

Comunicación y género

ISSNe: 2605-1982

<https://dx.doi.org/10.5209/cgen.84885>EDICIONES
COMPLUTENSE

Hipersexualización del personaje femenino en el anime: una mirada desde Latinoamérica. El caso de Genshin Impact

Valeria De Lima-Vélez¹, Danna Puello-Martínez², Maira Mendoza-Curvelo³, Alvaro Acevedo-Merlano⁴

Recibido: 27/11/2022 / Evaluado: 30/03/2023 / Aceptado: 8/05/2023

Resumen. El presente artículo aborda la representación de la mujer en el videojuego Genshin Impact, dicho juego se ha vuelto popular por su variedad de personajes femeninos, quienes son víctimas de la hipersexualización y la desigualdad de género que existe en la industria de los videojuegos. La metodología utilizada fue de corte cualitativo, implementando la etnografía virtual como herramienta para acercarnos a las experiencias de los sujetos de investigación. En ese sentido, durante el trabajo de campo llevado a cabo en el entorno digital del videojuego, se efectuó una observación participante, posteriormente consignada en el diario de campo. Los resultados muestran que los jugadores de Genshin Impact tienden a consumir Animes del tipo Shōjo y del tipo Shōnen, además de otros géneros; aunque no sea una opinión generalizada, señalan que es evidente la existencia de la hipersexualización de los personajes femeninos. Otros aseguran que el fanservice hace que los creadores elijan agregar material sexual simplemente por complacer a la audiencia. Algunas de las conclusiones evidencian que la representación de la mujer basada en la estética sexualizada del Anime ha hecho que muchos jugadores masculinos consideren que tienen derecho de tratar a las mujeres reales que encuentran en los chats de multijugador y otras plataformas como si fueran sus *waifus*.

Palabras clave: Hipersexualización femenina, Anime, industria del Anime, fanservice, Genshin Impact.

[en] Hypersexualization of the female character in anime: a look from latin america. the genshin impact case.

Abstract. This article addresses the representation of women in the video game Genshin Impact, this game has become popular for its variety of female characters, who are victims of hypersexualization and gender inequality that exists in the video game industry. The methodology used was qualitative, implementing virtual ethnography as a tool to approach the experiences of research subjects. In this sense, during the fieldwork carried out in the digital environment of the video game, a participant observation was made, later recorded in the field diary. The results show that Genshin Impact players tend to consume Shōjo and Shōnen-type Anime, in addition to other genres; although it is not a generalized opinion, they point out that the existence of the hypersexualization of female characters is evident. Others claim that fanservice causes creators to choose to add sexual material simply to please the audience. Some of the conclusions show that the representation of women based on the sexualized aesthetics of Anime has made many male players consider that they have the right to treat real women who are in multiplayer chats and other platforms as if it were their *waifus*.

Key words: Female hypersexualization, Anime, Anime industry, fanservice, Genshin Impact.

Sumario: 1. Introducción. 1.1. Representación femenina en el shōjo y el shōnen. 1.2. La innecesaria sexualización en la industria del anime. 1.3. El poder de la identidad: mujeres en el anime. 1.4. Genshin impact, personajes femeninos y las waifu. 2. Metodología. 3. Resultados. 4. Conclusión. 5. Referencias bibliográficas.

Cómo citar: De Lima-Vélez, V.; Puello-Martínez, D.; Mendoza-Curvelo, M.; Acevedo-Merlano, A. (2023). Hipersexualización del personaje femenino en el anime: una mirada desde Latinoamérica. El caso de Genshin Impact, en *Comunicación y Género*, 6(1) 2, pp. 1-14.

1. Introducción

Desde el debut de ‘Akira’ (primera película de Anime lanzada en 1988), autores como Menkes (2012) plantean que la palabra Anime fue tomada del francés

para referirse a la animación en general, pero recalcan que en Occidente este término es usado exclusivamente para identificar la animación japonesa. Este estilo de animación ha aumentado significativa y exponencialmente su popularidad a lo largo de varios

¹ Universidad de la Costa
<https://orcid.org/0000-0002-6605-6678>

² Universidad de la Costa
<https://orcid.org/0000-0002-4225-1751>

³ Universidad Nacional Autónoma de México
<https://orcid.org/0000-0001-9216-7358>

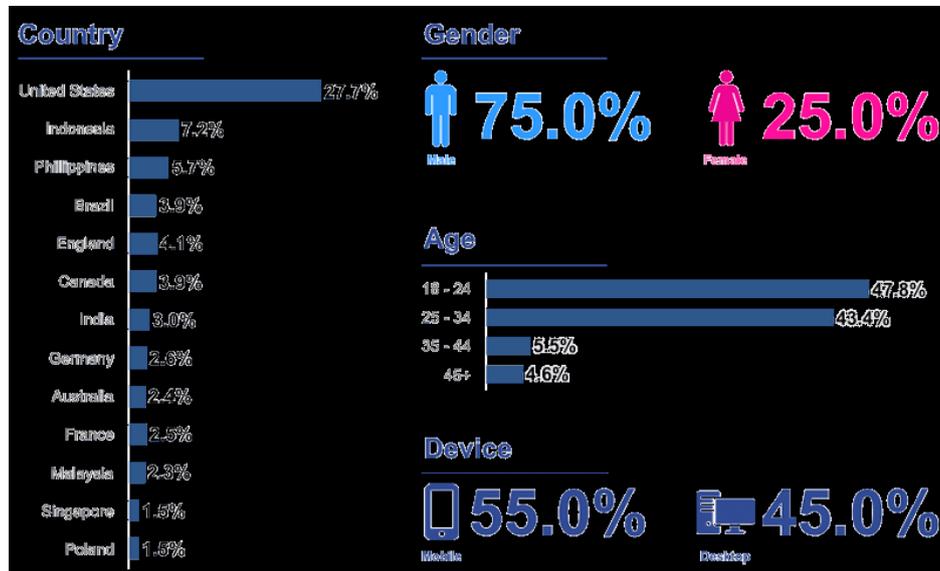
⁴ Universidad de la Costa
<https://orcid.org/0000-0002-0131-0276>

años, lo que facilitó la acumulación de una base sólida de fans alrededor del mundo. El impacto del Anime a nivel global generó que un gran número de personas ubicadas en Occidente adoptaran los dibujos animados japoneses en su cultura con relativa facilidad, en parte porque desde temprana edad muchos

niños están expuestos a su consumo y algunos conservan su interés hasta la edad adulta (Menkes, 2012).

La reciente información tomada de MyAnimeList (ver figura 1), muestra que la popularidad del Anime en Occidente es exponencialmente mayor que en los países asiáticos.

Figura 1. Características de usuarios de anime 2022.



Nota: Adaptado de *User Characteristics*, de MyAnimeList, 2022, (<https://myanimelist.net/advertising>). C.C.

Debido a esta popularidad del Anime, los contenidos de sus producciones han variado en consideración a los distintos tipos de audiencias. Esto a su vez ha generado la capitalización del éxito de ciertos géneros y tropos, por lo que han comenzado a producirlos en gran escala. En la actualidad los dos tipos de Anime y Manga principales son el *shojo*, enfocado en el público femenino adolescente, y el *shonen*, dirigido especialmente al público masculino adolescente.

En los tropos más comunes del género *shonen* el personaje principal suele ser el más fuerte, mientras la trama del género *shojo* se centra frecuentemente en el drama romántico, un aspecto que puede estar relacionado con la construcción de género consolidada desde los inicios de la modernidad, cuyo planteamiento principal es la definición de la mujer “como sexo en detrimento de su capacidad racional y, por ello, política” (Cobo, 2015:9), lo que hace pensar en las mujeres en función de sus relaciones sentimentales con los hombres. En el Anime, además de lo anterior, se presenta reiteradamente la hipersexualización de personajes femeninos, divulgando una serie de representaciones vinculadas a los estereotipos machistas sobre el cuerpo de la mujer, y, por lo tanto, atrayendo la mirada masculina que se piensa desde una posición activa y dominante. Este escenario puede ser explicado a partir del término *fanservice*, utilizado por los fans del Manga y el Anime para referirse a contenidos secundarios de la historia principal, los cuales son creados con la finalidad de satisfacer o atraer al público cumpliendo con sus deseos y preten-

siones, que a menudo resultan ser de naturaleza sexual (Hernández, 2019).

No obstante, como lo plantea Radway (2000), no es posible definir la creación de los personajes femeninos como algo homogéneo, en tanto para el caso del Anime y de *Genshin Impact* la construcción visual y narrativa de estos individuos evidencian múltiples elementos que pueden yuxtaponerse, no sólo en la proyección misma que desea o no transmitir el producto audiovisual, sino también las formas en las que la audiencia se los apropia, subvierte o resiste. En ese sentido, si bien se pueden encontrar personajes femeninos que son hipersexualizados a partir de la exageración o excesiva visibilidad del cuerpo, también aparecen los mismos con características relacionadas a los poderes o habilidades que van poco a poco constituyéndolos.

1.1. Representación femenina en el *shōjo* y el *shōnen*

En el marco de una industria audiovisual donde predominan las visiones dominantes sobre los roles de género, el *fanservice* se presenta en el Anime como un escenario frecuente desde donde se legitima la inclusión de personajes femeninos cuyos cuerpos se caracterizan por tener proporciones exageradas e irreales. La aparición de estos personajes está relacionada a la idealización del género femenino que busca proyectar en la pantalla aquello que la mayoría de los hombres desean (Waight, 2018). Para Newitz

(1994), una de las razones por las cuales el Anime – especialmente el denominado novias mágicas– es tan popular en la cultura occidental tiene que ver con la nostalgia que les evoca a los consumidores hombres la idea de lo políticamente incorrecto, dado que las representaciones que caracterizan a este tipo de Anime se fundamentan en roles de género tradicionales que en la actualidad son cuestionados de forma constante por movimientos políticos de mujeres en Occidente. Es pues una forma de conservar el capital simbólico de los hombres articulado a las nociones objetivantes sobre la mujer que son definidas recurrentemente por la mirada masculina (Bourdieu, 2007 citado en Robles, 2011).

Este fenómeno puede ser abordado desde varias perspectivas, entre las que se encuentra la dicotomía de la mirada masculina y la mirada femenina en el cine y en general en las producciones audiovisuales, donde se piensa que es el hombre quien tiene el rol de imaginar y de observar a la mujer que a su vez sólo puede ser admirada, tal y como lo plantea Laura Mulvey (1994) refiriéndose al cine narrativo ilusionista como forma cinematográfica predilecta de la ideología del orden patriarcal, en donde la representación de la mujer se ve como un objeto pasivo destinado a ser apreciado por el hombre, reforzando esa misma estructura patriarcal. Esta idea se basa en el trasfondo psicoanalítico de que la representación de la mujer significa castración, lo que lleva a la adopción de mecanismos voyeurísticos o fetichistas para evadir su amenaza. Así, la mirada masculina ha esculpido el imaginario de la mujer frágil, de la mujer sumisa y por lo tanto del personaje femenino que es símbolo del erotismo, no sólo a partir de las características de su cuerpo, sino también desde su concepción de docilidad en tanto es un ser que necesita ser dominado y controlado por la racionalidad y la fuerza del hombre (Mulvey, 1994).

El Anime, como industria cultural, contiene unas relaciones concretas de poder que aportan parcialmente a la producción de significados sobre el papel de la imagen en la reproducción de los significados de la vida (Garro, 2011). Parte de estas relaciones de poder le apuestan a la perpetuación del imaginario de la mujer que ha sido central en las sociedades patriarcales, de ahí que la mayoría de los personajes femeninos presenten una construcción transcendental sobre sus contextos sociales, culturales o políticos, en tanto no interesa que cuenten con una trayectoria de vida que conecte con historias principales, sino más bien quedan reducidos a simples objetos de admiración, de fácil manipulación y exhibición. Sin embargo, esta apuesta que puede –o no– colaborar en la deshumanización de la mujer para convertirla en objeto de contemplación y de espectáculo (Garro, 2011), no siempre es visible en algunos Anime y en particular en Genshin Impact, pues en ocasiones los cuerpos hipersexualizados de las mujeres están acompañados de poderes significativos que, entre otros aspectos, son fundamentales en el momento de

elegir uno u otro personaje femenino en escenarios virtuales como los videojuegos.

Ahora bien, retomando nuevamente a autoras como Radway (2000) y McRobbie (2004), esta última reflexión debe abordarse de forma crítica pues el patriarcado, como un sistema estructural y una organización social en la que se perpetúan los arquetipos de género tradicionales, se ha venido transformado en un periodo de mediana duración, dinamizando la reconfiguración de las injusticias de género. Esto trae como consecuencia el resplandor de “tropos de libertad [y de mujeres poderosas hipersexualizadas] asociados con las mujeres jóvenes mediante procesos de individuación femenina, lograda por medio de un conjunto de tecnologías del yo” (Radway, 2000:114).

Las ideas de cambio, libertad e igualdad se presentan como novedad y transformación política en estos nuevos tropos y formas de representar a las mujeres; además de esto, simulan la eliminación de la imposición masculina e incluyen la noción de la elección femenina. No obstante, los personajes femeninos continúan interesados en el deseo masculino y sostenidos en la matriz heterosexual que restablece las relaciones de género tradicionales en el Anime (Radway, 2000:122). Esto, de acuerdo con los planteamientos de McRobbie (2004), es una mascarada posfeminista que funciona como dispositivo para mantener no sólo las jerarquías de género dominantes, sino también las normas patriarcales y la hegemonía masculina.

A pesar de los cambios que puedan identificarse en la construcción de los personajes femeninos, no se puede perder de vista el constante interés de la industria por sexualizar a las mujeres, convirtiendo la cosificación del cuerpo de éstas en un tropo reiterativo, incitando a su vez a que los dibujantes japoneses refuerzan de forma exagerada los aspectos femeninos “clásicos” y dominantes del cuerpo de estos individuos, hasta el punto de convertirlos en imágenes sexualizadas (Trinidad y Winston, 2021). Esta tendencia puede ser identificada tanto en el género *shonen* como el *shojo*, porque si bien es cierto que el *shonen* es conocido por ser un género donde comúnmente aparecen escenas de acción rudas y donde se desarrolla una trama conformada por personajes diversos, una estrategia utilizada frecuentemente para mantener el interés de los hombres en algunas series propias de este género se da a partir de la utilización de figuras femeninas bajo una apariencia relacionada con lo ‘sexy’.

En los Animes *shonen*, donde las mujeres son representadas como un símbolo sexual, algunas veces son dibujadas con proporciones exageradas. Un ejemplo pertinente es el manga *One Piece* (*Fuji TV*, 1999), donde el personaje de Nami aparece como una ladrona a la que sólo le interesa recuperar lo que le deben, y con respecto a su figura, sus senos son de tamaño promedio y están cubiertos con una camiseta. Sin embargo, *One Piece* no es inmune a los efectos de la industria del Anime, pues la imagen de Nami empieza a hacer sexualidad. Los senos de la chica triplican su tamaño inicial y su camiseta es reemplazada por un diminuto

bikini (Figura 2). Este caso permite hacer una aproximación a la relación del mercado audiovisual con la representación corporal de la mujer, reduciéndola a una mercancía en tanto la atención de los consumidores masculinos depende en gran medida de personajes femeninos cuyas características físicas son objeto de consumo y deseo. Por tanto, visualmente estos personajes pueden quedar resumidos a un proceso de objetivación, generando una relación de cosificación a partir de la mirada masculina, y a su vez enviando el mensa-

je de que los cuerpos femeninos no tienen esencia ni personalidad, en ese sentido, “únicamente existen por y para el placer de otros” (Santos, 2018:306). De todas formas, es importante considerar que la representación y la imagen de los personajes femeninos no necesariamente será consumida bajo una mirada de cosificación, dado que el modo en el que las audiencias reciben, interpretan y reaccionan ante los contenidos es amplia y diversa (López y García, 2012:638).

Figura 2. La representación corporal de la mujer en el anime, ejemplo Nami en One Piece.



Nota: Adaptado de Nami en *One Piece*, *Ha cambiado: apariencia física (1999 – 2020)*, de C. Wiedenheft, 2020, (<https://www.cbr.com/one-piece-nami-changes>). C.C.

Si bien es cierto que los consumidores del Anime no son exclusivamente hombres, actualmente la industria está saturada por espectadores masculinos, llevando a los productores de nuevas series a implementar con determinación el fanservice como un esfuerzo de atraer cada vez más espectadores y de esa manera aumentar sus ingresos. Sin embargo, es importante tener en cuenta que la sobrecarga de sexualidad a la que se ven expuestos los cuerpos de los personajes femeninos no es sólo una consecuencia del interés por conectar con espectadores hombres, también es un patrón que pone “de manifiesto el entramado ideológico que subyace detrás de ciertos regímenes institucionalizados de placer visual” (Mayayo, 2003, p.192, citado en Garro, 2011:311).

A pesar de que la representación femenina explícitamente sexual en el Anime ha logrado aumentar la audiencia masculina, este fenómeno que refuerza las representaciones degradantes sobre la mujer ha ofendido a muchas de las espectadoras, por lo que la industria del Anime a menudo pierde inadvertidamente espectadores, en lugar de atraerles como suponen (Gurung, 2020). Parte de la molestia se encuentra en la insistencia de cosificar el cuerpo de estos personajes a partir de una construcción desde proporciones exageradas con prendas de vestir escasas, y otros aspectos que a menudo evitan la conexión entre las espectadoras y estas narrativas.

Esta tendencia también es interpelada por las espectadoras mujeres a partir de su capacidad como creadoras, es decir, no todas optan por dejar de ser parte de la audiencia y en general de los colectivos aficionados al Anime. De acuerdo al estudio desarrollado por Robles (2011), un caso a destacar es el del universo virtual yaoi integrado por mujeres que crean y consumen ‘fanarts’, ‘fanfics’ y otros productos que giran en torno a las relaciones sexuales y románticas entre personajes masculinos de animes, mangas y videojuegos. Esto puede concebirse como una respuesta a la hipersexualización de los personajes femeninos y como “una crítica a la condición de cuerpo percibido sufrida” por las espectadoras (Robles, 2011:15).

1.2. La innecesaria sexualización en la industria del anime

A pesar de que la representación sexualizada de los cuerpos femeninos en el Anime esté parcialmente naturalizada, el tropo de la chica Anime sexy no es imprescindible. De hecho, en producciones como *Fullmetal Alchemist (Bones Inc. 2003-2004)*, uno de los *shonen* más populares, completos y entretenidos de las últimas décadas, los personajes femeninos, aunque atractivos, conservan las proporciones de un cuerpo realista. Este caso sirve como ejemplo de producciones cuyas narrativas e imágenes de los

sujetos femeninos no están supeditadas al recurso de cuerpos con atributos desproporcionados para atraer al público masculino. Asimismo, las películas de Studio Ghibli que son producidas por Hayao Miyazaki, considerado uno de los animadores más visionarios del siglo XX, tampoco se encuentran influenciadas por los tropos dominantes de la industria. Estas producciones cuentan con gran popularidad a nivel mundial gracias al carácter detallado de sus diseños y a las tramas caracterizadas por una profunda emocionalidad.

Muchas de mis películas tienen protagonistas femeninas fuertes: chicas valientes y autosuficientes que no lo piensan dos veces antes de luchar por lo que creen con todo su corazón. Necesitarán un amigo o un partidario, pero nunca un salvador. Cualquier mujer es tan capaz de ser un héroe como cualquier hombre (Miyazaki, 2001).

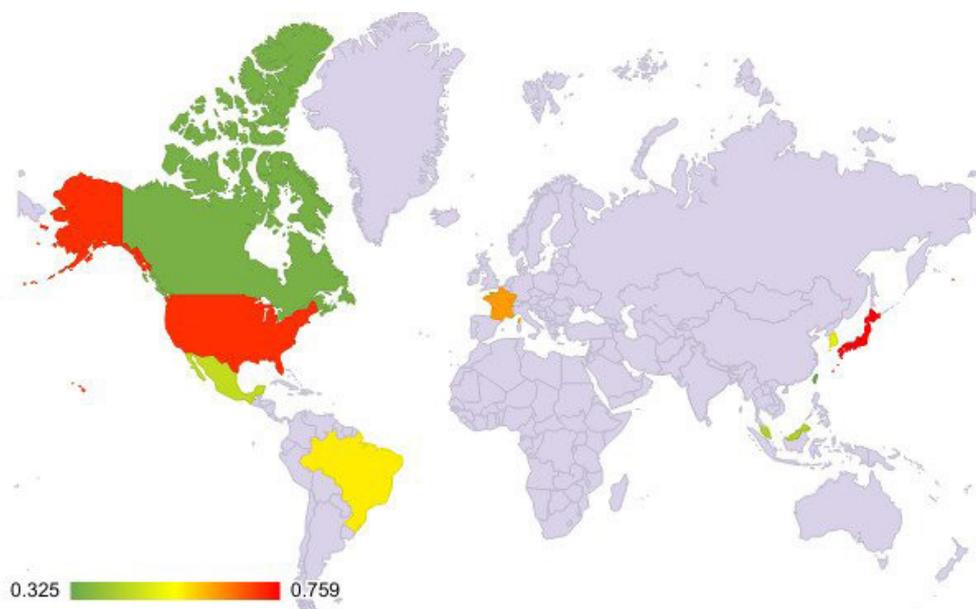
Miyazaki no es el único que ha apostado por Animes donde se identifican personajes femeninos complejos, con características tan loables como las de cualquier personaje masculino. Bajo esta perspectiva aparece Sailor Moon (Toei Animation, 1992) como uno de los Animes más populares en Occidente, cuya protagonista es una chica ordinaria que, al encontrarse con una gata, descubre que está destinada a convertirse en una heroína con poderes mágicos. En esta serie, aunque las protagonistas tienen proporciones corporales alejadas de la realidad, no son sus atributos físicos los que priman en la concepción de los personajes, pues en lugar de ser percibidas como objetos sexuales tienen un papel relevante dentro de la historia y, por lo tanto, son concebidas como individuos con agencia. En cuanto al vestuario cada personaje tiene su propio atuendo, y aunque están vestidas con faldas cortas y

blusas ajustadas, las prendas son piezas que simbolizan las habilidades de las protagonistas.

Sailor Moon es un Anime muy popular entre las mujeres porque su representación está articulada a cualidades humanas como la fortaleza, la valentía y la audacia. Este Anime fue escrito por Naoko Takeuchi, quien como autora pone de manifiesto lo que se ha venido abordando como los tipos de miradas en las industrias culturales como el cine, la televisión y la literatura, lo que da cuenta de unas construcciones no sólo a partir de lo estético, sino también desde un posicionamiento político que moldea la forma de ver el mundo. Su historia puede ser vislumbrada como un Anime que se desmarca un poco de los roles de género tradicionales, en tanto la trama reproduce unas “significaciones sociales desviadas respecto de las representaciones culturales hegemónicas que [...] circulan en los medios de comunicación” (Álvarez, 2013:3).

Ahora bien, no se puede perder de vista el papel del mercado en la creación y generación de personajes femeninos en el Anime. Un Mangaka hombre suele escribir sus obras con personajes femeninos hipersexualizados porque además de estar atravesado por unas concepciones propias del machismo estructural, también se encuentra presionado por una industria que reproduce los imaginarios dominantes sobre las diferencias de los roles de género tradicionales. Además, el mercado del Anime japonés se ha convertido en una industria cultural transnacional del entretenimiento (Autor, 2020), que está conquistando cada vez más los mercados internacionales, principalmente de países como Estados Unidos en donde la principal población consumidora está compuesta por hombres (Figura 3).

Figura 3. Los 10 países principales donde el Anime es más popular.



Nota: Adaptado de *Cuadro geográfico de los 10 países principales donde el anime es más popular*, de V. Gulati, 2020, (<https://es.epicdope.com/10-paises-donde-el-anime-es-más-popular-y-por-qué/>). C.C.

La hipersexualización de la mujer en el Anime y su impacto en Occidente puede estar vinculada a discursos sexualizados que inciden en la construcción de representaciones sobre unos sujetos particulares, en este caso sobre los imaginarios de la mujer (Viveros, 2009). Lo peligroso de esto es que algunos de estos discursos podrían crear y reproducir una serie de prácticas de sexualización que se inscriben en ciertos cuerpos, a través de “marcas o estigmas sociales de carácter racial o sexual derivados del sistema colonial europeo” (Tijoux y Palominos, 2015, p. 250), pero también de la cultura dominante japonesa (Newitz, 1995); lo que a su vez legitima, desde la producción de la otredad, una serie de representaciones que pueden desplegar formas de violencia y explotación. Esto se evidencia en la creación de personajes femeninos cuya aceptación por parte del espectador masculino frecuentemente se da a partir de la exposición de sus senos, de las faldas levantadas que alimentan sus fantasías, de los comportamientos erótico y, finalmente, son estas las características que influyen en algunos espectadores para elegir cuál Anime consumir, ya que su interés está centrado en lo que les ofrece el fanservice y no precisamente en la familiarización o gusto por la trama de una serie específica (Cook, 2016). Gran parte de los personajes femeninos en el Anime le otorgan sentido al fanservice porque incluso aunque jueguen un papel importante en la trama, esto no inhibe la hipersexualización a la que son sometidas, pues es la forma dominante de imaginarlas y representarlas.

En ese sentido, la industria del Anime reproduce de forma recurrente la idea de la mujer como un objeto que interesa porque puede ser admirado como elemento central del placer visual de los espectadores, un planteamiento que no sólo es fundamental en varias series japonesas, sino que también puede encontrarse en producciones occidentales desde donde se explota la imagen de la mujer en general como parte de la degradación y mercantilización de los cuerpos femeninos en el capitalismo neoliberal, que a su vez se hace presente en múltiples y heterogéneos espacios de la vida (Federici, 2010).

Desde América Latina la pregunta sobre la representación de la mujer en el Anime ha estado presente, generando reflexiones en torno a los diferentes arquetipos femeninos que fundamentan esta industria cultural. López y García (2012) lo abordan a partir de dos tipos de grupos donde identifican, por un lado, la reproducción de modelos tradicionales conformados por la madre y la sacerdotisa, que a su vez alimentan los imaginarios de bondad, ternura y espiritualidad que suelen ser endosados como características esenciales y naturales del “ser mujer” y, por el otro lado, está el modelo de la mujer asesina y demonio, personificando al sujeto femenino perverso, otra idea predominante en los tipos de mujeres tradicionales en las sociedades patriarcales. Por su parte Goldenstein y Meo (2011) abordan de forma general el arquetipo cultural contemporáneo que reproduce el Anime, y entre algunos de sus hallazgos relacionados con la

presente discusión, logran identificar a personajes femeninos que se alejan del mito de la mujer pasiva propia de la tradición patriarcal. Álvarez (2013) hace un análisis sobre las feminidades y el Anime a partir de *Sailor Moon*, planteando que en esta serie la configuración de género femenino no se da a manera de subordinación, y además de esto, aborda algunas relaciones amorosas de la serie enmarcadas en sexualidades disidentes.

1.3. El poder de la identidad: mujeres en el anime

Las formas en las que suelen caracterizarse a los sujetos en la pantalla tienen un peso psicológico en los espectadores y espectadoras, pues de acuerdo a lo que plantea Stuart Hall (1996) una de las formas a través de las cuales se constituyen las identidades es a partir de la representación. Este proceso va otorgándoles sentidos a unos imaginarios en particular ya que, con base en esas representaciones, se va creando un imaginario del yo y del otro, estableciendo elementos de la diferencia. A su vez, se podría plantear que escenarios como la hipersexualización de la mujer en el Anime van contribuyendo a la formación de las y los sujetos que hacen parte de la audiencia; teniendo por un lado el fortalecimiento de los cuerpos masculinos como cuerpos dominantes y, por el otro, la producción de los cuerpos dóciles femeninos que permiten ser disciplinados y controlados (Foucault, 1976).

No obstante, al tomar una posición determinista con respecto a esta discusión, se estaría aceptando que estos productos “ejercen tal presión e influencia en sus consumidores que éstos no tienen suficiente poder como individuos para modificar las formas en las que estos [personajes femeninos] significan o pueden ser usados” (Radway, 2000:151). También valdría la pena no perder de vista las consideraciones de Jenkins (2008) cuando propone que las reflexiones sobre las audiencias deben trascender la dicotomía entre productores y consumidores y más bien avanzar hacia una discusión en la que se analice las interacciones que se dan entre estos roles. Esto permitiría comprender que la relación de estos dos actores se da de múltiples formas, lo que a su vez puede generar tanto una participación más simétrica en torno a la creación de significados de los contenidos y personajes, como una permanente disputa por los mismos.

En esta línea de discusión, tampoco se puede negar que los significados y sentidos que reproducen algunas producciones del Anime son apropiadas por la audiencia, en este caso particular la masculina (Newitz, 1994), dejando a los personajes femeninos sujetos a la mirada del otro lo cual puede ser problemático en tanto hay una distinción marcada entre verse a uno mismo con claridad y verse a través de los ojos de otro (Carrillo, 2015).

Por lo tanto, existe la posibilidad de que el papel de las mujeres en el Anime sea problemático para una

gran cantidad de espectadoras, ya que la forma en la que son representadas las puede llevar a considerarse como un objeto disponible para el placer de la mirada masculina. Además de esto, en el Anime se suele caracterizar a las mujeres a partir de representaciones dicotómicas donde, por un lado, la mujer puede ser débil, tímida y pura y, por el otro lado, guerrera, irritable y excesivamente dominante. Esta postura que plantea un binarismo en algunos personajes femeninos no es un aspecto original en el Anime, por el contrario, es un elemento preponderante en las formas de concebir el mundo bajo la racionalidad moderna de Occidente, instaurando una manera concreta de imaginar a la mujer.

Para el caso de Genshin Impact los personajes femeninos se encuentran situados y pensados bajo esta dicotomía, encontrando que son valientes y fuertes, pero también calladas, tímidas y penosas. Esto va a depender de la personalidad que desarrolla el personaje a lo largo del juego y de su historia. Sin embargo, y como se describirá más adelante, los personajes femeninos en este juego si bien pueden mostrarse independientes, también pueden resultar siendo apropiados por los jugadores a través de lo que se conoce como waifus. En ese sentido, en el juego no desaparecen totalmente las relaciones de cosificación hacia la mujer, en tanto se muestran como una propiedad de los hombres.

Como mujer, verse a través de esta mirada desdeñable puede generar problemas de estima, especialmente cuando el valor de estos personajes recae casi que exclusivamente en aspectos físicos, constituyéndolas en objetos para el goce de algunos espectadores. Como Shapiro (2002) escribe en *Atomic Bomb Cinema*: “en una cultura donde hablar abiertamente sobre los problemas es aborrecible, una de las funciones de estas representaciones exóticas y eróticas” se sitúa en el desplazamiento y proyección de ansiedades (p. 10).

De hecho, la juventud de Japón está disminuyendo en parte debido a las representaciones hiperrealistas de mujeres que han encaprichado a la nación, es importante mencionar que una de las razones principales es su ética de trabajo: tanto hombres como mujeres optan por carreras de por vida. El Washington Post (2016) observó que el equilibrio entre la vida laboral y personal de una gran proporción de la población es relativamente pobre. Simplemente no hay tiempo para formar una familia. Si bien esto se identifica a menudo como la razón principal, la cultura pop ciertamente ha tenido un efecto: la cultura Otaku ha dejado a los hombres japoneses eligiendo “novias virtuales / caricaturas en lugar de novias reales”.

El término *Otaku* fue acuñado por primera vez en 1993 por Akio Nakamori en Manga Burikko, describiendo a personas obsesionadas con el Manga, el Anime y los videojuegos japoneses. Sin embargo, en Latinoamérica, existen diversas opiniones sobre el verdadero significado de ‘otaku’; algunos autores los reconocen como individuos que suelen ser muy sociables, sobre todo los que forman grupos (también

existen los que se encuentran cómodos sin establecer relaciones sociales), son muy activos en Internet, interactúan entre sí, ya sea en grupos físicos o virtuales; construyen portales web de diversa índole, comparten gustos, creencias e incluso ideologías políticas. Según el escritor mexicano Bogarín (2008), el otaku fue construyéndose como un público natural de manga-anime en apariencia unificado como una “tribu”. Son fanáticos que se encuentran abstraídos del mundo real, seres inadaptados e inmaduros para las relaciones sociales.

Arciniegas y Mora (2010) sostienen que los placeres pueden proyectarse en una forma de resistencia, como la evasión de la relación del poder y la transgresión de las normas sexuales. Es decir, proponen que el anime tiene una construcción especial característica, que modifica el comportamiento en sus seguidores [otakus].

Sin embargo, esta objetivación no se limita a las mujeres pues los personajes masculinos también están marcadamente siendo objetivados sexualmente, como puede verse con Gray en *Fairy Tail (A-1 Pictures, 2009-2013)* cada vez que se despoja de sus prendas de vestir. En ese sentido, las representaciones y relaciones entre los personajes en el Anime son mucho más complejas de lo que puede parecer a simple vista. No obstante, para el caso de los personajes femeninos además de la hipersexualización de los mismos, es recurrente la falta de arcos de desarrollo en sus historias personales (Hemmings, 2015). Suelen ser los personajes masculinos quienes poseen un arco narrativo complejo, e incluso se le da más prioridad al mejor amigo o compañero del protagonista que al elenco femenino promedio.

1.4. Genshin impact, personajes femeninos y las waifu

Genshin Impact (miHoYo, 2012-2019) es un juego de género Rol de Acción (ARPG) de mundo abierto y gratuito, basado en un Manga del mismo nombre y que, se asume, podría ser inspiración para una adaptación de Anime en un futuro cercano (Tassi, 2020). La historia sigue a un viajero misterioso de otro mundo que llega a la tierra de Teyvat antes de ser atacado por un dios que captura a su gemelo.

El estudio desarrollador de videojuegos *miHoYo* tiene como eslogan “*Otakus técnicos salvan el mundo*” y, a pesar de ser una empresa fundada en China, toda la estética de sus juegos sigue los patrones clásicos de la animación japonesa. Cai Haoyu, el CEO y fundador de miHoYo, expresó que se sintió atraído por la cultura otaku japonesa mientras estudiaba en la universidad, y quería diseñar juegos con base en esta subcultura (Haoyu, 2017). Los personajes femeninos del juego son poderosos y tienen sus propias historias, sin necesidad de personajes masculinos para el desarrollo de su trama; sin embargo, su diseño está orientado a tomar el rol de *Waifus* para el jugador, sobre todo si ese jugador es hombre (Figura 4).

Figura 4. Genshin Impact

Nota: Adaptado de *Genshin Impact Free Wallpaper Release*, de Hoyoverse, 2021, (<https://genshin.hoyoverse.com/en/news/detail/8630>). C.C.

El Waifuisimo es un fenómeno relativamente reciente en la comunidad otaku; Google registra la primera aparición significativa de la palabra Waifu en noviembre de 2007 (Google Trends, n.d.). La entrada más antigua de Mai Waifu aparece en el Urban Dictionary el 2 de abril de 2007. Actualmente se les otorga el término Waifu a las novias virtuales, principalmente provenientes del Manga, el Anime y los videojuegos; es una palabra que viene de la palabra inglesa Wife –que significa esposa– y ha sido adaptada al japonés. Algunas personas se acercan al Waifuisimo de manera casual como algo divertido y temporal; sin embargo, existen casos donde las relaciones se toman muy en serio hasta el punto de crear vínculos permanentes, como en el caso de Akihiko Kondo, quien contrajo matrimonio con la celebridad cibernética Hatsune Miku (Jozuka, 2018).

El fenómeno Waifu se complejiza dentro de Genshin Impact pues, además de ser un videojuego ARPG, también es tipo *Gacha*, es decir, un videojuego que utiliza el recurso de las cajas de botín para incitar a los jugadores a gastar dinero comprando y abriendo dichas cajas, que contienen personajes o elementos relativos al juego. Así, cuando las Waifus se agregan al juego, son incluidas como recompensa, atrayendo a una audiencia joven principalmente masculina que disfruta comercializar esta representación digital femenina objetivada.

Las Waifus están diseñadas con atributos exagerados como una estrategia para atraer a clientes hombres, y se instrumentalizan en función de la mirada masculina, convirtiéndose en objetos materiales de placer para el consumidor. En ese sentido, el Waifuisimo se relaciona con una lógica de mercado capitalista en su capacidad de aprovechar la sexualidad de los hombres como un detonante para el consumo (Tassi, 2020). Esto sucede en menor grado con los personajes masculinos y la audiencia femenina pues no se encuentra tan objetivada / sexualizada.

Esto se ve reflejado en la comunidad online del juego presente en la plataforma de Reddit, que funciona a partir de foros, también llamados ‘subreddits’, en los que miles de personas se reúnen a hablar de diversos temas. Todos los personajes femeninos de Genshin Impact tienen foros individuales en esta plataforma dedicados a publicar contenido exclusivamente sexual de los personajes en cuestión. Este contenido tiende en su mayoría a ser ‘fanart’, es decir, contenido original creado por los mismos fans. Estos foros tienen cientos de miles de seguidores cada uno y se encuentran constantemente activos, siendo actualizados con nuevo contenido varias veces al día. Además, los foros se dan en paralelo con otros espacios virtuales donde los fans se reúnen a hablar de aspectos generales de los personajes, tales como aumentar su nivel en el juego, sus poderes, características, etc.

Algunos personajes masculinos también tienen foros de naturaleza sexual, pero a diferencia de los personajes femeninos la cantidad de seguidores es mucho menor, entre 100 a 300 seguidores en su mayoría, y por lo tanto no hay mucha actividad o interacción.

2. Metodología

La investigación fue desarrollada desde el enfoque cualitativo, buscando comprender la hipersexualización de la figura femenina en el juego Genshin Impact. Así, las indagaciones se llevaron a cabo desde bases epistemológicas y hermenéuticas, considerando a los fenómenos abordados como “símbolos, textos o análogos textuales que hay que interpretar” (Bunge, 2007: 403). Se llevó a cabo una revisión de literatura especializada en varias bases de datos, incluyendo Journal Citation Reports, Scopus, ScienceDirect, Scimago, Researchgate, Redalyc y Social Sciences Citation Index, dando prioridad a aquellas

que promueven el acceso abierto. Los artículos que abordaban la sexualización de las mujeres en videojuegos en línea fueron seleccionados de cada una de estas bases de datos.

Para aproximarnos a las diferentes transformaciones relacionales, tipos de jugadores, comportamientos y dinámicas de interacción digital en torno a la sexualización de las mujeres en el videojuego *Genshin Impact*, se utilizó la etnografía virtual, que permite sumergirse en el mundo que se está estudiando durante un período determinado, tomando en cuenta las relaciones, actividades y significaciones que se forjan entre los participantes en los procesos sociales de ese mundo. En el caso de la etnografía de internet, el enfoque se centra en la observación detallada de la forma en que se experimenta el uso de la tecnología en cuestión (Hine, 2004).

Asimismo, la etnografía virtual se define como una etnografía construida en Internet y sobre Internet, que se concibe como una respuesta adaptativa y plenamente comprometida con las relaciones y conexiones, en lugar de estar definida por la localización geográfica. En otras palabras, la etnografía virtual se centra en la observación y el análisis de las relaciones y conexiones que se establecen en línea, en lugar de enfocarse en las interacciones cara a cara que ocurren en un lugar físico específico (Mosquera, 2008). En ese sentido, durante el trabajo de campo llevado a cabo en el entorno digital del videojuego se efectuó una observación participante (Guber, 2001), posteriormente consignada en el diario de campo. Fue necesario conocer el videojuego de primera mano, ya que el jugar se convierte en un requisito para comprender, sin mal interpretaciones, las mecánicas del juego estudiado (Aarseth, 2007).

Para obtener información detallada se realizó una encuesta en Twitter en la que participaron alrededor de 30 personas, lo que facilitó identificar el género con el que se identifican, el rango de edad en el que se encuentran, su ubicación demográfica, su interés o gusto por el anime, el tipo y género de anime de su preferencia. También se realizó una contextualización sobre el significado de hipersexualización, para identificar su percepción sobre si existe la hipersexualización de los personajes femeninos tanto en el anime como en *Genshin Impact* y para conocer su opinión sobre si el fanservice influye en la hipersexualización de los personajes en general.

Por tanto, después de observar las respuestas de los encuestados se realizaron entrevistas para conocer más detalles sobre la experiencia de algunas jugadoras, se interactuó con ellos a través de las cuentas de Twitter, Discord, Twitch, el chat de la opción multijugador del juego y se observó el contenido que es publicado en la plataforma Reddit.

La investigación etnográfica virtual se llevó a cabo durante un período de 6 meses, comenzando en el mes de noviembre de 2020 y finalizando en el mes de mayo de 2021. Durante las dos primeras semanas del último mes mencionado, se revisaron los chats que sirvieron como base para la investigación en

cuestión. Así, al utilizar el método etnográfico, elegimos una perspectiva de estudio de caso único observacional, en el que se hizo uso de la técnica de observación participante. Esto implicó comentar y reaccionar a las publicaciones con el objetivo de comprender la situación analizada en su contexto (Rodríguez et al., 1996).

Se realizó un análisis de los comentarios escritos en los chats por los jugadores activos del videojuego utilizando un enfoque etnográfico. Para recopilar la información, se empleó la herramienta del diario de campo en la que se registraron las observaciones y se utilizaron los archivos que contenían los comentarios de los participantes como fuente de datos. Una vez recopilada la información de los chats de los participantes, se procedió a su sistematización en las páginas correspondientes. Para un análisis más detallado, se utilizó la técnica de análisis de contenido de Bardin (1986) para examinar los intercambios de comentarios entre los miembros seleccionados del chat.

De esta manera, se pudo identificar los temas y significados subyacentes presentes en los diálogos relacionados con la hipersexualización de los personajes femeninos y las interacciones entre los participantes. El análisis de contenido es una técnica de investigación que se utiliza para examinar el contenido de los mensajes de los medios de comunicación masiva. El objetivo principal es estudiar las ideas, significados, temas o frases presentes, más allá de las palabras o estilos utilizados para expresarlas. Esta técnica permite explorar y comprender los mensajes que se transmiten en los medios de comunicación, así como el contexto en el que se producen. Según Ander-Egg (2003), esta técnica puede ser utilizada para estudiar de manera exhaustiva los contenidos alojados en línea. Aunque la técnica de análisis de contenido no fue originariamente desarrollada para examinar el contenido de los servicios de redes sociales en línea, ha sido ampliamente empleada para su estudio detallado. En este caso, se seleccionaron distintos temas presentes en los chats, que estaban relacionados con la hipersexualización de los personajes femeninos y las interacciones entre los participantes, con el fin de interpretar y analizar los datos obtenidos.

De ese modo se identificó cómo se relaciona la comunidad en las diferentes plataformas, y cómo interactúan con las mujeres que participan activamente en estos grupos a través de los chats. Posteriormente, se aplicaron varias entrevistas no dirigidas a distintas mujeres, quienes narraron detalladamente cómo han sido sus experiencias en los chats multijugador y en los distintos servidores; además, se analizaron las experiencias de las mujeres jugadoras que hacen parte de este tipo de comunidades virtuales.

3. Resultados

Los miembros de la comunidad no están acostumbrados a la presencia de usuarias femeninas, ya que las interacciones que ocurren se dan principalmente en-

tre participantes hombres, tal como se evidencia en la figura 5, donde un jugador se sorprende al enterarse que había mujeres en el multiplayer, pues asume que todos los presentes son hombres. Esta situación sucedió en múltiples ocasiones durante el proceso de observación participante, generando diferentes reacciones, en este caso el jugador prosiguió casi que inmediatamente a enunciar “*lame mi trasero oni-*

chan”. *Onichan* es un término en japonés que significa hermano mayor, pero se ha vuelto muy popular en la comunidad otaku para referirse a una persona mayor de manera sarcástica (Miller, 2021).

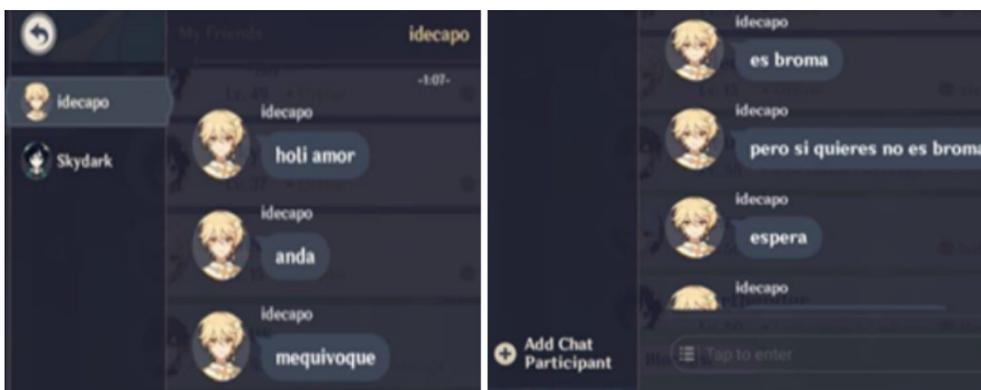
Se evidenció que los jugadores, al enterarse de que en el servidor había mujeres, trataban de coquetear en medio de las partidas, en varias ocasiones fueron muy insistentes (Figura 6).

Figura 5. Captura de pantalla del multijugador de Genshin Impact. (2021)



Nota: Chat, Genshin Impact. (Conversación Personal, 15 de abril de 2021)

Figura 6. Captura de pantalla del multijugador de Genshin Impact. (2021)

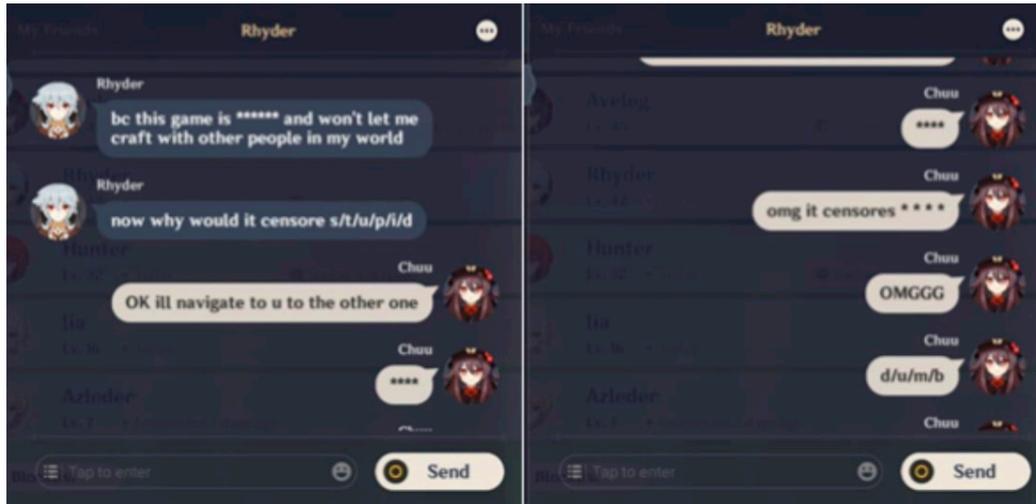


Nota: Chat, Genshin Impact. (Conversación Personal, 20 de abril de 2021)

Después de las quejas realizadas por los usuarios debido a sus malas experiencias en el chat del multijugador, la empresa creadora del juego *miHoYo Co., Ltd.* tomó la decisión de censurar una larga lista de palabras. En la figura 7 se observa que algunas palabras como *stupid* y *dumb* son reemplazadas por asteriscos automáticamente. Otros términos censurados son: *Big chest* (grandes senos), *virgin* (virgen), *sex* (sexo), entre otras. De todas formas, es importante considerar que hay múltiples expresiones y palabras que pueden ser abordadas desde varios significados y sentidos, de ahí que sea conveniente situarlas en un contexto específico que permita analizar las intenciones de tales términos. En el caso particular que ilustran las figuras, la utilización de estas expresiones obedece a un contexto social e histórico en el que se

legítima el insulto y acoso a las mujeres por parte de los hombres, especialmente en un espacio virtual donde, como bien se manifestó anteriormente, no es muy aceptada la presencia de jugadoras del género femenino; y además de esto, tales conductas se sustentan en la construcción de la mujer como un ser dispuesto al placer y al beneplácito de los hombres.

Posteriormente a esta censura en el chat del juego, muchos de los jugadores se movieron a otras plataformas para interactuar entre sí y conversar durante las partidas. Entre las redes sociales elegidas para ello se encuentran: Discord, Twitter y Twitch. En la plataforma Discord se creaban servidores que podían tener hasta cientos de jugadores, esto se tornaba incómodo cuando constantemente pedían que se usara el micrófono (Figura 8).

Figura 7. Captura de pantalla del multijugador de Genshin Impact (2021)

Nota: Chat, Genshin Impact. (Conversación Personal, 03 de mayo de 2021)

Figura 8. Captura de pantalla Servidor Discord (2021)

Nota: Chat, Servidor en Discord. (Conversaciones personales, 15 de febrero y 04 abril de 2021)

En la red social Twitter se lograron interacciones con algunos de los jugadores que hacían parte de lo que popularmente llaman “*genshin tw*”. En la figura 9 se pueden observar las siguientes conversaciones en las que lanzaron frases como “*déjame lamer tus senos*”. Esto produjo algunas reacciones negativas por parte de otros miembros del grupo; el usuario lanzó la expresión “*feas femoids*”. *Femoid* es una palabra denigrante para referirse a las mujeres, popularmente usada por la comunidad *incel* (*involuntarily celibate* o *célibe involuntario*), subcultura online que se definen a sí mismos como incapaces de encontrar una pareja romántica o sexual a pesar de desearla (Beauchamp, 2018). Los temas comunes de conversación en esta comunidad incluyen el auto-desprecio, culpar a las mujeres por su falta de vida amorosa, compartir fantasías violentas de violación, así como el racismo y un sentido de derecho al sexo (Foster, 2018).

Estas reacciones que se identificaron, y que son desplegadas en una serie de insultos y narrativas de odio, valdría la pena analizarlas a partir de la apropiación que hacen los jugadores de los personajes femeninos y que, sin la intención de expresar posturas deterministas sobre los mismos, podrían desembocar en unas formas muy precisas de tratar a las mujeres en lo que puede ser llamado el mundo real, mediado por un medio virtual.

En la figura 10, se pueden observar comentarios que realizaron a la streamer *liiasunshine* en la plataforma de Twitch, quien suele jugar Genshin Impact. Aquí se evidenciaron los comentarios que normalmente hacen sus viewers durante un stream, al hablar con ella comentó que se siente víctima de acoso y asegura que sus amigos hombres no lo son, y que además ella no puede hacer mucho al respecto, ya que si suspende a los usuarios simplemente crean otro usuario para trollearla.

Figura 9. Captura de pantalla conversación personal en Twitter (2021)

Nota: Chat personal, Twitter. (Conversación personal, 5 de mayo de 2021)

Figura 10. Captura de pantalla chat de Streamer Liiasunshine en Twitch. (2021)

Nota: Chat Streamer Liiasunshine en Twitch. (Conversación personal, 12 de mayo de 2021)

4. Conclusión

El Anime mueve masas y se ha convertido en un fenómeno cultural de entretenimiento con un alto índice de popularidad debido a la diversificación de contenidos, la calidad de la animación y de sus personajes. Sin embargo, esto se ha visto afectado por la objetivación hacia la mujer a causa del fanservice, y por los intentos desesperados de la industria para atraer a la audiencia otaku masculina.

Los hombres y niños que consumen este tipo de material también terminan siendo víctimas del machismo de la industria, considerando que la principal forma de socialización es por medio de plataformas virtuales en comunidades Otaku, donde sus comportamientos son validados por otros miembros de la comunidad. Esto genera que muchos de ellos actúen de manera violenta al momento de encontrarse con mujeres en los servidores o chats de multijugador, generando un imaginario negativo de las comunidades de jugadores Otaku, donde muchos miembros son percibidos como nerds, obsesivos, asociales, perversos, e incluso pedófilos (Adam, 2013).

Aunque no es posible establecer una generalidad respecto a las características de la comunidad jugado-

ra de Genshin Impact, se logró identificar la existencia de prácticas como insultos sistemáticos y amenazas directas, donde varios jugadores demostraron una persistencia tal que podrían considerarse casos de acoso. Algunos mostraban dificultades para reconocer y poner en práctica habilidades sociales como entablar una conversación, relacionarse con los demás o demostrar un comportamiento cortés en interacciones casuales y cotidianas. Además, se evidenció hostilidad hacia las mujeres, haciendo uso de términos tan problemáticos como el de Femoid. Así, en la comunidad de jugadores otaku de Genshin Impact, algunas mujeres suelen jugar de incógnito, fingen ser hombres u ocultan su identidad para evitar ser acosadas, algunas incluso dejan de participar activamente en la comunidad (Griffiths y McLean, 2018). Este anonimato consciente de las mujeres merece la pena ser analizado dado que, lejos de ser considerado exclusivamente como una falencia o una muestra de la fragilidad socialmente construida en torno al género femenino, es una respuesta a un contexto de producción de roles estáticos y dominantes en algunos video juegos, generando de esta forma una práctica común que les posibilita adentrarse en estos escenarios virtuales.

El acercamiento a las prácticas de juego que se desarrollan alrededor de Genshin Impact vislumbra una representación de la mujer que puede incidir en la construcción de los imaginarios de los jugadores masculinos, quienes desde muy temprana edad naturalizan el tratar a las mujeres que participan en los chats de multijugador, y en otras plataformas, como si fueran sus Waifus, como seres instrumentalizados

y objetos de deseo al que se está permitido sexualizar, denigrar e insultar. Así, esta investigación abre la puerta para futuras propuestas que aborden el consumo de productos culturales digitales por parte de niños y jóvenes, basados en la narrativa del héroe desde una estética sexualizada que legitima la relación entre persecución romántica y agresión, capaz de reproducir concepciones de mundo machistas y misóginas.

5. Referencias bibliográficas

- Álvarez, F. (2013). Feminidades y anime: el caso Sailor Moon. *Question*, 1(38), 1-10. <https://perio.unlp.edu.ar/ojs/index.php/question/article/view/1838/1577>
- Ander-Egg, Ezequiel (2003). *Técnicas para recogida de datos e información*. Lúmen.
- Bardin, Laurence (1986). *El análisis de contenido*. Akal.
- Beauchamp, Z. (25 de abril de 2018). Incel, the misogynist ideology that inspired the deadly Toronto attack, explained. *Vox*. <https://www.vox.com/world/2018/4/25/17277496/incel-toronto-attack-alek-minassian>
- Carrillo, R. (2015). La percepción como fundamento de la identidad personal. [Tesis de doctorado, Universidad de Barcelona]. http://diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/66229/1/RCP_TESIS.pdf
- Cobo, R. (2015). El cuerpo de las mujeres y la sobrecarga de sexualidad. *Investigaciones feministas*, 6, 7-19. https://doi.org/10.5209/rev_INFE.2015.v6.51376
- Cook, A. (29 de Julio de 2016). Hey Anime Fans: Stop Making Excuses for Fanservice [NSFW]. *The Mary Sue*. <https://www.themarysue.com/stop-making-excuses-anime-fanservice/>
- Federici, S. (2010). Calibán y la bruja. *Mujeres, cuerpo y acumulación originaria* (V. Hendel y L. Touza, Trans.). *Traficantes de Sueños*.
- Foster, A. (8 de junio de 2018). A look inside the group of men ‘addicted’ to hating women. *News*. <https://www.news.com.au/lifestyle/relationships/dating/a-look-inside-the-group-of-men-addicted-to-hating-women/news-story/a48bbeac194041ac597c21fe5d54fc61>
- Foucault, M. (1976). *Vigilar y Castigar: nacimiento de la prisión* (A. Garzón, Trans.). Siglo XXI editores.
- Garro, O. (2011). Aprender a mirar: la mujer como sujeto activo de la representación. *Revista de Estudios de Género. La ventana*, IV (33), 302-320. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=88421343012>
- Goldenstein, B. y Meo, A. (2011). Construcción del mito en la animación japonesa. Su relación con la tecnología, los mass media y la naturaleza. [Tesis de licenciatura, Universidad de Buenos Aires]. <http://comunicacion.sociales.uba.ar/wp-content/uploads/sites/16/2013/02/Goldenstein-y-Meo.pdf>
- Gulati, V. (22 de octubre de 2020). ¡Los 10 países principales donde el anime es más popular y por qué! *Epid Dope*. <https://es.epidodope.com/10-pa%C3%ADses-donde-el-anime-es-m%C3%A1s-popular-y-por-qu%C3%A9/>
- Gurung, S. (14 de febrero de 2020). Sexualisation of school girls – Kakegurui. *Shades of Noir*. <https://shadesofnoir.org.uk/sexualisation-of-school-girls-kakegurui/>
- Hall, S. (1996). *Cuestiones de identidad cultural*. Amorrortu editores.
- Haoyu, T. (12 de abril de 2017). 初代『マクロス』が原点！『崩壊3rd』を作ったメーカーは日本のサブカル大好き集団だった！マルチプレイの情報も明らかに。 [¡El origen es el primer “Macross”! ¡El creador que hizo “Honkai Impact 3rd” era un grupo que ama la subcultura japonesa!] https://app.famitsu.com/20170412_1016097/
- Hernández, R. (11 de abril 2019). Fanservice. *Geekno*. <https://www.geekno.com/glosario/fan-service>
- Hine, C. (2004). *La etnografía virtual*. Editorial UOC.
- Jenkins, H. (2008). *Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Editorial Paidós.
- Jozuka, E. (29 de diciembre de 2018). Beyond dimensions: The man who married a hologram. *Cnn Health*. <https://edition.cnn.com/2018/12/28/health/rise-of-digisexuals-intl/index.html>
- López, F. y García, J. (2012). Funciones narrativas del personaje femenino en el cómic y la animación japonesa para adolescentes masculinos. En J. Suárez (Dir.), *Libro de Actas del I Congreso internacional de Comunicación y Género* (635-654). Universidad de Sevilla. <https://idus.us.es/handle/11441/33440>
- McLean, L. (23 de julio de 2018). Female Gamers’ Experience of Online Harassment and Social Support in Online Gaming: A Qualitative Study. *Springer Link*. <https://link.springer.com/article/10.1007/s11469-018-9962-0>
- McRobbie, A. (2004). Post-feminism and popular culture. *Feminist Media Studies*, 4(3), 255–264. <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/1468077042000309937>
- Menkes, D. (2012). La cultura juvenil otaku: expresión de la posmodernidad. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 10(1), 51-62.
- Merriam Webster. (s.f). Trope. En *Enciclopedia Británica*. Recuperado en 11 de septiembre de 2022, de <https://www.merriam-webster.com/dictionary/trope#synonyms>
- Mosquera, Manuel (2008). De la Etnografía antropológica a la Etnografía virtual. Estudio de las relaciones sociales mediadas por Internet, *Fermentum*, 18(53), 532-549. <http://www.saber.ula.ve/handle/123456789/28656>

- Mulvey, L. (1994). *Placer visual y cine narrativo*. Madrid: Episteme.
- Newitz, A. (1994). Anime otaku: Japanese animation fans outside Japan. *Bad Subjects*, 13(11), 1-14. <https://www1.udel.edu/History-old/figal/Hist372/Materials/animeotaku.pdf>
- Radway, J. (2000). Reading the romance. *Cuadernos de Información y Comunicación*, (5), 141-452. <https://www.redalyc.org/pdf/935/93500507.pdf>
- Robles, N. (2011). Sexualidad 2D: Política, imaginación y libido dentro de una subcultura posmoderna. *Razón y palabra*, (77), 1-26. <https://www.redalyc.org/pdf/1995/199520010038.pdf>
- Rodríguez, G., Gil, J. y García, E. (1996). *Metodología de la investigación cualitativa*. Editorial Aljibe.
- Santos, E. (2018). Construcción de la identidad digital a través de la auto-objetivación: creación del yo-objeto y su relación con la cosificación del cuerpo de las mujeres. *Teknokultura. Revista de Cultura Digital y Movimientos Sociales*, 15(2), 301-30 <https://doi.org/10.5209/TEKN.59724>
- Shapiro, J. (2002). *Atomic Bomb Cinema: The Apocalyptic Imagination on Film*. Psychology Press. https://books.google.ca/books/about/Atomic_Bomb_Cinema.html?id=3WGpi4jU3o0C&redir_esc=y
- Tassi, P. (17 de diciembre de 2020). New 'Genshin Impact' Albedo Trailer Shows An Anime Series Is A No-Brainer. *Forbes*. <https://www.forbes.com/sites/paultassi/2020/12/17/new-genshin-impact-albedo-trailer-shows-an-anime-series-is-a-no-brainer/?sh=3bfd71841eb1>
- Tijoux, M. y Palominos, S. (2015). Aproximaciones teóricas para el estudio de procesos de racialización y sexualización en los fenómenos migratorios de Chile. *Polis*, 42(14), 247-275. <http://dx.doi.org/10.4067/S0718-65682015000300012>
- Trinidad, N. y Winston, C. (5 de marzo de 2021). Hypersexualization plagues anime storylines. *Daily Titan*. https://dailytitan.com/opinion/hypersexualization-plagues-anime-storylines/article_2f91db1c-7c92-11eb-8b7b-73b24a12e8f6.html
- Urban dictionary. (s.f). Waifu. En *Diccionario gamer*. Recuperado en 25 de agosto de 2019, de <http://www.urbandictionary.com/define.php?term=Waifu>
- Viveros, M. (2009). La sexualización de la raza y la racialización de la sexualidad en el contexto latinoamericano actual. *Revista Latinoamericana de Estudios de Familia*, 1, 63-81. http://revlatinofamilia.ucaldas.edu.co/downloads/Rlef1_4.pdf
- Wagih, M. (20 de febrero, 2018). El machismo en el Anime y el manga. *FreakElitex*. <https://freakelitex.com/el-machismo-en-el-anime-y-el-manga/>

Financiación: Esta investigación no recibió financiación externa.

Declaración de conflicto de intereses: La/s persona/s firmante/s del artículo declaran no estar incursas en ningún tipo de conflicto de intereses respecto a la investigación, a su autoría ni/o a la publicación del presente artículo.