

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS
ESCUELA DE SOCIOLOGÍA Y CIENCIAS POLÍTICAS

DISERTACIÓN PREVIA A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
SOCIOLOGÍA CON MENCIÓN EN DESARROLLO

LA VIOLENCIA CONTRA LA MUJER DENTRO DE LA
SUBCULTURA OTAKU

EMILY GABRIELA CALDERÓN ESPINOSA

DIRECTORA: ALEJANDRA DELGADO

QUITO, 2023.

DEDICATORIA

A todo aquel que nunca deja de soñar y siempre pone el corazón a lo que hace.

AGRADECIMIENTOS

A mis padres, Henry y Rosario, por su apoyo y amor incondicional.

A la profe Ale por su ayuda y paciencia.

A Natalia por enseñarme que uno tiene que aceptar las consecuencias de sus errores.

A todas los miembros de la subcultura otaku.

Al Universo.

A todos aquellos que creyeron en mí.

ÍNDICE

Resumen	5
Abstract	6
Introducción	7
CAPÍTULO I	8
1. Entre roles, estereotipos y violencia	8
1.1. Sobre la violencia de género	8
1.1.1. El problema de la violencia contra la mujer	11
1.1.2. Acerca de los tipos de violencia contra la mujer	12
1.2. Viviendo entre roles, construyendo estereotipos	15
1.2.1. Los roles de género	16
1.2.2. Entre estereotipos sociales y modelos femeninos	18
1.2.3. Sobre el ideal de belleza femenina	21
1.2.3.1. Lo bello, lo feo y lo monstruoso	23
1.2.3.2. De la mujer ideal a la mujer real	25
1.2.3.3. Imaginarios en torno a la mujer ecuatoriana	26
CAPÍTULO II	29
2. La subcultura otaku	29
2.1. La industria del anime y manga en Japón	29
2.1.1. Surgimiento y desarrollo del manga	30
2.1.2. Surgimiento y desarrollo del anime	33
2.1.3. Géneros y características	35
2.1.4. El ser otaku en Japón	41
2.1.5. El anime y el manga como objetos de consumo y comunicación entre masas	42
2.2. El fenómeno otaku en América Latina	44
2.2.1. Surgimiento y desarrollo	45
2.2.2. El nacimiento de la subcultura otaku en Ecuador	46

2.3.	La construcción de la identidad otaku en Quito: Un análisis a sus prácticas culturales	48
2.3.1.	La estética otaku	50
2.3.2.	Convenciones de anime: espacios de interacción y socialización	52
2.3.3.	La práctica del Cosplay	53
Capitulo III		56
3.	Entre ficciones y realidades	56
3.1.	La violencia en el anime	56
3.1.1.	Sobre la violencia simbólica	58
3.1.2.	El problema de la violencia simbólica hacia las mujeres en el anime	59
3.2.	El ser mujer dentro de la subcultura otaku	60
3.2.1.	La figura de la mujer en el anime	62
3.2.1.1.	Tipos	62
3.2.1.2.	Personalidad	63
3.2.1.3.	Aspecto físico	64
3.2.2.	El estereotipo de la mujer anime	66
3.3.	Convenciones de anime: espacios de interacción y ¿violencia?	68
3.3.1.	El cuerpo femenino como objeto de consumo	69
3.3.1.1.	Cosificación sexual	70
3.3.1.2.	Hipersexualización del cuerpo	72
3.3.2.	El problema del sexismo y el acoso sexual hacia las mujeres fanáticas del anime y cosplayers	73
3.4.	Los efectos de la violencia contra la mujer dentro de la subcultura otaku	75
Conclusiones y recomendaciones		78
Bibliografía		79
Anexos		83

Resumen

Si bien existen varios estudios sobre el fenómeno otaku, poco se habla del tema de la violencia contra la mujer, sea en la ficción o dentro de los grupos de fanáticos del anime y el manga. Dado que la violencia tiene la capacidad de manifestarse en cualquier espacio o esfera social, incluidas las formas de entretenimiento, tanto la industria del anime y manga como la subcultura otaku son escenarios propicios para su reproducción. Bajo este contexto, el objetivo principal de este trabajo es analizar de qué manera el fenómeno otaku influye en la reproducción de la violencia contra la mujer. La metodología que hemos empleado para realizar este trabajo es mixta, es decir, cuantitativa y cualitativa, debido a que ambos tipos de investigación nos permiten abordar, desde distintas perspectivas, el tema en cuestión. Este estudio reveló que la violencia contra la mujer representada en las series de anime y mangas tiene la capacidad de trasladarse a la realidad, influyendo en la percepción de los hombres fanáticos del anime. Esta situación ha provocado que varias mujeres que forman parte de esta comunidad sean víctimas de varios tipos de violencia, siendo el acoso el más destacado. Teniendo en cuenta esto, se recomienda la creación de espacios educativos dentro de las convenciones de anime con el objetivo de visibilizar este problema y concientizar a los fanáticos sobre el daño que hace este tipo de actos a los miembros femeninos de la comunidad.

Palabras clave: violencia contra la mujer, subcultura otaku, roles y estereotipos de género, representación femenina

Abstract

While there are several studies on the otaku phenomenon, little is said about the issue of violence against women, whether it's in fiction or within the anime and manga fan community. Given that violence has the potential to manifest in any social space or sphere, including forms of entertainment, both the anime and manga industry and the otaku subculture are conducive environments for its replication. In this context, the main objective of this work is to analyze how the otaku phenomenon influences the reproduction of violence against women. The methodology employed for this study is mixed, encompassing both quantitative and qualitative approaches, allowing us to address the issue from different perspectives. This study revealed that the violence against women depicted in anime and manga series has the potential to transcend into reality, influencing the perception of male anime enthusiasts. This situation has resulted in several women in this community becoming victims of various types of violence, with harassment being the most prominent. Taking this into account, the creation of educational spaces within anime conventions is recommended to raise awareness about this issue and educate enthusiasts about the harm caused by such acts to female members of the community.

Keywords: violence against women, otaku subculture, gender roles and stereotypes, female representation

Introducción

La violencia contra la mujer es un problema social el cual ha incrementado significativamente en los últimos años, a tal punto que, en la actualidad, es una de las formas más comunes de violencia. Si bien existen varias razones por las cuales la violencia contra la mujer ha incrementado, entre todas ellas destaca una en especial y es el hecho de que, a pesar del avance en el tema de derechos, todavía seguimos viviendo en una sociedad cuya estructura social está conformada por un sistema de relaciones de dominación, donde el hombre ejerce autoridad sobre la mujer. Esta situación afecta la vida de la mujer de tal manera que tanto su apariencia física como su personalidad se han construido en función de ciertos roles y estereotipos de género, los cuales, al estar normalizados dentro de la estructura social se reproducen de manera sutil en todos los ámbitos de la sociedad. A pesar de que se han realizado varias investigaciones acerca del tema, la mayoría de ellas se han enfocado en análisis macrosociales, olvidándose así del estudio de estructuras microsociales, entre las cuales destaca una en especial nos referimos a las subculturas, las cuales son pequeñas reproducciones de nuestra sociedad y cultura. Si bien existen muchas subculturas, hoy por hoy, ha sido la subcultura otaku la que más fuerza ha tomado, a tal punto que, desde su aparición, se ha ido expandiendo por todo el mundo. Bajo este contexto, creemos que es necesario tratar de comprender el problema de la violencia contra la mujer desde la subcultura otaku. Los motivos que nos llevaron a investigar lo mencionado anteriormente se centran no solo en los pocos estudios que existen sobre el tema de género dentro de la subcultura otaku, sino también en la creciente normalización en la vida real de ciertos comportamientos generalmente presentes dentro del anime y el manga. Así, el objetivo principal de este trabajo es no solo analizar de qué manera el fenómeno otaku ha influye en la reproducción de la violencia contra la mujer, sino también visibilizar cuales son los tipos de violencia a los que están expuestas las mujeres fanáticas del anime y las consecuencias que esto trae a su diario vivir.

CAPÍTULO I

1. Entre roles, estereotipos y violencia

1.1. Sobre la violencia de género

La violencia es un problema histórico-social, el cual ha existido prácticamente en todas las sociedades del mundo. Dado que puede manifestarse de distintas formas y en diversos contextos, es un fenómeno multicausal, el cual tiene como objetivo principal dañar, coaccionar o controlar a otros sujetos a través del uso deliberado de la fuerza. La violencia no se limita a las acciones individuales de un sujeto, sino más bien está atravesada por una serie de factores, los cuales influyen en las dinámicas de poder y control que existen dentro de la sociedad. Estas dinámicas desempeñan un rol significativo en la vida de las personas, debido a que son utilizadas como mecanismos ideológicos de represión, los cuales tienen como objetivo principal legitimar y mantener ciertas estructuras sociales. Si bien estas estructuras no son estáticas y pueden cambiar con el paso del tiempo, existen algunas que se han mantenido a pesar de los cambios, como los roles de género, las estructuras familiares, las estructuras de desigualdad de poder, normas culturales, entre otras. Teniendo en cuenta esto, podemos decir que la violencia aparece y se mantiene dentro de un contexto social determinado a partir de la constante interacción de estas estructuras sociales con las dinámicas de poder y control presentes en la sociedad. Si bien esto ocurre con cualquier tipo de violencia, existe una en particular donde las relaciones y los desequilibrios del poder son más visibles, nos referimos a la violencia de género.

La violencia de género es una problemática social compleja, la cual ha existido desde hace mucho tiempo atrás en todas las sociedades de todos los países del mundo. Con el pasar de los años, esta se ha agudizado a tal punto que, en la actualidad, es considerada por muchos como una de las formas más frecuentes de violencia. La violencia de género supone una grave

transgresión de los derechos humanos, debido a que provoca daños físicos, psicológicos, emocionales y, en casos extremos, puede incluso llegar a ocasionar la muerte de la persona afectada, sea esta por voluntad propia o por mano de su agresor, siendo esta última la más común. Si bien ha sido uno de los principales temas de discusión dentro de la agenda internacional, la verdad es que hablar sobre la violencia de género sigue siendo algo complicado, sobre todo cuando de su definición se trata. Esta situación se debe a que, generalmente, se consideran únicamente los casos de violencia contra la mujer, por lo que se ha llegado a suponer que violencia de género y violencia contra la mujer son sinónimos, cuando en realidad no es así. La verdad es que, si bien la violencia de género afecta más a las mujeres que a los hombres, esto no quiere decir que estos últimos no puedan llegar a ser víctimas de este tipo de violencia. Por esta razón, creemos que es necesario repensar el concepto de violencia de género. Repensar dicha definición nos podría ayudar, no solo a comprender de mejor manera las distintas formas de violencia a las que están expuestas las personas en función de su género, sino también a desarrollar políticas públicas que nos ayuden a prevenir y posteriormente erradicar este tipo de violencia, la cual vulnera los derechos y la dignidad de todas las personas quienes la padecen. Dicho esto ¿a qué nos referimos cuando hablamos sobre violencia de género? Según la ONU (1995) citado en Expósito (2011) la violencia de género es:

Todo acto de violencia sexista que tiene como resultado posible o real un daño físico, sexual o psíquico, incluidas las amenazas, la coerción o la privación arbitraria de libertad, ya sea que ocurra en la vida pública o en la privada. (pág. 20)

Con base en lo anterior, podemos decir que la violencia de género es un tipo de violencia en donde un individuo, un grupo o una comunidad es agredido de forma física, psicológica o sexual por una o varias personas a causa de su género. Esta puede ocurrir en cualquier momento y en cualquier lugar, es decir, que se manifiesta tanto en el ámbito público como el privado,

incluyendo las instituciones del Estado y medios de comunicación; por lo que todos estamos expuestos.

En el caso de la violencia de género, la violencia es utilizada como una herramienta, la cual es usada para someter a sus víctimas con el fin de obtener algo a cambio, que en este caso sería el predominio de un género sobre otro. Una vez que esto ocurre, el género dominante empieza a establecer el orden dentro de la sociedad, lo cual provoca el mantenimiento de relaciones asimétricas de poder, discriminación y maltrato con respecto al otro género, el cual es relevado a una posición de subordinación y sumisión. Dado que la violencia de género abarca tanto al género masculino como femenino, la acción violenta puede darse ya sea de un hombre hacia una mujer o al contrario de una mujer hacia un hombre. Sin embargo, y según estudios realizados por la UNODC (2021) citado en ONU Mujeres (2022):

A nivel global, alrededor de 81,000 mujeres y niñas fueron asesinadas en el 2020, unas 47,000 de ellas, (es decir, el 58%), a manos de sus parejas o familiares. Esto equivale a una mujer o niña asesinada cada 11 minutos por personas que conocen.

Es decir, que son las mujeres y niñas –género femenino– las más propensas a ser violentadas y a ocupar el rol de víctima, mientras que los hombres –género masculino– son los que comúnmente tienen el control dentro de la sociedad, mientras gozan de los privilegios de ser el género dominante.

1.1.1. El problema de la violencia contra la mujer

La violencia contra la mujer es una problemática mundial la cual afecta a más de la mitad de la población. A pesar del avance en tema de derechos humanos, constituye una grave violación a los mismos, ya que perjudica de manera física, psicológica y social a las mujeres, independientemente de su edad, nacionalidad o religión, por lo que es casi imposible que vivan una vida digna. La ONU (1993) la define como:

Todo acto de violencia basado en la pertenencia al sexo femenino que tenga o pueda tener como resultado un daño o sufrimiento físico, sexual o psicológico para la mujer, así como las amenazas de tales actos, la coacción o la privación arbitraria de la libertad, tanto si se producen en la vida pública como en la vida privada. (pág. 2)

En otras palabras, la violencia contra la mujer abarca desde un insulto hasta una mirada lasciva y, en casos más extremos, agresiones físicas severas, las cuales podrían llegar incluso a provocar la muerte. Cabe recalcar que puede ser perpetrado por cualquier persona, en cualquier momento y en cualquier lugar. Según estudios realizados por ONU Mujeres (2022) aproximadamente una de cada tres mujeres ha sido violentada de manera física o sexual, ya sea por su pareja sentimental o una persona desconocida. Sin embargo, en estas cifras no están incluidos los otros tipos de violencia a los cuales están expuestas las mujeres, por lo que podríamos decir que el número de víctimas es más alto de lo que se aparenta.

La violencia contra la mujer es usualmente ejercida por los hombres, los cuales usan el poder que tienen para dominar y someter a la mujer a través de la violencia. Pero ¿a qué se debe esta situación? Lo que pasa es que vivimos en una sociedad en donde la violencia se encuentra profundamente enraizada en las estructuras sociales. Esa situación ha provocado que ciertos comportamientos, normas, valores, roles y estereotipos –los cuales se han ido construyendo desde hace mucho tiempo atrás y han pasado de generación en generación a través de la cultura– se normalicen al punto de considerar a los hombres como símbolo de fuerza y superioridad, mientras que las mujeres son vistas como seres inferiores, los cuales solo sirven para cuidar y complacer a otros. Cuando las mujeres intentan romper con este orden preestablecido, el hombre siente que su posición dentro de la sociedad se encuentra amenazada y deciden reafirmar su dominio y superioridad sobre la mujer a través de conductas violentas. Es en ese momento en el que se produce la violencia contra la mujer. A pesar de la cantidad de mujeres violentadas, pocas son las que se arriesgan a denunciar a su agresor. Esta situación se

debe a varios factores, entre los cuales destacan dos: el miedo a su agresor por la reacción que este podría llegar a tener y el hecho de que la mayoría de las mujeres no se reconocen así mismas como víctimas. Con respecto a esto último cabe recalcar que, generalmente, tanto el victimario como la víctima creen que este tipo de actos, por más mínimos que sean, son algo normal, por lo que se ha vuelto muy difícil identificar y castigar ciertos tipos de violencia a las que están expuestas las mujeres, y de los cuales hablaremos más adelante.

La violencia contra la mujer es una violencia legitimada en nuestra sociedad, la cual coacciona profundamente la voluntad de sus víctimas. Empeora con el pasar de los días y “lo más alarmante es que el fenómeno no ha retrocedido en los últimos diez años y, peor aún, que se ha exacerbado durante los confinamientos ordenados por la pandemia de Covid-19” (Noticias ONU, 2021).

1.1.2. Acerca de los tipos de violencia contra la mujer

La violencia contra la mujer puede manifestarse en distintos espacios de la sociedad, es decir, que puede ocurrir tanto en la esfera pública como privada. Existen varias formas de ejercer la violencia contra la mujer sin embargo las más comunes son: la violencia física, psicológica y sexual.

1. Violencia física

Es aquel tipo de violencia en donde un hombre agrede a una mujer, provocando como resultado un daño físico. Estos ataques pueden incluir desde empujones hasta fuertes golpizas, y en casos más extremos, la víctima puede presentar fracturas y/o quemaduras graves. Cabe recalcar que este tipo de agresiones pueden llegar a ocasionar la muerte de la persona afectada, por lo que cualquier tipo de acto que provoque una lesión en el cuerpo de la mujer debe ser considerado como violencia contra la mujer y, por ende, ser castigado como tal.

2. Violencia psicológica

Es aquel tipo de violencia en donde un hombre daña de manera psicológica a una mujer a través de insultos, amenazas, humillaciones, etc., ocasionando graves problemas los cuales afectan la salud mental de la mujer. La violencia psicológica es considerada como una forma sutil de maltrato, debido a que, a diferencia de la violencia física, esta no deja evidencia alguna de un posible daño, sino más bien actúa a través de tratos degradantes, en donde la víctima recibe constantes críticas, ofensas y desprecios hacia su persona. Este tipo de violencia puede, a la larga, deteriorar la salud psíquica de la mujer, llegando a afectar no solo su autoestima, sino también llevándola a padecer problemas de depresión y ansiedad, los cuales pueden conducir al suicidio.

3. Violencia sexual

Es aquel tipo de violencia en donde un hombre comete actos de carácter sexual en contra de una mujer sin su consentimiento y a la fuerza. Este tipo de comportamientos pueden ir desde una mirada o palabra lasciva hasta tocamientos indebidos sean estos en espacios públicos o privados y en casos extremos, la mujer puede llegar a ser víctima de una violación.

La violencia sexual puede manifestarse de diversas formas, entre las cuales destacan tres: el acoso sexual, la violación y el ciberacoso.

3.1. Acoso sexual

Es aquel tipo de violencia en donde, a través de un conjunto de actitudes y/o comportamientos de naturaleza sexual, un hombre trata de que una mujer acceda a tener contacto íntimo con él, sea este del tipo físico o verbal. El acoso sexual ocurre tanto en el ámbito público como privado y va desde los piropos hasta las miradas lascivas, invitaciones a salidas con intenciones sexuales, manoseos, entre otros. En la mayoría de los países del mundo, el acoso sexual es ilegal y dado que estos actos

sucedan en contra de la voluntad de la víctima, es recomendable que cualquier acción que termine por intimidar u hostigar a la mujer sea denunciado de inmediato, para que el agresor pueda ser sancionado por la ley.

3.2. Violación

Es aquel tipo de violencia en donde un hombre intenta, a través del uso deliberado de la fuerza, tener relaciones sexuales con una mujer. Este tipo de actos, los cuales implican la penetración vaginal, oral o anal de la persona afectada, no son consensuados y pueden ser perpetrados por amigos, conocidos, extraños, parejas sentimentales e incluso familiares.

3.3. Ciberacoso

El término ciberacoso es usado para referirse a una persona que acosa y hostiga a otra a través de las redes digitales de comunicación. Debido a su alcance, el ciberacoso puede ocurrir de distintas formas; sin embargo, el más común es el ciberacoso sexual, el cual es un tipo de acoso virtual en donde una persona intimida a otra con el fin de obtener algún tipo de contacto o interacción de carácter sexual. Cuando la víctima se niega a enviar fotos, hablar de sexo, rechaza salidas con fines sexuales, entre otras cosas, el ciberacosador opta por violentar a la víctima a través de insultos y publicaciones con información falsa, con el fin de desprestigiar o dañar su reputación. El ciberacoso sexual puede ocasionar que la persona afectada desarrolle no solo problemas de depresión y ansiedad debido al hostigamiento que recibe, sino también provoca que la víctima tenga problemas para relacionarse con los demás debido al miedo que esta situación le genera. Cabe recalcar que, en casos extremos, el agresor puede incluso llegar a abusar sexualmente de la víctima.

1.2. Viviendo entre roles, construyendo estereotipos

Si bien las palabras *rol* y *estereotipo* son conceptualmente distintas, ambas comparten una estrecha relación la una con la otra, debido a que sus definiciones son utilizadas por los estudios de género para analizar cómo estas expectativas sociales que se tiene sobre cómo deberían ser y comportarse tanto el género masculino como femenino, impactan a las personas dentro de una sociedad determinada.

En un intento por aproximarnos al tema a tratar, y en el cual profundizaremos más adelante, podemos decir que los roles y estereotipos de género son un conjunto de creencias generalizadas que tienen las personas sobre cómo debería ser no solo el comportamiento sino también las actividades que supuestamente tendrían que realizar tanto hombres como mujeres en la sociedad. Los roles y los estereotipos de género han existido desde hace mucho tiempo atrás en todas las civilizaciones del mundo y son la base de lo que hoy en día conocemos como sistema o sociedad patriarcal. En la antigüedad, los roles eran asignados no solo en función del género, sino también de las características biológicas de cada persona, por lo que hombres y mujeres tenían tareas distintas. Por ejemplo, en varias culturas, los hombres eran catalogados como seres naturalmente fuertes y de carácter dominante, por lo que a la mayoría de ellos se les asignaba tareas relacionadas con la fuerza física como por ejemplo la caza, mientras que las mujeres, al ser vistas como seres naturalmente frágiles y de carácter dócil, sumándole a esto su capacidad reproductiva, se les asignaba tareas relacionadas no solo con el cuidado humano, sino también con la producción textil y la recolección de alimentos. Con el paso del tiempo, estos roles y estereotipos de género se fueron internalizando dentro de la estructura social, a tal punto que en la actualidad son aceptados y legitimados por casi todos los miembros de la sociedad civil. Esta situación ha provocado que se refuercen ciertos patrones de comportamiento, los cuales han llevado no solo al mantenimiento, sino más bien al aumento de la discriminación, la desigualdad y, sobre todo, de la violencia de género, siendo las mujeres

las más afectadas ya que, al ser consideradas como seres incapaces de realizar otro tipo de actividades que no sean las relacionadas con los trabajos de cuidado y reproducción, son constantemente excluidas de la esfera pública. A pesar del avance en tema de derechos, los roles y estereotipos de género siguen causando un impacto negativo en la sociedad actual debido a que obliga a las mujeres a construir y vivir su vida en función de las expectativas que tienen no solo los hombres sino más bien toda sociedad sobre ellas.

1.2.1. Los roles de género

El término *rol* proviene del inglés *role* que significa papel, y es usualmente utilizado para referirse al papel que interpreta un actor ya sea en el cine o en una obra de teatro. Según la Real Academia Española (2021) la palabra rol hace referencia a la “función que alguien o algo desempeña” (Real Academia Española, 2021, definición 1) y puede ser usada para describir tanto el trabajo de un individuo como la utilidad de un objeto en un determinado contexto. Sin embargo, cuando hablamos sobre su significado en las Ciencias Sociales, la cosa cambia, debido a que, por lo general, el término *rol* es utilizado para referirse a los comportamientos y expectativas sociales “apropiadas” que supuestamente debería de tener un individuo dentro de un espacio social determinado. Cabe recalcar que estos roles son transmitidos y asimilados mediante un proceso de socialización el cual ocurre a través de distintos agentes socializadores, como son la familia, la escuela, la religión, los medios de comunicación, entre otros, los cuales tienen como objetivo principal lograr que un individuo aprenda ciertas normas, creencias, valores y comportamientos los cuales le ayudarán a integrarse y ser aceptado por el otro y, por ende, por toda la sociedad en general. Dicho esto, ¿a qué nos referimos cuando hablamos sobre roles de género? Pues bien, a diferencia de los roles sociales, los roles de género son un conjunto de comportamientos, normas y responsabilidades impuestas por la sociedad a cada individuo en función de las expectativas tradicionalmente asociadas al género masculino y femenino. Es decir, que estos roles determinan cómo cada individuo se comporta, habla, siente

y actúa frente a los otros dentro de la sociedad. Cabe recalcar que los roles de género son el resultado de la unión de varios factores culturales, sociales y biológicos los cuales, a pesar de haber ido cambiando con el paso del tiempo, no han podido eliminar las desigualdades históricas que existen entre ambos sexos. Esta situación se evidencia no solo en las tareas que la sociedad les asigna tanto a hombres como a mujeres, sino también en las expectativas sociales que estos deben de cumplir, puesto que no son las mismas, sino que están sujetas a lo que significa ser social e históricamente hombre o mujer. De acuerdo con Saldívar et al., (2015):

Esos roles diferenciados para mujeres y varones, en el fondo, marcan también un posición en una estructura social, la cual generalmente esta fincada sobre la desigualdad; por esta razón, algunas actividades o características son socialmente valoras como más importantes o superiores, mientras que otras se consideran inferiores o menos trascendentes. (pág. 2128)

Los roles de género se dividen en 3:

- **Rol productivo:** Son el conjunto de actividades realizadas en la esfera pública, las cuales tienen como finalidad no solo generar ingresos a través de la producción de bienes y servicios, sino también sirven para que una persona, dependiendo de cómo ésta realice su trabajo, gane el reconocimiento de los otros miembros de la sociedad civil.
- **Rol reproductivo:** Son el conjunto de actividades realizadas en la esfera privada, las cuales tienen como finalidad asegurar el bienestar de todos los miembros del núcleo familiar. Estas actividades incluyen no solo el cuidado de los hijos y adultos mayores, sino también los quehaceres del hogar como son ordenar, limpiar, lavar, planchar, preparar los alimentos, entre otras cosas. Cabe recalcar que, a diferencia de lo que

ocurre en el rol productivo, las actividades realizadas en el rol reproductivo no son remuneradas y, peor aún, reconocidas por los otros miembros de la sociedad.

- **Rol comunitario:** Son el conjunto de actividades las cuales tienen como finalidad velar por el desarrollo, bienestar y mantenimiento de la comunidad.

Usualmente, son los hombres los que se encargan de las tareas del rol productivo, mientras que las mujeres son las responsables de cumplir con las actividades tanto del rol reproductivo como del rol comunitario. Esto no significa que la mujer no pueda realizar otras actividades como son las del rol productivo, sin embargo, y a diferencia de los hombres, no pueden dejar de lado las responsabilidades que tienen dentro de los otros roles. Esta situación ha provocado que la desigualdad de género aumente, y que las expectativas que tiene la sociedad con respecto a cómo deberían ser y comportarse tanto hombres como mujeres, junto con los roles y estereotipos de género, se arraiguen cada vez más en nuestra sociedad y cultura.

1.2.2. Entre estereotipos sociales y modelos femeninos

La palabra *estereotipo* proviene del griego *stereós* (στερεός) que significa sólido y *typos* (τύπος) que significa impresión, molde. En un principio, este término era utilizado en la tipografía para referirse a la impresión de textos, imágenes, símbolos y combinaciones de los mismos realizados con planchas de tipo sólido. Con el pasar de los años, se le empezó a dar otros usos a la palabra, por lo que sus distintas variaciones se fueron expandiendo a otras ramas siendo una de ellas las Ciencias sociales, la cual utilizó el término para referirse al conjunto de ideas o concepciones preestablecidas que se tiene sobre una persona o un grupo de personas. Cabe recalcar que los estereotipos se transmiten de generación en generación a través de los diversos canales de comunicación que existen y que generalmente se basan en la nacionalidad, el género, la edad, la clase social, el sexo y la profesión de una persona. No obstante, existe uno el cual se ha mantenido a pesar del tiempo, nos referimos a los estereotipos de género, los cuales son definidos como un conjunto de ideas preconcebidas basadas en el género de una

persona, las cuales son utilizadas para explicar cómo deben ser y comportarse los hombres y mujeres dentro de un contexto social determinado. En otras palabras, los estereotipos de género son construcciones sociales generalizadas, las cuales representan una falsa realidad sobre cómo debería ser la personalidad, la apariencia física, el comportamiento, etc., de los hombres y mujeres dentro de la sociedad. Las creencias más comunes que tienen las personas sobre cómo deberían ser y comportarse los hombres y mujeres son:

Tabla 1

Comparación de estereotipos de género en función de la personalidad, aspecto físico y profesión

	Personalidad	Aspecto Físico	Profesión
Hombre	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Racionales ▪ Insensibles ▪ Fuertes ▪ Independientes ▪ Agresivos ▪ Dominantes ▪ Poco afectuosos ▪ Valientes 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Altos ▪ Cabello corto ▪ Cuerpo tonificado ▪ Espalda ancha ▪ Cintura relativamente estrecha 	Cualquier trabajo físico o matemático como, por ejemplo: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Policía ▪ Ingeniero ▪ Deportista

Mujer	▪ Emocionales	▪ Delgadas	Cualquier trabajo relacionado con el cuidado o las letras como, por ejemplo:	
	▪ Complacientes	▪ Cabello largo		
	▪ Delicadas	▪ Cuerpo voluptuoso		▪ Enfermera
	▪ Tiernas	▪ Cintura estrecha		▪ Profesora
	▪ Amorosas	▪ Caderas anchas		▪ Secretaria
	▪ Maternales	▪ Ojos grandes		
	▪ Serviciales			
	▪ Comprensivas			
	▪ Dependientes			
	▪ Débiles			
	▪ Sumisas			

Nota. Fuente: Emily Calderón

La existencia de los estereotipos de género ha provocado que las personas establezcan ciertas distinciones entre hombres y mujeres, las cuales van más allá del aspecto biológico, es decir, que están presentes en el mundo social, a tal punto que han empezado a manifestarse en todos los ámbitos de la sociedad civil. Esto ha generado que tanto la desigualdad como la discriminación aumenten, siendo el género femenino el más afectado. Pero ¿a qué se debe esta situación? Lo que pasa es que, para la sociedad, el estereotipo de mujer ideal gira en torno a un modelo de feminidad poco realista, el cual ve a la mujer o como la perfecta esposa y ama de casa, cuya única función es la reproducción humana y el cuidado de los otros por sobre el suyo o como un objeto sexual cuyo valor radica en cómo luce su cuerpo, el cual es construido y reconstruido una y otra vez según los cánones de belleza femeninos que impone la sociedad y cultura. Esta situación ha provocado que el rol de la mujer en la sociedad sea limitado a la esfera privada en donde sus derechos y libertades fundamentales son transgredidos, a tal punto que cualquier actividad o comportamiento fuera del modelo establecido será considerado malo y, por ende, sancionado socialmente por la colectividad, con el fin de mantener no solo el orden

dentro de la sociedad civil sino también el control sobre el género femenino, el cual es considerado como inferior con respecto al género masculino.

1.2.3. Sobre el ideal de belleza femenina

Hablar sobre la belleza es algo complejo, pues lo que un individuo considera como algo bello para otro quizá no lo es. En otras palabras, la belleza no es percibida de la misma forma por todos, sino más bien varía dependiendo el tiempo, la persona y el lugar. Esto ocurre no solo con los objetos o animales, sino también con las personas, cuya belleza humana gira en torno al cuerpo en el cual se materializan las expectativas e ideales que tiene la sociedad sobre lo que supuestamente es masculino y femenino. Si bien tanto hombres como mujeres son influenciados y presionados por la sociedad para cumplir con estos ideales de belleza y expectativas sociales, vamos a enfocarnos en estudiar los ideales de belleza femenina. Bajo este contexto, cuando hablamos sobre el ideal de belleza femenino, no podemos referirnos únicamente a las características que supuestamente debería de tener el cuerpo de una mujer para ser considerado como bello ante los ojos de la sociedad, sino también nos referimos al conjunto de cualidades, comportamientos y actitudes que esta debería poseer para poder encajar con éxito en un espacio social determinado. En otras palabras, para alcanzar el ideal de belleza femenina no basta con solo tener un cuerpo perfecto y socialmente aceptado, también se necesita que la mujer base su comportamiento y personalidad en función de los roles y estereotipos de género que la sociedad y la cultura le imponen desde su nacimiento.

El ideal de belleza femenina no es estático, sino más bien varía según la época histórica. Es decir, que no existe un solo modelo de mujer perfecta, por el contrario, existen varios, los cuales han ido evolucionando con el paso del tiempo hasta llegar al que conocemos hoy en día. Sin embargo, y a pesar de que en cada periodo de la historia el ideal de belleza es distinto, existen ciertas características que coinciden y se han mantenido a través de los años, como son:

Tabla 2

Características asociadas con el atractivo físico y el rol tradicional femenino

Características asociadas con el atractivo físico	Características asociadas al rol tradicional femenino
<ul style="list-style-type: none">▪ Grandes senos▪ Caderas anchas▪ Cintura estrecha▪ Nalgas prominentes▪ Cuerpo delgado▪ Labios gruesos	<ul style="list-style-type: none">▪ Afectuosidad▪ Sumisión▪ Capacidad de comprensión▪ Responsabilidad con respecto a la realización de tareas domésticas y familiares (reproducción familiar)

Nota. Fuente: Emily Calderón

Tratar de cumplir con el ideal de belleza femenino es complicado, pues implica que las mujeres deben obligatoriamente construir su feminidad en función de estas características. Sin embargo, y a pesar del esfuerzo que cada una de ellas pone por moldear su cuerpo y su psique a través de actividades relacionadas con la belleza y el trabajo femenino, son estándares casi imposibles de alcanzar. Pero ¿a qué se debe esta situación? Lo que pasa es que el ideal de belleza femenino que se muestra a la sociedad en cómics, televisión, dibujos animados, anuncios publicitarios entre otros medios de comunicación, no es real, sino más bien es una imagen creada a partir de las creencias heteronormativas de una sociedad patriarcal la cual ve a la mujer como un simple objeto el cual tiene valor únicamente cuando luce y actúa en función a las pautas ideales físicas y de comportamiento que tienen los hombres sobre ellas.

En su búsqueda de perfección y aceptación social, la mayoría de las mujeres se rinde ante la presión de los otros miembros de la sociedad y decide tomar medidas extremas con tal de mejorar su imagen corporal. Entre ellas destacan: limitar el consumo de alimentos, realizar actividad física de forma excesiva y someterse a cirugías con el fin de modificar su cuerpo y conseguir la tan anhelada apariencia deseada. Sin embargo, tratar de imitar estos ideales de

belleza a través de este tipo de actividades trae consigo graves consecuencias no solo físicas, sino también psicológicas y emocionales como, por ejemplo: baja autoestima, trastornos alimenticios, depresión, ansiedad, auto-objetivación, entre otros. Además de esto, si es que alguna mujer no quisiese imitar estos ideales y someterse a modificaciones corporales, se vería envuelta en varios problemas, sobre todo en el ámbito social debido a que al no tratar de cumplir con con las expectativas que tiene la sociedad sobre ellas, son excluidas y marginadas a tal punto que los otros adoptan un comportamiento hostil y empiezan a discriminarlas debido a que, según el canon de belleza establecido, ninguna de ellas es considerada lo suficientemente atractiva. Esta situación ha provocado que las mujeres se sientan inseguras sobre su físico y que tengan problemas para socializar e integrarse al cuerpo social. Cabe recalcar que, si estos problemas no son tratados a tiempo, pueden incluso llegar a provocar la muerte de la persona afectada.

1.2.3.1. Lo bello, lo feo y lo monstruoso

La palabra *bello* proviene del latín “bellus” que significa hermoso. Según la RAE (2022) el término *bello* hace referencia a lo “que, por extensión de sus formas, complace a la vista o al oído y, por ext., al espíritu” (Real Academia Española, 2022, definición 1). En otras palabras, cuando hablamos de lo bello o de la belleza en general, nos referimos a algo –sea esto una cosa o una persona– que tenga como característica principal una correcta simetría y proporción entre todas sus formas. Sin embargo ¿De qué hablamos cuando hablamos sobre la belleza humana? No nos referimos únicamente a la belleza de los cuerpos, sino también a la del alma. Bajo este contexto, podemos decir que los ideales de belleza tanto masculinos como femeninos vendrían a ser una combinación entre la belleza física, o también llamada externa, y la belleza interior. Lo opuesto a lo bello es lo *feo* cuyo término, según la RAE (2022), es definido como algo o alguien “desprovisto de belleza y hermosura” (Real Academia Española, 2022, definición 1).

Es decir, que este término es usualmente utilizado para referirse a algo que no es agradable ni a la vista ni a ninguno de los otros sentidos que posee el ser humano. Cabe recalcar que cuando hablamos sobre personas, la fealdad o lo feo puede ser usado para hacer alusión tanto al interior como al exterior. A diferencia de lo bello, lo feo vendría a ser considerado como una característica y/o adjetivo negativo, al cual se lo asocia no solo con lo malo, sino también con lo monstruoso. Con respecto a esto último y según Aristóteles (1994) lo *monstruoso* vendría a ser “la carencia o exceso de algo. Y es que la monstruosidad entra dentro de las cosas que van contra la naturaleza, pero no contra la naturaleza en su totalidad, sino contra lo que es norma” (pág. 259). Con base a lo anterior, podemos decir que cuando hablamos sobre lo monstruoso, nos referimos a personas que, aparte de tener una apariencia repugnante, poseen –ante los ojos de los otros miembros de la sociedad– actitudes y/o comportamientos moralmente cuestionables, los cuales se desvían de la norma. En otras palabras, este grupo de individuos alteran esta idea preconcebida de normalidad que tienen los otros sobre la realidad en la que viven y, por ende, son considerados por los mismos como una amenaza al orden social, el cual se encuentra previamente establecido dentro de un contexto social determinado.

Si bien lo bello, lo feo y lo monstruoso son experiencias subjetivas; es decir, que son las mismas personas quienes otorgan estos adjetivos a algo o alguien, estas tres categorías suelen estar fuertemente vinculadas a los ideales estéticos que tiene la sociedad respecto a ambos géneros, y han sido utilizadas como una forma de describir y/o clasificar –ya sea de forma positiva o negativa– a las personas dentro de un espacio social determinado. Si bien esta situación afecta tanto a hombres como mujeres, son estas últimas las más afectadas debido a que históricamente siempre se le ha dado más importancia a la apariencia y el comportamiento de las mujeres. En el caso del ideal de belleza femenino, para que una mujer sea considerada bella debe de tener no solo un cuerpo bien proporcionado, sino también una personalidad delicada, la cual debe de basarse en los estereotipos sociales que tiene la sociedad sobre ellas. La carencia o el exceso

de cualquiera de estos atributos puede provocar que la mujer sea vista por los otros miembros de la sociedad como alguien fea, monstruosa, entre otros calificativos negativos. Al salirse de este canon de belleza, la mujer no solo rompe con el orden preestablecido, sino también empieza a ser excluida y discriminada por los otros miembros de la sociedad, lo cual puede generarle problemas físicos y psicológicos, como son la dismorfia corporal, entre otro tipo de enfermedades. El ser diferente implica el rechazo social.

1.2.3.2. De la mujer ideal a la mujer real

La mujer ideal es un arquetipo, un modelo o prototipo el cual describe a la mujer como un ser que posee una belleza superior esto significa que la mujer ideal es la representación de algo casi divino, que aparte de tener un físico simétrico y bien proporcionado, posee una personalidad la cual se basa en las expectativas, los roles y estereotipos de género impuestos por la sociedad. Al tratarse de una figura creada a partir de los deseos y necesidades de los hombres, es vista por los mismos no como un sujeto, sino más bien como un objeto el cual es apreciado siempre y cuando cumpla con las expectativas sociales y culturales que se le impone a la mujer desde su nacimiento. Es decir que, la mujer ideal es aquella que, aparte de encargarse de todas las actividades relacionadas con la reproducción y el cuidado humano, como son los quehaceres del hogar, la educación de los hijos, entre otros, debe al mismo tiempo complacer y obedecer todos los caprichos de su esposo. No obstante, esto no es suficiente, pues para alcanzar tal nivel de perfección y llegar a ser reconocida por los otros miembros de la sociedad civil, la mujer ideal debe de ser no solo alguien canónicamente bella que cumpla con su rol de madre o esposa, sino también alguien delicada, sumisa y callada, que no tenga queja de nada y que siempre se sacrifique por lo demás por sobre su propio bienestar. Hoy en día, este ideal femenino se encuentra tan interiorizado en la sociedad actual que mujeres de todas las edades hacen hasta lo imposible con tal de alcanzarlo a tal punto que tratan de moldear su cuerpo y su psique en función de lo que implica esta idea de mujer perfecta. Sin embargo, es casi imposible

de alcanzar, puesto que nada ni nadie es perfecto, todos tenemos distintos tipos de cuerpos, personalidades únicas entre otras características las cuales nos diferencian los unos de los otros. No obstante, lo que no encaja con este ideal femenino sigue siendo excluido debido a que se sale de la norma. Es aquí donde nace la figura de la mujer real, la cual es menospreciada por no acoplarse ni a los roles ni a los estereotipos de género impuestos por la sociedad. A diferencia de la mujer ideal, la mujer real rompe con la estructura social impuesta por el género masculino. Esto significa que se reconoce a sí misma como un sujeto pensante, el cual es libre de decidir sobre qué hacer no solo con su cuerpo, sino también con su vida. Además de esto, rompe con la estructura familiar dentro de la cual habita la mujer ideal. Esta situación implica que la mujer deje de estar confinada al ámbito privado y se dedique a otro tipo de actividades, las cuales son elegidas por ella para beneficio y/o interés personal. Cabe recalcar que la mujer real no siempre tiene un cuerpo perfecto ni una personalidad maternal. Tampoco vive limitada a una sola esfera ni depende del cuidado masculino. La mujer real vive sin etiquetas y entiende que es completamente natural tener imperfecciones. La mujer real es humana mientras que la mujer ideal es solo una construcción social.

1.2.3.3. Imaginarios en torno a la mujer ecuatoriana

Hablar sobre lo imaginario es un tema complicado debido a que es algo que no existe de manera física dentro del plano terrenal, sino más bien es producto de la imaginación de los seres humanos. Si bien este término ha sido utilizado de varias formas por las distintas ramas del conocimiento, ha sido en el campo de las Ciencias Sociales donde más se lo ha desarrollado, a tal punto que en base a su definición inicial se ha construido un nuevo concepto nos referimos al imaginario social, el cual es definido como un conjunto de significaciones mentales las cuales son socialmente compartidas y homologadas a través del proceso de socialización entre individuos. Estos imaginarios son usualmente utilizados para construir, comprender e interpretar de mejor manera el mundo y la realidad social al mismo tiempo que nos ayudan a

darle sentido a la existencia debido a la gran influencia que tienen sobre el comportamiento humano (Baeza, 2003).

Dicho esto, cuando hablamos acerca de los imaginarios que existen con respecto al género femenino, nos referimos al conjunto de ideas, valores y creencias que tienen los miembros de una sociedad y/o cultura sobre cómo deberían ser, lucir y comportarse las mujeres dentro de un espacio social determinado. Estos imaginarios se dividen en dos grandes grupos:

- **Los imaginarios sociales de género**

Conjunto de ideales y expectativas impuestas por la sociedad a las mujeres en base a su género. Dentro de este grupo se destacan dos tipos de imaginarios. Primero, la mujer vista como madre y cuidadora; segundo, la mujer vista como un ser frágil el cual necesita protección.

- **Los imaginarios de belleza**

Conjunto de estándares e ideales impuestos por la sociedad y cultura, los cuales establecen las características y/o atributos físicos que supuestamente debería de tener una mujer para ser considerada por los otros como atractiva y deseable. Dentro de este grupo se destaca este imaginario de la sexualidad femenina, el cual nos habla no solo de las restricciones que supuestamente tienen las mujeres con respecto a su vida sexual, sino también sobre esta idea de la mujer vista únicamente como un objeto sexual.

Cabe recalcar que los imaginarios que existen sobre la mujer son distintos en todo el mundo y varían según el tiempo, el lugar y la cultura. Esta situación se debe a que dentro de cada sociedad existe un sin número de factores sociales, políticos, económicos e históricos, los cuales influyen en la construcción social de la figura femenina, a tal punto que en cada país existe un tipo de mujer ideal. Por ejemplo, en el Ecuador, los imaginarios femeninos –en especial los de belleza– se han establecido en base a ciertas publicidades y programas

televisivos tanto nacionales como internacionales los cuales son difundidos por los distintos medios de comunicación que existen. Este tipo de programación, sobre todo la nacional, promueve, produce y reproduce una imagen femenina estereotipada, la cual consiste en una mujer que, aparte de cumplir con los roles tradicionales de género, debe de poseer una figura delgada, voluptuosa y con curvas. Esta situación ha provocado que varias mujeres, entre ellas niñas y adolescentes, cambien no solo su comportamiento, sino también su apariencia física, con la finalidad de cumplir con esta feminidad normativa impuesta por la misma sociedad. A pesar del avance en tema de derechos, el Ecuador todavía sigue siendo una sociedad patriarcal, por lo que estos imaginarios que existen en torno a la mujer ecuatoriana siguen siendo una parte esencial tanto del sistema como de la estructura social del país.

CAPÍTULO II

2. La subcultura otaku

2.1. La industria del anime y manga en Japón

Al igual que la cultura tradicional japonesa, la industria del anime y manga es el resultado de un proceso histórico, el cual ha ido evolucionando con el paso del tiempo, a tal punto que en la actualidad es considerada por muchos no solo como un negocio rentable, sino también como una parte importante tanto del mercado global como de la cultura popular japonesa. A raíz de su consolidación como industria, tanto la producción como el consumo de anime y manga dentro del país ha ido creciendo y ganando popularidad, lo cual ha provocado que se expanda por todo el mundo. Y es que lo que más llama la atención no es solo su estilo único de dibujo, sino también los temas que se topan y los mensajes que estas historias dejan tanto a niños como a jóvenes y hasta adultos. Si bien ambas industrias han crecido de manera significativa en los últimos años, ha sido la industria del anime la que ha experimentado una expansión más significativa. Esta situación se debe a que hoy en día la animación japonesa es transmitida a través de varias plataformas de streaming, como son Netflix, Crunchyroll, entre otras, las cuales, aparte de ser legales, ofrecen a los usuarios un amplio catálogo de series y películas de anime. Cabe recalcar que, a pesar de todo esto, todavía existen personas que optan por ver este tipo de contenido a través de sitios ilegales, debido a que no todos pueden pagar la mensualidad requerida. Sin embargo, y a pesar de que ver anime en sitios ilegales perjudica tanto a los creadores como a la industria del anime en general, es una de las razones por las que la

animación japonesa se ha vuelto tan popular, a tal punto de tener fanáticos en todos los países del mundo.

Dada la aceptación que han recibido ambas industrias, varias empresas japonesas, entre ellas los estudios de animación y las editoriales especializadas en la publicación y distribución de mangas, han decidido otorgar los permisos legales requeridos para la libre traducción y reproducción, no solo de series y películas anime, sino también de mangas, a varios idiomas. Esta situación ha provocado no solo la expansión de la cultura japonesa por el mundo, sino también que la economía del país crezca de manera significativa, pues aparte de la creación de nuevas plazas de trabajo relacionadas con la industria del anime y manga, se han empezado a comercializar y exportar una serie de productos, como son ropa, juguetes, videojuegos, entre otros, los cuales generan ingresos adicionales al país.

2.1.1. Surgimiento y desarrollo del manga

El término *manga* es utilizado para referirse a los cómics o historietas provenientes de Japón. La palabra manga está compuesta por los kanjis man (漫) que significa informal y ga (画) que significa dibujo. En español, se interpreta como dibujos caprichosos o garabatos. En la actualidad, el manga es una de las industrias más importantes en Japón debido a que, gracias a su popularidad tanto a nivel nacional como internacional, ha generado grandes cantidades de dinero, sobre todo dentro del sector editorial. Según estudios realizados por el Instituto de Ciencias de la Edición de la Asociación Japonesa de Editores nacionales “las ventas totales estimadas de cómics (manga) en Japón en 2021, en las que se incluyen los medios en papel y electrónicos, aumentaron un 10,3% interanual hasta alcanzar los 675.900 millones de yenes, un récord por segundo año consecutivo” (Nippon, 2022) Es por esta razón, que la industria del manga es considerada por muchos como una de las fuentes de ingresos más importantes del país.

Si bien la industria del manga se consolidó a finales de los años 80, la verdad es que su origen data de hace mucho tiempo atrás. Se cree que el manga surge a raíz de los Chōjū-jinbutsu-giga, también llamados Chōjugiga o, traducido al español, caricaturas de animales antropomorfos los cuales son una serie de ilustraciones creadas por Toba Sōjō a mediados del siglo XII, en donde, a través de dibujos de carácter satírico, se retrataban escenas de la vida cotidiana como son las costumbres, tradiciones, entre otras actividades realizadas por la sociedad de aquel entonces. Los Chōjugiga son considerados antepasados del manga debido a que, a través de sus dibujos, cuentan lo que vendría a ser una de las primeras historias narradas mediante imágenes. Ahora bien, con respecto al uso del término manga, este fue empleado por primera vez por el artista Katsushika Hokusai para referirse a una serie de ilustraciones caricaturescas de su autoría, las cuales tienen un estilo similar a las ilustraciones pertenecientes al género Ukiyo-e (pinturas del mundo flotante). Los Hokusai Manga, como él los llamó, están compuestos por más de 4.000 dibujos realizados de manera aleatoria, es decir, que no cuentan ninguna historia ni guardan una relación en particular. Estos bocetos individuales fueron recopilados en 15 volúmenes y posteriormente publicados en formato de libro entre los años 1814-1878, siendo “La gran ola de Kanagawa” una de sus ilustraciones más famosas. Según Flores y Moroccore (2018) “Este tipo de libros con colecciones de imágenes, con todo tipo de temas a veces inconexos, servían para la enseñanza del dibujo y eran habitualmente utilizados por los artistas de los periodos Edo y Meiji” (pág.32). Cabe recalcar que, a pesar de que en la actualidad tanto los Chōjugiga como los Hokusai Manga no se parezcan en nada a la estética de lo que hoy en día conocemos como manga, siempre se los acaba relacionando debido a que ambas obras son consideradas por muchos como piezas de arte innovadoras, las cuales tienen una gran influencia en la cultura popular japonesa, pues han servido como fuente de inspiración para la creación del manga moderno.

Con el tiempo, este estilo de dibujo fue evolucionando, a tal punto que 1902 el mangaka Rakuten Kitazawa publicó lo que vendría a ser el primer manga moderno de la historia, nos referimos a “Tagosaku a Mokubē no Tōkyō-Kenbutsu”, el cual constaba solo de seis paneles. Posteriormente, apareció el Kodomo, el cual era un tipo de manga destinado al público infantil. Se volvieron populares entre los años 1920-1930 sin embargo, con la venida de la guerra, estos mangas empezaron a ser utilizados como una herramienta de propaganda por el imperio japonés, con el fin de promover el patriotismo hacia su país. Tras la rendición de Japón y con ello el fin de la Segunda Guerra Mundial, la producción de manga empezó a tomar fuerza, debido a que era considerado por la población como una forma barata de entretenimiento a la que todos tenían acceso. Es en este punto de la historia donde surge la figura de Osamu Tezuka, un mangaka de origen japonés, el cual, gracias a la influencia de los dibujos de Walt Disney, creó varios mangas, entre los cuales destacan “La nueva isla del tesoro” publicada en 1947, y “Tetsuwan Atom” o mejor conocido como Astroboy, el cual fue publicado en el año de 1952 en la Shūkan Shōnen Sunday, una revista dedicada exclusivamente al manga. En los años 60, tanto la técnica como el estilo de los personajes, e inclusive la forma en la que se desarrollaban sus historias, se popularizó y causó tal impacto en la sociedad japonesa que la industria del manga empezó a expandirse por todo el país, surgiendo no solo nuevos géneros como el shōjo y el shōnen, sino también nuevos mangakas como Akira Toriyama, creador de “Dr. Slump” y “Dragon Ball” cuyas obras se han convertido en un referente importante de la cultura popular japonesa. No fue hasta el año de 1980 que la industria del manga se expandió a nivel internacional. Esto provocó que la economía del país creciera y que los fanáticos alrededor del mundo aumentaran, pues gracias al trabajo realizado por las editoriales de manga, se empezó a traducir, publicar y exportar un sin número de obras, las cuales, a pesar de ser adaptadas y modificadas según su país de destino, seguían manteniendo su formato de lectura original, es decir, de derecha a izquierda.

Hoy en día, la industria del manga se ha convertido en un fenómeno global, el cual sigue creciendo y evolucionando, a tal punto que es considerada por muchos no solo como una forma popular de entretenimiento, sino también como un medio de comunicación entre masas. Esta última característica se debe no solo al alcance masivo que tienen sus historias sino también a la capacidad que tienen los mangas de transmitir ideas, valores e inclusive de cambiar e influir en las opiniones y percepciones que los lectores tienen sobre ciertos temas.

2.1.2. Surgimiento y desarrollo del anime

La palabra *anime* (アニメ) es una abreviación del término japonés “animēshon” (アニメーション) y es usualmente utilizada para referirse a la animación de origen japonés.

Hoy en día, el anime se ha convertido en un fenómeno mundial, el cual además de ser considerado como una parte importante de la economía japonesa, se ha convertido en una de las industrias culturales más populares, no solo de Japón, sino de todo el mundo.

Si bien la mayoría de los animes nacen de los mangas, la verdad es que, en sus inicios, las primeras animaciones japonesas empezaron como pequeñas producciones cinematográficas siendo “Katsudō Shashin” (1907) uno de los cortometrajes más antiguos en la historia de Japón. Con el pasar de los años y gracias a la influencia de Occidente, las técnicas de animación evolucionaron y empezaron a surgir los primeros animadores y cineastas japoneses, siendo Ōten Shimokawa, Seitarō Kitayama y Jun'ichi Kōuchi los más destacados. Todas las producciones animadas creadas a inicios del siglo XX son muy importantes, pues sentaron las bases para la aparición y posterior desarrollo del anime en Japón. Con la venida de la Segunda Guerra Mundial, la animación japonesa entró en crisis, pues aparte de la censura impuesta por el imperio japonés, no se contaba con los recursos necesarios como para continuar con su producción. Durante este periodo, se decidió utilizar la animación como una herramienta propagandística mediante la cual se promovía el patriotismo y el apoyo a la guerra. La mayoría

de estas producciones animadas fueron financiadas por el Ministerio de Educación japonés destacando entre ellas “Momotaro: Sacred Sailors” debido a que fue el primer largometraje animado en utilizar el doblaje en vivo. Con la terminación de la guerra, Japón quedó social y económicamente destruido, sin embargo y al igual que la industria de la animación, no tardó en recuperarse. Ya sin las limitaciones gubernamentales impuestas durante la guerra, la animación japonesa empezó a crecer y en 1963, Osamu Tezuka, padre del manga moderno, decidió producir y adaptar sus obras a series animadas de televisión, siendo “Astroboy” la primera producción animada en ser transmitida a nivel internacional. En 1970, debido a la popularidad de los mangas, varios de ellos fueron adaptados a series animadas, entre las cuales destacan Mazinger Z, Heidi, Marco, Candy Candy, Lady Oscar, entre otros. Es aquí donde la industria animada comenzó a crecer y donde el término *anime*, el cual era utilizado para referirse a la animación japonesa en general, empezó a popularizarse. Para el año de 1980, Japón ya se había recuperado de la gran destrucción que dejó la Segunda Guerra Mundial y se había convertido en una potencia, la cual producía y exportaba una gran cantidad de productos varios entre los cuales se encontraban mangas y series animadas. Es en este momento en donde la industria del anime se consolidó por completo y se empezaron a producir un sin número de series y películas animadas, siendo Dr. Slump, Captain Tsubasa o también conocido como Supercampeones, Nausicaä del Valle del Viento, Dragon Ball, Saint Seiya o Los caballeros del Zodiaco, Ranma 1/2, Mi vecino Totoro y Akira las más destacadas. Con la llegada de los 90, Japón entró en una recesión económica, la cual afectó a varias empresas, sin embargo, los estudios y productoras animadas se sobrepusieron ante las dificultades y siguieron produciendo series y películas icónicas entre las cuales sobresalen Sailor Moon y Neo Genesis Evangelion la cual debido a su complejidad se ha convertido no sólo en objeto de análisis e investigación, sino también en una serie de culto entre los fanáticos del anime. Para la década de los 2000, la industria del anime se había convertido en un fenómeno global, el cual, gracias a la

popularización de internet y el desarrollo de las técnicas de animación, creció y se volvió accesible para todos. Es aquí donde empezaron a aparecer varios géneros y subgéneros, los cuales no tardaron en volverse tendencia mundial. Con respecto a series y películas destacadas durante los 2000, se produjeron animes muy exitosos como son El viaje de Chihiro, Naruto, Bleach, Fullmetal Alchemist, El increíble castillo vagabundo, Death Note, Paprika, entre otros. Hoy en día, la industria del anime es considerada como un pilar fundamental, no solo de la economía japonesa, sino también de la industria del entretenimiento, y gracias al desarrollo tecnológico, tanto el estilo como la estética y hasta la narrativa de las animaciones japonesas han evolucionado a tal punto que varias productoras han podido crear series más innovadoras, con tramas más complejas y con efectos audiovisuales de mejor calidad. Dada su popularidad y diversidad de géneros, la industria del anime sigue creciendo y ganando seguidores por todo el mundo, siendo su contenido consumido tanto por niños como por jóvenes y hasta adultos.

2.1.3. Géneros y características

Antes de comenzar, es importante aclarar que no hay una única manera de clasificar los diferentes géneros de manga y anime que existen, debido a que sus historias tienen elementos tan diversos que es muy complicado categorizarlos de un solo modo. No obstante, existen dos formas comunes para clasificar los temas y el tipo de contenido de los animes y mangas: por género demográfico y por género temático. A continuación, analizaremos a profundidad cada una de estas clasificaciones.

1. Clasificación por género demográfico

La clasificación por género demográfico hace referencia al tipo de audiencia a la que tanto animes como mangas están dirigidos. Generalmente, se clasifican en:

Tabla 3

Clasificación de anime y manga por género demográfico

Género	Características	Ejemplos
Kodomo	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Animes y mangas dirigidos a un público infantil ▪ Historias con tramas simples personajes sencillos ▪ Suelen ser de corta duración ▪ Se enfocan en temas relacionados con la familia, la amistad, la aventura, el trabajo en equipo, la superación de obstáculos, la resolución de problemas, la enseñanza de valores 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Doraemon ▪ Pokémon ▪ Detective Conan
Shōnen	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Animes y mangas dirigidos a adolescentes varones ▪ Presentan historias llenas de acción, aventura, fantasía y comedia ▪ El personaje principal suele ser un adolescente masculino ▪ Se enfocan en temas relacionados con el crecimiento personal, la auto-superación, la amistad, el trabajo en equipo, la lealtad, la superación de problemas y adversidades, el alcanzar metas 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Dragon Ball ▪ Naruto ▪ Bleach ▪ One Piece ▪ Hunter x Hunter ▪ Fullmetal Alchemist
Shōjo	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Animes y mangas dirigidos a adolescentes mujeres ▪ Presentan historias llenas de romance, drama, comedia y fantasía ▪ El personaje principal suele ser una adolescente femenina 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kimi ni Todoke ▪ Ao Haru Ride ▪ Tonari no Kaibutsu-kun ▪ Kamisama Hajimemashita

<p>Seinen</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Su estilo de dibujo y animación suele ser delicado y expresivo ▪ Se enfocan en temas relacionados con el romance, la amistad, el crecimiento personal, la superación de miedos e inseguridades ▪ Animes y mangas dirigidos a hombres jóvenes y adultos ▪ Presentan historias llenas de drama, acción, ciencia ficción, misterio ▪ Sus tramas suelen ser complejas, maduras, realistas ▪ Su estilo de dibujo y animación suele ser realista ▪ Se enfocan en temas relacionados con la violencia, la sexualidad, la política, la filosofía, la psicología 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Takane to Hana ▪ Berserk ▪ Monster ▪ Hellsing ▪ Psycho-Pass ▪ Gantz ▪ Neon Genesis Evangelion
<p>Josei</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Animes y mangas dirigidos a mujeres jóvenes adultas ▪ El personaje principal suele ser una mujer adulta ▪ Sus tramas suelen ser complejas, maduras, realistas ▪ Su estilo de dibujo y animación suele ser detallado y realista ▪ Se enfocan en temas relacionados con el amor, la vida laboral, la vida cotidiana, la independencia, la superación personal, la autorrealización, la sexualidad, las relaciones tanto personales como interpersonales, superación de traumas personales, problemas emocionales 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Wotaku no Koi wa Muzukashī ▪ Kuragehime ▪ Paradise Kiss ▪ Nana

Nota. Fuente: Emily Calderón

2. Clasificación por género temático

La clasificación por género temático hace referencia a los temas, los elementos y al tipo de contenido que están presentes en las historias tanto de animes como de mangas. Los más comunes son:

Tabla 4

Clasificación de anime y manga por género temático

Género	Características	Ejemplos
Ecchi	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Animes y mangas con contenido sexual no explícito y provocativo ▪ Se enfocan en temas relacionados con la sexualidad, el romance, ciertas fantasías y fetiches sexuales, rivalidades amorosas ▪ Presentan historias cómicas con ligeros elementos eróticos como son el fanservice, vestimenta ajustada y reveladora, situaciones comprometedoras, poses sugestivas 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ High School DxD ▪ Kore wa Zombie desu ka? ▪ Sora no Otoshimono ▪ Monster Musume no Iru Nichijō
Hentai	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Animes y mangas dirigidos a un público adulto ▪ Presentan historias con alto contenido sexual de forma explícita y detallada ▪ Se enfocan en temas relacionados con el sexo, la violencia sexual, ciertos fetiches y parafilias sexuales, fantasías eróticas 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Overflow ▪ Fela Pure ▪ Drop Out ▪ Oni Chichi ▪ Euphoria
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Animes y mangas extremadamente violentos y con alto contenido sangriento el cual es representado de forma explícita y detallada 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Elfen Lied ▪ Mirai Nikki ▪ Blood-C ▪ Another

Gore	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Presentan historias llenas de violencia, horror, suspenso, misterio, acción, ciencia ficción ▪ Se enfocan en temas relacionados con la violencia extrema como mutilaciones, desmembramientos, asesinatos brutales, torturas, entre otros ▪ Su contenido puede llegar a ser considerado como perturbador y generar en el espectador ciertas emociones negativas como asco o repulsión 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Shiki ▪ Corpse Party: Tortured souls
Mahō Shōjo	<ul style="list-style-type: none"> ▪ El personaje principal suele ser una chica joven la cual tiene o adquiere poderes o elementos mágicos con los cuales lucha contra el mal ▪ Presentan historias llenas de fantasía, acción, aventura, romance ▪ Se enfocan en temas relacionados con la amistad, el amor, el trabajo en equipo, la superación de obstáculos, el crecimiento personal, la autoconfianza, la valentía, el sacrificio 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Sakura Card Captor ▪ Sailor Moon ▪ Shugo Chara ▪ Puella Magi Madoka Magica
Yuri	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Animes y mangas centrados en relaciones románticas o sexuales entre mujeres ▪ Presentan historias llenas de romance y drama ▪ Se enfocan en temas relacionados con el amor, la sexualidad, la aceptación y el crecimiento personal, la superación de obstáculos y prejuicios, la discriminación, la amistad 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Strawberry Panic ▪ Citrus ▪ Akuma no Riddle ▪ Sakura Trick ▪ Netsuzou Trap
Yaoi	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Animes y mangas centrados en relaciones románticas o sexuales entre hombres ▪ Presentan historias llenas de romance, fantasía, drama, ciencia ficción ▪ Se enfocan en temas relacionados con el amor, la sexualidad, la autoaceptación y el crecimiento 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Sekai-Ichi Hatsukoi ▪ Junjō Romantica ▪ Given ▪ Super lovers ▪ Sasaki to Miyano

	<p>personal, la superación de obstáculos y prejuicios, la amistad, la discriminación</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Algunos animes y mangas yaoi pueden contener escenas violentas siendo la violación la más común 	
Harem	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Animes y mangas en donde varias chicas están enamoradas del personaje principal el cual es generalmente un hombre ▪ Presentan historias llenas de romance, comedia, fantasía, aventura, acción, drama ▪ Se enfocan en temas relacionados con el amor, la rivalidad, las relaciones románticas, conflictos emocionales, la amistad 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Love Hina ▪ Nisekoi ▪ Go-Tōbun no Hanayome ▪ Trinity seven
Harem inverso	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Animes y mangas en donde varios chicos están enamorados del personaje principal el cual es generalmente una mujer ▪ Presentan historias llenas de romance, drama, aventura, fantasía, comedia ▪ Se enfocan en temas relacionados con el amor, la rivalidad, la amistad, el crecimiento personal, los conflictos emocionales, las relaciones interpersonales, la creación de vínculos emocionales 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ouran High School Host Club ▪ Amnesia ▪ Brothers Conflict ▪ Diabolik Lovers ▪ Watashi ga Motete Dōsunda
Spokon	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Animes y mangas de deporte ▪ Se enfocan en temas relacionados con la superación y el crecimiento personal, la amistad, el trabajo en equipo, la rivalidad deportiva, la superación de obstáculos, el alcanzar metas, la pasión por el deporte, la enseñanza de valores 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Haikyū ▪ Slam Dunk ▪ Hajime no Ippo ▪ Blue Lock ▪ Yuri on ice

	como, por ejemplo: el respeto, la disciplina, la perseverancia, entre otros.
Slice of Life	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Animes y mangas centrados en contar la vida diaria de los personajes que forman parte de la historia ▪ Presentan historias llenas de realismo las cuales carecen de una trama principal ▪ Se enfocan en temas relacionados con las relaciones humanas, las interacciones sociales, el desarrollo personal, la vida cotidiana <ul style="list-style-type: none"> ▪ Violet Evergarden ▪ AnoHana ▪ Hyōka ▪ Tanaka-kun wa Itsumo Kedaruge ▪ Acchi Kocchi

Nota. Fuente: Emily Calderón

2.1.4. El ser otaku en Japón

La palabra *otaku* proviene del japonés y es utilizada para describir y/o categorizar a los fanáticos del anime y manga. En un principio, este término era considerado por los japoneses como un insulto debido a que las personas que se autodenominaban como otakus eran vistas por la sociedad nipona como personas inmaduras, antisociales, introvertidas, solitarias, poco productivas y, sobre todo, obsesivas. Esta visión estereotipada que se tenía sobre los otakus empezó a raíz del caso de Tsutomu Miyazaki, mejor conocido como el asesino otaku, el cual a finales de los años 80 secuestró, asesinó, violó y mutiló a varias niñas de entre 4 y 7 años. Tras ser capturado por la policía, se encontraron en su casa una serie de cintas de video, las cuales contenían no sólo evidencia del crimen tan atroz que Miyazaki había cometido, sino también animes pertenecientes al género gore. Dada la amplia cobertura mediática que tuvo el caso, la sociedad japonesa pudo enterarse hasta del más mínimo detalle y terminaron asociando la naturaleza del crimen con la condición de otaku de Miyazaki. Esta situación provocó que los estereotipos existentes sobre los otakus se fortalecieran y que el término adquiriera una connotación negativa. Sin embargo, meses después, el término reivindicó su popularidad

gracias al libro de Tomohiro Machiyama titulado *Otaku no Hon*, o en español, *El libro del otaku*, en el cual se analizaba a detalle todo lo relacionado con la subcultura otaku. Con el paso del tiempo y gracias al libro de Machiyama, los otakus fueron gradualmente aceptados por la sociedad japonesa, convirtiéndose en una parte importante tanto de la cultura pop como de la industria del entretenimiento en Japón. En la actualidad, la subcultura otaku ha ido ganando popularidad, lo cual ha provocado que se expanda por todo el mundo. Esta situación ha generado que los fanáticos del anime y manga crezcan y formen, en sus respectivos países, un sin número de grupos con la finalidad de socializar y poder participar en ciertas prácticas culturales relacionadas no solo con la subcultura otaku, sino también con la cultura japonesa en general. Cabe recalcar que el ser otaku, ya sea en Japón o en cualquier otra parte del mundo, no implica que se deba participar de manera obligatoria en ciertas actividades o reuniones. La construcción de la identidad otaku es una experiencia individual y aprender a integrar la pasión y el fanatismo por el anime y manga en nuestra vida diaria sin ser discriminados por los otros es un reto al cual se enfrentan todos los otakus en la actualidad.

2.1.5. El anime y el manga como objetos de consumo y comunicación entre masas

En los últimos años, la industria del anime y el manga ha experimentado un aumento significativo en relación con otras industrias culturales, convirtiéndose así en una de las formas de entretenimiento más populares a nivel mundial. Esta situación se debe no solo a las características únicas que poseen tanto sus historias como su estilo artístico y estética visual, sino también al hecho de que el anime y el manga se han convertido en objetos de consumo. Pero ¿a qué nos referimos con esto? Según Baudrillard (1969) “el consumo no tiene nada que ver... con la satisfacción de necesidades... El consumo es una actividad de manipulación sistemática de signos... Para volverse objeto de consumo es preciso que el objeto se vuelva signo” (pág. 224-228). En otras palabras, los objetos o bienes de consumo no existen

únicamente para satisfacer los deseos y las necesidades individuales de las personas, sino también sirven para comunicar –a través de un sistema de símbolos– significados sociales y culturales como son: el estatus, la identidad, la pertenencia o afiliación a ciertos grupos o subculturas, entre otros. Ahora bien, al ser el anime y el manga formas de entretenimiento, pertenecen a la industria cultural y, por ende, son considerados como productos culturales. Estos productos son producidos y distribuidos por todo el mundo en forma de objetos tangibles, los cuales, al ser comercializados, adquiridos y consumidos por las personas, empiezan a ser tratados como simples mercancías y se vuelven objetos de consumo. Sin embargo, al ser tanto el anime como el manga formas de expresión cultural, tienen la capacidad de transmitir significados que van más allá de su forma material, lo que significa que al convertirse en objetos de consumo se les puede atribuir un valor simbólico y, por ende, volverse signos, los cuales, según el sistema de significaciones de la sociedad y la interpretación personal de cada individuo, expresarían la identidad, pertenencia o afiliación a un grupo en particular, que en este caso vendría a ser la subcultura otaku. Es decir, que el anime, el manga y toda su merchandising se convierten en signos que comunican significados y valores, los cuales influyen no solo en la construcción de identidades, sino también en la construcción de nuevas realidades y en la comunicación entre masas. Con respecto a esto último, cuando hablamos sobre la comunicación entre masas, nos referimos al proceso a través del cual se transmite información a una cantidad masiva de personas. Bajo este contexto y debido a su alcance mundial, el anime y el manga vendrían a ser considerados como una forma de comunicación entre masas, pues tanto sus historias como sus personajes y diversas temáticas tienen la capacidad de transmitir –a través de los diferentes medios masivos de comunicación– mensajes, ideas, valores, representaciones culturales, entre otros, a un sin número de fanáticos y, dependiendo como estos lo interpreten, pueden influir en las opiniones, comportamientos y actitudes de los mismos dentro de un contexto social determinado. Esta situación ha provocado

que las personas pertenecientes a la subcultura otaku busquen diferentes canales para poder comunicarse, como son convenciones, redes sociales, foros, entre otros, los cuales promueven, posibilitan y fomentan la interacción social y el intercambio simbólico de signos entre fanáticos. Estas cualidades son las que la convierten en un medio de comunicación entre masas.

2.2. El fenómeno otaku en América Latina

A raíz de su popularización y posterior expansión, la industria del anime y el manga ha empezado a acumular una gran cantidad de fanáticos por todo el mundo. En el caso de América Latina, el impacto e influencia del anime y el manga ha sido tal que muchos de sus fanáticos, mejor conocidos como otakus, han empezado a llevar su afición más allá de lo normal, a tal punto en que se han ido apropiando de todo lo relacionado con la cultura japonesa. A este proceso de adaptación cultural se lo conoce como latinización del anime y manga, pero ¿en qué consiste esto? Según Cobos (2010) la latinización del anime consiste en 3 elementos. Primero, la traducción y adaptación lingüística del doblaje, en donde los diálogos son traducidos al español u otros idiomas locales, y los nombre de los personajes, así como el título de sus obras, son ajustados, modificados y adaptados con el fin de que su contenido sea comprendido dependiendo el contexto de cada país perteneciente al continente latinoamericano. Segundo, la alteración de video, en donde se modifica, censura o elimina ciertas escenas consideradas por el público latinoamericano como inapropiadas. Esto ocurre también con los videos musicales que se colocan al inicio (opening) y al final (ending) de cada serie, los cuales o son traducidos al español o son acortados por razones de tiempo. Tercero, el criterio de la audiencia, en donde las entidades correspondientes consideran las preferencias del público antes de adaptar y distribuir ciertas series. Al igual que lo que ocurre con el anime, los mangas también pasan por un proceso de latinización, el cual consiste en alterar no solo la traducción de sus diálogos, sino también el formato de impresión, pues aparte de cambiar la

forma de lectura tradicional, algunos mangas han empezado a ser publicados a color (Cobos, 2010). Todo este proceso mencionado anteriormente es realizado con el fin de evitar un choque entre la cultura japonesa y la cultura local de cada país latinoamericano.

Con el paso del tiempo, el fenómeno otaku ha logrado captar cada vez más el interés del público, logrando como resultado la conformación de la subcultura otaku en Latinoamérica. Cabe recalcar que esto no habría sido posible sin el avance tecnológico y la expansión de internet. Sin la ayuda de estos dos elementos, hubiese sido muy difícil la difusión del fenómeno otaku en Latinoamérica.

2.2.1. Surgimiento y desarrollo

En comparación con otros países, el anime llegó al continente Latinoamericano en la década de los 70. Dado que, en un principio, muchos de los televidentes no tenían conocimiento sobre el origen de estas series, empezaron a ser transmitidas junto a las caricaturas norteamericanas por la televisión abierta en horario infantil. Algunas de las series que más se destacaron en aquel entonces fueron Heidi, Marco, Meteoro y Astroboy. Estas transmisiones empezaron a ganar popularidad entre grandes y chicos, despertando así el interés del público latinoamericano. Con la llegada de la televisión por cable en 1980, la transmisión de series anime creció y su industria empezó a consolidarse en varios países de la región. Esta situación se debió a que existían un sin número de canales cuya programación estaba compuesta únicamente por series y películas de anime. Las series que más se destacaron durante este periodo fueron Mazinger Z, Candy Candy, Remi y Robotech. El éxito de estas series provocó la creación de varios grupos de fanáticos, los cuales más adelante sentarían las bases para el nacimiento de la subcultura otaku en todos los países de la región. No fue hasta el año de 1990 que el anime se consolidó por completo, dando inicio al boom del anime en América Latina. Es aquí donde una gran cantidad de series alcanzaron un nivel de popularidad bastante elevado

siendo, Sailor Moon, Dragon Ball, Los Caballeros del Zodiaco, Pokémon, Ranma ½ y Captain Tsubasa las más destacadas. A raíz de esto, la venta de artículos relacionados con la industria del anime aumentó de manera significativa, siendo los mangas uno de los productos de importación más populares. Dada su demanda, varias editoriales, entre ellas Panini e Ivrea, decidieron adquirir los derechos de varios mangas con la finalidad de traducirlos y distribuirlos por todos los países del continente Latinoamericano. Con el paso del tiempo, los fanáticos del anime y manga aumentaron, surgiendo así un sin número de grupos, los cuales empezaron a organizar reuniones y convenciones, las cuales se convirtieron en espacios de interacción y pertenencia. Para el año 2000, la subcultura otaku se había consolidado por completo, convirtiéndose así en una parte importante de la cultura latinoamericana. Dado el aumento de los fanáticos, varias cadenas de televisión decidieron ampliar su programación incorporando un sin número de series y películas de anime, entre las cuales destacaron Naruto, One Piece, Full Metal Alchemist, Inuyasha, Yu-Gi-Oh, Beyblade, Sakura Card Captor, entre otras. No obstante, la transmisión de anime empezó a disminuir de forma gradual, lo cual se debió principalmente a tres factores: primero, al avance tecnológico y el acceso a internet; segundo, a la proliferación de sitios ilegales como Animeflv y Jkanime; y tercero, a la popularización de plataformas streaming como Netflix y Crunchyroll. A pesar de que esta situación habría provocado que la audiencia disminuyera y que las televisoras decidieran dejar de transmitir este tipo de series, los fanáticos del anime no disminuyeron, sino más bien aumentaron debido a que comenzaron a tener más acceso a varias series, las cuales, a diferencia de las que se transmitían por la televisión, no tenían ningún tipo de restricción o censura. En la actualidad el anime es considerado como una de las formas de entretenimiento más populares en América Latina. Su impacto en la sociedad ha sido tal que sus fanáticos han empezado a crecer, logrando así conformar una comunidad muy sólida, cuya influencia sería muy difícilmente borrada.

2.2.2. El nacimiento de la subcultura otaku en Ecuador

El nacimiento y posterior consolidación de la subcultura otaku en Ecuador es el resultado de un proceso gradual, el cual tuvo sus inicios en los años 80. Según Oswaldo Araújo –actual presidente del Club Ichiban–, el anime llegó al país en la década de los 80 con series como Mazinger Z, Princesa Caballero, Heidi, Ulises 31, entre otras (comunicación personal, 26 de junio de 2023). En un principio, estas series eran transmitidas por la televisión abierta junto a producciones estadounidenses como Transformers, He-man, etc. Dado el desconocimiento de la población, muchos de los niños y jóvenes que en ese entonces consumían este tipo de series no sabían que se trataba de otro tipo de animación, es decir, no lograban distinguir la animación occidental de la oriental, por lo que pensaban que ambas eran lo mismo. No obstante, a pesar de esta situación, estas series de anime se volvieron muy populares, tanto así que se produjo la primera comercialización de productos y juguetes japoneses. En 1990, la cantidad de fanáticos de este tipo de series aumentó considerablemente, por lo que varios canales nacionales, entre los cuales destacan Teleamazonas, Ecuavisa y RTS –antes llamado Telesistema–, empezaron a incluir varias series de anime en su programación, siendo Sailor Moon y Los Caballeros del Zodiaco los más populares. Fue en ese momento donde la generación de los 80, la cual había crecido viendo este tipo de contenido, comprendió que estas series se trataban de algo muy distinto a las producciones estadounidenses. Según Oswaldo Araujo, el cambio era muy evidente, tanto visual como narrativamente. Fue entonces cuando los televidentes comenzaron a tomar conciencia de esta diferencia significativa, lo que desencadenó en una segunda oleada de comercialización de productos japoneses, los cuales eran, en su mayoría, revistas, videojuegos, juguetes y figuras coleccionables (comunicación personal, 26 de junio de 2023). Cabe recalcar que las revistas jugaron un papel fundamental durante el proceso de consolidación de la subcultura otaku en el Ecuador, debido a que estas hablaban sobre el anime y el movimiento de los fanáticos, mejor conocidos como otakus. A principios de los años 2000,

Dragon Ball llegó al país. Su éxito fue tal que se convirtió en un fenómeno nacional, marcando así la consolidación del anime y el nacimiento de la subcultura otaku en el Ecuador. Con la llegada del internet al país, los fanáticos del anime tuvieron acceso a un contenido más amplio, no solo de series y películas de anime, sino también de una variedad de mangas, facilitando así su consumo. Esta situación provocó que los fanáticos de estas series crecieran y que su presencia dentro del país se fortaleciera. A raíz de esto, los fanáticos del anime comenzaron a crecer y a buscar el ser reconocidos como colectivo dentro de la sociedad ecuatoriana, por lo que comenzaron a formar agrupaciones con la finalidad de formar vínculos a través de la realización de actividades relacionadas con el anime y manga. Fue así como surgieron las primeras convenciones de anime en el país. Con el paso del tiempo, el consumo de anime aumentó progresivamente y en la actualidad es una de las formas de entretenimiento más populares entre los ecuatorianos.

2.3. La construcción de la identidad otaku en Quito: Un análisis a sus prácticas culturales

Antes de hablar sobre la construcción de la identidad otaku, creemos que es necesario tratar de definir qué es lo que entendemos por identidad. Según la Real Academia Española, la identidad es el “conjunto de rasgos propios de un individuo o de una colectividad que los caracterizan frente a los demás” (Rae, 2023, definición 2). Es decir, que la identidad es la forma en la que tanto los individuos como los grupos se presentan dentro de un contexto social determinado. Cabe recalcar que, a pesar de que algunas identidades tengan similitudes entre ellas, todas son distintas y conviven las unas con las otras dentro de un mismo espacio social. Si bien no existe una clasificación universal de identidad, para tener una mejor comprensión sobre ella podemos dividirla en 2: primero, la identidad personal o individual, la cual es el conjunto de rasgos únicos que posee un individuo. Dicho de otro modo, es la forma en la que un individuo se ve,

define o concibe a sí mismo. Segundo, la identidad social, la cual es el conjunto de normas, valores, códigos, prácticas colectivas, entre otros significados compartidos, los cuales son adquiridos e internalizados por los sujetos sociales a través de la interacción y la socialización entre individuos pertenecientes a un determinado grupo social. Cabe recalcar que, a pesar de ser distintas entre sí, ambas identidades están conectadas a través del proceso de autoidentificación, el cual influye no solo en la forma en cómo nos vemos a nosotros mismos, sino también en cómo nos relacionamos con los demás.

Ahora bien, la construcción de la identidad sea esta individual o social, es un proceso complejo, el cual no es estático, sino más bien se construye con el paso del tiempo y la interacción entre individuos. La identidad está influenciada por una serie de factores tanto sociales como culturales y hasta personales, los cuales intervienen en el desarrollo del sujeto y lo ayudan a formar su identidad, la cual evoluciona en función de sus experiencias vividas. Cabe recalcar que, a pesar de ser una experiencia compartida, la construcción de la identidad es un proceso único y personal para cada individuo. No obstante, cuando hablamos sobre la construcción de la identidad social de un determinado grupo, la cosa cambia debido a que “no basta que los sujetos se adscriban a un grupo para que se identifiquen con él, ni es suficiente que conozcan el complejo simbólico cultural que define al grupo” (Mercado Maldonado & Hernández Oliva, 2010, pág.248). La construcción de la identidad social dentro de un grupo más bien implica la internalización de las normas, prácticas y valores sociales propios de este hasta el punto de generar en los individuos un sentimiento de pertenencia, pero no por obligación, sino por elección propia. Bajo este contexto, cuando hablamos sobre la construcción de la identidad dentro de la subcultura otaku, nos referimos a cómo los fanáticos del anime y manga, mejor conocidos como otakus, se autoidentifican y reconocen a sí mismos dentro de este grupo.

Si bien formar parte de esta subcultura implica, en un principio, el consumo de anime y manga, esto no es suficiente. La construcción de la identidad otaku es un proceso más complejo y

dinámico, el cual aparte de la adhesión de ciertos códigos, normas, valores, comportamientos y significaciones, requiere que las personas que se autodenominen como otakus se comprometan totalmente con todo lo relacionado a la cultura japonesa y participen activamente en sus prácticas culturales y otras actividades como convenciones, reuniones, foros en línea, etc. El involucrarse de esta manera y de forma voluntaria le brinda al fanático del anime y manga no solo una identidad individual, sino también una conexión con una identidad social más amplia. La construcción de la identidad dentro de la subcultura otaku genera en el individuo un sentido de pertenencia a una comunidad, al mismo tiempo que influye en los procesos de autoidentificación y socialización, los cuales son esenciales para el desarrollo humano y la integración social.

2.3.1. La estética otaku

Si bien la estética es una disciplina filosófica, la cual estudia el modo en el que los seres humanos perciben y reaccionan ante lo bello, la cosa cambia cuando hablamos sobre ella en la construcción de la identidad social de algún grupo en particular. En este contexto, la estética juega un papel muy importante, debido a que, al momento de adoptar una estética compartida (vestimenta, accesorios, maquillaje, peinado, lenguaje etc.), los sujetos no solo reafirman su sentido de pertenencia hacia una comunidad, sino también refuerzan su identidad individual, al mismo tiempo que se genera distinción y reconocimiento entre los miembros del mismo grupo y el resto de la sociedad civil. Bajo este contexto, cuando hablamos sobre la estética otaku, nos referimos al conjunto de elementos estilísticos únicos relacionados con la industria del anime, el manga y la cultura japonesa en general. Cabe recalcar que estos elementos son utilizados exclusivamente por los miembros de la subcultura otaku con la finalidad de expresar no sólo su adhesión al grupo, sino también su identidad social.

La estética otaku se caracteriza por:

- **La vestimenta:** Los otakus suelen utilizar ropa con estampados de anime y manga, como son camisetas, chompas, entre otras prendas, las cuales son utilizadas no solo como una forma de distinción con respecto a otros grupos, sino también para demostrar pertenencia hacia la subcultura otaku.
- **El peinado:** Los otakus, en especial las mujeres, suelen imitar no solo los peinados de las chicas del anime y manga, sino también sus cortes y colores de cabello, con la finalidad de parecerse a su personaje favorito. En algunos casos, algunos fanáticos han optado por usar pelucas con tal de copiar el estilo de estos personajes. El peinado es una forma no solo de mostrar su afición por el anime y manga, sino también de destacar tanto fuera como dentro de la subcultura otaku.
- **Los accesorios:** Los otakus suelen usar una serie de objetos relacionados con el anime y manga, como llaveros, mochilas, cuadernos, bisutería, pines, entre otros, no solo con la finalidad de complementar su estilo y apariencia, sino también como una forma de identificación y pertenencia a la comunidad.
- **El lenguaje:** Los otakus tienen una jerga en específico, la cual está compuesta por ciertos términos, frases y expresiones japonesas. Son usualmente adoptadas del anime y manga y son utilizadas por los miembros de la subcultura otaku no solo como una forma de comunicación entre fanáticos, sino también como una forma de mostrar su identidad, conocimiento y pertenencia a la comunidad.
- **Prácticas culturales:** Con la finalidad de demostrar su compromiso con la subcultura otaku y todo lo que esta abarca, los otakus participan en una variedad de actividades, entre las cuales destacan el consumo de anime y manga, la asistencia a convenciones y reuniones, la práctica del cosplay, la participación de grupos en línea, entre otros. Cabe recalcar que la participación activa de sus miembros fortalece los lazos entre los fanáticos y la identidad social del grupo.

La estética juega un papel fundamental en la construcción de la identidad social de un grupo, ya que el uso de ciertos elementos estilísticos, como son la ropa, el peinado, los accesorios, el lenguaje, entre otros, reafirma el sentido de pertenencia de sus miembros hacia un grupo en particular. En el caso de la subcultura otaku, la estética de los fanáticos del anime y manga pasa por un proceso de apropiación de ciertos elementos y prácticas culturales, las cuales son reinterpretadas según su propio contexto cultural y posteriormente usadas por los otakus con la finalidad de identificarse con sus pares y reafirmar su identidad y pertenencia al grupo.

2.3.2. Convenciones de anime: espacios de interacción y socialización

Las convenciones de anime son eventos recreativos diseñados por y para los fanáticos del anime y manga, mejor conocidos como otakus. El objetivo principal de estas convenciones no es solo la promoción del anime, el manga y la cultura japonesa dentro del país, sino también la creación de espacios sociales seguros en donde los fanáticos puedan expresarse libremente al mismo tiempo que socializan e interactúan con otros aficionados. Usualmente, este tipo de reuniones duran de 1 a 3 días y son realizadas en lugares amplios como universidades, centros culturales, coliseos, entre otros espacios, con la finalidad de evitar aglomeraciones, no solo por el número de personas que asisten, sino también por todas las actividades y exhibiciones que se realizan durante este tipo de eventos.

Debido a su popularidad, las convenciones de anime suelen ser realizadas en todos los países del mundo, y Ecuador no es la excepción. Dada la cantidad de grupos de fanáticos del anime y manga que existen en este país, se realizan un sin número de convenciones al año, siendo las más destacadas las del Club Ichiban, las cuales son organizadas en Quito, y el Budokan, el cual es realizado en Guayaquil. Cabe destacar que la mayoría de los fanáticos de este tipo de eventos suelen enterarse de las convenciones, ya sea por afiches colgados en las calles o por publicaciones realizadas en internet.

Todas las convenciones de anime cuentan con un cronograma detallado en el cual se presentan todas las actividades que se van a realizar. Entre las actividades más destacadas se encuentran los concursos de karaoke, los torneos de videojuegos, los concursos de baile y dibujo, entre otros. Además de esto, los participantes pueden encontrar de manera permanente exposiciones, juegos de mesa y stands de mercadería, en donde se venden productos relacionados con la industria del anime y manga, como accesorios, ropa, peluches, pines, libretas, cuadernos, posters, puestos de comida y dulces japoneses. Adicionalmente, la mayoría de las convenciones suele incluir en su cronograma de actividades varias sorpresas, como son proyecciones de series o películas de anime, conferencias y/o debates, artistas invitados, etc. Sin embargo, entre todas esas actividades mencionadas, destaca una en especial, nos referimos al concurso de cosplay, el cual es el más popular y esperado por todos los fanáticos.

Si bien, dentro de las convenciones de anime, los otakus pueden disfrutar y realizar un sin número de actividades, su objetivo principal no es solo la adquisición de objetos culturales, sino también propiciar a los fanáticos espacios en donde puedan expresarse, interactuar, socializar con sus pares y, sobre todo, convivir con el otro. Esto genera en los miembros de la subcultura otaku no solo la adquisición de símbolos culturales compartidos, sino también un fuerte sentido de pertenencia a la comunidad. Es decir, que las convenciones de anime permiten a los participantes crear lazos significativos a través de la interacción y socialización entre fanáticos. Esta situación posibilita no solo la difusión de la cultura japonesa dentro del país, sino también la reproducción de la identidad, tanto individual como social, de los miembros que pertenecen a la subcultura otaku.

2.3.3. La práctica del Cosplay

La palabra *cosplay* nace de la unión de dos términos en inglés: “costume” que significa disfraz, y “play” que significa actuar. De acuerdo con Bainbridge y Norris (2013) citado en Zúñiga

(2021) el cosplay “consiste en vestirse y personificar a un personaje de escogencia propia” (pág. 2). En otras palabras, el cosplay se refiere a la representación que hace un individuo sobre un personaje ficticio, sea este de alguna serie, película, libro, videojuego, etc. Si bien el origen del fenómeno cosplay es incierto, algunos autores (Winge,2006; Nunes, 2014; Castelán, 2015; Acosta, 2018) han rastreado que esta práctica surgió a finales de 1930 en Estados Unidos para luego hacer su posterior apareció en Japón en la década de los 70, donde se popularizó hasta convertirse en un fenómeno mundial. Las personas que realizan este tipo de actividad son conocidas como cosplayers. Si bien su objetivo principal es tratar de representar con precisión a un personaje de la ficción, la cosa va más allá. Practicar el arte del cosplay no se limita únicamente a vestirse como tu personaje favorito, sino más bien implica la creación de un performance dentro del cual se imite a la perfección la personalidad, los gestos, los movimientos, etc., del personaje que se planea representar. Bajo este contexto, podemos decir que el cosplay se convierte en una forma de corporización en donde el cosplayer, a través de un performance, trata de encarnar a un personaje ficticio tanto física como emocionalmente.

Dentro de la subcultura otaku, la práctica del cosplay es una de las actividades más importantes para los fanáticos. A medida que la industria del anime y manga se extendió, el fenómeno del cosplay y su práctica también se difundió por casi todos los países del mundo. En el Ecuador, por ejemplo, existen un sin número de grupos de cosplayers, entre los cuales podemos destacar Dollhouse Cosplay, Ishioka no Cosplay, Young Friki Cosplay, Senshi Kai Cosplay, entre otros. Dada la popularidad y acogida que tuvo la subcultura otaku dentro del país, actividades como el cosplay han crecido de manera significativa, a tal punto de volverse uno de los concursos más esperados por los fanáticos durante las convenciones de anime. Estas vendrían a ser, según Goffman (1997), no sólo el escenario principal donde se desarrolla la acción, sino también “el medio (setting), que incluye el mobiliario, el decorado, los equipos y otros elementos propios del trasfondo escénico, que proporcionan el escenario y utilizaría para el flujo de acción humana

que se desarrolla ante, dentro o sobre él” (pág. 34). Cabe destacar que si bien las reglas y la temática de los concursos de cosplay varían en función de quien los organiza, generalmente ganan la o las personas que hayan sabido representar adecuadamente el personaje que escogieron.

Es importante tener en cuenta que elaborar un cosplay de algún personaje requiere de una preparación previa, no es algo que pueda realizarse de un día para el otro. Tampoco puede ser realizado sólo porque la serie es popular; el cosplayer debe de tener cierta conexión o un inmenso cariño por el personaje para poder representar de forma adecuada. Bajo este contexto, dentro de la subcultura otaku, el cosplay es considerado como una forma más de la expresión de la identidad otaku. En otras palabras, la práctica del cosplay va más allá de ser un simple pasatiempo, es un estilo de vida.

Capítulo III

3. Entre ficciones y realidades

3.1. La violencia en el anime

Como sabemos, la violencia puede presentarse de distintas formas y en diferentes contextos, siendo una de ellas las series de anime o los mangas. Dentro de este tipo de formas de entretenimiento, la violencia es un recurso narrativo muy importante, debido a que es utilizado a lo largo de la trama no solo para incrementar el interés del público, sino también para crear y resolver conflictos a lo largo de las historias. Usualmente, en el mundo del anime, el tipo de violencia que con más frecuencia aparece es la violencia física, la cual, como sabemos, es un tipo de violencia que se manifiesta de forma directa y que puede ir desde heridas pequeñas hasta fracturas o golpes graves, los cuales pueden llegar a provocar, incluso, la muerte de la otra persona. Por ejemplo, en series como Dragon Ball o Attack of Titan, la violencia física es muy común y se la utiliza usualmente para mostrar peleas y/o confrontaciones entre bandos rivales. Sin embargo, este no es el único tipo de violencia que se representa en las series anime o en los mangas. Así como en la sociedad civil existen tipos de violencia que son normalizados e invisibilizados, en el anime ocurre algo similar. La violencia psicológica, emocional, simbólica y sexual dentro del anime y manga existe y está presente a lo largo de las tramas de varias series. Sin embargo, al tratarse de formas sutiles de violencia, pasan desapercibidas por los espectadores a menos que se preste mucha atención.

A continuación, vamos a hablar un poco sobre en qué consisten estos tipos de violencia:

- **Violencia psicológica o emocional:** Es aquel tipo de violencia en donde una persona intimida, degrada, desvaloriza o daña psicológicamente a otros a través de ciertos comportamientos, conductas o amenazas. En el anime, la violencia psicológica se manifiesta a través de la manipulación, sea ésta emocional o mental, insultos, humillaciones, intimidación, rechazo, entre otros. Un ejemplo claro de esto podrían ser el trato que le daba Bakugo a Deku por no tener un quirk:

Figura 1

Fragmento del capítulo 1 del manga My Hero Academia



Nota. Bakugo intimida a Deku por no tener un don. Tomado de (Horikoshi, 2014)

- **Violencia sexual:** Es aquel tipo de violencia en donde una o varias personas cometen actos de carácter sexual en contra de otro individuo, independientemente de su edad o género. En el anime, este tipo de violencia suele ser muy común y generalmente son los personajes femeninos quienes más sufren de este tipo de abusos. De acuerdo con los resultados obtenidos de la encuesta efectuada a los miembros de la subcultura otaku 84,3% ha presenciado escenas donde las mujeres del anime y manga son violentadas. destacando sobre todo escenas donde las protagonistas son mujeres. Si bien esto no es una constante en todas las series, el 14,3% afirma que ocurre con frecuencia, mientras que para el 54,3% de los encuestados es algo que sucede ocasionalmente (véase anexo 2, gráfico 5). Cabe recalcar que muchas de las veces este tipo de violencia es usada

dentro de la trama con un tono burlesco, sea una acción explícita o no. Un ejemplo claro de esto podría ser el toqueteo sin consentimiento que recibió Maron por parte del Maestro Roshi:

Figura 2

Fragmento del episodio 170 de Dragon Ball Z



Nota. El maestro Roshi manosea a Maron sin su consentimiento. Tomado de (Toriyama, 1989)

Si bien reconocer estos tipos de violencia no es tan complicado, existe una dimensión que, al igual que la violencia psicológica o emocional, pasa desapercibida por los espectadores. Nos referimos a la violencia simbólica, la cual, debido a su naturaleza, afecta de manera significativa a varias esferas de la sociedad y cultura. En breve, hablaremos sobre ella.

3.1.1. Sobre la violencia simbólica

Cuando hablamos sobre la violencia simbólica, nos referimos a un tipo de violencia en donde, si bien hay una forma de agresión, esta no se da ni de manera física ni psicológica ni emocional o sexual, sino más bien se materializa y opera indirectamente a través de mensajes, creencias, conductas y estereotipos, los cuales son aceptados y normalizados por la sociedad y la cultura. La Violencia simbólica es un tipo de violencia sutil, la cual afecta profundamente la percepción que tienen las personas sobre ellas mismas y generalmente se caracteriza por no dejar huellas físicas o consecuencias inmediatas. Bourdieu (2000) la define como “violencia amortiguada, insensible, e invisible para sus propias víctimas, que se ejerce esencialmente a través de los caminos puramente simbólicos de la comunicación y del conocimiento o, más exactamente,

del desconocimiento, del reconocimiento o, en último término, del sentimiento” (pág. 12). En otras palabras, la violencia simbólica es un tipo de violencia aprendida y normalizada la cual suele ser transmitida de una generación a otra por medio de la cultura y la socialización, la cual, al ser difícil de identificar, se reproduce por todas las esferas de la sociedad civil. A diferencia de los otros tipos de violencia, esta no deja rastros evidentes ni tampoco puede ser reconocida por los otros a menos que se preste mucha atención. Según Plaza (2007) “esta violencia es la que asegura la dominación y la que justifica y legitima la violencia estructural y la violencia directa” (pág.134). Por esta razón, es tan necesario hablar de ella y hacerla visible, debido a que desempeña un rol fundamental tanto en la perpetuación como en el mantenimiento de los otros tipos de violencia.

Si bien todos podemos ser víctimas de este tipo de violencia, suele darse con mayor frecuencia en grupos de personas cuyos derechos y libertades han sido históricamente vulnerados. Bajo este contexto, se podría decir que ha sido el género femenino el más afectado por esta forma de violencia. La violencia simbólica dirigida hacia las mujeres puede manifestarse a través de distintas formas, entre las cuales destacan 3: el lenguaje, los roles y los estereotipos de género. Cuando este tipo de violencia no se detecta a tiempo, puede impactar de forma negativa en la persona afectada, generando serios problemas de salud. Por ejemplo, puede influir negativamente en su autoestima, en cómo se perciben a sí mismos, limita también su potencial y libertades, entre otros daños irreversibles.

3.1.2. El problema de la violencia simbólica hacia las mujeres en el anime

Como hemos observado anteriormente, los diferentes tipos de violencia que existen pueden manifestarse de muchas maneras y en diversos espacios, los cuales pueden ser tanto reales como ficticios. Dentro de este último grupo, encontramos el anime y el manga, los cuales son

una forma de entretenimiento mundial donde también podemos encontrar los diferentes tipos de violencia existentes.

Así como ocurre en la realidad, la violencia simbólica en el anime a menudo suele pasar desapercibida por los espectadores. Esta situación se debe a la normalización de ciertos mensajes, comportamientos, lenguaje, roles y estereotipos de género. Si bien es muy difícil de detectar, si se presta atención y se observa con mayor detenimiento, podemos darnos cuenta de que la violencia simbólica está presente, sobre todo, en la forma como se construyen y son representados los personajes femeninos en el anime.

Como sabemos, la construcción de la figura femenina está sujeta no solo a los estándares de belleza y roles tradicionales femeninos impuestos y normalizados en la sociedad, sino también a las expectativas sociales que tienen los otros sobre ellas. Al ser tanto el anime como el manga una representación de la realidad, estos estereotipos, roles y expectativas se trasladan a la ficción, y es por esa razón que los personajes femeninos de las series anime y los mangas también son representados de esta forma. Bajo este contexto, podemos decir que este tipo de representación femenina en el anime, basada en estereotipos tradicionales, roles de género y expectativas sociales, son una forma de violencia simbólica, debido a que perpetúan una idea errónea e irreal sobre cómo debería ser, lucir y comportarse una mujer. Un ejemplo sobre esta cuestión vendría a ser esta idea de que la mujer dentro del anime o es un ser delicado que debe ser protegido por el protagonista masculino o que es la encargada por naturaleza del cuidado y los quehaceres del hogar. Según la encuesta realizada (véase anexo 1) el 28,6% de los participantes tiene la percepción de que este tipo de contenido normaliza la violencia contra la mujer (véase anexo 2, gráfico 6) Creemos que esta normalización de la representación femenina en el anime puede ser, a largo plazo, un problema, debido a que genera expectativas sobre las mujeres en la vida real, dando como resultado la reproducción de la violencia no solo dentro de la ficción sino también de la realidad.

3.2. El ser mujer dentro de la subcultura otaku

Si bien el anime y el manga son formas de entretenimiento apreciadas y disfrutadas tanto por hombres como mujeres, históricamente hablando siempre ha habido una mayor presencia del género masculino. Esta situación podría atribuirse al hecho de que, en un principio, las series más populares de aquella época fueron aquellas del género acción, las cuales eran dirigidas principalmente a un público masculino. Sin embargo, con el paso del tiempo, las mujeres han ido integrándose cada vez más a este vasto y maravilloso mundo del anime, a tal punto que en la actualidad su participación dentro de la subcultura otaku ha tenido un aumento significativo. Esta inclusión es evidente no solo por la cantidad de mujeres que hoy en día asisten a las convenciones de anime, sino también por su activa y constante participación en diversas áreas y actividades, siendo las más destacadas dos:

- **La escritura de fanfictions:** Los fanfiction son historias escritas por fans y para fans. Usualmente los protagonistas de este tipo de obras suelen ser personajes de algún anime o manga. Según hemos observado en distintos grupos de fans y en páginas como FanFiction.net o Wattpad, son las mujeres quienes más tienden a escribir y compartir este tipo de historias.
- **El cosplay:** Si bien esta actividad puede ser realizada por ambos géneros, recientemente se ha observado una mayor presencia femenina. Esta situación se evidencia en la cantidad de grupos de cosplayers femeninas que existen hoy en día.

Este aumento de la participación femenina dentro de la subcultura otaku también se debe al hecho de que las mujeres han optado por empezar a ver series que en un principio eran dirigidas exclusivamente para hombres. Y es que al principio esto no se daba debido a que las series eran clasificadas en función de los estereotipos de género. No obstante, con el paso del tiempo, el avance en tema de derechos y el surgimiento de las nuevas generaciones, esta idea se fue

perdiendo a tal punto que en la actualidad ambos géneros disfrutan de las mismas series sin ningún problema.

En resumen, gracias a su participación activa y constante, las mujeres han dejado una huella significativa dentro de la subcultura otaku.

3.2.1. La figura de la mujer en el anime

Como sabemos, la figura de la mujer y la forma en como esta es representada dentro de la sociedad se basa en ciertos roles, estereotipos y expectativas sociales estandarizadas. Esta tendencia se ha trasladado al anime y manga, los cuales son no solo formas de entretenimiento, sino también formas de representar la realidad. Sin embargo, al ser ambos parte de la ficción, siempre se tiende a exagerar, y la figura de la mujer no escapa de esta situación. A pesar de que la construcción del cuerpo femenino ha experimentado cambios a medida que ha pasado el tiempo, en la actualidad todavía persisten ciertos estereotipos con respecto a cómo debería ser, lucir y comportarse la mujer. Si bien “dependiendo del género (...) la figura femenina es representada de manera distinta” (Rodríguez, 2019, pág. 18) la persistencia de ciertos atributos y patrones de comportamiento normalizados se han trasladado a la ficción, siendo el caso del anime y manga uno de los ejemplos más claros. A continuación, vamos a analizar a profundidad el fenómeno en cuestión, detallando los tipos, la personalidad y el aspecto físico más comunes de los personajes femeninos que aparecen en los animes.

3.2.1.1. Tipos

Así como ocurre en la realidad, dentro del anime la representación de la figura femenina ha evolucionado notablemente. Bajo este contexto presentamos a continuación los tipos de mujeres más comunes dentro del anime:

Tabla 5

Tipos de representación femenina en el anime

Tipo	Descripción	Ejemplo
Mujer tradicional	<ul style="list-style-type: none">▪ Ejerce los roles tradicionales de género▪ Se ocupa de las labores domésticas y el trabajo de cuidado▪ Sumisa	<ul style="list-style-type: none">▪ Kyoko Honda de Fruits Basket▪ Sanae Furukawa de Clannad
La damisela en apuros	<ul style="list-style-type: none">▪ Personaje femenino que necesita ser protegido del peligro▪ Generalmente es salvada por el protagonista masculino▪ Frágil	<ul style="list-style-type: none">▪ Yui Komori de Diabolik Lovers▪ Inoue Orihime de Bleach
Mujer independiente	<ul style="list-style-type: none">▪ No necesita que nadie la salve ella se salva sola▪ Es la heroína de la historia▪ Fuerte	<ul style="list-style-type: none">▪ San de la Princesa Mononoke▪ Reena Inverse de Slayers

Nota. Fuente: Emily Calderón

3.2.1.2. Personalidad

Usualmente los personajes femeninos del anime suelen ser representadas con personalidades estereotipadas. Entre las más comunes podemos destacar las siguientes:

Tabla 6

Tipos de personalidades femeninas del anime

Personalidad	Características	Ejemplo
Kawaii	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Personaje femenino el cual posee un carácter adorable y una apariencia tierna 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Anya Forger de SpyxFamily ▪ Cocoa Hoto de Gochūmon wa Usagi Desu ka?
Yandere	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Personaje femenino el cual posee tanto una personalidad como un carácter retorcido ▪ Obsesivo y violento 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Yuno Gasai de Mirai Nikki ▪ Hiyama Akane de Ren'ai Bōkun
Tsundere	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Personaje femenino el cual es frío, distante y violento por fuera pero amable, afectuoso y cálido por dentro 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Taiga Aisaka de Toradora ▪ Misaka Mikoto de Toaru Majutsu no Index
Kuudere	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Personaje femenino el cual posee una personalidad fría y reservada ▪ Muestra su lado cálido con ciertas personas ▪ Tienen dificultades para expresar y comprender los sentimientos 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Rei Ayanami de Neon Genesis Evangelion ▪ Tomoyo Sakagami de Clannad

Nota. Fuente: Emily Calderón

3.2.1.3. Aspecto físico

Tanto en el anime como en el manga el cuerpo de la mujer es presentado de diversas formas y tamaños los cuales a diferencia de la realidad tienden a ser exagerados.

Entre estos podemos destacar 2:

Tabla 7

Tipos de cuerpos femeninos en el anime

Aspecto físico	Características	Ejemplo
Loli	<ul style="list-style-type: none">▪ Personajes femeninos con apariencia infantil▪ Suelen tener comportamientos infantiles▪ Rasgos faciales jóvenes	<ul style="list-style-type: none">▪ Krul Tepes de Owari no Seraph▪ Shiro de No game No Life
Ero	<ul style="list-style-type: none">▪ Personajes femeninos los cuales poseen una apariencia sexy▪ Los atributos femeninos como pechos o trasero suelen ser exageradamente grandes sin importar la edad que tengan▪ Pueden tener dos tipos de carácter: tierno e inocente o sensual y coqueto	<ul style="list-style-type: none">▪ Rias Gremory de High School DxD▪ Ilulu de Kobayashi-san Chi no Maid Dragon

Nota. Fuente: Emily Calderón

Aunque, en un principio, estas formas de representación femenina dentro de la ficción parecen inofensivas, la verdad es que no es así. Dado que el anime y el manga son medios de

comunicación masiva, los cuales tienen la capacidad de transmitir ideas, inculcar valores y cambiar percepciones, resulta problemático que la mujer sea representada de esta manera dentro de estas formas de entretenimiento, debido a que se promueve el mantenimiento de los roles, estereotipos y expectativas sociales existentes. Según los resultados de la encuesta realizada (véase anexo 1) el 64,3 % de los encuestados afirma que los estereotipos presentados tanto en el anime como en el manga afectan la percepción que tienen los hombres sobre las mujeres sobre todo de aquellas que pertenecen a la subcultura otaku (véase anexo 2, gráfico 10). No obstante, y dada la evolución que se ha tenido con respecto al tema de derechos e inclusión femenina, estas formas tradicionales y estereotipadas de representación femenina han ido cambiando. Un claro ejemplo de esto son las películas del Studio Ghibli, en donde los personajes femeninos son representados como “mujeres activas, independientes, decididas y valientes: comprometidas con su entorno y con el mantenimiento de la armonía en el mundo” (Rodríguez, 2019, pág. 24). Esta evolución ha generado un cambio positivo dentro de estos espacios, debido a que introduce en el imaginario social otro tipo de representación femenina, la cual es más auténtica y apegada a la realidad.

3.2.2. El estereotipo de la mujer anime

Como hemos visto a lo largo de la investigación, los estereotipos son un conjunto de ideas preestablecidas que tienen las personas sobre los otros miembros de la sociedad civil. No obstante, cuando hablamos sobre los estereotipos femeninos, nos referimos al conjunto de ideas que tiene un determinado grupo social sobre cómo debería ser y comportarse la mujer dentro de la sociedad. Si bien los estereotipos no son estáticos y evolucionan con el paso del tiempo, existen ciertas características físicas y patrones de comportamiento los cuales se han mantenido a pesar de todo. Este conjunto de características se ha trasladado al imaginario colectivo de la sociedad, provocando su internalización dentro de la estructura social. Esta situación ha generado que estas ideas que se tiene sobre la mujer crezcan y se reproduzcan hasta en los

espacios sociales más pequeños de la sociedad. Un claro ejemplo de todo esto es el estereotipo femenino que existe dentro de las series de anime y los mangas.

Dado que estas ideas preconcebidas y estáticas se han trasladado al mundo del anime y manga, la mujer ha sido moldeada en función de estas representaciones, sin embargo, a diferencia de la realidad, esta representación de la figura femenina en estas formas de entretenimiento es demasiado exagerada. Según una encuesta realizada a los miembros de la subcultura otaku (véase anexo 1) el 70% de los encuestados está de acuerdo con que en la mayoría de animes y mangas se resalta de manera excesiva los atributos físicos de las mujeres (véase anexo 2, gráfico 9).

Si bien existen muchos casos en donde se evidencia esta cuestión, un claro ejemplo de esto lo podemos encontrar en la serie Rosario + Vampire. Aquí se puede apreciar de forma clara y concisa como los personajes femeninos han sido construidos en base a estos estereotipos.

Figura 3

Portada de la serie Rosario + Vampire



Nota. Personajes femeninos de la serie Rosario + Vampire. Tomado de (Inagaki, 2008)

Como podemos observar en la siguiente imagen, aquí están representados los dos tipos de apariencia física previamente discutidos en la Tabla 7. De los 4 personajes aquí presentes, 2 poseen atributos físicos exagerados, mientras que uno se ajusta al estereotipo de chica loli.

Además de esto, se puede percibir en las 4 chicas un aire de sensualidad. Es importante destacar que la ropa que están usando son sus uniformes escolares, los cuales a simple vista resultan ser muy pequeños y reveladores, sobre todo porque el personaje más joven tiene 11 años, mientras que los demás tienen alrededor de 16.

De igual forma, están representados en las imagen los estereotipos de personalidad que fueron previamente discutidos en la Tabla 6. Destaca, sobre todo, el personaje femenino de cabello morado que se encuentra al lado izquierdo de la imagen. Como podemos observar en su rostro, se nota una expresión que refleja timidez e indiferencia, lo cual en un rasgo de la personalidad Kuudere.

Si bien no podemos hacer visibles todos los estereotipos y patrones de conducta que existen en el anime con un solo ejemplo, creemos que es suficiente para visibilizar cómo es que se manifiestan.

3.3. Convenciones de anime: espacios de interacción y ¿violencia?

Como sabemos, las convenciones de anime son espacios conocidos por ser “seguros”, en donde los miembros de la subcultura otaku pueden no solo adquirir objetos culturales relacionados con sus series favoritas, sino también interactuar y socializar entre fanáticos con el objetivo de hacer amigos y formar lazos. Sin embargo, a pesar de ser considerados lugares donde los fanáticos pueden ser ellos mismos y disfrutar de su afición sin ser juzgados, no están exentos de violencia. De acuerdo con los resultados de la encuesta realizada a los miembros de la subcultura otaku, el 45,7% afirma que a experimentado violencia de género dentro de la subcultura otaku, siendo las mujeres el grupo más afectado con un porcentaje del 59,38% y las convenciones de anime (28,6%) el lugar donde más se ha reportado este tipo de situaciones (véase anexo 2, gráficos 12 y 13). Cabe recalcar que la violencia a la que nos referimos no es ni a la física ni a la psicología, sino más bien a la violencia sexual y simbólica. Si bien estos

tipos de violencia, en especial el acoso y los comportamientos o palabras inapropiadas, ocurren de una forma no tan visible dentro de las convenciones, los encargados de la organización de este tipo de eventos suelen tener un plan de contingencia, el cual es puesto en acción cada vez que esto ocurre. No obstante, ¿cómo nos damos cuenta de que estamos siendo violentados o que están violentando a alguien dentro de estos espacios? En primer lugar, es necesario entender que el acoso sexual abarca cualquier sugerencia de carácter sexual, como, por ejemplo, miradas lascivas, comentarios subidos de tono, toqueteos sin consentimiento, etc. Bajo este contexto, cualquier persona que haya experimentado alguna de estas situaciones dentro de estos eventos se convierte automáticamente en una víctima. Esta situación ha afectado la forma en como los fanáticos del anime y manga perciben este tipo de espacios, ya que dejan de ser vistos como sitios seguros y, en cambio, pasan a generar cierta inquietud y malestar en los participantes. Según la encuesta realizada (véase anexo 1), el 48,6% de los encuestados ha experimentado alguno de los tipos de violencia de los que ya hemos hablado anteriormente, siendo el acoso (32,9%) y el ciberacoso (28,6%) los más comunes (véase anexo 2, gráficos 15 y 16). Debido a esto, muchos de los miembros, los cuales participan de forma activa tanto en las convenciones como en las actividades que se realizan dentro de esta, han optado por tomar medidas de contingencia para evitar futuros problemas. Por ejemplo, la cafetería Maidland, la cual está presente en casi todas las convenciones de anime, siempre cuelga un post en su página oficial indicando que pedir datos personales de las maids o acosarla durante el servicio está estrictamente prohibido. Así mismo, durante el evento ponen carteles de “prohibido acosar a las maids o a cualquier asistente de la convención”.

En resumen, si bien las convenciones de anime son espacios de diversión y disfrute donde las personas con una misma pasión se reúnen para convivir sanamente, es fundamental que los organizadores de estos eventos tomen las medidas de seguridad necesarias e insten a los

participantes a tomar conciencia sobre estos tipos de comportamiento, los cuales solo perjudican la convivencia entre fanáticos.

3.3.1. El cuerpo femenino como objeto de consumo

Hablar sobre el cuerpo es un tema complicado. Esto se debe a que, desde sus inicios, ha sido analizado por una serie de perspectivas distintas. Si bien el cuerpo es, en un principio, una estructura compuesta por órganos y tejidos, no se limita únicamente a esta cuestión. El cuerpo tiene un lado social, ya que, a través de él, los seres humanos experimentamos el mundo y la realidad que nos rodea. A lo largo de la historia de la humanidad, el cuerpo ha sido construido y reconstruido un sin número de veces, siendo el cuerpo femenino el que más veces ha pasado por estas reinterpretaciones. Esta situación se debe, en gran medida, a la constante evolución tanto de la cultura como de la sociedad en general. En la actualidad, la forma en la que se encuentra construido y representado el cuerpo femenino ha sido el resultado de una serie de factores cambiantes, entre los cuales destacan los roles de género, los estereotipos y las expectativas sociales. A diferencia de épocas anteriores, hoy en día, el cuerpo femenino se ha convertido en un objeto de consumo, pero ¿qué implica exactamente esto? Pues bien, cuando hablamos sobre el cuerpo femenino como objeto de consumo, nos referimos a la forma en cómo el cuerpo de la mujer es representado, comercializado y consumido en la sociedad actual. Esta objetivación del cuerpo de la mujer se da de distintas formas, enfocándose principalmente en dos aspectos: su apariencia física y su valor sexual, sin tener en cuenta que la persona que encarna el cuerpo es un sujeto con derechos y libertades. Esta reducción de la individualidad del sujeto ha provocado la normalización del uso exclusivo y excesivo del cuerpo femenino en diversos espacios, especialmente en la industria del entretenimiento y los medios de comunicación. Esto ha generado que la mujer sea percibida por los otros únicamente como un cuerpo, dejando de lado no solo sus sentimientos o emociones, sino también su personalidad.

3.3.1.1. Cosificación sexual

La cosificación es un problema el cual ha estado presente en todas las sociedades del mundo. Según Nussbaum (1995) citado en Moya (2016) "la cosificación implica tratar como cosa algo que realmente no es un objeto, sino que es, en realidad, un ser humano" (pág. 38). Dicho de otro modo, la cosificación implica la reducción de los sujetos a simples mercancías. Dado que la cosificación trabaja en función de los roles y estereotipos de género impuestos por la sociedad y la cultura, han sido históricamente las mujeres quienes corren más riesgos de ser cosificadas. Bajo este contexto, cuando hablamos sobre la cosificación sexual, nos referimos a cómo la sociedad tiende a valorar y reconocer a la mujer en función de su apariencia física, centrándose específicamente en sus atributos y características sexuales. Para Bartky (1990) citado en Moya (2016) la cosificación sexual femenina consiste en "considerar a la mujer como un cuerpo, partes del cuerpo o funciones sexuales capaces de representarla, obviando sus características como persona" (pág. 38-39). Cabe recalcar que la cosificación sexual vendría a ser el resultado de pensar el cuerpo de la mujer como un objeto de consumo. Según la teoría de la cosificación propuesta por Fredricson y Roberts (1997) estas partes y/o características específicas del cuerpo femenino vendrían a ser consideradas como la representación única y absoluta de su ser en el mundo, ignorando por completo no solo sus emociones, pensamientos o deseos, sino también su individualidad.

La cosificación sexual puede manifestarse a través de diversos canales, siendo la publicidad y los medios de comunicación los más destacados. Dentro de estos espacios, la mujer es tratada como un simple objeto, el cual es reconocido por los otros miembros de la sociedad cuando se exaltan sus atributos femeninos o características sexuales. Esto se evidencia no solo en ciertas imágenes publicitarias, sino también en ciertos programas de la televisión como series, novelas y propagandas donde presentan a la mujer como seres sensuales por encima de cualquier otro aspecto.

Esta idea de que la mujer es solo un cuerpo, el cual existe únicamente para ser visto y satisfacer los deseos y expectativas sociales, ha generado varios problemas a las mujeres debido a que contribuye a la reproducción de los estereotipos y al aumento de conductas violentas, provocando un impacto psicológico significativo no solo en su autoestima, sino también en su imagen y percepción corporal.

3.3.1.2. Hipersexualización del cuerpo

La hipersexualización del cuerpo es un fenómeno mundial, el cual, debido a su naturalización, no se le presta mucha atención, pasando desapercibida por los miembros de la sociedad civil. Según Fuentes y Rodríguez (2021) “la hipersexualización consiste en la exaltación de los atributos sexuales de una persona por encima de otras cualidades” (pág. 238). Dicho esto, cuando hablamos sobre la hipersexualización del cuerpo femenino, nos referimos a la exaltación sexual de ciertos rasgos físicos y formas de comportamiento que supuestamente debería de tener una mujer. Véase la tabla 2 y 3 sobre los rasgos físicos y de personalidad tradicionales del género femenino. Es decir, que la hipersexualización presenta el cuerpo femenino como algo sexual y erótico sin importar la situación.

La hipersexualización en el cuerpo se puede manifestar de distintas formas y en diferentes espacios, entre los cuales destacan los siguientes:

- **La industria de la moda:** Este espacio promueve ciertos ideales de belleza femeninos, los cuales se basan en una imagen femenina esbelta y sensual. Por esta razón, la ropa femenina suele ser ajustada y pequeña con el objetivo de resaltar ciertos atributos femeninos como son pechos, cintura, cadera y trasero.
- **La industria del entretenimiento:** En varias series, películas, videojuegos, entre otras formas de entretenimiento, el cuerpo femenino es presentado de forma exagerada. A menudo, la mujer que se proyecta en estos medios suele no solo lucir una figura

curvilínea y voluptuosa, sino también realizar ciertas poses y comportamientos sexualizados con el único objetivo de atraer la atención del público.

- **Los medios de comunicación:** Si bien existen varios medios de comunicación, la hipersexualización del cuerpo femenino se da principalmente en la publicidad y en las redes sociales. Ambos espacios promueven estándares de belleza y estereotipos femeninos irreales, los cuales se basan en un imaginario social erotizado y tradicional.

La hipersexualización del cuerpo femenino trae consigo varias consecuencias, debido a que esta exageración de ciertos atributos tiende a normalizarse a tal punto de considerarse un estándar ideal de belleza y feminidad. Si esto sucede, puede ocasionar daños psicológicos severos, siendo la baja autoestima, la ansiedad y los trastornos alimenticios algunos de los más comunes. Cabe recalcar que estos problemas se generan principalmente por no poder cumplir las expectativas poco realistas que la sociedad les impone.

3.3.2. El problema del sexismo y el acoso sexual hacia las mujeres fanáticas del anime y cosplayers

Como sabemos, el acoso sexual es un tipo de violencia el cual se manifiesta a través de actitudes y/o comportamientos de naturaleza sexual. El acoso sexual puede ocurrir en cualquier espacio y, la mayoría de las veces, este tipo de situaciones no son evidenciadas debido a que no son percibidas o reconocidas por los otros como tal. Si bien esto es un problema social el cual ha existido desde hace mucho tiempo atrás, en nuestra sociedad hay otro tipo de conducta indeseada la cual se manifiesta de diversas formas, nos referimos al sexismo. Al igual que el racismo, el sexismo es una forma de discriminación el cual basa sus prejuicios en base al género de una persona. Si bien todos podemos ser víctimas, han sido las mujeres el grupo más afectado. Esta situación se debe a los roles, estereotipos y expectativas sociales históricas los cuales han relegado a la mujer no solo a un espacio social limitado, sino también le han otorgado dentro de la sociedad un estatus y valor inferior en comparación con el género masculino.

Según la teoría del sexismo ambivalente propuesta por Glick y Fiske (1996) existen dos tipos de sexismo:

- **Sexismo Hostil:** Se refiere al conjunto de actitudes y comportamientos negativos que tienen los hombres sobre las mujeres “que transgreden los roles de género tradicionales (e.g., mujer independiente)” (Gómez, Cuadrado, Navas, Quiles & Morera 2011, pág.47). El sexismo hostil puede manifestarse a través del lenguaje, actitudes discriminatorias, etc. Un ejemplo de esto podría ser la creencia de que las mujeres no pueden seguir carreras supuestamente diseñadas para hombres y, cuando lo hacen, sus habilidades suelen ser menospreciadas.
- **Sexismo Benevolente:** Es un tipo de sexismo sutil el cual “se basa en una ideología tradicional que idealiza a las mujeres como esposas, madres y objetos románticos” (Garaigordobil y Aliri, 2011, pág.333). Este tipo de comportamiento refuerza los roles y estereotipos de género convencionales los cuales están “restringidos y subordinados al rol masculino” (Gómez, Cuadrado, Navas, Quiles & Morera 2011, pág.47). Un ejemplo de esto podría ser esta creencia generalizada de que la mujer necesita en todo momento la protección de un hombre a pesar de que esta no la haya solicitado.

A pesar de que en un principio no pareciese que el sexismo impacte negativamente a la sociedad, la verdad es que no es así debido a que no solo promueve la discriminación y la desigualdad entre ambos géneros, sino también genera un gran impacto en la salud emocional y psicológica de sus víctimas, los cuales tienen la capacidad de afectar su vida diaria.

Si bien con el paso del tiempo y el avance en tema de derechos la presencia femenina ha empezado a ser aceptada en diversos espacios siendo uno de estos la subcultura otaku, todavía persisten actitudes sexistas. Por ejemplo, todavía prevalece dentro de la comunidad esta idea de poner a prueba el conocimiento de las mujeres que dicen ser fanáticas del anime. Cuando una de ellas no responde adecuadamente se asume que solo asiste por moda y empieza a ser

objeto de burla. Cabe recalcar que esto no ocurre con los miembros masculinos, ya que se asume de antemano que poseen tal conocimiento. Otro de los problemas por los que pasan las fanáticas del anime y manga dentro de esta subcultura vendría a ser el constante acoso que sufren sobre todo cuando deciden realizar algún cosplay. Esta situación ha provocado que las fanáticas del anime y manga se sientan incómodas a tal punto de o no asistir a las convenciones o no pertenecer a la subcultura debido al acoso y a esta forma de pensar sesgada que cuestiona su legitimidad como fan.

3.4. Los efectos de la violencia contra la mujer dentro de la subcultura otaku

La violencia es un fenómeno social complejo cuya presencia se ha mantenido a lo largo de la historia de la humanidad. Entendemos por violencia a cualquier acción o comportamiento que, mediante el uso deliberado de la fuerza, trata de dañar o agredir, ya sea de manera física, psicológica o verbal, a una persona o a un grupo de personas. La violencia puede manifestarse de diversas formas, siendo las más comunes la violencia física, la violencia psicológica o emocional, la violencia sexual y la violencia simbólica. Es importante destacar que, sin importar como esta se manifieste, siempre deja secuelas en sus víctimas, ya sean visibles o no. La violencia puede aparecer en cualquier entorno social, incluso hasta en los espacios más pequeños de la sociedad civil. Es bajo este contexto donde surge el peculiar caso de la subcultura otaku, donde, a pesar de que el anime y el manga sean formas de entretenimiento consideradas por muchos como infantiles y que la comunidad otaku sea percibida como un espacio libre de violencia, la verdad es que no es así.

La violencia dentro de la subcultura otaku se manifiesta de dos formas: primero, dentro del universo ficticio del anime y manga, donde la violencia, en especial la física, vendría a ser utilizada como un recurso narrativo mediante el cual se trata de llamar la atención del espectador; y segundo, la violencia real, la cual se manifiesta dentro de la comunidad,

específicamente entre los propios fanáticos. En este contexto, destaca un tipo de violencia en especial, nos referimos a la violencia contra las mujeres fanáticas del anime y manga, la cual ha ido creciendo con el paso del tiempo hasta el punto en que se ha convertido en un fenómeno global. Según los resultados de la encuesta realizada, el 80% de los encuestados afirma conocer de casos en los que las mujeres que pertenecen a esta comunidad han sido víctimas de violencia (véase anexo 2, gráfico 17). Generalmente, las mujeres que deciden formar parte de esta comunidad suelen ser víctimas de acoso. Como sabemos, el acoso puede ocurrir en distintos niveles, los cuales van desde una mirada lasciva hasta comentarios inapropiados, los cuales generalmente son de naturaleza sexual; también puede ocurrir tocamientos indebidos y, en el peor de los casos, situaciones abuso sexual. Volviendo al tema principal, creemos que esta situación puede darse debido a dos causas: la primera y la más común vendría a ser porque vivimos en una sociedad regida por un sistema patriarcal donde la mujer es considerada como un ser inferior y segundo, por influencia de los estereotipos en el anime y manga, los cuales presentan a una mujer que no se enoja ni le incomoda los chistes sexistas o la invasión de su espacio personal.

Esta violencia sutil y normalizada dentro de la subcultura otaku ha generado varios problemas a las fanáticas del anime y manga, entre los cuales destacan:

- **Exclusión:** Usualmente, las mujeres fanáticas del anime y manga suelen ser excluidas por los miembros más antiguos debido a que se piensa que no tienen el suficiente conocimiento como para autodenominarse a sí mismas como otakus. Generalmente, cuando una mujer dice que le gusta o ve anime, le empiezan a hacer preguntas sobre ciertas series de culto y si no responde bien, se burlan de su afición, ya que consideran que es por moda y empieza a ser excluida.
- **Abandono de la afición:** Vivir situaciones continuas de violencia dentro de la comunidad provoca que las fanáticas del anime y manga decidan abandonar su afición

por el anime. Esto no quiere decir que dejan de lado su gusto por esta forma de entretenimiento, sino más bien hace referencia a vivir la afición en la clandestinidad, sin asistir a convenciones, hacer cosplay o incluso mencionar a los otros que les gusta el anime o el manga por miedo a experimentar más de estas situaciones negativas

- **Daños psicológicos:** La constante repetición de cierto tipo de problemas puede desencadenar en las mujeres fanáticas del anime y manga problemas psicológicos significativos como son baja autoestima, la cual se da al no poder cumplir con los ideales femeninos que tiene la comunidad con respecto a cómo debe ser y lucir una otaku, ansiedad e incluso aislamiento social, ya que al no encajar con sus pares los fanáticos que son excluidos tienden a distanciarse de la comunidad, provocándoles en un futuro no muy lejano serios problemas de interacción.

Es deber de todos los miembros de la subcultura otaku crear un espacio propicio donde todas las personas sin importar su género o edad puedan interactuar y disfrutar de su afición sin ser discriminados, excluidos o violentados de cualquier forma.

Conclusiones y recomendaciones

El objetivo principal de este trabajo fue analizar si el fenómeno otaku influye en la reproducción de la violencia contra la mujer. Partimos del supuesto de que el anime y el manga son canales de comunicación por donde se promueven estereotipos y roles de género los cuales ayudan en la reproducción de la violencia contra la mujer. Después del análisis realizado hemos podido llegar a las siguientes conclusiones:

- La violencia es un fenómeno social muy complejo, le cual tiene la capacidad de aparecer en cualquier espacio y vulnerar los derechos y las libertades de cualquier persona, independientemente de su edad, etnia o género. A lo largo del presente estudio, se ha evidenciado que son las mujeres las mas afectadas y que esta situación se debe principalmente al mantenimiento de ciertas dinámicas de control social, siendo los roles, los estereotipos de género y las normas sociales y culturales los más comunes.
- Los roles y estereotipos de genero juegan un papel muy importante dentro de la sociedad, debido a que determinan como deben ser y comportarse tanto hombres como mujeres en distintos espacios sociales. Tras realizar un análisis bibliográfico exhaustivo, hemos podido observar que la figura femenina se construye en función de roles y estereotipos tradicionales, los cuales se encuentran arraigados en lo más profundo de la estructura social. Esta forma de representación tiende a limitar a las mujeres, ocasionándoles daños significativos en su salud como trastornos alimenticios y problemas de autoestima, al no poder cumplir con las expectativas que la sociedad heteronormativa le impone.

- Según los estudios realizados, la subcultura otaku es el resultado de un proceso histórico el cual empezó desde hace mucho tiempo atrás. En los últimos años, su popularidad ha aumentado significativamente al punto de tener un grupo de fanáticos en cada rincón del mundo. Ser otaku no implica únicamente ver anime o leer manga; ser otaku implica hacer de la cultura japonesa un estilo de vida. Esto se logra a través de la participación activa de ciertas prácticas culturales, como son las convenciones y la práctica del cosplay. Estas actividades generan una identidad individual y social las cuales, a pesar de procesos individuales y únicos para cada sujeto, están conectadas por los procesos de autoidentificación y socialización.
- Las convenciones de anime son espacios de interacción y socialización muy importantes para los miembros de la comunidad, debido a que les permite expresarse libremente y formar lazos con los otros. Entre todas las actividades que se realizan en este tipo de eventos, el cosplay es una de las más esperadas. Esta es una forma de expresión de la identidad otaku y su práctica implica un performance complejo, debido a que se encarna al personaje en el cuerpo
- La violencia en el anime es un recurso narrativo utilizado comúnmente para llamar la atención del público. Los tipos de violencia más comunes en el anime y manga son la violencia física, la violencia psicológica, la violencia simbólica y la violencia sexual
- Generalmente, la figura femenina dentro de estas formas de entretenimiento tiende a exagerar mucho los atributos y características sexuales de las mujeres. Según el estudio realizado, esta tendencia es tan común que ha trascendido a la realidad. Los resultados de la encuesta realizada señalan que esta situación puede llegar a alterar la percepción que los hombres tienen sobre las mujeres fanáticas del anime (véase anexo 2, gráfico 10).
- Si bien las convenciones son espacios de integración y disfrute, nuestra investigación reveló que también son lugares propicios para el desarrollo de la violencia contra la

mujer. Esto se evidencia en los resultados de la encuesta realizada, la cual nos arroja que las situaciones de acoso y sexualización del cuerpo femenino son comunes en estos espacios. Además de estas formas de violencia, se observa otro tipo, el cual se basa en el nivel de conocimiento de series y mangas, donde aquellos que no lo tienen son excluidos de la comunidad.

- Las mujeres fanáticas del anime y manga están expuestas a varios tipos de violencia, siendo las más comunes el acoso dentro de las convenciones y el ciberacoso, el cual se da mediante las redes sociales. Este constante hostigamiento ha provocado que muchas de ellas abandonen su afición, experimentado serios problemas de autoestima al no poder cumplir con los estándares femeninos representados en el anime.

Con respecto a las recomendaciones, creemos que es necesario tratar de educar y concientizar a los miembros de la subcultura otaku para que no ocurra este tipo de problemas. Una de las sugerencias que podríamos hacer es que las personas encargadas de organizar este tipo de eventos destinen un espacio dentro de las convenciones de anime donde se visibilice los tipos de violencia que sufren las mujeres fanáticas del anime, en especialmente aquellas que practican cosplay. Este espacio podría incluir actividades como talleres o charlas educativas respecto al tema. Creemos que tratar de concientizar a los miembros de la comunidad dentro de este espacio promovería valores y practicas positivas entre los asistentes y, sobre todo, crearía un ambiente seguro y acogedor en las convenciones, donde todos puedan estar y disfrutar de esta afición la cual crea universos y una culturas

Bibliografía

- Acosta Fandiño, J. J. (2018). Masculinidades Cosplay: hibridación, transgresión y tradición. (*Tesis de Maestría*). Universidad Nacional de Colombia, Bogotá.
- Aristóteles. (1994). *Reproducción de los animales*. (E. Sánchez, Trad.) Gredos.
- Baeza, M. A. (2003). *Imaginario sociales. Apuntes para la discusión teórica y metodológica*. Concepción: Editorial Universidad de Concepción.
- Baudrillard, J. (1969). *El sistema de los objetos*. Mexico: Siglo XXI.
- Bourdieu, P. (2000). *La dominación masculina*. (J. Jordá, Trad.) Barcelona: Editorial Anagrama (Obra original publicada en 1998).
- Castelán García, C. (2016). Tecnologías performativas en el disfraz. Recodificación corporal en el cosplay. (*Tesis Doctoral*). Universitat de Barcelona, España.
- Cobos, T. L. (2010). Animación japonesa y globalización: La latinización y la subcultura otaku en América Latina. *Razón y palabra*(72).
- Expósito, F. (2011). Violencia de género. *Mente y cerebro*(48), 20-25.
- Flores Banda, N., & Moroccore Pacompia, L. S. (2018). Representaciones sociales en relación al fenómeno manga-anime en jóvenes arequipeños que manifiestan haber construido una identidad como otakus. (*Tesis de licenciatura*). Universidad Nacional de San Agustín, Arequipa.
- Fredrickson, B., & Roberts, T.-A. (1997). Objectification Theory: Toward Understanding Women's Lived experiences and Mental Health Risks. *Psychology of Women Quarterly*, 173-206.

- Fuentes Moreno, L., & Rodríguez Barbán, R. (2021). Infancia amenazada: guerra cultural y erotización temprana. *Revista Sexología y Sociedad*, 236-254.
- Garaigordobil, M., & Aliri, J. (2011). Sexismo hostil y benevolente: relaciones con el autoconcepto, el racismo y la sensibilidad intercultural. *Revista de Psicodidáctica*, 331-350.
- Glick, P., & Fiske, S. (1996). The ambivalent sexism inventory: Differentiating hostile and benevolent sexism. *Journal of Personality and Social Psychology*, 491-512.
- Goffman, E. (1997). *La presentación de la persona en la vida cotidiana*. Buenos Aires: Amorrortu editores.
- Gómez, C., Cuadrado, I., Navas, M., Quiles, N., & Morera, D. (2011). Sexismo hostil y benevolente: dimensiones de comparación intergrupala, imagen de los subtipos de mujer y autoimagen del endogrupo. *Revista de Psicología Social*, 45-62.
- Horikoshi, K. (2014). *My Hero Academia [Manga]*. Shūeisha.
- Inagaki, T. (Dirección). (2008). *Rosario + Vampire [Película]*.
- Mercado Maldonado, A., & Hernández Oliva, A. (2010). El proceso de construcción de la identidad colectiva. *Convergencia*, XVII(53), 229-251.
- Moya Garófano, A. (2016). Cosificación de las mujeres: Análisis de las consecuencias psicosociales de los piropos. (*Tesis Doctoral*). Universidad de Granada, Granada.
- Nippon. (10 de Abril de 2022). *Las ventas de manga en Japón alcanzan cifras históricas por segundo año consecutivo*. Obtenido de Nippon: <https://www.nippon.com/es/japan-data/h01292/>

- Noticias ONU. (9 de Marzo de 2021). *Una de cada tres mujeres en el mundo sufre violencia física o sexual desde que es muy joven*. Obtenido de Noticias ONU: <https://news.un.org/es/story/2021/03/1489292>
- ONU Mujeres. (Febrero de 2022). *Hechos y cifras: Poner fin a la violencia contra las mujeres*. Obtenido de ONU Mujeres: <https://www.unwomen.org/es/what-we-do/ending-violence-against-women/facts-and-figures#notes>
- Organización de las Naciones Unidas. (1993). *Declaración sobre la eliminación de la violencia contra la mujer*. New York.
- Plaza Velasco, M. (2007). Sobre el concepto de “violencia de género”. *Violencia simbólica, lenguaje, representación. Extravío. Revista electrónica de literatura comparada*, 132-145.
- Real Academia Española. (2021). *Rol*. En *Diccionario de la Lengua Española (edición del tricentenario)*. Obtenido de <https://dle.rae.es/rol>
- Real Academia Española. (2022). *Bello, Ila*. En *Diccionario de la Lengua Española (edición del tricentenario)*. Obtenido de <https://dle.rae.es/bello>
- Real Academia Española. (2022). *Feo, a*. En *Diccionario de la Lengua Española (edición del tricentenario)*. Obtenido de <https://dle.rae.es/feo>
- Real Academia Española. (2023). *Identidad*. En *Diccionario de la Lengua Española (edición del tricentenario)*.
- Rodríguez Sánchez, T. M. (2019). Los personajes femeninos en el cine de animación japonés: el caso de Studio Ghibli y Hayao Miyazaki. (*Máster Universitario en Estudios de Género y Políticas de Igualdad*). Universidad de la Laguna.

Saldívar Garduño, A., Díaz Loving, R., Reyes Ruiz, N. E., Armenta Hurtarte, C., López Rosales, F., Moreno López, M., . . . Domínguez Guedea, M. (2015). Roles de Género y Diversidad: Validación de una Escala en Varios Contextos Culturales. *Acta de Investigación Psicológica - Psychological Research Records*, V(3), 2124-2148.

Toriyama, A. (Dirección). (1989). *Dragon Ball Z [Serie de televisión]* [Película].

Zúñiga, C. (2021). Cosplay como forma de distinción en aficionados de anime y manga: aproximaciones a partir de un estudio dentro de la Gran Área Metropolitana de Costa Rica. *Cuadernos de Antropología*, 1-19.

Anexos

Anexo 1

Cuestionario realizado a los miembros de la subcultura otaku

La siguiente encuesta tiene como objetivo principal identificar si es que existe algún posible caso de violencia contra la mujer dentro de la subcultura otaku. Todas tus respuestas son confidenciales.

¡Gracias por tu colaboración!

1. Género
 - A. Masculino
 - B. Femenino
 - C. Prefiero no decirlo
 - D. Otro
2. Edad
 - A. De 10 a 15 años
 - B. De 15 a 20 años
 - C. De 20 a 25 años
 - D. De 25 a 30 años
 - E. Más de 30 años
3. ¿Desde hace cuánto tiempo llevas siendo fan del anime o manga?
 - A. Menos de un año
 - B. De 1 a 2 años
 - C. Más de 3 años
4. ¿En tu experiencia como fan, has visto en algún anime o manga escenas donde se violente a la mujer?
 - A. Si
 - B. No
 - C. Prefiero no decirlo
5. Si su respuesta es sí, ¿Con qué frecuencia?
 - A. Frecuentemente

- B. Ocasionalmente
 - C. Casi nunca
 - D. Nunca
6. ¿Crees que este tipo de contenido normaliza la violencia contra la mujer?
- A. Si
 - B. No
 - C. No sabría decirlo
 - D. Prefiero no responder
7. Si tu respuesta fue sí, ¿Crees que la normalización de la violencia contra la mujer podría afectar el trato que tienen los hombres pertenecientes a subcultura otaku sobre las mujeres?
- A. Si
 - B. No
 - C. No sabría decirlo
 - D. Prefiero no responder
8. ¿Consideras que las mujeres que aparecen tanto en el anime como en el manga suelen ser representadas de manera estereotipada?
- A. Si
 - B. No
 - C. No sabría decirlo
 - D. Prefiero no responder
9. ¿Crees que tanto en el anime como en el manga se resaltan de manera excesiva ciertos atributos de los personajes femeninos?
- A. Si
 - B. No
 - C. A veces
 - D. Prefiero no responder
10. ¿Crees que este estereotipo femenino que se presenta tanto en el anime como en el manga podría afectar la percepción que tienen los hombres sobre las mujeres fanáticas del anime?
- A. Si
 - B. No
 - C. No sabría decirlo
 - D. Prefiero no responder

11. ¿Cómo te sientes cuando vas con cosplay a las convenciones de anime?
- A. Cómoda
 - B. Segura
 - C. Aceptada
 - D. Incomoda
 - E. Insegura
 - F. No voy con cosplay a los eventos
12. ¿Has experimentado alguna vez situaciones de violencia de género dentro de la subcultura otaku?
- A. Si
 - B. No
 - C. Prefiero no responder
13. Si tu respuesta fue sí, ¿En dónde?
- A. Convenciones
 - B. En línea
 - C. En grupos de fanáticos
 - D. Otros espacios
14. ¿Conoces los diferentes tipos de violencia que existen?
- A. Si
 - B. No
 - C. No sabría decirlo
 - D. Prefiero no responder
15. Si tu respuesta fue sí, ¿Has experimentado alguna vez esos tipos de violencia dentro de la subcultura otaku?
- A. Si
 - B. No
 - C. No sabría decirlo
 - D. Prefiero no responder
16. Si tu respuesta fue sí, ¿cuál de estos tipos de violencia has experimentado?
- A. Acoso
 - B. Ciberacoso
 - C. Violencia física
 - D. Violencia sexual
 - E. Violencia psicológica

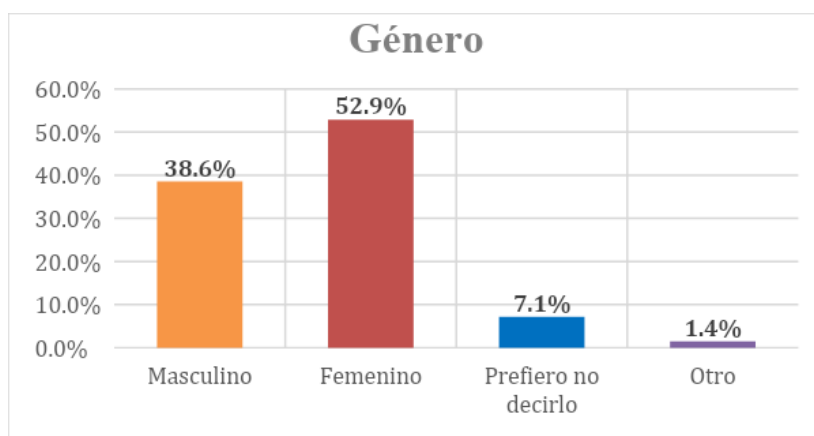
F. Violencia simbólica

17. ¿Conoces de casos en donde alguna mujer perteneciente a la subcultura otaku haya experimentado alguno de estos tipos de violencia?
- A. Si
 - B. No
 - C. No sabría decirlo
 - D. Prefiero no responder
18. ¿Crees que los miembros de la subcultura otaku deberían abordar el tema de la violencia contra la mujer, por ejemplo, en convenciones o de forma online?
- A. Si
 - B. No
 - C. No sabría decirlo
 - D. Prefiero no responder
19. ¿Por qué?

Anexo 2

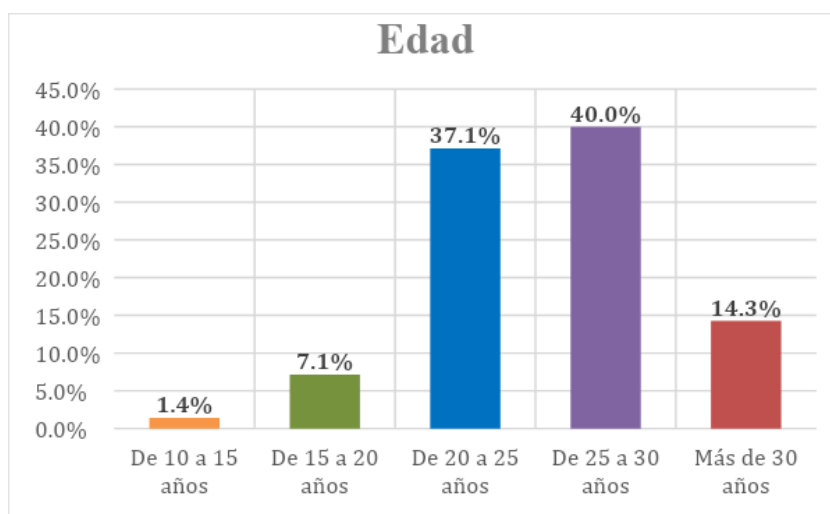
Gráficos:

Gráfico 1



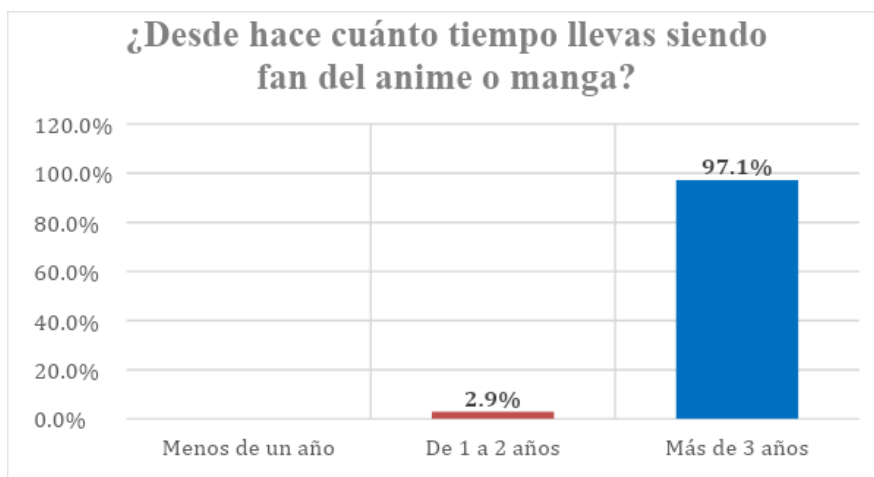
Distribución por género

Gráfico 2



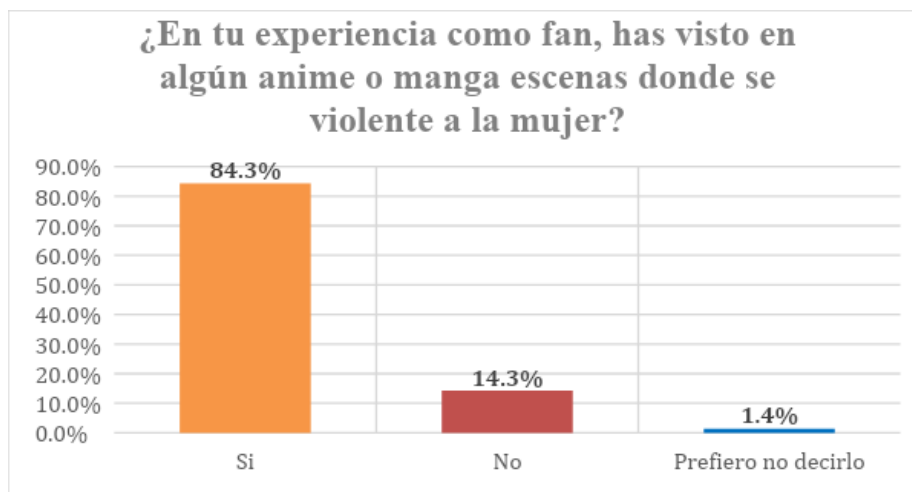
Distribución por edad

Gráfico 3



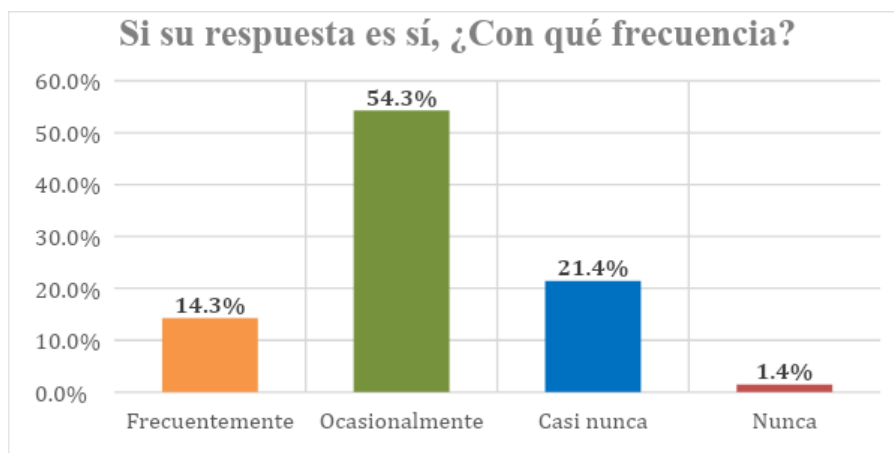
Experiencia como fanático del anime y manga

Gráfico 4



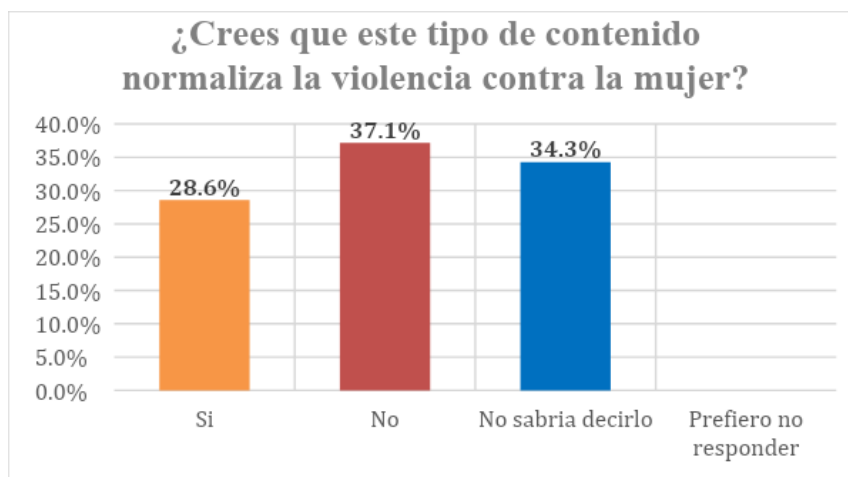
Presencia de escenas en el anime o manga donde se violente a la mujer

Gráfico 5



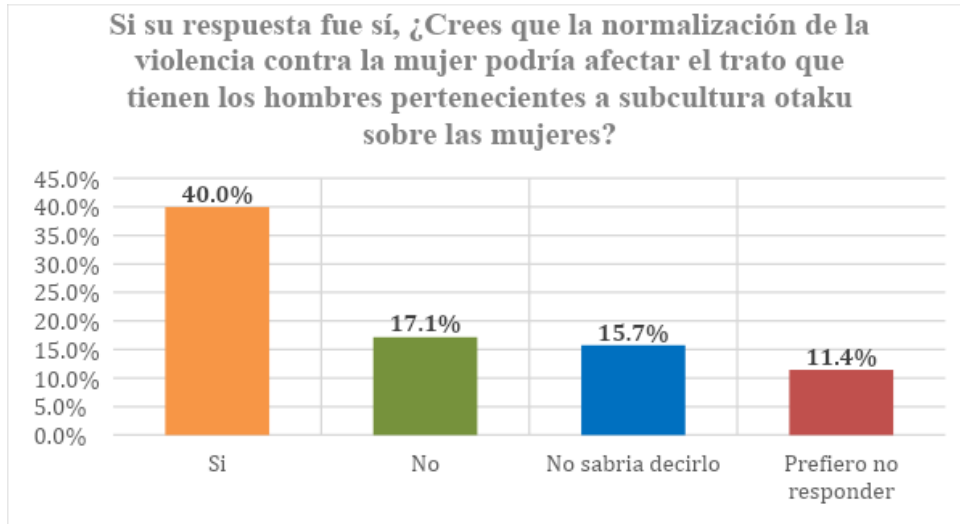
Frecuencia de la presencia de escenas en el anime o manga donde se violenta a la mujer

Gráfico 6



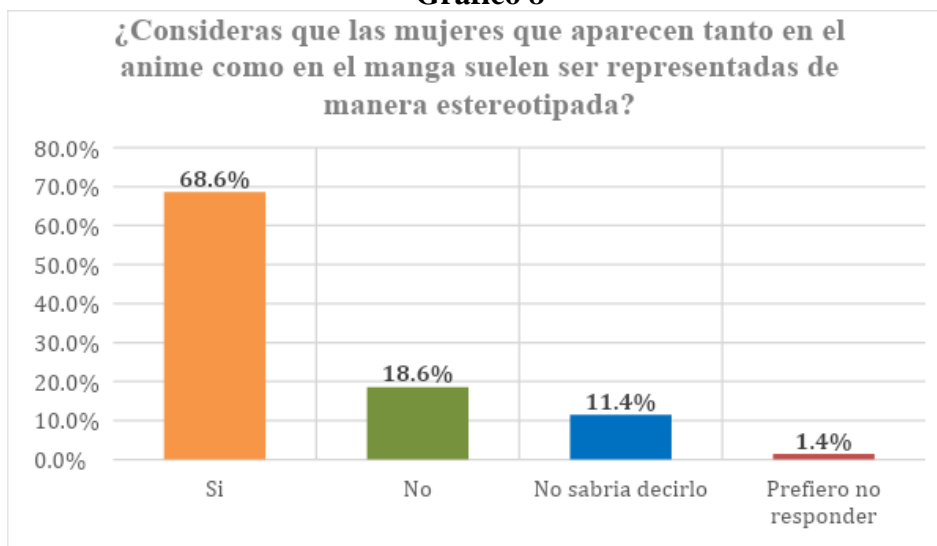
El Contenido violento normaliza la violencia contra la mujer

Gráfico 7



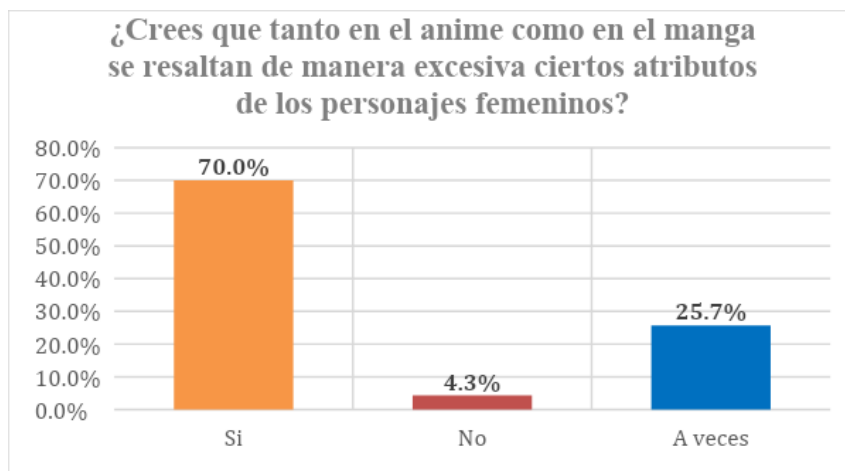
Influencia de la normalización de la violencia contra la mujer sobre el trato de los hombres hacia los miembros femeninos de la subcultura otaku

Gráfico 8



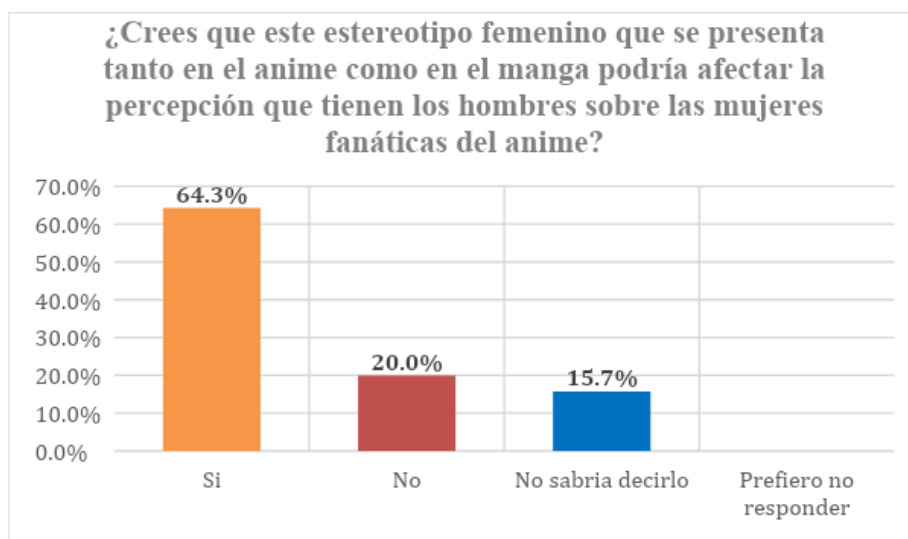
Percepción de la representación estereotipada de las mujeres en el anime y manga

Gráfico 9



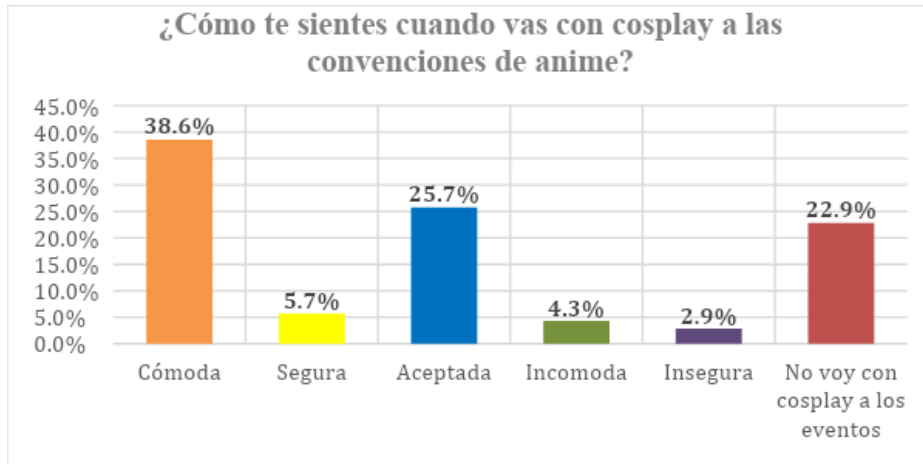
Percepción de la representación de atributos femeninos en personajes de anime y manga

Gráfico 10



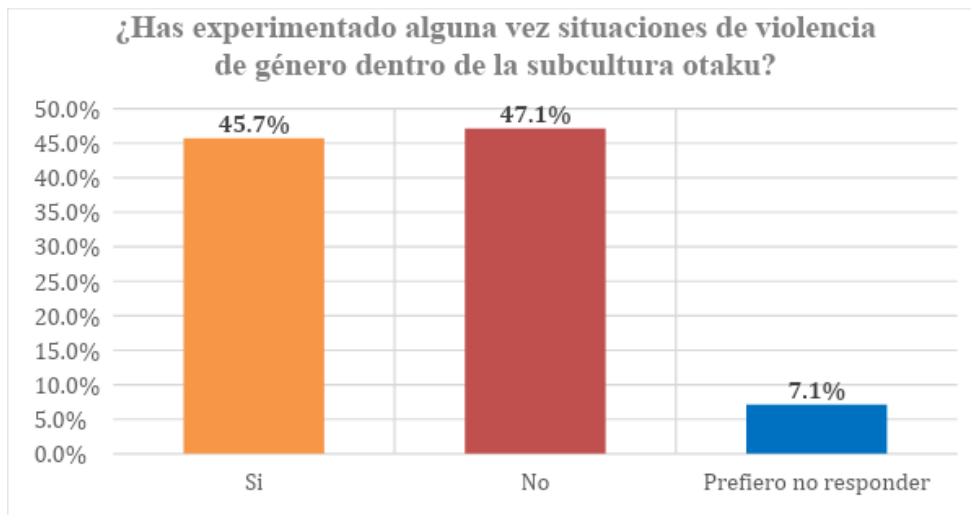
Influencia del estereotipo femenino en la forma como los hombres ven a las mujeres fanáticas del anime

Gráfico 11



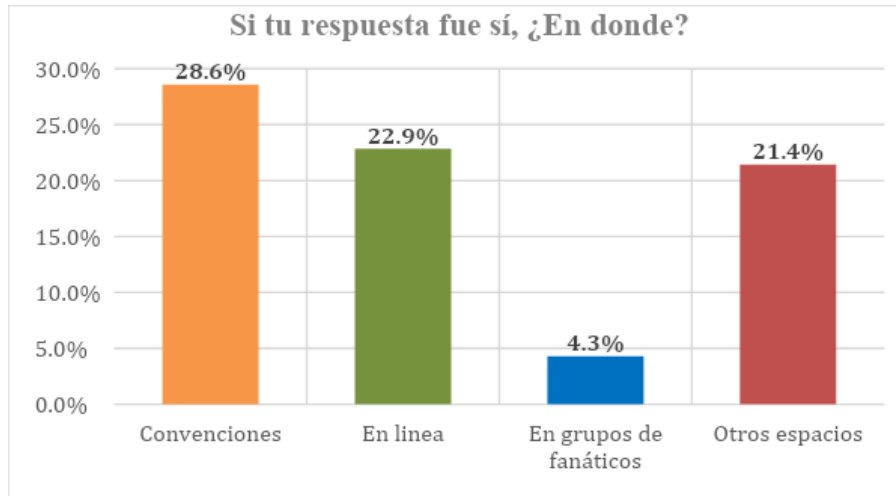
Emociones experimentadas al usar cosplay en las convenciones

Gráfico 12



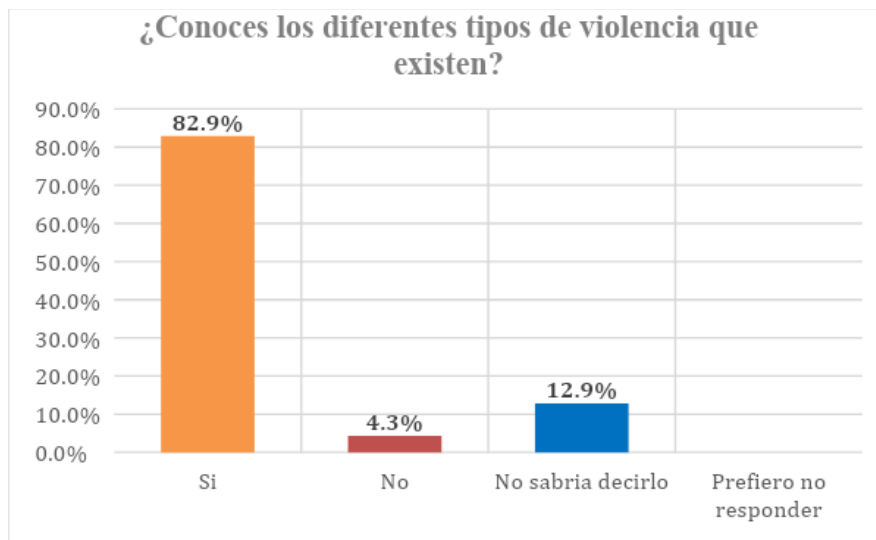
Situaciones de violencia de género dentro de la subcultura otaku

Gráfico 13



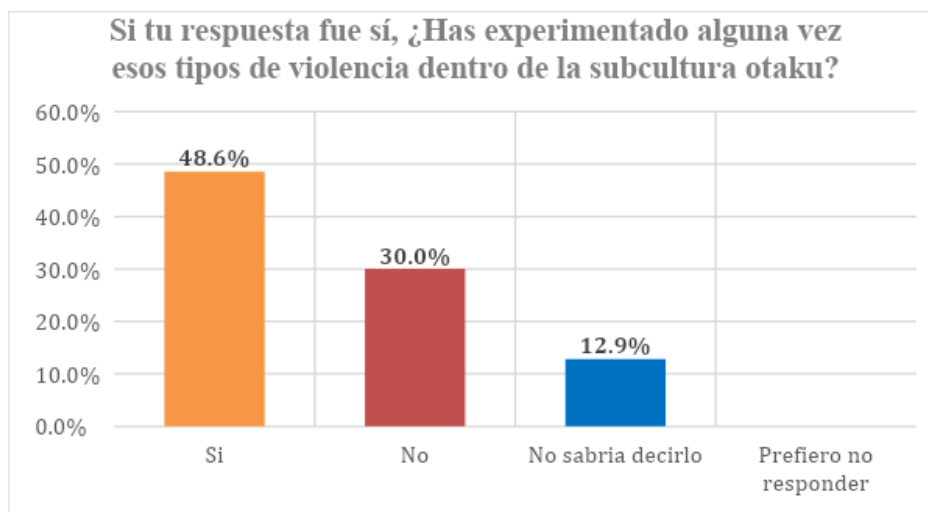
Lugares donde ha ocurrido la violencia de genero

Gráfico 14



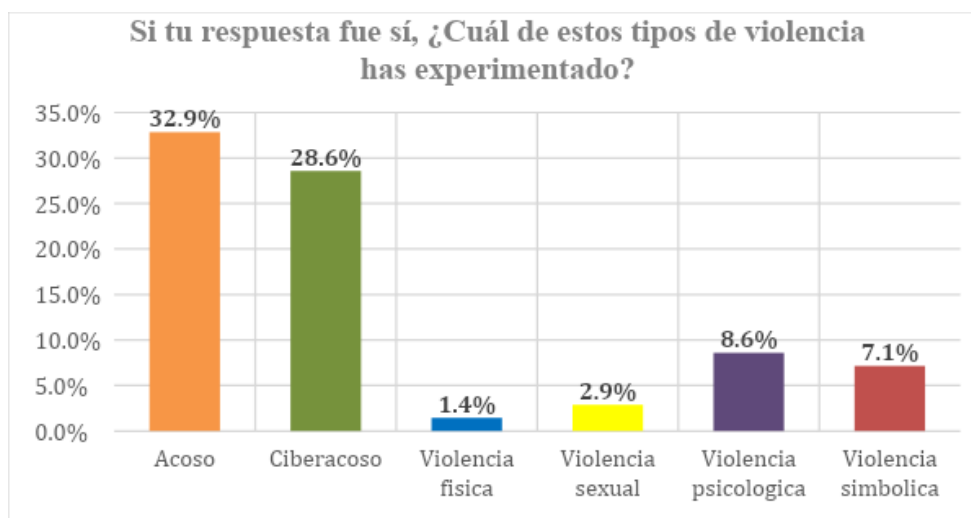
Tipos de violencia que existen

Gráfico 15



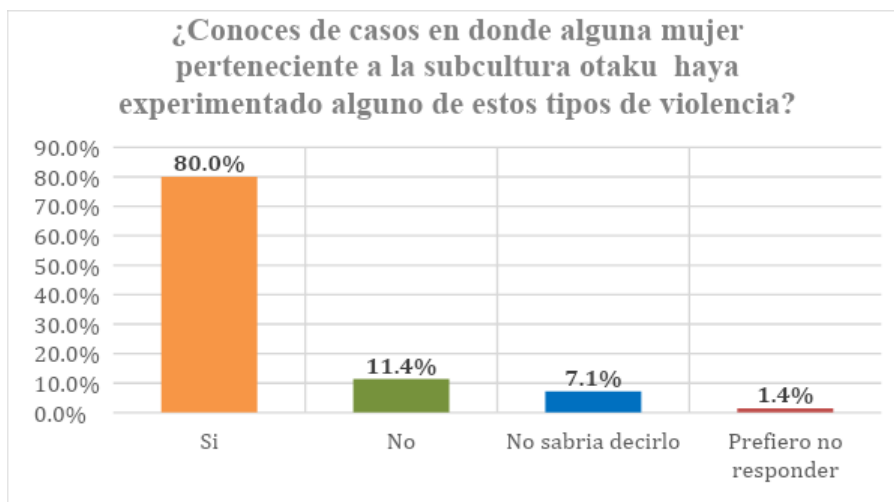
Experiencias violentas dentro de la subcultura otaku

Gráfico 16



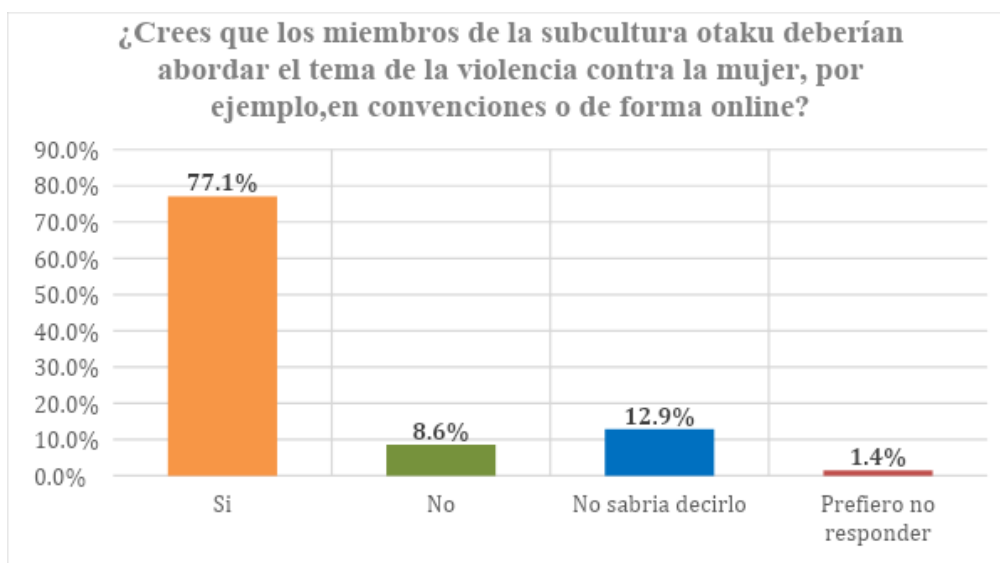
Tipos de violencia experimentadas dentro de la subcultura otaku

Gráfico 17



Casos de violencia hacia mujeres pertenecientes a la subcultura otaku

Gráfico 18



Percepción sobre el abordaje de la violencia contra la mujer dentro de la subcultura otaku

