún acto sexista fue proyectado de manera minuciosa, sin embargo, ningún anime tampoco presento escenas sexistas escasas y poco claras. Acusaron en su totalidad un carácter moderado. El anime con mayor número de actos sexistas moderados fue *O Maidens In Your Savage* (2019)

**Gráfico 23.**

*Claridad de los actos machistas (2018-2022)*



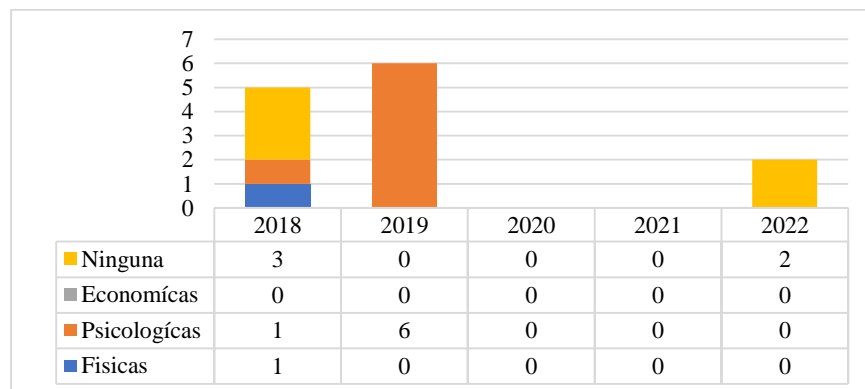
*Fuente:* Elaboración propia (2023)

**3.4.8 Consecuencias de los actos sexistas.**

De los 13 actos analizados el 53.8% ocasionaron consecuencias psicológicas en las víctimas como ansiedad y episodios de baja autoestima, seguido de ninguna consecuencia en el 38.46% de los casos. La totalidad de las consecuencias desagregadas por año se pueden observar a continuación:

**Gráfico 24.**

*Consecuencias de los actos sexistas (2018-2022)*



*Fuente:* Elaboración propia (2023)

**3.4.9 Remordimiento del agresor frente al acto sexista**

La mayoría de los actos emitidos el agresor no registra un remordimiento por el acto cometido (10 actos sin remordimiento Vs 3 con remordimiento), sin embargo, en 2 de los 5 años observados el agresor resultó arrepentido. El anime en el que los agresores menos presentaron remordimiento fue O Maiden in Your Savage (2019). La frecuencia de remordimiento del agresor se puede visualizar a continuación.

**Gráfico 25.**

*Remordimiento del agresor (es) frente al acto sexista*



*Fuente:* Elaboración propia (2023)

**3.4.10 Representación del sufrimiento de la víctima**

El 46.15% de los actos no representan consigo el sufrimiento de la víctima, pero estos 6 actos ocurren exclusivamente en el anime O Maiden in Your Savage (2019). Al situarse en las demás animaciones se observa que enfatizan moderadamente el sufrimiento de las personas violentadas.

### 3.5 Machismo, sexismo y líneas animada

#### 3.5.1 Casos de machismo y sexismo observados en la demografía Shōjo

##### 3.5.1.1 Magical Girl Site (2018): Presentación de las unidades de análisis machistas.

La narrativa del anime *Magical Girl Site* (2018) nos sitúa en el Japón contemporáneo para proyectar la historia de la figura protagónica (Aya Asagiri), una estudiante que sufre constantemente abusos tanto en la escuela como en su propio hogar. Estos maltratos ocasionan en la estudiante la ideación suicida que inicialmente nos proyecta la serie desde el primer episodio cuando la protagonista pretende lanzarse a las vías del ferrocarril.

#### Ilustración 61.

*Intento de suicidio de la protagonista*



*Nota:* *Magical Girl Site* (2018). Episodio 1. Blu-Ray Disc

Aunque su suicidio solo queda en una tentativa, la animación proyecta desde el primer episodio la cuantía de actos machistas clásicos efectuados por personajes secundarios masculinos y femeninos; desde el bravucón de la escuela que pretende accederla carnalmente, hasta las compañeras de clase, las cuales intentan ahogarle en el excusado y su propio hermano quien la violenta como estrategia para redimir su baja tolerancia a la frustración.

### **Ilustración 62.**

*Actos machistas observados en la serie*



*Nota:* Magical Girl Site (2018). Episodio 1. Blu-ray Disc.



*Nota:* Magical Girl Site (2018). Episodio 2. Crunchyroll



*Nota:* Magical Girl Site (2018). Episodio 2. Blu-Ray Disc

La recopilación ordenada de los actos machistas visionados para esta serie permitió tipificar los siguientes:

1. **Cuchillas en los zapatos:** (3 vs 1; ficción realista; daño físico y psicológico; acto detallado; énfasis en la víctima; actitud indiferente de las victimarias) (mujeres vs mujer). las compañeras de clase insertan cuchillas en los zapatos de la protagonista (episodio 1)
2. **Pegamento en el escritorio:** (3vs 1; ficción realista; daño físico y psicológico; acto detallado; énfasis en la víctima; actitud indiferente de las victimarias) (mujeres vs mujer) las compañeras de clase agregan pegamento en el asiento del escritorio y le escriben “puta” a la protagonista (episodio 1)
3. **Tentativa de Asfixia mediante inodoro:** (3vs 1; ficción realista; daño físico y psicológico; acto detallado; énfasis en la víctima; actitud indiferente de las victimarias) (mujeres vs mujer) las compañeras de clase intentan asfixiar a la protagonista en el retrete del baño (episodio 2)
4. **Asfixia mecánica:** (1vs 1; ficción realista; daño físico y psicológico; acto detallado; énfasis en la víctima; actitud indiferente del victimario) (hombre vs mujer) El hermano de la protagonista procede a ensacarla por el cuello al punto de casi asfixiarla (episodio 2)
5. **Golpe al vientre bajo:** (1vs 1; ficción realista; daño físico y psicológico; acto detallado; énfasis en la víctima; actitud indiferente del victimario) (hombre vs mujer) El hermano de la protagonista proporciona golpes bajos a la hermana hasta que esta pierde la conciencia (episodio 2)
6. **Acceso carnal violento:** (1vs 1; ficción realista; daño físico y psicológico; acto detallado; énfasis en la víctima; actitud indiferente del victimario) (hombre vs mujer). El bravucón de la escuela intenta acceder carnalmente a la protagonista (episodio 1)

7. **Violación en concierto:** (3vs 1; ficción realista; daño físico y psicológico; acto detallado; énfasis en la víctima; actitud indiferente de las victimarias) (mujeres vs mujer). Las compañeras de clase son cómplices en el acceso carnal violento que el bravucón pretende efectuar (episodio 1)

8. **Intento de desfiguración:** (2vs 1; ficción realista; daño físico y psicológico; acto detallado; énfasis en la víctima; actitud indiferente de las victimarias) (mujeres vs mujer). Las compañeras de clase pretenden desfigurar a la protagonista con un cuchillo (episodio 3)

Asagiri logra sobrevivir a esta avalancha de sucesos y su vida cambia drásticamente cuando descubre un sitio web aparentemente inocente llamado "Magical Girl Site". Sin embargo, este sitio resulta ser mucho más siniestro de lo que aparenta, ya que le otorga a Aya y a varias chicas más poderes mágicos, pero también las arroja a una brutal lucha por la supervivencia, debido a que el uso de los poderes agota la energía vital, hecho por el cual todas las chicas mágicas deben luchar por disponer de la totalidad de poderes mágicos.

El animado nos presenta a varias figuras femeninas con condiciones de violencia similares o peores a las de Asagiri dentro de las que subyace Kiyoharu Suirenji, una estudiante trans sobre la cual se proyecta un machismo coercitivo debido a su condición.

### **Ilustración 63.**

*Machismo coercitivo efectuado sobre Kiyoharu Suirenji*

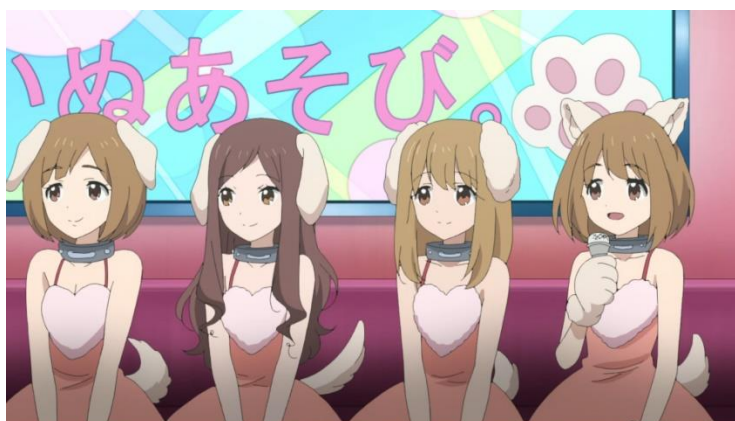


*Nota:* Magical Girl Site (2018) episodio 9. Blu-Ray Disc

**3.5.1.2 Magical Girl Site (2018): Presentación de las unidades de análisis sexistas.** En lo que a casos de sexismo atañe, se advirtió un caso de carácter hostil y otro benevolente. Ambos acontecen en el episodio 3; el primero cuando de manera sutil el capítulo transporta a la protagonista con otras figuras femeninas coprotagonicas en medio de un concierto y presentan a la banda exclusivamente femenina llamada “juego de perros”

#### **Ilustración 64.**

*Sexismo hostil proyectado por los artefactos sociales de juego de perros.*



*Nota:* Magical Girl Site (2018). Episodio 3. Blu-Ray Disc

El único código verbal que tiene la banda reporta lo siguiente “somos ídolos mascotas activos, los fans que nos apoyan son nuestros dueños” siendo este fragmento una evidencia precisa de la proyección subordinada.

Por su parte, la unidad de sexismo benevolente se sitúa en la herramienta mágica de la coprotagonista Nijimi Anazawa; mientras todas las figuras femeninas poseen artefactos mágicos extracorpóreos, el de Nijimi es su ropa interior y su poder es la servidumbre, esto implica que a toda decisión que mencione a sus homónimos masculinos, estos obedecerán servilmente. Este

detalle narrativo tipifica como control social idealizado en el cual se reduce la capacidad de mando de la figura femenina a sus caracteres sexuales.

### **Ilustración 65.**

*Herramienta mágica de Nijimi Anazawa*



*Nota:* Magical Girl Site (2018). Episodio 5. Blu-Ray Disc

Si bien el epílogo de la animación es positivo, debido a que la figura femenina y sus allegadas logran emanciparse de la violencia sufrida por sus familiares y los administradores de sus poderes mágicos, la animación también esgrime una sexualización animada con personajes secundarios, precisamente en playa.

### **Ilustración 66.**

*Sexualización animada*



*Nota:* Magical Girl Site (2018). Episodio 7. Blu-Ray Disc

**3.5.1.3 O Maidens in Your Savage (2019): Presentación de actos machistas.** A diferencia de *Magical Girl Site* (2018) este *Shōjo* pretende el abordaje de la sensibilidad juvenil y el despertar sexual a partir de las figuras protagónicas femenina Kazusa Onedera, Niina Sugawara, Momoko Sudō, Hitoha Hongō y Rika Sonezaki, las cuales son miembros del club de literatura y a medida que se adentran en la adolescencia enfrentan los altibajos de las emociones y los deseos sexuales, comenzando a cuestionar y explorar sus propias identidades y relaciones.

### Ilustración 67.

*Protagonistas de O Maidens in Your Savage (2019)*



*Fuente:* Elaboración propia (2023)

El acto machista codificado acontece en el episodio 3. Cuando el animado proyecta el discurso de varios personajes secundarios que descalifican a las protagonistas, dudando de su virginidad por hacer parte de un grupo de literatura erótico, este acto tipificó como machismo encubierto.

**Ilustración 68.**

*Machismo encubierto por descalificación*



*Nota:* O Maidens in Your Savage (2019). Episodio 3. Blu-Ray Disc.

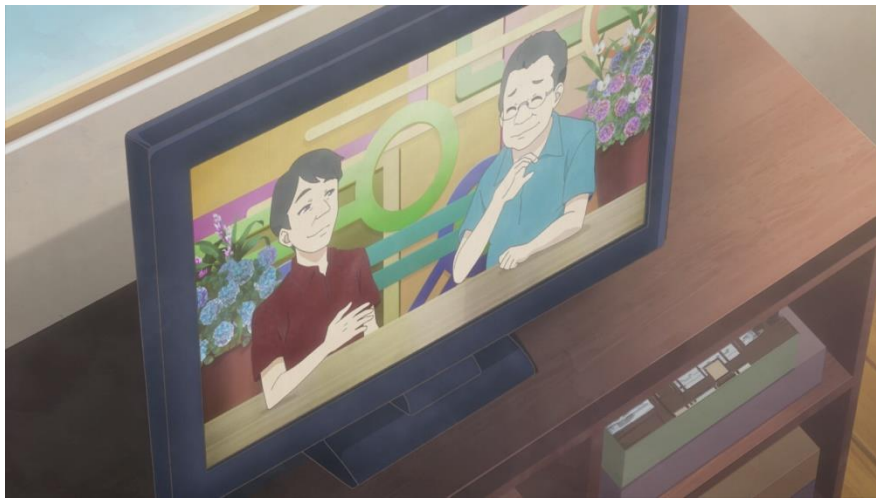
**3.5.1.4 O Maidens in Your Savage (2019): Presentación de actos sexistas.** Se codificaron en total se observan cuatro actos sexistas de carácter hostil, el primero visionado en el primer episodio cuando un personaje secundario sugiere el interés por tomar la virginidad de la protagonista. Aunque este suceso acontece de manera rápida, califica como una atribución integral negativa, debido a que el sujeto expresa la intención de tener una relación de manera tosca.

Situación similar ocurre en el episodio 2, cuando Rika cae de su silla y uno de los personajes le pregunta mediante el siguiente código verbal: “¿rompiste tu himen?” Ante este comentario existe indiferencia y el daño emocional es moderado, tipificando como sexismo hostil por tono emocional negativo.

En el episodio 3. Se codifica un tercer acto sexista de carácter hostil por control social debido a que el episodio proyecta antes de volver a presentar a los personajes una escena en la cual un televisor en señal abierta pasa un programa de entrenamiento. En este uno de los panelistas menciona el siguiente mensaje “es completamente matapasiones cuando desvistes a una chica y su sostén no combina con sus bragas”

**Ilustración 69.**

*Fragmento televisivo presentado en O Maidens in Your Savage (2019)*



*Nota:* O Maidens in Your Savage (2019). Episodio 3. Blu-Ray Disc.

Haciendo uso de los conflictos internos y secretos inconfesables asociados al carácter sexual, la intimidad y las presiones sociales, el anime proyecta de manera latente a manifiesta la relación irregular que desea tener Hitoha con su director de aula. Aunque en un principio la narrativa lo justifica en el deseo de la figura femenina de poder obtener inspiración para redactar su novela erótica, cada episodio va acercando más a la protagonista y el recurrente al punto de visionar un momento de tensión donde la estudiante acosa sexualmente al profesor en dos ocasiones manifestándole su inconformismo y estereotipándole con tendencias sexuales alternativas por no sintonizar con sus intenciones, siendo este aspecto un acto doblemente sexista por atribución integral negativa.

**Ilustración 70.**

*Acoso sexual de estudiante a docente.*



*Nota:* O Maidens in Your Savage (2019). Episodio 4. Blu-ray Disc

### ***3.5.2 Casos de machismo y sexismo observados en la demografía Shōnen***

**3.5.2.1 Girly Air Force (2019): Presentación de actos machistas.** El producto audiovisual hace uso de los elementos distópicos para presentarnos una realidad en la que existe una amenaza extraterrestre que las pilotos y personaje protagónicas (Grippen, Eagle y Phantom) en compañía del personaje masculino Key deben solucionar, en aras de salvaguardar el destino de la tierra.

**Ilustración 71.**

*Personajes de Girly Air Force*



*Nota:* De izquierda a derecha Phantom, Eagle, Key y Grippen. *Girly Air Force* (2019). Crunchyroll

Los únicos actos codificados como machistas ocurrieron en el episodio 5. Cuando Eagle y Phantom descalificaron a Grippen; la primera le dice al perder un entrenamiento el siguiente código verbal “las peores personas en el mundo son aquellas débiles que piensan que son fuertes”. A pesar de que los otros entrenamientos los ganó, Phantom no reparó en el tono de sus palabras, resultando esto un machismo encubierto por descalificación directa. El segundo proviene de Eagle, la cual también incurre en el mismo acto durante este episodio argumentando que, las pruebas físicas de Grippen habían sido menos horrosas que las anteriores.

**Ilustración 72.**

*Machismo encubierto*



*Nota:* Girlly Air Force (2019) episodio 5. Crunchyroll.

A pesar de no existir casos de sexismo si se observó una sexualización de personajes femeninos en el caso particular con Grippen, la cual es presentada semidesnuda en una escena del episodio 5. El animado justifica esta escena bajo el marco de la intimidad militar, por lo cual intentan sostener el semidesnudo manifestando que los pilotos militares se cambian sin pena.

**Ilustración 73.**

*Escena de semidesnudes*



*Nota:* Grippen.Girly Air Force (2019) episodio 5. Crunchyroll.

**3.5.2.2 Horimiya (2021): Presentación de actos machistas.** Esta animación, centra su narrativa audiovisual en la vida de dos figuras protagónicas; Kyoko Hori e Izumi Miyamura, dos adolescentes con apariencias diferentes fuera de la escuela, ambos rodeados por la coprotagonización de otros personajes femeninos y masculinos que se pueden observar a continuación

#### Ilustración 74.

*Elenco de Horimiya (2021)*



*Fuente:* Elaboración propia (2023)

Los dos actos machistas se visionan en una figura secundaria representada por el papa de Kyoko Hori. La animación proyecta desde el principio al padre de Hori como un hombre que niega la reciprocidad socioemocional a su madre, debido a que visita ocasionalmente el hogar, excusado las condiciones laborales a las cuales se encuentra sometido.

**Ilustración 75.***Kyosuke Hori*

*Nota:* Horimiya (2021). Episodio 5. Crunchyroll

El primer acto machista se visiona cuando Kyosuke Hori llega a casa nuevamente y observa a Iyumi con una suerte de nuevo integrante del hogar. Ante este imprevisto el padre comienza una serie de preguntas a Iyumi bajo el interés de conocer el grado de relación afectiva que tiene con su hija. Luego de la intervención la animación nos muestra como el padre incurre en un machismo utilitario al negar la reciprocidad proyectada por Iyumi, cuando le dice a su hija que le disgustan los hombres con el cabello largo.

Ya en el episodio 7 la animación muestra la aceptación Kyosuke Hori a Iyumi no obstante vuelve a marcharse del hogar sin despedirse de su esposa y de manera satírica le dice a su hija y a Iyumi “iré por cigarros, no me esperen”. Aunque el animado pretende posicionar la escena como un alivio cómico, el personaje incurre en un machismo utilitario por implicación ventajosa, debido a que marcha para evitar las tareas del hogar y sostener un dialogo con su esposa con respecto al estado de su matrimonio.

**Ilustración 76.**

*Actos machistas efectuados por Kyosuke Hori*



*Nota:* Horimiya (2021). Episodio 5 y 7. Crunchyroll.

**3.5.2.3 Shikimori it's just not a Cutie (2022): Presentación de actos sexistas.** El eje temático de esta animación proyecta el romance, acción y comedia que subsiste en la relación romántica de Miyako Shikimori y Yuu Izumi. Los cuales acompañados por figuras coprotagonicas descubren su interés genuino y afianzan su relación amorosa.

**Ilustración 77.**

*Elenco de Shikimori's Not Just a Cutie (2022)*



*Nota:* De izquierda a derecha Kamiya, Yui Hachimitsu, Miyako Shikimori, Yuu Izumi, Shuu Inuzuka y Kyou Nekozaiki. Shikimori it's just not a Cutie (2022). Crunchyroll.

No se observaron eventos machistas en el anime y los dos sucesos sexistas visionados de carácter benevolente ocurrieron únicamente en el primer episodio. Kyou Nekozaki le sugirió en dos ocasiones a Miyako Shikimori dejarse ganar en los bolos para permitir que su novio Yuu Izumi se sintiera ganador y con ello reafirmase su amor por ella. Ante esto Shikimori no solo desestimó el pedido, sino que manifestó no necesitar de tal estrategia para que su pareja se enamorase más de ella.

### **Ilustración 78.**

*Shikimori evita perder*



*Nota:* Shikimori it's just not a Cutie (2022). Episodio 1. Crunchyroll.

### **3.5.3 Casos de machismo y sexismo observados en la demografía Seinen**

**3.5.3.1 Asobi Asobase - workshop of fun (2018): Presentación de actos machistas.** La narrativa audiovisual de este anime coincide en presentarnos a las figuras femeninas protagónicas. Hanako Honda, Olivia y Kasumi Nomura, 3 estudiantes de secundaria que aprenderán sobre la amistad femenina y los juegos japoneses al crear el club de juegos nacionales.

**Ilustración 79.**

*Elenco principal de Asobi Asobase - workshop of fun (2018)*



*Fuente:* Elaboración propia (2023)

Los primeros dos casos de machismo se codificaron en el primer episodio cuando las protagonistas están jugando una partida de un juego nacional que consiste en abofetear a aquella persona que hable cuando se llama súbitamente al silencio. Olivia, si bien sabe hablar japonés, finge ser extranjera para poder hablar, solicitando una pausa para que le expliquen y cuando Hanako habla procede a abofetearle. Este acto tipifica como machismo utilitario por implicación ventajosa.

**Ilustración 80.***Conducta machista de Olivia*

*Nota:* Asobi Asobase - workshop of fun (2018) Episodio 1. Crunchyroll

En el mismo episodio se advierte se codifica un nuevo acto machista de carácter utilitario por implicación ventajosa cuando dos personajes secundarios se vinculan al equipo de tenis. Esto despierta el interés de Hanako por vincularse, pero al hacerlo, las figuras secundarias se retiran porque observan que no entraron varones al grupo. En un intento por excusarse le mencionan a la entrenadora del club que deben realizar actividades personales y que Honda era mucho mejor que ellas dos.

**Ilustración 81.***Conducta machista de personajes secundarios sobre Honda*

*Nota:* Asobi Asobase - workshop of fun (2018) Episodio 1. Crunchyroll

Los siguientes dos actos machistas codificados acontecerían en el episodio 6 y 12 respectivamente. El del sexto capítulo Hanako incurre en machismo encubierto cuando descalifica a un personaje secundario por la obtención del primer lugar apelando a la imposibilidad de tener una vida social elevada y ser alumno al mismo tiempo. El fragmento muestra como Hanako cambia su semblante cuando ve a su compañera de aula ganar el primer y lugar y ella quedarse con el segundo

### **Ilustración 82.**

*Hanako emite machismo*



*Nota:* Asobi Asobase - workshop of fun (2018) Episodio 6. Crunchyroll

En el último episodio de la animación las protagonistas se están cambiando de ropa y hablando sobre los estándares de belleza cuando Hanako nuevamente incurre en un machismo encubierto al descalificar la opinión de Kasumi mencionando que las mujeres con busto grande no deberían opinar debido a la falta de estética de sus cuerpos, para minutos después de vestirse atacar su busto en un momento de celos que la animación proyecta como alivio cómico.

**Ilustración 83.**

*Hanako emite machismo y ataca a su compañera.*



*Nota:* Asobi Asobase - workshop of fun (2018) Episodio 12. Crunchyroll

**3.5.3.2 Asobi Asobase - workshop of fun (2018): Presentación de actos sexistas.** El anime emite dos actos sexistas: el primero acontece en el cuarto episodio. Al provenir de una familia adinerada, Hanako posee un mayordomo que por cuestiones de seguridad la acompaña todo el tiempo, muchas ocasiones sin que ella se de cuenta, debido a que este se esconde. En un momento del capítulo Hanako se encontraba charlando con sus compañeras intentando explicarles la historia de su mayordomo cuando menciona algunos defectos de este y súbitamente salió de su escondite para desprenderse de su falda implorando perdón. El acto incomoda lo suficiente a Hanako que termina pidiéndole que la deje en paz. El mayordomo incurre en un comportamiento sexista de carácter benevolente por atribuir preventivamente un comportamiento inadecuado de disculpa que pasa desapercibido por enmascararse bajo el alivio cómico.

**Ilustración 84.**

*Atribución integral preventiva del mayordomo de Hanako*



*Nota:* Asobi Asobase - workshop of fun (2018) Episodio 4. Crunchyroll

El Segundo acto sexista acontece en el episodio 6 cuando el abuelo de Hanako se entera de su deseo de tener novio. Al haberla escuchado en múltiples ocasiones decide hablar con el mayordomo de la familia para que vigile los acercamientos que figuras masculinas efectúan cerca de ella emitiendo el siguiente código verbal: “es muy pronto, ni si quiera tiene pelos allí abajo”.

**3.5.3.3 Wonder Egg priority (2021): Apuntes de una construcción animada alternativa.** Esta animación exhibe la historia de Ai Ohto, una estudiante que deja de asistir a su escuela debido a que su amiga más cercana se suicidó. Dentro de las caminatas nocturnas que tomaba para intentar mediar con sus pensamientos es llamada por una voz misteriosa que la lleva a una maquina dispensadora, al insertar una moneda saca un huevo y lo hace eclosionar sin saber que de este producto saldría un ser humano al que tendría que defender de ser asesinado. Al lograr una defensa efectiva del individuo que salió del huevo la voz misteriosa le dice que entre más personas defienda efectivamente podrá volver a ver a su mejor amiga, hecho que hace a Ai comprar

más huevos y ser acompañada por Neiru Aonuma, Rika Kawai y Momoe Sawaki tres figuras femeninas cuyo común denominador es el mismo, reencontrarse con un ser fallecido.

### **Ilustración 85.**

*Elenco principal de Wonder Egg priority (2021)*



*Nota:* De izquierda a derecha Ai Ohto, Neiru Aonuma, Momoe Sawaki y Rika Kawai. Wonder Egg priority (2021).

Un detalle sugestivo de la animación subyace en los personajes que eclosionan de los huevos, puesto que estos ocupan siempre el género femenino y ya se encuentran muertos por intención propia (suicidio), cuando los hacen eclosionar tienen la última oportunidad de ser defendidos del temor que las llevó a decidir acabar con sus vidas. La trama presenta ocho mujeres huevo dentro de las cuales también se encuentra la protagonista, esto debido a que en un escenario alternativo ella también se suicidó a posteriori de su amiga.

**Ilustración 86.***Mujeres egg defendidas por las protagonistas**Fuente:* Elaboración propia (2023)

Los temores convertidos en monstruos del que cada protagonista les defendió fueron:

- Kaoru Kurita: Pese haber sido asignado como mujer la figura luchaba por ser reconocido como un varón. Intentó buscar ayuda en su maestro de Kendo, pero este en lugar de brindarle apoyo, el asesor actuó de manera abusiva, agrediendo físicamente y violándolo, lo que resultó en un embarazo inesperado. Esta experiencia fue un factor determinante en la decisión de Kaoru de quitarse la vida.
- Kurumi Saijo: El temor enfrentado por esta figura femenina fue la superficialidad, debido a que nunca hizo amigos y sufrió acoso debido a su carácter introvertido hasta el día de su suicidio.
- Kotobuki Awano: Fue el primer Wonder egg del mundo real animado y era la mejor amiga de Neiru Aonuma. Al ser una científica con un genoma extremadamente extraño las grandes corporaciones la coaccionaron a suicidarse ante su negativa por permitir que la explorasen.

- Miwa: Era abusada sexualmente en el tren por la misma persona todos los días hasta que se armó de valor y llamó al hombre, pidiendo ayuda a los otros pasajeros del tren. Todos inmovilizaron al abusador, ayudando a Miwa. Sin embargo, el hombre era en realidad un ejecutivo de la empresa de su padre. Su padre fue despedido de la empresa y su madre le preguntó por qué no podía soportar el abuso, culpabilizándola por lo ocurrido hasta el día de su suicidio.
- Mizuki: Era hostigada sexualmente por un compañero de su salón debido a que la amenazó con publicar sus fotos íntimas hasta el día que le hizo creer que lo había hecho ocasionando su suicidio.
- Yae Yoshida: Tenía una habilidad que le permitía ver entidades parecidas a espíritus y fantasmas. Esto ocasionó que sus padres la enviaran a un psiquiátrico y cansada de ser tratada de estúpida y no poder tener amigos por el estereotipo socialmente construido sobre ella se suicidó.
- Ai Otho (Realidad alterna): En la realidad alterna Ai es extremadamente solitaria y despreciativa de sí misma al punto de no poder hablar con su madre. En este escenario nunca conoció a su mejor amiga, hecho que la llevo a suicidarse por no tener conexiones significativas con nadie.
- Minami Suzuhara: Hacia parte del club de gimnasia de su escuela, pero su entrenadora abuso física y emocionalmente de llega al punto de alterar la satisfacción vital y decidir suicidarse.

**3.5.3.4 Wonder Egg priority (2021): Presentación de actos machistas.** Se codificaron 3 actos machistas, todos emitidos por una sola figura femenina (Rika Kawai) en contra de Chiemi, la persona a la que Rika desea volver a ver. Para poder entender este deseo es necesario mencionar que Rika era una cantante juvenil con una fanaticada extensa, siendo Chiemi unas de las fanáticas que más dinero invertía para ir a los conciertos, en aras de convertir a Rika en su mejor amiga. Sin embargo, lejos de conseguirlo solo género que la protagonista se aprovechase de su intento de

aceptación incurriendo en machismos utilitarios al negar la reciprocidad, e implicarla ventajosamente en su negocio<sup>43</sup> y encubierto al desvalorizar su figura por el ligero exceso de peso.

### Ilustración 87.

*Chiemi asistiendo a un concierto de Rika*



*Nota:* Magical Girl Site (2018). Episodio 3. Blu-ray Disc.

Cuando Rika se enteró que Chiemi en verdad se le había acabado el dinero y estaba robando para poder ir a sus eventos la cantante la abandonó no sin antes discriminarle por sus kilos. Esto ocasionó que que Chiemi se suicidase antes de que Rika pudiese pedirle una disculpa por su comportamiento. La protagonista asistió al funeral y se prometió conseguir una forma de volver a verla para enmendar su error.

<sup>43</sup> Rika apodó a Chiemi como su “billetera andante. Este detalle se puede observar en el episodio 3 del anime.

**Ilustración 88.**

*Rika asiste al funeral de Chiemi*



*Nota:* Magical Girl Site (2018). Episodio 3. Blu-ray Disc.

En este producto audiovisual no se observaron actos machistas por lo cual no existió codificación alguna de esta categoría.

### ***3.5.4 Animaciones sin actos machistas ni sexistas***

**3.5.4.1 Kakushigoto (2020).** Esta animación exhibe en un doble plano (presente y futuro) la historia de Hime goto y su padre Kakushi goto, un dibujante de manga que esconde a hime su profesión debido a que la demografía en la cual pública es erótica. Bajo esta premisa se advierte que Kakushi es un padre soltero debido a que su esposa naufrago en una embarcación en la que iba en calidad de invitada, sin embargo, el padre decide trabajar a doble jornada en el estudio de dibujo para poder pagar los gastos y proporcionarle a su hija la educación y ocio que necesita.

El anime permite distinguir en Kakushi a un padre entregado por acompañar a su hija, al punto de sobreprotegerla por miedo a perderla. Este siempre vigila o coordina con los personajes

secundarios como las docentes y la empleada doméstica para que cuiden de Hime, proporcionado una lista de quehaceres en caso de emergencia.

### Ilustración 89.

*Escenarios de interacción Padre-Hija y allegados*



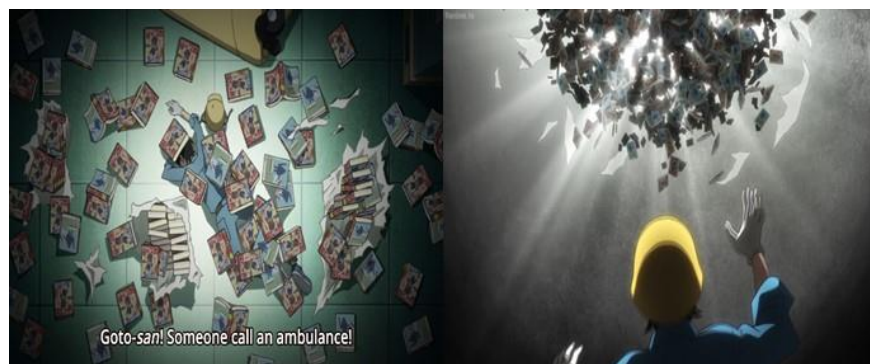
*Nota:* Kakushigoto (2020). Episodios 5-7-9. Crunchyroll.

Kakushi no trabaja solo, posee un equipo de dibujantes e ilustradores que lo acompañan en su manga; dos mujeres (Rasuna Sumita y Ami Kakei) y dos varones (Aogu Shiji y Kakeru Keshi) a través de los cuales lleva a cabo su último proyecto editorial.

**Ilustración 90.***Equipo de trabajo de Kakushi*

*Nota:* Kakushigoto (2020) canción de apertura. Crunchyroll.

El paso de los episodios va proyectando un problema de base en la familia Goto y es la economía familiar; Kakushi no solo paga todos los servicios, sino que también tiene contratado un investigador privado al que le adeuda una suma considerable por investigar el paradero de su esposa. Al terminar su proyecto editorial debe vender la casa pequeña donde vivía con Hime, alquilar su casa matrimonial e irse a vivir con la menor a un apartamento mucho más pequeño, dando fin a su carrera de dibujante de manga y trabajando como operario de maquinaria pesada, escenario donde se accidenta y pierde la memoria.

**Ilustración 91.***Accidente de Kakushi Goto*

*Nota:* Kakushigoto (2020). Episodios 12. Crunchyroll.

Mientras Kakushi dura en coma, Hime Goto, ya adolescente empieza a descubrir el verdadero trabajo de su padre y guiado por su equipo de trabajo le ayudan a terminar un volumen especial de su antigua historia que permita hacerle recordar, esto debido a que su memoria autobiográfica quedó lesionada por el accidente. Aunque en principio tal actividad no parece funcionar, Hime recuerda los primeros dibujos que ella pintó y los presenta a Kakushi, haciendo que este finalmente recuerde todo lo vivido hasta el accidente.

### Ilustración 92.

*Equipo de trabajo de Kakushi y hime intentando que recuerde la memoria*



*Nota:* Kakushigoto (2020). Episodio 12. Crunchyroll.

La animación termina con Kakushi recobrando la memoria, Hime ingresando a la preparatoria para aprender dibujo y Kakushi visitando la nueva oficina y estudio de Rasuna Sumita, la cual se continuó el legado del protagonista masculino.

### Ilustración 93.

*Kakushi visita el estudio de Rasuna Sumita.*



*Nota:* Kakushigoto (2020). Episodio 12. Crunchyroll.

La ausencia de patrones machistas y sexistas positiviza con el carácter alternativo propuesto en el anime, el cual puede resumirse en estos puntos específicos

- Enfoque en la vida de un mangaka: A diferencia de muchos animes que se centran en los estudiantes o en las aventuras fantásticas, Kakushigoto se enfoca en la vida de un mangaka, mostrando los desafíos y las experiencias únicas de esta profesión creativa.
- Narrativa no lineal: El anime utiliza una estructura narrativa no lineal, saltando hacia adelante y hacia atrás en el tiempo para revelar gradualmente la historia y los secretos de los personajes. Esta técnica narrativa le da al anime un enfoque distintivo y ayuda a mantener el interés del espectador.
- Comedia inteligente: Kakushigoto presenta un estilo de comedia más inteligente y sutil en comparación con el humor más exagerado y visual de otros animes. Utiliza diálogos ingeniosos y situaciones cómicas que se desarrollan de manera natural dentro de la historia.

- Visibilización de la paternidad: La animación proyecta el sacrificio personal del padre, la relación entre padre e hija y los desafíos emocionales que traduce ser un padre soltero al cuidado de una única hija en edad del neurodesarrollo.
- Variabilidad femenina etaria: La animación presenta personajes femeninos con cualidades positivas circunscritos dentro de varios períodos del desarrollo humano.

**3.5.4.2 Keep Your hand off Eizouken (2020).** El anime transmite la historia de Asakusa Midori, Kanamori Sayaka y Mizusaki Tsubame tres estudiantes de secundaria interesadas en construir un grupo de animación estudiantil. Las ideas de Asakusa se acumulan en las páginas de sus cuadernos de bocetos debido a que no logra dar el primer paso para producir anime, esto es advertido por Kanamori quien se vincula inicialmente como colaboradora logística y posteriormente Mizusaki como auxiliar de ilustración uniando así sus talentos para dar vida al grupo Eizouken.

#### **Ilustración 94.**

*Elenco principal de Keep Your hand off Eizouken (2020)*



*Fuente:* Elaboración propia (2023)

En principio a las figuras femeninas les entregan un espacio viejo debido a que todos los otros lugares se encuentran ocupados por los demás grupos estudiantiles. Además de lo anterior, a excepción de un docente todos los solicitados por las estudiantes se niegan a vincularse como supervisor del proyecto grupal.

### **Ilustración 95.**

*Espacio inicialmente proporcionado por la institución*



*Nota:* Keep Your hand off Eizouken (2020). Episodio 2. Crunchyroll.

A pesar de las condiciones iniciales las protagonistas logran acuerdos con los otros grupos de la escuela logrando producir una pieza inédita que es premiada en la gala estudiantil de los mejores. Dentro de los detalles positivos de la obra resaltan la polivalencia de las estudiantes para ejecutar diversas tareas como se puede visualizar a continuación.

**Ilustración 96.**

*Polivalencia de las figuras femeninas en las actividades animadas*



*Nota:* Keep Your hand off Eizouken (2020). Episodio 5,7,8,9. Crunchyroll.

La ausencia de machismo y sexismo coincide positivamente con la presencia de los siguientes aspectos

- Enfoque en la producción de anime: A diferencia de la mayoría de los animes que muestran historias ficticias, Eizouken se centra en el proceso de creación de anime en sí mismo. La serie ofrece una mirada detallada y realista sobre cómo se crea un anime, desde la concepción de la idea hasta la animación y producción final.
- Celebración de la creatividad y la imaginación: El anime destaca la importancia de la creatividad y la imaginación en el proceso de creación de anime. Los personajes principales exploran y desarrollan sus ideas audaces, llevándolas a la vida a través de su pasión y trabajo en equipo.
- Estilo visual único: Eizouken se destaca por su estilo visual distintivo y único. La animación combina elementos realistas con imágenes abstractas y surrealistas para representar la imaginación y los sueños de los personajes. Esto crea una experiencia visualmente cautivadora y estimulante.

- Tema de empoderamiento femenino: La serie presenta un elenco principal compuesto por personajes femeninos fuertes y decididos. Eizouken destaca el poder de las mujeres en la industria del anime y desafía los estereotipos de género asociados con la producción de anime.
- Exploración de la pasión por el anime: La serie captura la pasión y la emoción que los amantes del anime sienten por esta forma de arte. Eizouken muestra cómo el anime puede unir a las personas, inspirar su creatividad y brindarles un sentido de comunidad y realización.

## **4. Discusión y Conclusiones**

### **4.1 Discusión**

Los resultados reportados para cada anime y su respectiva demografía resultan llamativos en materia de armonía y contraste. En términos de representación animada se advierte un carácter positivo debido al aumento anual de personajes femeninos que ocupan la pantalla tanto en calidad de protagonista como coprotagonistas.

El hecho de que la demografía Shōnen representada por los animes *Girly Air Force* (2019), *Kakushigoto* (2020), *Horimiya* (2021) y *Shikimori it's just not a Cutie* (2022) haya presentado una narrativa alternativa a la comúnmente visionada en productos de la línea demográfica como *Saint Seiya* (1986-1989), *Dragon Ball Z* (1989-1996), *Naruto* (2002-2015), *Full Metal Alchemist* (2003-2004) y *Bleach* (2004-2012) resulta enriquecedor, esto debido a que se advierte que las casas productoras están interesadas en transmitir una realidad donde la acción y la violencia no sean variables comúnmente asociadas.

En el caso de la demografía Seinen, la existencia de *Asobi-Asobase: Workshop of Fun* (2018) y *Wonder Egg Priority* (2021) como animes contemporáneos tampoco es un detalle menor.

Previendo que comúnmente los Seinen están orientados a tramas irrestrictamente diseñadas para adultos, la circunscripción de estos dos productos implica una modificación parcial de los criterios con los cuales los centros de producción animada están concibiendo la línea de demarcación.

En la historia reciente del género, ninguna casa productora se había atrevido a darle vida un anime cuya narrativa argumental centrarse la vista en la representación de temas como el suicidio en el género femenino y sus condicionantes directos como el abuso sexual y las violencias basadas en género tal como lo proyecto *Wonder Egg Priority* (2021). Esta invención podría ser una herramienta de gran valor en la psicoeducación de la población adolescente que pretende aproximarse de manera alternativa a este eje temático.

El hecho de que la razón entre la sumatoria de actos machistas y sexistas y el número total de episodios de todos animes fuese del 30.32% es un indicador positivo, que sustenta una intención de decrementar tales comportamientos al interior de los dibujos animados. A pesar de ello, sigue siendo necesaria la concienciación por parte de los directores de cada producto para continuar minimizando la reproducción de este tipo de violencias en las futuras animaciones.

En el caso particular del *Magical Girl Site* (2018) los hallazgos coinciden con lo que Butler (2019) sugirió al respecto de la demografía y es su superposición con la línea animada Seinen. Aunque este estudio no contempló el análisis de la recepción si es posible aseverar que los hallazgos reportados por Butler (2019) para el anime *Puella Magi Madoka Magica* (2011) presentan menos escenas violentas hacia el género femenino que las encontradas en este trabajo para *Magical Girl Site* (2018). Aunque resulta necesario interpretar estos resultados con prudencia, es posible hipotetizar que el género Shōjo está utilizando los artefactos canónicos de su línea para atraer a un público común e incorporando los del Seinen para pescar en nuevas audiencias. Por lo

anterior, será decisivo analizar las etiquetas de público apto para evitar que los menores se enfrenten con escenas intensas como las aquí reportadas.

Dentro de las limitaciones proyectadas por este trabajo subyace principalmente la cobertura de animaciones y el muestreo animado; la primera debido a que durante el período 2018-2022 salieron más de trescientas animaciones y se trabajó con una muestra aproximada del 3.5%. Asimismo, el muestreo no probabilístico imposibilita la generalización de los hallazgos.

Al pensar en las fortalezas de este estudio remiten en primer lugar el abordaje; esto debido a que de manera general las investigaciones en materia se orientaban a establecer aproximaciones a las animaciones desde diseños cualitativos. El hecho de gestar este trabajo desde una óptica cuantitativa demuestra no solo la capacidad del investigador de explorar la realidad sino también la posibilidad de cuantificar la realidad para poder interpretarla a posteriori.

Como segunda fortaleza se remarca la totalidad del corpus audiovisual, a diferencia de todos los estudios visionados a nivel nacional e internacional esta es la primera investigación que a nivel Colombia que trabaja con más de dos animaciones. En la misma es la primera en analizar más de cien capítulos y más de 2.000 minutos.

Una tercera fortaleza se encuentra en la pluralidad demográfica de los productos analizados; mientras los antecedentes investigativos sugieren que los investigadores trabajan con productos de una línea demográfica exclusiva, en este trabajo se seleccionaron animaciones de hasta tres líneas demográficas distintas.

La cuarta fortaleza de esta investigación remite a la cobertura temporal; mientras la mayoría de las investigaciones centran el estudio de las animaciones seleccionando productos audiovisuales del siglo anterior y las dos décadas anteriores, este trabajo aborda el análisis de sus constructos de interés en proyectos audiovisuales emitidos en los últimos cinco años.

Una quinta fortaleza que determina la calidad de este trabajo es la triangulación metodológica; mientras los estudios retrospectivos y actuales no suelen usar el análisis de contenido como método de investigación, este trabajo no solo lo usa, sino que también incorpora los estudios instrumentales de la psicología que analizan los constructos seleccionados para saturar el libro de códigos y cumplir con los principios de exhaustividad y exclusión mutua, paso no visibilizado en los estudios animados que emplean este método.

La sexta fortaleza la sustenta los constructos analizados; el machismo y sexismo son patrones que pocos investigadores han indagado en la animación de oriente. Por lo anterior la identificación de estas situaciones en un producto que es mundialmente consumido posibilita la existencia de una fuente primaria que tributa a esa dimensión de los estudios audiovisuales de carácter extranjero que no está reconociendo el potencial que poseen este tipo de productos.

En síntesis, que el 30% de los animes no proyecte actos machistas y sexistas y las animaciones que transversalmente se analizaron hayan reducido las escenas que albergan dichos patrones para darle mayor participación, capacidades, plurivalencias y desarrollo integro a las figuras femeninas, permite concluir que parcialmente la realidad social en la cual se están interesando los emporios audiovisuales animados es una que proyecte al género femenino con las cualidades que siempre ha tenido y antes la industria tradicional había prescindido de proyectar.

## **4.2 Conclusiones**

El objetivo de este trabajo fue reconocer la presencia o ausencia de machismo y/o sexismo en la representación femenina presente en una muestra de animaciones japonesas recientemente emitidas (2018-2022), hecho que se cumplió satisfactoriamente a través de un hilo conductor en el cual armonizó el título, la pregunta problema, los objetivos, el método y los hallazgos.

Esta investigación plantea ciertos aportes a los estudios audiovisuales que examinan productos extranjeros: 1) la distinción de poder usar el diseño cuantitativo para cuantificar la realidad proyectada por los productos audiovisuales, 2) una propuesta de triangulación entre el método y la vertiente instrumental de investigación, 3) un libro de códigos moderno adaptado a la distinción de patrones violentos y por tanto 4) la primera investigación en la región caribe elaborada desde un paradigma postpositivista en torno a la representación de las figuras femeninas visionadas en las animaciones japonesas contemporáneas por la juventud colombiana.

Este planteamiento en el que el investigador se posiciona no es absoluto, por el contrario, es una posibilidad no tan explorada por los académicos, por lo cual la tarea de mayor demanda fue reflexionar como concebir la profundización de este tema desde otro tipo de lentes. Aunque se haya visionado en dos ocasiones cada animación, los hallazgos siempre merecerán un ejercicio analítico interno, al cual se compromete el investigador en aras de continuar creciendo profesionalmente.

Aunque ya existen trabajos que nacionalmente han analizado animaciones japonesas, se espera que esta investigación sea el puente que propicie el crecimiento de esta línea investigativa a nivel nacional, regional y local, motivando a los jóvenes investigadores interesados en las animaciones a profundizar en el contenido y en la recepción.

Con el fin de pensar desde ya en los trabajos futuros quedan pendientes las siguientes preguntas: ¿existe una asociación entre el número de actos machistas y el sexo del guionista? ¿Existe una asociación entre el número de actos sexistas y el sexo del guionista? ¿Cuál es el estado de las conductas machistas y sexistas en las animaciones del género Seinen Shōjo y Shōnen emitidas durante el año 2023?

Con todo el proceso efectuado aquí están dadas todas las circunstancias para que los profesionales del futuro inmediato también motiven su mirada a la apropiación social de los constructos que se apoderan de la pantalla. Viene siendo necesario que toda violencia que no posea un propósito pedagógico en el televidente sea reflexionada en términos de impacto y pueda utilizarse con un propósito instrumental en el marco de la no repetición de violencias basadas en el género.

Se invita a que estas evidencias orienten en cualquier interesado una suerte de guía de modo que el interés no solo sea provechoso sino motivante, al punto de interesarse en la promoción social del conocimiento que cualquier personaje visionado por ocio puede transmitir a cualquier sujeto cuya tarea más básica del mundo posmoderno es encender el ordenador.

**Referencias bibliográficas**

- Acevedo Restrepo, É. Y., & Jaimes Useche, J. M. (2015). Análisis de las subjetividades juveniles en Medellín a partir del estudio de una comunidad Otaku (Tesis de maestría). Universidad de Manizales. Manizales. Colombia.
- Aignerren, M. (2009). Análisis de contenido. Una introducción. *La Sociología En Sus Escenarios*, 3, 1-52. <https://revistas.udea.edu.co/index.php/ceo/article/view/1550>
- Almeida-Silva, G. (2022). La familia como generadora de desgracia en las magical girls: análisis de Mahō Shōjo Site. *Admira: Análisis de Medios, Imágenes y Relatos Audiovisuales*, 2 (8), 46-63.
- Alsahilly, S., Algmrawi, S. K. M., Alshehri, A. S. A., Alotiby, N. T. N., Arshad, M., & Deshwali, S. (2021). Anime affection on human IQ and behavior in Saudi Arabia. *GSC Biological and Pharmaceutical Sciences*, 14(2), 143-154.
- Álvarez, F., Rodríguez, N. & Cobos, T. L. (2020). Consumo de anime en la población universitaria de Cartagena. *Revista Luciérnaga-Comunicación*, 12(23), 66-84.
- Alvarez-Merlano, N. & Correa, Noreña-Correa, M. (2023). Análisis psicométrico de la Escala de Machismo Sexual (EMS-12) en universitarios del caribe colombiano. *Avances en Psicología*, 31(1), e2760-e2760.
- Andrade-Louzado, J. A., Lopes Cortes, M., Galvão Oliveira, M., Moraes Bezerra, V., Mistro, S., Souto de Medeiros, D., Arruda Soares, D., et al. (2021). Gender Differences in the Quality of Life of Formal Workers. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(11), 5951. <http://dx.doi.org/10.3390/ijerph18115951>
- Arciniega, G. M., Anderson, T. C., Tovar-Blank, Z. G., & Tracey, T. J. G. (2008). Toward a fuller conception of Machismo: Development of a traditional Machismo and Caballerismo Scale.

- Journal of Counseling Psychology, 55(1), 19–33. <https://doi.org/10.1037/0022-0167.55.1.19>
- Ayala Ramírez, S. L., & Sánchez Vásquez, J. (2009). Masculinidades Seme y Uke: Posicionamientos en el anime de tipo shonen-ai Gravitation. (Tesis de grado) Universidad Javeriana. Bogotá. Colombia
- Barbosa-Chacón, J. W., Barbosa Herrera, J. C., & Rodríguez Villabona, M. (2013). Revisión y análisis documental para estado del arte: Una propuesta metodológica desde el contexto de la sistematización de experiencias educativas. *Investigación Bibliotecológica: Archivonomía, Bibliotecología e Información*, 27(61), 83-105. [https://doi.org/10.1016/S0187-358X\(13\)72555-3](https://doi.org/10.1016/S0187-358X(13)72555-3)
- Bardin, L. (1986). El análisis de contenido. Akal Universitaria.
- Basaran, G., & Sunnetcioglu, S. (2021). Turkish anime viewers' approach to Japanese cuisine culture. *Journal of Ethnic Foods*, 8(1), 8.
- Baxter, P. M. (1990). A view of academics' literature search methods: The case of the social sciences and its implications for students. *The Reference Librarian*, 12(27-28), 419-431. [https://doi.org/10.1300/J120v12n27\\_28](https://doi.org/10.1300/J120v12n27_28)
- Beck, J. (2004). *Animation Art*. lame Tree Publishing.
- Benedeti-Cohen, L. Buelvas-García, L y Chajin-Mendoza, O. (2010). La heroína en el anime: Una respuesta oriental a la configuración de lo heroico posmoderno en Claymore y Kannazuki no Miko. (Tesis de grado) Universidad de Cartagena, Caratagena. Colombia.
- Berelson, B. (1992): Content Analysis in Communication Research. Glencoe III,
- Berger, P. Luckmann, T., & Zuleta, S. (1968). *La construcción social de la realidad*. Amorrortu.

- Berndt, J., Nagaike, K., & Ogi, F. (2019). *Shōjo Across Media: Exploring "Girl" Practices in Contemporary Japan*. Springer.
- Blest Gana, A. (1862). *Martín Rivas*. LibroDot.
- Bloom, B., Englehart, M. Furst, E., Hill, W. y Krathwohl, D. (1956). *Taxonomy of educational objectives: The classification of educational goals. Handbook I: Cognitive domain*. Longmans, Green.
- Bojacá Acosta, J. E. (2004). *Investigación pedagógica del Estado del Arte semilleros*. Universidad Santo Tomás de Aquino
- Bonilla-Algovia, E. y Rivas-Rivero, E. (2019). Creencias distorsionadas sobre la violencia contra las mujeres en docentes en formación de Colombia, *Revista Colombiana de Educacion*, 77(1), 87-106. <https://doi.org/10.17227/rce.num77-9571>
- Bonino, L. (2005). Las microviolencias y sus efectos: claves para su detección. En C. Ruiz-Jarabo y P. Blanco (Coords.), *La violencia contra las mujeres: prevención y detección* (pp. 83-102). Díaz de Santos.
- Bonino, L. (1996). La violencia invisible en la pareja [Sesión de conferencia]. En *Jornadas de género en la sociedad actual* (25-45). Valencia. España.
- Bonino, L. (2004). "Los Micromachismos". En *Revista La Cibeles* (2). Ayuntamiento de Madrid. [En línea]. Recuperado de: <http://www.luisbonino.com/pdf/>
- Bulmer, M. (1984). *Sociological research methods*. Red Globe Press London. <https://doi.org/10.1007/978-1-349-17619-9>
- Bunge, M. (2002). *Epistemología: curso de actualización*. Siglo XXI.

- Bustamante, M. (1990). Actitudes psicosociales frente al machismo de un grupo de mujeres de diferente nivel socioeconómico de la provincia de Cañete- Lima. (Tesis de pregrado), Universidad de San Martín de Porres, Lima, Perú.
- Butler, C. (2019). Shoujo Versus Seinen? Address and Reception in Puella Magi Madoka Magica (2011). *Children's Literature in Education*, 50(4), 400-416.
- Cabezuelo, C. (2020). La plasmación del arte y de la cultura grecolatina a través de una visión japonesa: Los Caballeros del zodiaco (Saint Seiya) y Sailor Moon. *Eviterna*, (7), 27-38.
- Cambridge Dictionary (junio 2 de 2023). Machismo. Recuperado de [.https://dictionary.cambridge.org/us/dictionary/english-spanish/machismo?q=machismo+](https://dictionary.cambridge.org/us/dictionary/english-spanish/machismo?q=machismo)
- Cardona, J., Casas-Guerra, L., Constanza-Cañón, S., Castaño-Castrillón, J., Godoy-García, A., Henao- Mendoza, D., Valencia-Valencia, L., Mendoza H. y Valencia, V. (2015). Sexismo y Concepciones de la Violencia de Género contra la mujer en Cuatro Universidades de la ciudad de Manizales, *Archivos de Medicina*, 15(2), 200-219.
- Cardona-Gil, C. D., Muñoz-Bedoya, J. F. & Moreno-Perea, S. (2020). Procesos de creación de identidad, en las clases de educación física escolar: Una lectura a partir del anime deportivo (Tesis de grado) Universidad de San Buenaventura. Medellin. Colombia.
- Casas, J. M., Wagenheim, B. R., Banchemo, R. y MendozaRomero, J. (1995). Hispanic masculinity: Myth or psychological schema meriting clinical consideration. In A. Padilla (Ed.), *Hispanic psychology* (pp. 231-244). Sage.
- Cebrián Rodríguez, J. (2021). El impacto del anime en la igualdad de género: retos y oportunidades para la política cultural. (Tesis de Doctorado). Universidad de Zaragoza. Zaragoza-España.

- Cho, H., Disher, T., Lee, W. C., Keating, S. A., & Lee, J. H. (2018). Facet analysis of anime genres: The challenges of defining genre information for popular cultural objects. *knowledge organization*, 45(6), 484-499.
- Cifuentes, M. R., Osorio, F. & Morales, M. I. (1993). *Una perspectiva hermenéutica para la construcción de estados del arte*. Universidad de Caldas
- Clements, J. (2017). *Anime: A history*. Bloomsbury Publishing.
- Cobos, T. L., Robledo Rodríguez, N., & Arias Álvarez, F. (2023). Anime en Colombia: una exploración desde usos y gratificaciones en la población universitaria de Cartagena de Indias. *Anagramas-Rumbos y sentidos de la comunicación-*, 21(42).
- Colle, R. (2011). *El análisis de contenido de las comunicaciones*. Colección Cuadernos Artesanos de Latina
- Comte, A. (2020[1844]). *Discurso sobre el espíritu positivo*. Editorial Verbum.
- Cortada de Kohan, N., Bertoni, A. y Adamovsky, E. (1970). Un estudio experimental sobre el Machismo, *Revista Latinoamericana de Psicología*, 2(1), 31-54.
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2017). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*. Sage publications.
- Cuellar, I., Arnold, B., & Gonzalez, G. (1995). Cognitive referents of acculturation: Assessment of cultural constructs in Mexican Americans. *Journal of community psychology*, 23(4), 339-356.
- Damiani, L. F. (1997). *Epistemología y ciencia en la modernidad: el traslado de la racionalidad de las ciencias físico-naturales a las ciencias sociales*. Ediciones de la Biblioteca de la UCV/FACES.

- Denzin y Lincoln (2012). *Manual de investigación cualitativa vol. 1. El campo de la investigación cualitativa*. Gedisa.
- Deviani, J. M., & Mochtar, J. (2021). The Ideal Masculinity of Male Ninjas in Naruto and Naruto Shippuden Anime Series. *Kata Kita: Journal of Language, Literature, and Teaching*, 9(3), 340-347.
- D'Halmar, A. (1924). *La pasión y muerte del cura Deusto*. Editora Internacional.
- Díaz-Pino, C. (2019). Weaponizing collective energy: Dragon Ball Z in the anti-neoliberal Chilean protest movement. *Popular Communication*, 17(3), 202-218.
- Díaz-Rodríguez, C., Rosas-Rodríguez, M. y González-Ramírez, M. (2010). Escala de Machismo Sexual (EMS-Sexismo-12). diseño y análisis de propiedades psicométricas, *Summa Psicológica UST*, 7(2), 35-44. <https://doi.org/10.18774/448x.2010.7.121>
- Duque, L. y Montoya, N. (2010). *Características de las personas: Actitudes machistas. Programa de prevención de la violencia y otras conductas de riesgo*. Universidad de Antioquia
- Durán del Castillo, R. J. (2017). La construcción del anime como un producto transcultural: Un estudio de las discusiones en/r/anime. (Tesis de grado). Universidad de los Andes, Bogotá. Colombia.
- Edwards, J. (1935). *La chica del Crillón*. Ediciones Ercilla.
- El canvas definitivo para design thinking. (6 de abril de 2023). *MiroApp*. <https://miro.com/es/pizarra-virtual/>
- Enciclopedia británica (2022). Okumura Masanobu: Hanshōzoku Bijin Soroi. <https://www.britannica.com/art/ukiyo-e/images-videos#/media/1/612899/7887>
- Essayag, S. (2017). Del compromiso a la acción. Políticas para erradicar la violencia contra las mujeres en América Latina y el Caribe. Programa de Naciones Unidas para el Desarrollo.

- Expósito, C., Moya, M. y Glick, P. (1998). Ambivalent sexism: Measurement and correlates, *International Journal of Social Psychology*, 13(2), 159-169, <https://doi.org/10.1174/021347498760350641>
- Ferman, G. S., & Levin, J. (1975). *Social science research: a handbook for students*. Schenkman.
- Ferman, G. y Levin, J. (1975). *Social science research: a handbook for students*. Schenkman.
- Fernández Bedoya, V., Gago-Chávez, J., Meneses La Riva, M., & Suyo Vega, J. A. (2022). Exposure to Anime in Peru and Its Relationship with Demand for Goods and Services Related to Japanese Popular Culture. *Journal of Educational and Social Research*, 12, 11. <https://doi.org/10.36941/jesr-2022-0118>
- Fernández, C. B. (2021). Guerra, magia y romance durante “los estados combatientes”. El reflejo del periodo Sengoku (1467/1477-1600) en el anime InuYasha. *Mirai. Estudios Japoneses*, (5), 223-233.
- Ferrera, D. (2020). Análisis de la programación de anime en la televisión generalista en España (1990-1999). *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, 25-38.
- Fiske, D. y Schweder, R. (1986). *Metatheory in social science: Pluralisms and subjectivities*. University of Chicago Press.
- Flores, M. (2004). Implicaciones de los paradigmas de investigación en la práctica educativa. *Revista Digital Universitaria*, 5 (1), 2-9.
- Fodor, E., Lane, L., Schippers, J. y Van der Lippe, T. (2011). Gender Differences in Quality of Life. In: Bäck-Wiklund, M., van der Lippe, T., den Dulk, L., Doorne-Huiskes, A. (eds) *Quality of Life and Work in Europe*. Palgrave Macmillan, London. [https://doi.org/10.1057/9780230299443\\_9](https://doi.org/10.1057/9780230299443_9)

- Franco Vega, J. K., & Arias Zuñiga, Y. (2015). Resemantización de los símbolos religiosos en el anime neón génesis evangelion (Tesis de grado) Universidad de Cartagena. Cartagena, Colombia.
- Galeano, M. (2004). *Diseño de proyectos en la investigación cualitativa*. Universidad EAFIT.
- Gandolfi, F. & Del Vigo, G. A. (2021). «Yo soy Vegeta y cuando jugué con Messi me hice Súper Saiyajin»: Biografización y socialización otaku, entre la nostalgia y el sincretismo cultural. *apropos [Perspektiven auf die Romania]*, (7), 60-77.
- Gandolfi, F. & Del Vigo, G. A. (2021). «Yo soy Vegeta y cuando jugué con Messi me hice Súper Saiyajin»: Biografización y socialización otaku, entre la nostalgia y el sincretismo cultural. *apropos [Perspektiven auf die Romania]*, (7), 60-77.
- García, R. (2011). Interdisciplinariedad y sistemas complejos. *Revista Latinoamericana de metodología de las ciencias Sociales*, 1(1), 66-101.
- Gatti, G. (2022). Los personajes rebeldes populares en el manga y el anime del siglo XXI. *Ex-Libris* 11 (2). 14-23.
- Giraldo, O. (1972). El machismo como fenómeno psicocultural. *Revista Latinoamericana de Psicología*, 4(3), 295-309.
- Glick, P., & Fiske, S. T. (1996). The Ambivalent Sexism Inventory: Differentiating hostile and benevolent sexism. *Journal of Personality and Social Psychology*, 70(3), 491–512. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.70.3.491>
- Glick, P., & Fiske, S. T. (1997). Hostile and Benevolent Sexism. *Psychology of Women Quarterly*, 21(1), 119-135. <https://doi.org/10.1111/j.1471-6402.1997.tb00104.x>

- Glick, P., Fiske, S. T., Mladinic, A., Saiz, J. L., Abrams, D., Masser, B., ... & López, W. L. (2000). Beyond prejudice as simple antipathy: hostile and benevolent sexism across cultures. *Journal of personality and social psychology*, 79(5), 763.
- Golmohammadi, A., Khodabin, M., & Sabbar, S. (2021). Anime, Consume, and Participation: Iranian Instagram Users Participation in Anime Fandom Activities. *Journal of Cyberspace Studies*, 5(2), 163-176.
- Gómez-Vargas, M., Galeano-Higueta, C. y Jaramillo Muñoz, D. (2015). El estado del arte: una metodología de investigación. *Revista Colombiana de Ciencias Sociales*, 6(2), 423-442.
- Gonçalves, J., Navio, C., & Moura, P. (2021). The occidental otaku: Portuguese audience motivations for viewing anime. *Convergence*, 27(1), 247-265.
- Goode, W. y Hatt, P. (1952). *Methods in social research*. McGraw-Hill.
- Gravett, P. (2004). *Manga. Sixty Years of Japanese Comics*. Laurence King
- Guba, E. (1990). *The Paradigm Dialog*. Sage.
- Guevara-Patiño, R. (2016). El estado del arte en la investigación: ¿análisis de los conocimientos acumulados o indagación por nuevos sentidos? *Folios*, 1(44), 165-179.  
<https://doi.org/10.17227/01234870.44folios165.179>
- Güiraldes, R. (1926). *Don Segundo Sombra*. Editorial Proa.
- Gunter, B. (1999). *Media research methods*. Media Research Methods. Sage
- Hernández Rojas, G. (1998). *Paradigmas en psicología de la educación*. Paidós.
- Hernández-Pérez, M. (2019, April). Looking into the “Anime Global Popular” and the “Manga Media”: reflections on the scholarship of a transnational and transmedia Industry. *Arts* 8(2), 57-73.

- Herrera Fernández, J. F. (2014). Héroes mediáticos y representaciones sociales de justicia y del ideal de moral en la formación ciudadana de los jóvenes análisis del caso de una comunidad de fans del anime en una institución educativa pública de Bogotá (colegio IED San Rafael) (Tesis de maestría) Universidad Distrital Francisco José de Caldas. Bogotá. Colombia.
- Higuera-Guarín, G. (2016). De la estética de la recepción a la animación a la lectura: consideraciones teóricas para una propuesta de animación de la lectura literaria en espacios no convencionales. *La Palabra*, 28(1), 187–199. <https://doi.org/10.19053/01218530.4815>
- Horkheimer, M. (2000). *Teoría tradicional y Teoría crítica*. Ediciones Paidós.
- Horno-López, A. (2014). *Animación Japonesa: Análisis de series de anime actuales*. (Tesis de Doctorado), Universidad de Granada, Granada, España.
- Horno-López, A. (2020). Del pergamino flotante a los cortos animados. Los precursores del manga y el anime. *Tercio Creciente*, (18), 7–19. <https://doi.org/10.17561//rtc.n18.1>
- Hoyos, C. (2000). *Un modelo para una investigación documental. Guía teórico- práctica sobre construcción de estados del arte*. Señal.
- Igartua Perosanz, J. J. (2006). *Métodos cuantitativos de investigación en comunicación*. Bosch.
- Isaacs, J. (1867). *María*. Editorial Samuel.
- Ishida, M. (2019). Deviating Voice. Representation of Female Characters and Feminist Readings in 1990s Anime. *IMAGE. Zeitschrift für interdisziplinäre Bildwissenschaft*, 15(1), 22-37.
- Ismoon, T. (2011). Nishikawa Sukenobu, 1739, Ehon Asakayama. Public Domain. *Wikimedia Commons*.  
[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Nishikawa\\_Sukenobu,\\_1739,\\_Ehon\\_Asakayama,17\\_gris.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Nishikawa_Sukenobu,_1739,_Ehon_Asakayama,17_gris.jpg)

- Jesson, J., Matheson, L., & Lacey, F. M. (2011). *Doing your literature review: Traditional and systematic techniques*. Sage Publication.
- Jiménez, E. (1984). *La mujer delincuente*. UNAM
- Jiménez-Becerra, A., Penagos, R. Á. & Carrillo, A. T. (2004). *La práctica investigativa en ciencias sociales*. U. Pedagógica Nacional.
- Keizaburo, S. (2017) *El éxito de ventas de Edo*. Yosensha.
- Khun, T. (1970) *The structure of scientific revolutions*. University of Chicago Press
- Kilianski, S.E., Rudman, L.A. Wanting It Both Ways: Do Women Approve of Benevolent Sexism? *Sex Roles* 39, 333–352 (1998). <https://doi.org/10.1023/A:1018814924402>
- Krippendorff, K. (1990): *Metodología de análisis de contenido. Teoría y práctica*, Barcelona, Paidós Comunicación.
- Kuhn, T. (1996). *The structure of scientific revolutions*. University of Chicago press.
- Lakatos, I. (1978). *La Metodología de los Programas de Investigación*. Alianza Editorial.
- Lameiras Fernández, M., Rodríguez Castro, Y., Carrera Fernández, M. V., & Calado Otero, M. (2009). Del sexismo hostil al sexismo benevolente: la nueva cara del sexismo en las sociedades occidentales. *Estudios De Antropología Biológica*, 14(1). <https://doi.org/10.22201/iaa.14055066p.2009.27207>
- Lameiras, M., Rodríguez, Y. y Sotelo, M. J. (2001). Sexism and racism in a spanish
- Lanz, S. (1970). Apuntes sobre Machismo en República Dominicana, *Revista Estudios Sociales*, 3(11), 135-156.
- Larreta, E. (1908). *La gloria de Don Ramiro*. Suárez
- Lewis, O. (1959). *Five Families: Mexican Case Studies in the Culture of Poverty*. Basic Books.

- Librería del Congreso (2022). Nishimura Shigenobu, Shōki and Girl, c. 1720s. Woodblock print with hand-coloring and lacquer. <https://www.loc.gov/pictures/item/2002700015/>
- Line, M. (1969). Information requirements in the social sciences: some preliminary considerations. *Journal of librarianship*, 1(1), 1-19.
- Liu, S., Lai, D., Huang, S., & Li, Z. (2021). Scale development and validation of anime tourism motivations. *Current Issues in Tourism*, 24(20), 2939-2954.
- Liu, T., Liu, S., & Rahman, I. (2022). International anime tourists' experiences: a netnography of popular Japanese anime tourism destinations. *Asia Pacific Journal of Tourism Research*, 27(2), 135-156.
- Lopera, O. y Adarve, L. (2008). ¿Hay otras maneras de leer 'la ciencia'? *Estudios de Derecho*, 66(146), 147-164.
- López-Noguero. (2004). El análisis de contenido como método de investigación. *Revista de Educación*, 4, 175-193.
- Lorena-Meo, A. (2019). Anime y consumo en Argentina en las páginas de Clarín, La Nación y Página 12 (1997-2001). *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Ensayos*, (74), 108-122.
- Lozano, Y. C. (2013). La axiología subyacente en el lenguaje de las series de dibujos animados presentados en la televisión colombiana. *Educación y ciudad*, (25), 63-74
- Lu, S., & Zhang, R. (2019, July). The influence of Japanese anime on the values of adolescent. In 2019 4th International Conference on Humanities Science and Society Development (ICHSSD 2019) (pp. 272-274). Atlantis Press.
- Lugo, C. (1985). Machismo y Violencia. *Nueva Sociedad* 78(3), 40-47. [https://static.nuso.org/media/articles/downloads/1288\\_1.pdf](https://static.nuso.org/media/articles/downloads/1288_1.pdf)

- Marín, A. L., & Noboa, A. (2013). Conocer lo Social: Estrategias, técnicas de construcción y análisis de datos. Antonio Lucas Marín.
- Masaaki-Alvez, A., Fagundes, F. C. F., & Weschenfelder, G. V. (2021). Uma análise do contexto social, familiar e escolar em boku no hero (my hero academia): vai plus ultra! *Dialogia*, (39), 1-19.
- Medina-López, C., Marin-García, J. A., y Alfalla-Luque, R. (2010). Una propuesta metodológica para la realización de búsquedas sistemáticas de bibliografía. *Working Papers on Operations Management*, 1(2), <https://doi.org/10.4995/wpom.v1i2.786>
- Menkes, D. (2012). La cultura juvenil otaku: expresión de la posmodernidad. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 10(1), 51-62.
- Mirandé, A. (1979). A Reinterpretation of Male Dominance in the Chicano Family, *The Family Coordinator*, 28(4), 473-479. <https://doi.org/10.2307/583507>
- Molina, N. (2005). "Herramientas para investigar. ¿Qué es el estado del arte?" *Revista Ciencia y Tecnología para la salud Visual y Ocular*, 5, 73-75.
- Mora, A. G., Vargas, H. P., & Carballo, E. L. (2017). Educación asesina: Percepciones de estudiantes respecto al anime Assassination Classroom y su vida escolar. *Voces y silencios. Revista Latinoamericana de Educación*, 8(2), 4-21.
- Morales, D. P. (2012). Manga-anime: Una expresión artística que subjetiva al Otaku. Tesis psicológica: *Revista de la Facultad de Psicología*, 7(1), 160-175.
- Morin, E. (2010). *Sobre la interdisciplinariedad*. Publicaciones Icesi.
- Mosher, D. L. y Anderson, R. D. (1986). Macho personality, sexual aggression, and reactions to guided imagery of realistic rape. *Journal of Research in Personality*, 20, 77-94.

- Mueen-Ahmed, K. & Dhubaib, B. (2011). Zotero: A bibliographic assistant to researcher. *Journal of Pharmacology and Pharmacotherapeutics*, 2(4), 304-305. <https://doi.org/10.4103/0976-500X.85940>
- Munemura, I. (2010). Pasado, presente y futuro de la impresión en Japón: una transición de la impresión a lo digital. *Tecnología de superficie*, 61 (12), 790-790. <https://doi.org/10.4139/sfj.61.790>
- Museo Británico (2022a). Kabuki. Actors Ichimura Uzaemon as Yukihiro and Nakamura Matsue as Murasame. <https://www.britishmuseum.org/collection/image/440724001>
- Museo Británico (2022b). Copper pheasant on a plum bough. Tan-e on paper. <https://www.britishmuseum.org/collection/image/420715001>
- Naciones Unidas. (1979). Convención sobre la eliminación de todas las formas de discriminación contra la mujer. Departamento de información pública.
- Naciones Unidas. (1986). Report of the World Conference to review and appraise the achievements of the United Nations decade For Women. Equality, Development and Peace. United Nations Publication.
- Neff, J. A. (2001). A confirmatory factor analysis of a measure of “machismo” among Anglo, African American, and Mexican American male drinkers. *Hispanic Journal of Behavioral Sciences*, 23(2), 171-188.
- Neira Villegas, M. C. (2017). Superheroínas y cute power: representaciones visuales de feminidad resistente en Sailor Moon y Sakura Cardcaptor. (Tesis de grado) Universidad de los Andes, Bogotá. Colombia.
- Neuendorf, K. (2002). *The content analysis guidebook*. sage publications.
- Neuendorf, K. A. (2017). *The content analysis guidebook*. sage.

- Nieves-Rico, M. (1996). *Violencia de género. un problema de derechos humanos*. Comisión económica para América Latina y el Caribe.
- Novielli, R. (2018). *Floating Worlds: A Short History of Japanese Animation*. CRC Press.  
<https://doi.org/10.1201/9780203702932>
- Odell, C. y Le Blanc, M. (2013). *Anime*. Kamera Books.
- Okudaira, H. (1973). *Narrative Picture Scrolls* (Vol. 5). Weatherhill.
- Oregui, E. y Aierbe, A. (2019). Estructura de los dibujos animados, habilidades narrativas y percepción de valores/ contravalores en Educación Primaria. *Cultura y Educación*, 31(3), 609–639. <https://doi.org/10.1080/11356405.2019.1630954>
- Ortiz, C. M. (2021). Objetos valiosos: La apropiación y valoración de anime, manga y merchandising en la Ciudad Autónoma de Buenos Aires. *Question/Cuestión*, 3(68),511-532.
- Oxford Advanced Learner's Dictionary (junio 2 de 2023) Machismo.  
<https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/machismo?q=machismo>
- Padua, J. (2018). Técnicas de investigación aplicadas a las ciencias sociales. Fondo de cultura económica.
- Pantoja, M. (2006). Construyendo el objeto de estudio e investigando lo investigado: aplicaciones de un estado del arte. *Revista Memorias*, 4(8) 104 – 107.
- Páramo & Otálvaro (2006). *Investigación alternativa: por la distinción entre posturas epistemológicas y no entre métodos*. Universidad de Chile.
- Paz, O. (1950). *El laberinto de la soledad*. Fondo de Cultura Económica.
- Petrosyan, A. (2023). Number of internet and social media users worldwide as of April 2023. Statista. <https://www.statista.com/statistics/617136/digital-population-worldwide/>

Pichón, M. (2012). El anime y la apropiación de la cultura japonesa por parte del otaku barranquillero (tesis de grado) Universidad del Norte. Barranquilla Colombia.

Popper, K. (1990). *La lógica de la investigación científica*. Tecnos.

Popper, K. (1991). *Conjeturas y refutaciones: el desarrollo del conocimiento científico*. Paidós Ibérica.

Real Academia española (junio 2 de 2023). Machismo. <https://dle.rae.es/machismo?m=form>

Real Academia Española. (2022). Animar. *Diccionario de la lengua española*, 23.<sup>a</sup> ed., [versión 23.5 en línea]. <https://dle.rae.es/animar?m=form> [18 de julio de 2022].

Redacción El Tiempo. (3 de junio de 1999a). La TV infantil ojo a la agresividad. *El Tiempo*. <https://www.eltiempo.com/archivo/documento/MAM-910909>

Redacción El Tiempo. (19 de noviembre de 1999b). La violencia en la TV. *El Tiempo*.

<https://www.eltiempo.com/archivo/documento/MAM-958990>

Redacción El Tiempo. (16 de diciembre de 2001). Muñecos Malditos. *El Tiempo*. <https://www.eltiempo.com/archivo/documento/MAM-715005>

Redacción El Tiempo. (22 de octubre de 2002). El dragón enloquecedor. *El Tiempo*. <https://www.eltiempo.com/archivo/documento/MAM-1356914>

Rey-Anacona, C. (2008). Habilidades prosociales, rasgos de personalidad de género y aceptación de la violencia hacia la mujer, en adolescentes que han presenciado violencia entre sus padres. *Acta Colombiana de Psicología*, 11(1), 107-118.

Rey-Anacona, C. (2015). Variables asociadas a los malos tratos en el noviazgo en adolescentes y adultos jóvenes, *Acta Colombiana de Psicología*, 18(1), 159-171. <https://doi.org/10.14718/ACP.2015.18.1.15>

Ricci, R. (1999). Acerca de una Epistemología Integradora. *Cinta de Moebio*, 5, 1-20.

- Rodríguez, E., Naranjo, S., y González, D. (2015). Pubindex: Más que un proceso de indexación. *Agora USB.*, 15(1), 29. <https://doi.org/10.21500/16578031.1>
- Rodríguez, F. (2022). Introducción. Aproximaciones académicas a la representación de la familia en el manga y el anime. *Admira-Análisis de Medios, Imágenes y Relatos Audiovisuales*, 2(8), 1-15.
- Rojas-Rojas, S. (2007), El estado del arte como estrategia de formación en la investigación. *Studiositas*, 2(3), 5-25.
- Romero Ávila, C (2014). El anime como instrumento cultural: Significados que construyen los jóvenes colombianos (Tesis de grado) Universidad de La Sabana. Bogotá. Colombia.
- Romero-Bello, M. (2020). Mujeres del anime. Cultura, representación y participación. (Tesis de grado). Benmerita Universidad Autonoma de Puebla. Puebla. México.
- Rondón-Valero, E. J. (2018). Conocimiento Científico en la Investigación Postpositivista del Siglo XXI: De lo Externo a lo Interno del Ser. *Revista Scientific*, 3(8), 79-99. <https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2018.3.8.4.79-99>
- Rosain, D. (2022). Los míos, los tuyos y los homúnculos: drama familiar y disfuncionalidad dentro de la familia Elric en Fullmetal Alchemist (2003). *Admira: Análisis de Medios, Imágenes y Relatos Audiovisuales*, 2 (8), 64-76.
- Ruiz, R. (1981). Cultural and historical perspectives in counseling Hispanics. In D. W. Sue (Ed.), *Counseling the culturally different: Theory and practice* (pp. 186-215). Wiley.
- Ruybal, M. (2022). Sakura y el arcoíris. La representación normalizada de la familia no tradicional japonesa en CardCaptor Sakura.
- Sábato, E. (1948). *El Túnel*. Sur.
- Sabino, C. (2014). *El proceso de investigación*. Editorial Episteme.

- Salgado Prieto, A. (2003). *De guerreros y flores: la percepción emotiva del otaku*. (Tesis de grado) Universidad de los Andes, Bogotá. Colombia.
- Salter, R. (2002). *Japanese woodblock printing*. University of Hawaii Press.
- sample. *Social Indicators Research*, 54, 309-328.
- Sarmiento, D. F., & Sarmiento, A. B. (1896). *Civilización y barbarie*. Impr. y Litogr. Mariano Moreno.
- Satake, Y. (2018). *Diccionario español-japonés*. Ramón Sopena.
- Sawa, S. (1800). White Falcon in a pine tree. Public Domain. *Wikimedia Commons*.  
[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:White\\_Falcon\\_in\\_a\\_pine\\_tree,\\_woodblock\\_print\\_by\\_Sawa\\_Sekky%C3%B4,\\_13.5\\_x\\_7.75\\_inches.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:White_Falcon_in_a_pine_tree,_woodblock_print_by_Sawa_Sekky%C3%B4,_13.5_x_7.75_inches.jpg)
- Sayar, R. J. (2022). En el nombre del abuelo. Representación y reinterpretación de los lazos filiales en Saint Seiya. *AdMIRA-Análisis de Medios, Imágenes y Relatos Audiovisuales*, 2(8), 77-96.
- Schodt, F. L. (2007). *The Astro boy essays: Osamu Tezuka, mighty atom, and the manga/anime revolution*. Stone Bridge Press.
- Schoep, M. E., Nieboer, T. E., van der Zanden, M., Braat, D. D., & Nap, A. W. (2019). The impact of menstrual symptoms on everyday life: a survey among 42,879 women. *American journal of obstetrics and gynecology*, 220(6), 569-582.
- Scott, G. (1959). *Research Methods in health physical education and recreation*. American Association for the Health Physical Education and recreation.
- Segura Munguía, S. (2010). *Nuevo diccionario etimológico latín-español y de las voces derivadas* (5ta ed.). Universidad de Deusto.

- Seoane C y Javier B. (2009). El advenimiento de un nuevo cientista social. *Revista de Ciencias Sociales*, 15(3), 541-553.
- Shimizu, Y. (1985). The “*Shigisan-engi*” Scrolls, c. 1175. *Studies in the History of Art*, 16, 115–2. <http://www.jstor.org/stable/42617838>
- Shklovski, (2012). El arte como artificio. En: Todorov, T. (Ed). *Teoría de la literatura de los formalistas rusos*. Biblioteca Nueva.
- Sonmali, N., Nimkar, N., & Bagchi, A. (2021). Impact Of Sports Anime on Real Sporting Behaviour: An Indian Perspective. *nveo-natural volatiles & essential oils journal| nveo*, 10601-10609.
- Stacey, M. (1969). *Methods of Social Research*. Pergamon. <https://doi.org/10.1016/C2013-0-02211-6>
- Stevens, E. (1973). Machismo and Marianismo. *Society* 10, 57-63  
<https://doi.org/10.1007/BF02695282>
- Stockemer, D. (2019). *Quantitative methods for the social sciences a practical introduction with examples in SPSS and Stata*. by the registered company Springer Nature Switzerland AG.
- Stoll, J. (2022). Number of Crunchyroll paying subscribers worldwide from 2012 to 2021. Statista. <https://www.statista.com/statistics/594952/crunchyroll-users/>
- Suzuki H. (1760) Harunobu Bijin sur. Public domain, via Wikimedia Commons. [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Harunobu\\_Bijin\\_sur\\_une\\_v%C3%A9rande.JPG](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Harunobu_Bijin_sur_une_v%C3%A9rande.JPG)
- G
- Sverdlick, I. (2008). Investigación educativa, evaluación y pedagogías críticas. De Freire a nosotros y de nosotros a Freire. *Novedades Educativas*, 209, 29-35
- Tamayo, M. (2004). *El proceso de la investigación científica*. Editorial Limusa.

- Tariq, U., & Willard, S. (2021). Japanese Anime Fandoms in the UAE: An Exploratory Study on Media Accessibility, Habits, and Cultural Perceptions. *The Journal of Anime and Manga Studies*, 2, 185-217.
- Tiwiyanti, L., & Sofiani, Y. (2020). The Representation of gender Ideology in Hinata Figure, Naruto Shippuden Film. *Scope: Journal of English Language Teaching*, 4(2), 87-95.
- Toda, K. (1969). *Japanese Scroll Painting*. Greenwood press
- Torrents, A. (2015). Animated potentiality: Temporality and the limits of narrativity in anime. *Boletín de la Universidad de Kyoto Seika*; 47 (8), 35-51. [https://www.kyoto-seika.ac.jp/researchlab/wp/wp-content/uploads/no\\_alba\\_torrents.pdf](https://www.kyoto-seika.ac.jp/researchlab/wp/wp-content/uploads/no_alba_torrents.pdf)
- Urbistondo, V. (1978). El machismo en la narrativa hispanoamericana. *Centro de Investigaciones Lingüístico-Literarias. Universidad Veracruzana* 9, 165-183.
- Vargas, G., & Calvo, G. (1987). Seis modelos alternativos de investigación documental para el desarrollo de la práctica universitaria en educación. *Educación superior y desarrollo*, 5(3), 7-37.
- Vargas, J. (2022). Tatakae: el giro espacial del animé en el contexto de la protesta social. *Contratexto*, (38), 43-71.
- Vasco, C. (1998). *Tres estilos de trabajo en las ciencias sociales*. Cinde
- Vélez, O. y Galeano, M. (2002), *Estado del arte sobre fuentes documentales en investigación cualitativa*. Universidad de Antioquia.
- Villa-Gracia, D., & Cerdán Martínez, V. (2022). La popularidad de las heroínas anime de Hayao Miyazaki y Satoshi Kon (2004-2021): Un análisis estético y narrativo. *Investigaciones Feministas*, 13(1), 461-474. <https://doi.org/10.5209/infe.77882>

Wimmer, R. D., Dominick, J. R., & Dader, J. L. (1996). La investigación científica de los medios de comunicación: una introducción a sus métodos. Bosch.

Yusof, N. A., Mastor, K. A., Haron, H., Basir, A., & Alias, J. (2021). Anime and Social Disorders among Secondary School Adolescents. *Journal of Social Science and Humanities*, 4(2), 06-13.

Zúñiga, D. G. (2020). Conjunción de géneros narrativos en Naruto. *Neuróptica. Estudios sobre el cómic*, 1(1), 173-188.