



UNIVERSIDAD DE VALLADOLID

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y TRABAJO SOCIAL

GRADO EN EDUCACIÓN SOCIAL

TRABAJO DE FIN DE GRADO

ANÁLISIS DE LOS ESTEREOTIPOS DE GÉNERO

Y LOS MICROMACHISMOS EN

LAS SERIES DE ANIME

ALUMNA:

RAQUEL BAEZA SANZ

TUTOR/A:

ROCIO ANGUITA MARTÍNEZ

2021/2022

Agradecimientos

A mis padres, Roberto y Ana; y a mi hermana Rocío,

Por darme la oportunidad de estudiar lo que me apasiona, por apoyarme, por ayudarme a convertirme en la mujer que soy, y sobre todo por el amor que me regalan.

A mi pareja, Víctor,

Por su paciencia, su apoyo incondicional, su amor y por haber confiado siempre en mí, incluso cuando yo no era capaz.

A mi tutora, Rocío,

Por sus consejos, su ayuda y su empatía.

Resumen

Hoy en día el género audiovisual del anime está muy extendido por todo el mundo, siendo su principal público los jóvenes. Pero, ¿realmente somos conscientes de los valores que se transmiten durante su visualización? A lo largo de este trabajo de investigación veremos que realmente la figura de la mujer se ve muy afectada por los ideales que se transmiten en este tipo de contenido. Se realizará un visionado y análisis de algunas de estas series para resaltar todas las desigualdades y micromachismos presentes y ultimaremos con unas conclusiones al respecto.

Palabras clave: Feminismo, micromachismo, estereotipos, anime, jóvenes, cultura japonesa

Abstract

Now a days the audiovisual genre of anime is widespread all around the world, being its main audience young people. But, are we really aware of the values that are transmitted during its visualization? Throughout this research work we will see that the figure of women is really affected by the ideals that are transmitted in this type of content. A viewing and analysis of some of these series will be carried out to highlight all the inequalities and micromachismos that are present and we will end with some conclusions about it.

Keywords: Feminism, microsexism, stereotypes, anime, young people, japanese culture

Índice de Contenidos

1. Introducción	7
2. Objetivos	9
3. Justificación	10
4. Marco Teórico	12
4.1. Género y Sexo	12
4.2. Estereotipos de Género	15
4.3. Identidad de Género	19
4.4. Roles de Género	21
4.5. Machismo y Micromachismos	23
4.6. La Cultura Japonesa	29
4.6.1. Tradiciones y Costumbres	31
4.6.1.1. El Hogar	31
4.6.1.2. La Vestimenta Tradicional Japonesa	32
4.6.1.3. Gastronomía Japonesa	33
4.6.1.4. El Trabajo	34
4.6.1.5. Bellas Artes	36
4.6.1.6. El Deporte	37
4.6.2. El Papel de la Mujer en Japón	38
4.6.2.1. La Mujer en el Ámbito Laboral	39
4.6.2.2. El Movimiento Feminista en Japón	41
4.6.2.3. El Entorno Familiar y la Sexualidad	42
4.6.2.4. El Futuro	43

4.6.2.5. Las Geishas	44
4.7. El Manga y el Anime	46
4.7.1. Historia del Manga	47
4.7.2. Historia del Anime	48
4.7.3. Clasificación y Géneros Propios del Anime	50
4.7.4. Estereotipos Generales en el Anime: Los Personajes Femeninos	54
4.7.5. Estereotipos Generales en el Anime: Los Personajes Masculinos	57
4.7.6. Importancia para la Economía de Japón	59
4.7.7. Público Consumidor: Los Adolescentes	60
5. Marco Metodológico	63
5.1. Metodología	64
6. Resultados del análisis	65
6.1. Los Siete Pecados Capitales	65
6.1.1. Test de Bechdel	65
6.1.2. Estereotipos de Género	66
6.1.3. Micromachismos	76
6.2. B de Beginning	78
6.2.1. Test de Bechdel	78
6.2.2. Estereotipos de Género	79
6.2.3. Micromachismos	85
6.3. Kakegurui	87
6.3.1. Test de Bechdel	87
6.3.2. Estereotipos de Género	88

6.3.3. Micromachismos	94
7. Conclusiones	96
7.1. Conclusiones Generales	96
7.2. Conclusiones Finales	98
8. Bibliografía	101

Lista de tablas

Tabla 1.	65
Tabla 2.	67
Tabla 3.	68
Tabla 4.	70
Tabla 5.	72
Tabla 6.	73
Tabla 7.	75
Tabla 8.	76
Tabla 9.	78
Tabla 10.	80
Tabla 11.	81
Tabla 12.	82
Tabla 13.	84
Tabla 14.	85
Tabla 15.	87
Tabla 16.	88

Tabla 17	90
Tabla 18	91
Tabla 19	93
Tabla 20	94

Lista de figuras

Figura 1. Roles de Género Mujer y Hombre	1
Figura 2. El Iceberg de la Violencia de Género	1

1. INTRODUCCIÓN

Actualmente, el anime tiene una gran presencia en nuestra sociedad pues, ¿qué joven no conoce el anime hoy en día? Pero, ¿es realmente lo que aparenta ser?, ¿son simples dibujos animados? O quizás, ¿deberíamos analizar su contenido para ser realmente conscientes de él? Hoy por hoy es muy fácil acceder a este tipo de contenido ya que está disponible las 24 horas del día en internet, por lo que debemos ser conscientes de los valores que se transmiten en ellos a los jóvenes ya que pudiera influenciar, en parte, al desarrollo de sus habilidades sociales y personalidad. Es por ello que debemos analizar los contenidos que estos ofrecen, ya que, sin darnos cuenta, muchos de ellos contienen y por ende fomentan micromachismos, desigualdad frente a minorías e incluso estereotipos patriarcales. Se va a analizar el papel que toma la figura de la mujer a lo largo del desarrollo de la primera temporada de una colección de tres series: *Los Siete Pecados Capitales*, *B de Beginning* y *Kakeguri*

Se va a comprobar que el rol de la mujer no sea distinto al del hombre en cuanto a poseer únicamente roles secundarios e inferiores, para esto nos ayudaremos de herramientas como puede ser el test de Bechdel. A su vez se intentarán analizar los micromachismos que puedan incluir estas series con el fin de descubrir los valores transmitidos de forma encubierta. A partir de estos dos factores mencionados veremos cómo se derivan las demás formas de violencia de género como pueden ser el maltrato físico y emocional así como psicológico, económico y sexual.

Para este proyecto, en primer lugar realizaremos un trabajo de investigación en el que definiremos los conceptos esenciales que debemos conocer para desarrollar el tema principal. Se estudiará la diferencia entre género y sexo, qué son los estereotipos de género y qué tipos hay, la identidad de género, los roles de género y los tipos que existen, y finalmente el machismo y

micromachismos, así como la clasificación de estos últimos. Por otro lado se hará una investigación de la cultura japonesa y del papel que ocupa la mujer en este país, pues es algo muy relevante a la hora analizar el contenido que proporciona el anime. A su vez investigaremos el anime más de cerca, cuál es su origen, qué tipos y categorías existen, cómo son los personajes que se presentan en estas series, cómo de importante es esta industria para la economía nipona y cuál es el público consumidor de este tipo de contenido.

Por último llegaremos al análisis principal de las series anteriormente citadas, donde atenderemos principalmente a los estereotipos de género y los micromachismos presentes en dichas series.

Para terminar extraeremos conclusiones acerca del tema estudiado y la visión final sobre él.

2. OBJETIVOS

Mediante este proceso de investigación se busca conseguir un objetivo general, el cual se puede segregar en varios objetivos específicos:

- OBJETIVO GENERAL

El objetivo principal es analizar la evolución de la representación de la figura de la mujer dentro del marco de las secuencias audiovisuales del anime en tres series distintas: *Los Siete Pecados Capitales*, *B de Beginning* y *Kakeguri*.

- OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Realizar el Test de Bechdel para las series seleccionadas y comprobar que estas lo aprueban.
- Analizar el papel de la mujer en las series de anime así como el contenido de estas.
- Detectar los micromachismos presentes en las series de anime.

3. JUSTIFICACIÓN

3.1. Relevancia de la temática elegida

Las desigualdades entre hombres y mujeres han estado presentes a lo largo de la historia y estas se han ido transmitiendo debido a la herencia de ideales, valores y creencias propios de una cultura machista y sexista. Muchos de estos valores son transmitidos mediante el contenido audiovisual ya que tiene un radio de alcance prácticamente ilimitado y está a mano de todo el mundo gracias a Internet. Estos valores negativos se presentan en forma de desigualdades y micromachismos en los personajes que pueden llegar a pasar desapercibidos durante su visualización.

3.2. Vinculación de la propuesta de las competencias propias del título

Dentro del marco de la Educación Social, el colectivo de jóvenes y adolescentes ha sido siempre el que más me ha llamado la atención. Dentro de los estudios cursados, gracias a las prácticas tanto de tercero como de cuarto tuve la oportunidad de trabajar con un pequeño grupo de preadolescentes. En dichas prácticas pude realizar un diagnóstico de las complejas situaciones que vivían algunos alumnos del centro, así como también logré el desarrollo de propuestas y recursos que facilitarían la intervención desde el marco de la Educación Social. Fue entonces cuando me di cuenta de la importancia que tiene la educación para los más pequeños, pues son quienes tienen el poder de cambiar el mundo.

Para este trabajo de investigación se ha elegido el colectivo de adolescentes y jóvenes, pues se han observado a lo largo de las épocas un fuerte cambio de actitud, personalidad y comportamiento en los miembros de este colectivo. Siempre se habla de lo influenciables que son los jóvenes, sobre todo en sus primeras etapas, ya que cualquier estímulo que reciben de

su entorno lo pueden adoptar y desarrollar en un futuro, es por ello que es de gran importancia analizar ciertos aspectos de su vida, como es en este caso el contenido audiovisual que consumen.

Desde la Educación Social podemos abordar este tema de diferentes maneras, como sería el hecho de realizar análisis de estos estímulos que reciben los jóvenes y que pueden ayudar a que ellos se desarrollen como personas de una forma u otra, proponiendo contenidos audiovisuales adecuados y de calidad, enseñándoles alternativas a aquello que ellos normalizan, etc.

Finalmente, a la hora de vincular este proyecto con la competencias planteadas para la investigación, cabe destacar se procesarán juicios propios y razonados atendiendo a problemas socioeducativos, en este caso relacionados con los valores que transmiten ciertas series que ven los jóvenes hoy en día. A su vez, también se realizará un estudio prospectivo y evaluativo de las características de los consumidores del contenido del anime, así como de las ideas reflejadas en las series objeto de estudio.

Por otro lado también optaremos por el uso de las nuevas tecnologías para nuestro proyecto, pues la mayor parte de los datos para el estudio serán extraídos de Internet, y la visualización de las series elegidas se realizará a través de plataformas como Netflix, Crunchyroll o Playdedge.

4. MARCO TEÓRICO

4.1. Género y Sexo

Es importante saber distinguir los términos “género” y “sexo”, pues a priori puede parecer que hacen referencia a una misma definición, sin embargo son dos conceptos muy diferentes.

Cuando nace un individuo, éste está automáticamente supeditado tanto de forma biológica como fisiológica a ser encasillado dentro de un sexo, ya sea masculino o femenino. Es por esto que podemos diferenciar a cada individuo dependiendo bien de su naturaleza biológica, bien de las consideraciones sociales. Así pues, según Espinar (2009), podemos señalar que las diferencias sociales y culturales que podemos analizar entre hombres y mujeres se originan sobre una base biológica.

El sexo hace referencia a las diferentes características biológicas, fisiológicas, anatómicas y cromosómicas que definen a los hombres y a las mujeres, características universales con la que ambos nacen. Atendiendo a las diferencias entre hombres y mujeres podemos determinar que las únicas que existen a nivel biológico-anatómico son los genitales y las hormonas, y a nivel genéticos los diferentes pares de cromosomas (XX en las mujeres y XY en los hombres). Según Quesada (2014) “las únicas diferencias reales entre mujeres y varones son las biológicas, todo lo demás: sensibilidad, sumisión, fortaleza, delicadeza, agresividad, entre otras son culturales y por lo tanto aprendidas” (pag. 36). Dentro de este mismo marco Cook y Cusack (2010) manifestaron que para ellos el sexo biológico constituye la “materia prima” sobre la que las diferentes sociedades y culturas forman los géneros.

Por otro lado el género se refiere al conjunto de ideas, comportamientos, atribuciones sociales y creencias que se extienden en la cultura de cada sujeto. La perspectiva de género también alude

a las distintas oportunidades que tienen los hombres y las mujeres por el hecho de ser hombre o mujer, así como las interrelaciones entre ellos y los roles que la sociedad les estipula. De acuerdo con Lamas (1986) el concepto de género está directamente relacionado con la identidad y el rol de cada individuo en la sociedad, y dicho término se origina en las diferencias concebidas por la morfología de los sexos, designando lo que es socialmente apropiado tanto para hombres como para mujeres.

El término “género” se utilizó por primera vez por el antropólogo John Money en 1955, cuando planteó el término “gender rol” (rol de género) para especificar las diferentes conductas designadas de forma social a hombres y mujeres. Años más tarde, en 1968, el psicólogo Robert Stoller propuso el término “gender identity” (identidad de género), la cual no viene definida por el sexo biológico del individuo, sino por las experiencias y costumbres designadas a cada género desde que el individuo nace. Desde la perspectiva antropológica, el género se define como la interpretación cultural que la sociedad conforma respecto a la diferenciación sexual. Por otro lado, desde una perspectiva psicológica, se entiende como género el proceso por el que los individuos biológicamente distintos se constituyen como hombres y mujeres, adquiriendo diferentes cualidades impuestas por la sociedad según lo que se estipula que es femenino y masculino.

La construcción de género ha buscado a lo largo de los años la clasificación del hombre y la mujer. Según menciona del Valle y otros (2002) la sociedad utiliza el “género” “para estructurar y organizar la realidad” (Colás y Villaciervos, 2007, pag. 37). A lo que lleva esta clasificación es a que las diferencias se incrementen entre ambos grupos (Tajfel, 1981), esto hace que cada vez haya más etiquetas sociales, ya que al final se acaba poniendo de manifiesto que entre hombre y mujeres hay más diferencias que similitudes. Tanto hombres como mujeres se comportan según

determine su cultura, y a causa de estas construcciones sociales generadas en el patriarcado, se originan los estereotipos de género.

El patriarcado es una clase de organización social que se basa en que el hombre tiene la autoridad y el poder prácticamente absoluto sobre la familia y los distintos grupos sociales. En esta línea entendemos la desigualdad que hay frente a los derechos de hombres y mujeres, originada mayoritariamente por la sociedad patriarcal que hoy en día sigue presente. Debido a las numerosas desigualdades que les toca que vivir a las mujeres, a lo largo de la historia ha habido varios levantamientos y reivindicaciones por parte de éstas, con el fin de lograr el respeto y la igualdad frente a los hombres. Gracias a estos movimientos la situación de las mujeres hoy en día ha mejorado bastante con respecto a siglos pasados.

Según el programa de educación sexual Cesolaa, de la Universidad de Chile, si tenemos en cuenta el género desde una perspectiva psicológica, éste engloba tres aspectos básicos:

- Asignación de género: cuando el individuo nace, atendiendo a los genitales que presente se le asigna un género u otro.
- La identidad de género: se trata de un esquema primario en el que se establece la pertenencia a un sexo u otro a lo largo de los dos o tres años de vida de la persona, sin que ésta tenga siquiera consciencia de la diferencia anatómica de los cuerpos humanos en función de su sexo.
- El rol de género: establece aquel conjunto de deberes, obligaciones y prohibiciones en cuanto al comportamiento social que ha de desarrollar el individuo de forma apropiada según al sexo que pertenezca.

4.2. Estereotipos de Género

Según Del Valle y otros (2002) las representaciones culturales son conjuntos de ideas y creencias que se utilizan en la sociedad para dar estructura a la realidad. Dentro de estas representaciones culturales nos encontramos el género, el cual contiene ideas, valores, prejuicios, obligaciones y un largo etcétera sobre las mujeres y los hombres. Así pues se considera que mujeres y hombres no son iguales, ya que cada uno “está hecho” para cumplir determinadas funciones. De esta manera podemos observar cómo se encasilla a las personas como hombres o mujeres en función de las distintas representaciones culturales, tanto por la constitución genética como por las relaciones existentes en los diferentes ámbitos sociales. Así pues el género, enmarcado en el sistema cultural, destaca ciertos referentes culturales que la sociedad asume. En esta línea, las representaciones culturales de género estructuran en cierto modo la sociedad, pues configuran diferentes formas de pensar y actuar.

Volviendo a Del Valle y otros (2002), los estereotipos son las manifestaciones de las representaciones culturales de género. De esta manera podemos definir los estereotipos de género como “generalizaciones predeterminadas acerca de ciertas características de los individuos dentro de diferentes grupos sociales, y en cuanto al género, los atributos se otorgan a hombre o mujeres en función del sexo con el que nacieron. Los estereotipos de género, en ocasiones, forman la base a partir de la cual los individuos desarrollan su identidad/existencia, partiendo de diferentes códigos asignados por la cultura (Lagarde, 1998). Lagarde también defiende que los estereotipos de género son inculcados desde la infancia y son componentes del mismo ser. Así es como podemos decir que los estereotipos de género son la base de la construcción de identidad de género. Éstos originan una percepción de género que se asimila

interiormente y sirve como medio de orientación a la hora de pensar y actuar de una forma u otra (Jimenez, 2005).

Vivimos en una sociedad que fomenta la asimilación de los estereotipos según el sexo del individuo (Coon, 1999), ya que según él según nacemos ya interiorizamos dichas creencias que se nos imponen. Por desgracia son las mujeres las que cuentan con ciertas desventajas sociales.

Concretamos finalmente que los estereotipos son generalizaciones sociales sobre los individuos según si son hombres o mujeres. Según Torres y Arjona (2003) podemos señalar que los estereotipos asociados a las mujeres son la sumisión, la inestabilidad emocional, la delicadeza, irracionalidad, etc. Por otro lado, los estereotipos asignados a los hombres son la racionalidad, la estabilidad emocional, la fuerza y agresividad, cualidades intelectuales, etc.

En esta línea cabe destacar dos cuestiones relevantes a nivel educativo: ¿Cuáles son exactamente los estereotipos de género y qué consecuencias se pueden dar en el ámbito de la educación?

Establecemos cuatro dimensiones para profundizar algo más en los distintos estereotipos asignados tanto a hombres como a mujeres:

- **Cuerpo:** se considera que los hombres poseen más fuerza, mientras que las mujeres son consideradas más frágiles y delicadas, (se les atribuyen estereotipos como la flexibilidad.)

- Inteligencia: a los hombres se les asocian estereotipos que determinan una buena ejecución de diferentes funciones, afirmación del yo. Por otro lado, a las mujeres se las considera más dependientes, con poco desarrollo intelectual.
- Ámbito emocional: los estereotipos de género en este ámbito señalan que las mujeres son más afectivas, inestables emocionalmente y con falta de control. Los hombres sin embargo poseen un mayor equilibrio emocional pero un aspecto afectivo en menor medida.
- Relaciones sociales: se considera que las mujeres poseen más habilidades comunicativas que los hombres, sin embargo, a los hombres se les asocia con una mayor racionalidad.

Podemos observar como en muchas ocasiones se esperan ciertos comportamientos de los individuos. Esto es así ya que viene determinado mayoritariamente de las concepciones estereotipadas y esto está directamente relacionado con las expectativas que se generan sobre las personas en función del sexo, pues ya tenemos preconcebidas ciertas ideas sobre la conductas que éstas han de realizar, y si son adecuadas o no.

Vivimos en una sociedad patriarcal en la que se inculca a la mujer que ha de cumplir con unos estándares de belleza, buscando siempre el amor para así poder formar una familia y ser una buena madre cuidadora de sus hijos e hijas (Colás y Villaciervos, 2007). Por otro lado, bajo los estereotipos de género estandarizados en nuestra cultura, se pretende fomentar que los hombres busquen ser fuertes, inteligentes, con autonomía propia y sin caer en la debilidad de mostrar sus propios sentimientos; es así como hablamos de la “masculinidad hegemónica” fundamentada en

el poder que los hombres tienen y las mujeres no, por eso ellos son aptos para alcanzar el éxito (Bonino, 2000).

Las consecuencias más comunes de esto se pueden observar a la hora en que los adolescentes eligen la carrera profesional que quieren estudiar y en la autoestima de cada uno; en el futuro las mujeres pierden mucha confianza, no se sienten preparadas para ciertas oportunidades, mientras que los hombres se ven capaces de afrontar cualquier situación.

Esto se traduce dentro del ámbito educativo en la predisposición de los chicos en cuanto a estudiar una carrera que pertenezca a la rama científica, tecnológica o política, mientras que las chicas siempre orientan su formación universitaria en torno a ramas sociales.

Como más adelante veremos, el objetivo principal de esta investigación es el análisis de los estereotipos y los micromachismos presentes en diferentes series del género anime japonés, pues en su mayoría son consumidas por los adolescentes y jóvenes. A finales del siglo pasado, más concretamente en 1990, William y Best diferenciaron los estereotipos de manera que los dividieron en dos sub clases. En primer lugar estarían los estereotipos de rol, los cuales establecen las cosas que están permitidas y las que no para los individuos dependiendo del sexo de éstos. Por otro lado estarían los llamados estereotipos de rasgo, que determinan diferentes rasgos de personalidad también en función del sexo del individuo (William y Best, 1990, citado por Loscertales, 2007).

En esta línea Loscertales (2009) afirma que el estereotipo de rasgo definitorio está directamente relacionado con los medios de comunicación. Esto lo podemos observar en el sentido de que a las mujeres siempre se les ha atribuido el rol de reproducción, cuidado de los

hijos y tareas domésticas, por su supuesta naturaleza biológica. Loscertales señala otros seis estereotipos:

- Muchos roles asignados a hombres y mujeres se basan en su sexo biológico, y en función de este se les atribuye un papel u otro dentro de la sociedad.
- Se da mucha importancia a la apariencia femenina y su cuerpo, basándose en ciertos cánones de belleza, los cuales dictan que han de ser mujeres de talle alto pero no mucho, delgadas, etc.
- Se considera que las mujeres han de ser las responsables de los cuidados familiares.
- Pertenecer a un género u otro define la forma de actuar correctamente de los individuos, por ello nos encontramos diferencias en lo que se les atribuye a los hombres (fuerza, agresividad, inteligencia) y a las mujeres (sentimientos, debilidades, etc).
- En cuanto al ámbito social, se determina que los hombres han de participar en el mundo público, mientras las mujeres deben mantenerse en el privado.
- Aparte de mantenerse en lo privado, la mujer, siempre que sus capacidades le posibiliten, debe realizarse públicamente en las actividades que quiera.

4.3. Identidad de Género

La identidad de género se define como la apreciación subjetiva que tiene un individuo frente a su propio género, independientemente de su sexo biológico y de su orientación sexual, es decir, cómo el individuo se identifica personal, íntima y psicológicamente con respecto al género (masculino, femenino u otros).

La identidad de género se origina en base a la asimilación de los estereotipos de género, pues éstos repercuten de forma casi decisiva en la autoconciencia de uno mismo. Hay factores que

toman parte en la identidad de género de manera que desde muy pequeños, dependiendo de las atribuciones que inculquen a los niños, éstos lo asimilarán de una forma u otra. Esto quiere decir que si desde edades tempranas a las niñas se les da un trato más dulce, se les asocia con la gama de color rosa y se les regala muñecas para que jueguen, sería visto como algo raro y “afeminado” en el caso de que fuera un niño, pues al contrario, a ellos se les trata de forma más severa y fuerte, se les regala coches y se les asocia con la gama de color azul, concluyendo que el comportamiento será considerado como apropiado o no de acuerdo con el sexo del individuo.

La formación de la identidad de género de cada individuo se inicia con la familia y el colegio, y más adelante se fomenta con el entorno cercano. Debemos conocer que a pesar de que el aprendizaje social sea variante a lo largo de la vida del individuo, la etapa en la que éste es más crucial es en la infancia, según Espinar (2009). Existe otro elemento principal hoy en día que interviene en muchas ocasiones en la identidad de género, sobre todo para los adolescentes, y éste se trata de los medios de comunicación. Actualmente vivimos en una realidad en la que los medios de comunicación y las redes sociales están más presentes quizá de lo que deberían. En muchas ocasiones éstos afectan de forma negativa a los individuos, y mucho más en el caso de los adolescentes. Muchas veces se transmiten valores e ideas que pueden perjudicar a la salud mental de los más jóvenes, que son en su gran mayoría, quienes más uso hacen de las redes sociales.

Hoy en día siguen surgiendo diferentes identidades de género, de las cuales las siguientes cuatro son las más distinguidas según la editorial Etecé (2021):

- Cisgénero: se trata de aquellos individuos que identifican su género con el sexo biológico con el que nacieron.

- Transgénero: son las personas que se identifican con un género diferente al que se les asignó cuando nacieron, al margen de su orientación sexual.
- Transexuales: personas transgénero que quieren modificar su cuerpo hormonal y quirúrgicamente para que éste sea lo ajustado a su identidad de género.
- No binarios: son personas que no se identifican al completo ni con el género masculino ni con el femenino.

4.4. Roles de Género

El término rol de género hace referencia al conjunto de actuaciones y expectativas que imponen la forma de ser y actuar de hombres y mujeres. Los roles se basan mayoritariamente en los prejuicios establecidos por los estereotipos de género, sin embargo, es cierto que en muchas culturas priman las relaciones sociales en los diferentes ámbitos.

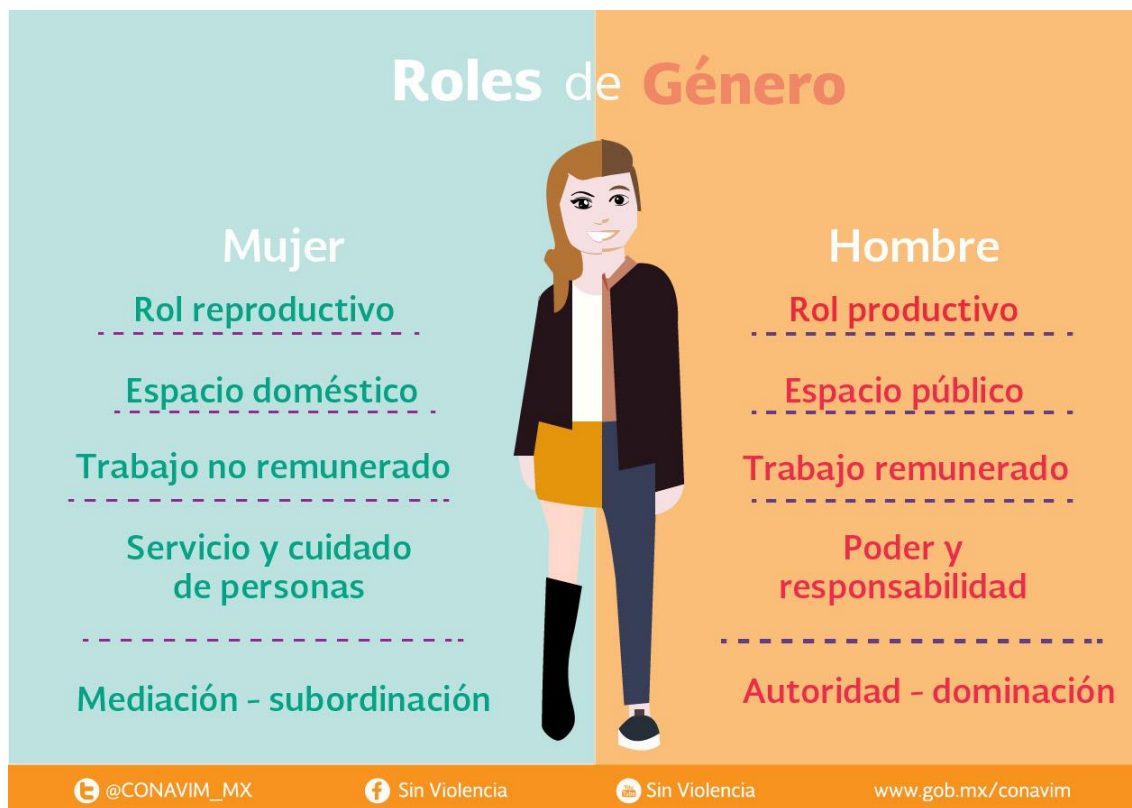
El Instituto Nacional de las Mujeres señala los siguientes roles de género:

- Rol productivo: actividades que realizan dentro del ámbito público con el objetivo de prestar bienes y servicios, produciendo ingresos. Suele ser un rol asignado a los varones, pues se considera de manera errónea que las mujeres no saben desempeñar estas tareas de igual manera que los hombres.
- Rol reproductivo: labores de reproducción social que velan por el bienestar familiar, tales como tareas domésticas y diferentes cuidados. Este rol es fundamentalmente desempeñado por las mujeres. Estas actividades suelen ser desarrolladas en su mayoría por las mujeres.
- Rol de política comunitaria: se trata del liderazgo de la comunidad, la toma de decisiones y demás implicaciones. Este papel se le asigna habitualmente a los hombres.

- Rol de gestión comunitaria: son aquellas actividades que garantizan las diferentes provisiones para un consumo comunitario. Son las mujeres las que normalmente desempeñan este rol en el sentido comunitario.

Tripe rol: alude al desempeño de los tres anteriores roles mencionados simultáneamente, conllevando a una fragmentación en el horario de trabajo sobretodo de las mujeres.

Figura 1. Roles de Género



Fuente: Instituto Nacional de las Mujeres. Roles de Género. Recuperado de <https://campusgenero.inmujeres.gob.mx/glosario/terminos/roles-de-genero>

4.5. Machismo y Micromachismos

Entendemos por machismo aquella ideología que contempla a la mujer como inferior al hombre, y defiende la hegemonía de éste, dotando de superioridad al sexo masculino y desvalorizando al femenino (Moral y Ramos, 2016). Esta ideología se sustenta en una serie de creencias, conductas sociales y comportamientos que niegan a la mujer como un ser igual al hombre.

El machismo desvaloriza no sólo a las mujeres, sino a todo aquello que se identifique con lo femenino, es decir, toda conducta de un hombre que no esté directamente vinculada con lo que rigen los estereotipos masculinos (fuerza, inteligencia, poder).

Existen diferentes ámbitos en los que se puede observar la presencia del machismo:

- **Ámbito familiar:** se da normalmente en familias que se rigen en base a una estructura patriarcal, donde los hombres tienen más derechos que las mujeres, las cuales están atadas principalmente a obligaciones.
- **Ámbito sexual:** el machismo refuta el deseo femenino; la mujer es un mero objeto de placer para el hombre.
- **Ámbito histórico:** la participación de las mujeres en diferentes actos históricos, como por ejemplo las revoluciones, apenas se reconoce.
- **Ámbito legislativo:** en algunos países la ley no contempla a las mujeres como ciudadanas de derecho, por lo tanto los maltratos que sufren no están penados.
- **Ámbito económico:** se dan casos de hombres que controlan el dinero de sus parejas.

También podemos observar ejemplos de machismo cuando en muchos empleos las

mujeres reciben un salario menor al de los hombres desempeñando las mismas funciones que éstos.

- **Ámbito lingüístico:** el lenguaje no inclusivo o el uso del lenguaje para reprimir las habilidades de las mujeres.
- **Ámbito intelectual:** se observa el machismo cuando se manifiesta la concepción de que las mujeres son menos inteligentes que los hombres y no están tan capacitadas como ellos para desempeñar ciertas tareas.
- **Ámbito anatómico:** el machismo aparece cuando los hombres emplean su fuerza física para limitar a las mujeres, o por ejemplo cuando se coarta a las mujeres de decidir libremente sobre su cuerpo y su salud reproductiva.

Pese a la fuerte lucha del feminismo por lograr la igualdad entre hombres y mujeres, hoy en día seguimos lidiando con lo que llamamos micromachismos. Los micromachismos se refieren a aquellas conductas discriminatorias hacia el sexo femenino que los hombres siguen realizando a día de hoy. Estas prácticas están tan naturalizadas que son casi imperceptibles, y debido a que suelen pasar desapercibidas casi siempre carecen de consecuencias (Bonino, 1999).

El término micromachismo fue designado originariamente por el psicólogo Luis Bonino Méndez en 1991, con el fin de reportar las prácticas machistas cotidianas que en ese momento otros expertos definían como “violencia blanda” o “pequeñas tiranías”.

Según Bonino (2008), el fin que persiguen estos comportamientos es conservar el poder y superioridad del hombre sobre la mujer, impedir que las mujeres se alcen contra esta “dominación” y evitar el desarrollo personal e interpersonal de las mujeres.

Se les reconoce como “micro”, ya que son abusos reconocidos como menos hostiles que la violencia física, sexual y psicológica, pero aun así siguen perteneciendo a la violencia de género.

Según Bonino (1999) existen cuatro tipos de micromachismos:

- Micromachismos utilitarios: son aquellos en los que se manipula a la mujer de forma utilitaria, o por omisión. Generalmente se identifican con el ámbito doméstico y hace referencia a la responsabilización por parte de la mujer de las tareas domésticas. Podemos resaltar los siguientes ejemplos:
 - Ausencia de participación en las tareas domésticas por parte del hombre.
 - Delegar los cuidados únicamente a la mujer, pues según los estereotipos de género las mujeres son expertas en el cuidado de las personas.
- Micromachismos encubiertos: tratan de ocultar el deseo de control por parte del hombre sobre la mujer, abusando de la confianza que la mujer tiene en él. Estas conductas pasan desapercibidas y logran ser bastante eficaces debido a su carácter sutil. Debido a estas acciones las mujeres sufren sentimientos de culpabilidad, confusión, dudas que desembocan en una autoestima baja, etc. Podemos señalar los siguientes ejemplos más comunes de este tipo de micromachismos:
 - Desautorización: se desacredita y desvaloriza sutilmente a la mujer. Nos podemos encontrar comportamientos tales como descalificaciones, terrorismo misógino (menosprecios en lugares públicos), auto alabanzas, negaciones de las aportaciones de la mujer, etc.

- Pseudointimidad: manipulación de las conversaciones para preservar el poder. Observamos comportamientos como mentiras, manipulaciones, comunicación defensiva-ofensiva (imponiendo las ideas del hombre a través de conversaciones desafiantes).

- Paternalismo: fomentar la dependencia de la mujer con el fin de tener el control absoluto sobre ella, ocultando la posesividad. Destacamos comportamientos como la culpabilización, enfurruñamiento, mensajes afectivos con doble intención.

- Fomento de la falta de intimidad mediante el control de los patrones de comunicación.

- Micromachismos de crisis: este tipo de micromachismo se suele emplear debido al aumento de poder personal de la mujer; el hombre siente que pierde la autoridad y el control por lo que utiliza diferentes tácticas para recobrar su estatus. Las conductas que se observan son hipercontrol, distanciamiento, promesas falsas, victimismo, negar las críticas, dar lástima.

- Micromachismos coercitivos: son aquellos en los que el hombre trata de retener el poder y convencer a la mujer de que no tiene razón, para ello emplean la fuerza de cualquier tipo (física, económica, moral o de su personalidad). Su objetivo es limitar a la mujer de sus libertades, reprimir su capacidad de decisión, hasta que ésta siente una total derrota. Algunas de las conductas utilizadas son el uso abusivo de espacios físicos y tiempo libre, insistencia excesiva, alegación a la superioridad varonil por lógica, toma de decisiones por cuenta propia.

Los micromachismos están presentes no sólo en el ámbito familiar, sino en el día a día. Es importante tomar conciencia de lo que éstos implican, así como detectarlos y lograr su fin, sólo así se acabará con el abuso de poder por parte de los hombres y se llegará a una situación en la que todos los individuos seamos iguales.

Figura 2. El iceberg de la violencia de género



Fuente: Amnistía Internacional de España. El iceberg de la violencia de género. Recuperado de <https://www.psycoactiva.com/blog/que-son-los-micromachismos/>

Lo que vemos en la anterior imagen refleja la realidad de la violencia machista, pues en muchas ocasiones se considera únicamente machismo y violencia de género a los abusos y agresiones físicas, así como a las amenazas, las violaciones o los insultos. Sin embargo, la violencia de género engloba otros muchos aspectos que parecen invisibles en la sociedad en la que vivimos, en gran parte debido a la normalidad que se les ha dado, algunos de éstos son: humillaciones, desprecios, control de cualquier tipo sobre la mujer, chantaje emocional, humor sexista/machista, etc.

Por su parte, los medios de comunicación también contribuyen a las desigualdades machistas, pues de forma sutil infundan diferentes ideas machistas, lo cual queda paulatinamente grabado en los espectadores y posteriormente influye en su forma de actuar. A lo largo de las últimas décadas, varias investigaciones han demostrado como se transmiten los micromachismos por un proceso de “enculturación” (Harris, 1983). Este proceso se trata de la adopción de prácticas, normas, creencias y tradiciones por parte del individuo al formar parte de la cultura en la que se inscribe. Por ello, en ciertas ocasiones nos encontramos con mujeres que se encuentran en una situación de dependencia afectiva en sus relaciones (Swinfor, DeMaris, Cernkovich y Giordano, 2000). Así pues resulta de gran importancia el desarrollo de programas educativos que fomenten a los individuos su desarrollo con total libertad de etiquetas de género.

4.6. La Cultura Japonesa

Japón es un país asiático formado por varias islas ubicado en el Océano Pacífico ante la costa china y taiwanesa. Está compuesto por un total de 6852 islas, limitando su superficie a 377,915 km² en la que habitan alrededor de 125 millones de habitantes según las estadísticas de Datosmacro.

El gobierno del país está establecido mediante una monarquía parlamentaria en la que el poder del Emperador está limitado principalmente a deberes ceremoniales. Como en otros países el Estado se distribuye en Poder Legislativo, Poder Ejecutivo y Poder Judicial. La Constitución de Japón es el elemento principal que enmarca el funcionamiento del gobierno. Se trata de un estado unitario dirigido y controlado por el Gabinete, el cual se conforma de los ministros y el primer ministro; éstos se hacen cargo del Poder Ejecutivo. El Poder Legislativo lo lleva a cabo la Dieta de Japón, órgano bicameral regulado por dos casas; la cámara alta formada por la casa de los consejeros, y la cámara baja formada por los representantes. Finalmente el Poder Judicial está en manos del Tribunal Supremo y demás tribunales inferiores.

La cultura japonesa tiene cerca de 2677 años de antigüedad y originariamente estaba principalmente influenciada por la cultura de China. Ambos países han estado siempre en continuas batallas y reconciliaciones debido a la cercanía que mantienen. Sin embargo, esta cercanía ha servido que ambos se enriquezcan mutuamente. Existe cierto vínculo especial entre China y Japón, ya que comparten un patrimonio cultural semejante, de hecho de ella ha tomado elementos como los palillos, diferentes técnicas de cocina, vestimenta, la escritura, la medicina, la religión, etc.

En el ámbito de las relaciones interpersonales podemos decir, a grandes rasgos, que la cultura de Japón se atiene al *giri*. Este concepto atiende al honor y a los deberes y obligaciones sociales en referencia a la gratitud que ha de mostrarse a los demás. Por ejemplo, los samuráis daban su vida por sus maestros y los encargos que éstos les encomendaban. Un ejemplo más actual de ello sería el hecho de cuando se hacen regalos, los japoneses siempre tienen el sentimiento de agradecimiento y para ello obsequian a la persona con otro regalo de vuelta. El *giri* también rige las relaciones jerárquicas dentro de cualquier ámbito, por ejemplo las relaciones maestro/alumno, jefe/empleador, etc. De igual modo el *giri* sirve para preservar la armonía social, ya que en cierto modo fuerza a las personas a corresponderse entre ellas por sus buenas acciones.

En cuanto a la religión, en Japón hay creyentes de diferentes religiones. La mayor parte de los creyentes japoneses no están vinculados a una única religión, sino que practican diferentes aspectos del budismo, shintoísmo o sintoísmo e incluso cristianismo. Sin embargo, cabe destacar que la religión autóctona de Japón es el sintoísmo. Esta religión politeísta se basa en la antigua mitología japonesa y en la veneración a los *kami*, éstos son espíritus sobrenaturales que se encuentran en la naturaleza. En el sintoísmo no existen reglas establecidas ni oraciones predeterminadas, pero cierto es que existen templos llamados *shinto* o *jinja* dedicados a adorar a las deidades. De acuerdo con el sintoísmo existen cuatro principios a seguir: el amor a la naturaleza, la tradición y la familia, la conmemoración a festejos de carácter popular y la purificación.

Por otro lado, la religión que cuenta con el mayor número de creyentes es el budismo, religión proveniente de Corea y ajustada a tradición local. El budismo japonés se fundamenta sobre dos principios esenciales: la celebración de una ceremonia para las almas de los muertos y vivir una vida terrenal plena.

Originariamente los japoneses no consideraban que más allá de la muerte hubiese algo, sin embargo, con la llegada del budismo a Japón empezó a concebirse la idea de un paraíso posterior a la muerte y del camino que tomar para ser merecedor de ello.

Finalmente, en cuanto al ámbito educativo en Japón, destacar que la educación es obligatoria en los ciclos de primaria y secundaria. Bachillerato se considera voluntario, pero por lo general la mayoría deciden cursarlo. La mayor parte de estudiantes acude a las escuelas públicas, cursando seis años de educación primaria, tres años de educación secundaria y tres años de bachillerato. El primer contacto con la educación no es la educación primaria, sino preescolar y guarderías.

4.6.1. Tradiciones y Costumbres

4.6.1.1. El Hogar

La sociedad japonesa es muy tradicional y se puede observar como la familia sigue jugando un papel muy importante en su cultura. La familia en Japón se denomina “san”. Las familias se conforman habitualmente por los esposos y sus hijos, prolongando la convivencia familiar incluso cuando los hijos se han casado debido al elevado precio de las viviendas. Los hombres son los jefes de familia y las mujeres son relegadas a las labores domésticas. Sin embargo, actualmente cada vez es más común que las mujeres trabajen también. Durante la revolución industrial el modelo de familia habitual se establecía en base a una separación de roles según el género. Los hombres se encontraban en una situación laboral estable que les permitía mantener a su familia, mientras que las mujeres se dedicaban al cuidado de los hijos y a las tareas dentro de casa. No obstante, con la llegada de la globalización la situación cambió y los empleos se

volvieron más inestables, complicando la vida de muchas familias ya que el salario del hombre no era suficiente como para mantener a la mujer y los hijos. Esto provoca que cada vez más mujeres se incorporasen al mercado laboral, permitiéndolas tener algo más de autonomía personal. Pese a esto el modelo familiar fundamentado en la separación de roles según el género sigue siendo vigente.

Hace décadas Japón era un país con superpoblación, por lo que hubo que establecer una ley que regulase la cantidad de hijos permitida para un matrimonio, reduciéndose ésta a un hijo. Actualmente esa ley no está en vigor pues cada vez hay menos jóvenes, se están cerrando colegios y universidades y las mujeres están cada vez más incorporadas dentro del mercado laboral. Hoy en día las familias tienen un hijo de promedio debido a factores como los anteriormente mencionados, e incluso se ha observado a lo largo de estos últimos años que las parejas cada vez se casan más tarde y no quieren tener hijos pronto por no sacrificar sus carreras profesionales. A esto hay que sumar que no hay muchas facilidades para criar a los hijos.

4.6.1.2. La Vestimenta Tradicional Japonesa

La vestimenta más tradicional y característica de Japón es el kimono y el yukata. En primer lugar, el kimono es el vestuario más conocido de la cultura japonesa por ser el atuendo nacional. Es habitualmente utilizado en celebraciones importantes como bodas, danzas, ceremonias del té, etc. Si bien es cierto que la moda occidental ha influido de forma relevante en Japón desde hace décadas y el kimono ha pasado a un segundo plano, sigue siendo considerado como un vestido muy popular. El kimono es un traje que se ata a la cintura, normalmente de manga larga y ancha,

y llega hasta los tobillos, dejando únicamente al descubierto los pies. Las telas que se utiliza para su fabricación son muy diversas pudiendo encontrar kimonos de seda, lana, lino o algodón.

Por otro lado el yukata es un traje similar al kimono pero fabricado con telas más finas, baratas y cómodas. Se suele utilizar en la época estival y en los festivales de fuegos artificiales.

El calzado típico se llama geta y son una especie de zuecos de madera y su agarre es como el de las chanclas. Antiguamente eran utilizados para andar sobre terrenos embarrados.

La vestimenta más actual tiene cierta tendencia a lo exótico y a ciertos estilos hipercapitalistas, que han hecho que la moda japonesa sea un reflejo de algunas tendencias de países occidentales. Y es que al igual que en occidente siempre nos hemos interesado e influenciado de la moda oriental, en países como Japón ocurre lo mismo. Tanto es así que muchas marcas occidentales venden sus productos a un coste más elevado en países asiáticos que en Europa o incluso Estados Unidos. Además los japoneses tienen su propia interpretación de la moda, ya que mezclan su propio estilo tradicional con las nuevas tendencias de la actualidad. También tienen sus propias marcas que comercializan productos de un estilo similar al occidental.

4.6.1.3. Gastronomía Japonesa

La gastronomía japonesa tiene gran popularidad en el mundo entero actualmente, sin embargo, cabe decir que es una gastronomía compleja, la cual es la herencia que deja un patrimonio culinario de hace miles de años. Es bastante similar a la cocina china, ya que dos de sus ingredientes principales se encuentran habitualmente en ambas: el arroz y productos marinos. Ambos países se influían mutuamente en la gastronomía, pero con el tiempo se han ido desligando y hoy en día podemos concluir que la cocina japonesa tiene menos grasas que la

china. Así pues la cocina japonesa también ha recibido influencia de otras partes del mundo en cuanto a la gastronomía, pero siempre la ha adaptado a sus tradiciones, creando de esta forma nuevas variaciones.

Los japoneses a la hora de cocinar y presentar los platos se rigen bajo ciertas normas, y éstas pueden ser más o menos firmes en función de las circunstancias, de la formalidad de la comida. Podemos señalar que la gastronomía japonesa es un culto a la naturaleza, ya que siempre prefiere los alimentos estacionales y obedece a cuatro características: claro, simple, ordenado y ligero.

Lo principal para los japoneses a la hora de presentar un plato de comida es que haya armonía entre los ingredientes de ésta, así como se presente de forma estética, ya que la vista juega un papel importante en la degustación. Normalmente, para ocasiones informales se suele poner un plato de sopa con arroz y pescado o carne. Por otro lado, en ocasiones formales, las normas son más estrictas. Un ejemplo de las normas que se rigen en comidas formales sería el deber utilizar cinco colores (amarillo, rojo, verde, blanco y negro), cinco sabores (salado, dulce, picante, ácido y agrio) y cinco cocciones diferentes (crudo, frito, cocido, a la parrilla y al vapor). Para que los platos queden bien elaborados han de hacerse con el tiempo y la dedicación necesarios.

4.6.1.4. El Trabajo

Pese a que Japón es considerado como un referente a nivel mundial en diferentes sectores, cabe destacar que la cultura del trabajo es bastante singular. Para ellos la empresa no significa únicamente el lugar al que van a trabajar y que les permite ganar dinero, sino que la consideran algo incluso más allá de la familia. La empresa es propietaria de los empleados y ésta puede decidir quién son, para qué sirven y que estatus social les corresponde. La empresa está por

encima de todo para los japoneses. Podemos destacar los siguientes aspectos que la diferencia de la cultura del trabajo con respecto a otros países:

- La empresa es la familia: se considera que la empresa es un organismo que te recibe como si fuese tu familia. Es muy habitual que la empresa proporcione ciertas ayudas para la vivienda, los estudios de los hijos. No obstante, la empresa supone para los trabajadores ciertos aspectos negativos, pues cuando ésta se encuentre en circunstancias de necesidad, exigirá a los trabajadores que antepongan las necesidades de la empresa a las suyas.
- La empresa exige en ciertas ocasiones que los trabajadores acudan a eventos con el resto de compañeros y jefes. Estos eventos pueden ser comidas, cenas, karaokes, deportes, etc.
- Balanza entre la vida personal y el trabajo: pese a que en gran parte del mundo el sector laboral cada vez ha dado más facilidades a los trabajadores para que estos logren una conciliación familiar mediante horarios reducidos y flexible o teletrabajo, en Japón la situación es completamente contraria, ya que las jornadas laborales son bastante extensas, incluso teniendo que trabajar festivos y fines de semana. Además, casi nunca se cumplen los horarios estipulados, ya que nadie puede salir de trabajar antes que el jefe, no es una imposición escrita como tal, sino una forma de actuar habitual que toman los empleados. Es por ello que la vida personal de los japoneses queda en un segundo plano.
- Cuando entras como un empleado nuevo en una empresa es muy difícil que te permitan aportar ideas o sugerencias propias. En las empresas japonesas los empleados se limitan a obedecer órdenes y realizar su trabajo.

- -En Japón está mal visto que un empleado haya pasado por varias empresas y haya cambiado de trabajo muchas veces, ya que lo más habitual allí es que el empleado esté casi toda su vida laboral en la misma empresa.

4.6.1.5. Bellas Artes

Los japoneses consideran la caligrafía un arte, denominado por ellos como shodo, el cual se ejerce con pinceles tradicionales. Shodo se traduce literalmente como “camino de la escritura”. Es como muchas otras, una costumbre milenaria original de China que se trasladó a Japón gracias a los monjes budistas.

Los japoneses empiezan a aprender el arte de la caligrafía desde bien pequeños, ya que en las escuelas se imparte como una asignatura obligatoria. Pero para aprender el shodo de manera profesional y profunda, una vez finalizada esta materia en la escuela primaria, se ha de acudir a escuelas privadas.

Las herramientas básicas que se utilizan en este arte son:

- Pinceles de bambú: para iniciarse en la caligrafía se utilizan rotuladores de tinta china (fudepen) ya que éstos permiten aprender de forma rápida y sin manchas ni errores.
- Suzuri (tintero)
- Sumi (barra de tinta): en los colegios se utilizan para sustituir a los tinteros.
- Bunchin (pisapapeles): sirven para evitar que las hojas se muevan.
- Papel de arroz

El shodo guarda cierto tipo de relación con la meditación y el budismo. Se entiende el shodo como una ayuda y acercamiento a la meditación debido a lo pausado que es. Se ejercita por medio de poemas y frases.

Respecto a los poemas, cabe destacar que los japoneses tienen una forma diferente y propia de escribir poemas, se les conoce como haikus. Los haikus son poemas muy breves compuestos de diecisiete sílabas organizadas en tres versos, uno de cinco sílabas, uno de siete sílabas y por último uno más de cinco sílabas. La temática más tradicional de los haikus es la naturaleza y las estaciones. El autor de haikus por excelencia fue Matsuo Bashô (1644-1694).

Otros modelos de arte en Japón son la pintura, la cual tuvo una época de mucho auge; el ikebana que es el arte de las composiciones de flores, la impresión sobre madera o Ukiyo-e, y la literatura.

4.6.1.6. El Deporte

En Japón se practican deportes tanto comúnmente conocidos y modernos, como aquellos que son tradicionales y propios de su cultura. Éstos últimos, a su vez se han ido extendiendo por todo el planeta, permitiendo a gente de otras culturas dedicarse a ellos.

Algunos deportes japoneses tradicionales son:

- Sumo: es el deporte tradicional de Japón más conocido a nivel mundial. Al igual que la mayoría de deportes típicos japoneses, es un deporte de lucha, sin embargo es bastante diferente al resto. Se trata de un deporte de contacto en el que se siguen unos rituales de preparación para dar lugar posteriormente a la lucha. Este deporte guarda cierta relación con la religión, ya que lo más importante en él son las ceremonias sintoístas previas a la lucha. El sumo consiste en intentar empujar al contrincante para que se salga del área delimitada como ring. Los luchadores viven y se preparan tanto de forma física como mentar en las escuelas llamadas “heya”.

- Kendo: es el deporte japonés típico en el que se emplea espada. Es un deporte cuyas raíces vienen del Japón antiguo en el que los samuráis luchaban a muerte por su país. En este deporte las espadas utilizadas están hechas de bambú y son muy ligeras para lograr un control completo a la hora de moverse. Los participantes se visten con un traje especial que les proteja de los posibles golpes que van a recibir de sus contrincantes, ya que esa es la mecánica del juego, golpear al oponente obteniendo puntos en función de donde haya sido dado el golpe. Los lugares que más puntos otorgan son el pecho, la mano y la cabeza. Actualmente se califica este deporte como un deporte de competición.
- Botaoshi: es el deporte más sorprendente y probablemente de los más agresivos. El juego es de lo más simple, pues se colocan dos postes de madera verticalmente en un campo delimitado. Cada uno de los postes pertenece a un equipo, conformado por 75 personas. Dentro de un mismo equipo los jugadores se dividen en dos subgrupos, uno de 25 y uno de 50. El objetivo del juego es conseguir que el poste del equipo contrario forme un ángulo de 30 grados con respecto al suelo. Para lograr este propósito el subgrupo de 25 tratará de proteger su propio poste y sus 50 compañeros deberán ir al poste contrario y procurar derribarlo. En el botaoshi se permite todo salvo morder. Es por ello que este juego se califica como agresivo, pues muchos jugadores acaban lesionados.

4.6.2. El Papel de la Mujer en Japón

Japón es un país en el que los hombres son quienes tienen habitualmente el poder. Tras su derrota en la Segunda Guerra Mundial, el Parlamento japonés se vio obligado a implementar una nueva Constitución en la que se defendiese la igualdad para hombres y mujeres. Sin embargo, actualmente es uno de los países en el mundo entero en el que se sigue considerando a la mujer

con estatus inferior al del hombre. Otro factor que también influye en esta mentalidad es la influencia del Confucianismo, ya que éste predica que el hombre japonés no ha de pensar en sí mismo como individuo aislado, sino como pieza fundamental para la sociedad. El empoderamiento de la mujer es un proceso complicado, pues el estado está bajo el poder del Partido Democrático Liberal, el cual es extremadamente conservador.

La sociedad japonesa clasifica a hombres y mujeres en determinados roles según su género. No obstante, los japoneses ven esta situación como algo cultural, no como una discriminación a la mujer por el hecho de ser mujer.

4.6.2.1. La Mujer en el Ámbito Laboral

Las mujeres japonesas no lograron pasar a un plano con algo de relevancia hasta la década de los setenta, donde surgió el auge de la economía japonesa, en primer lugar porque muchas mujeres accedieron de forma masiva al mercado laboral, y en segundo lugar porque el mercado admitió la capacidad de consumo que éstas tenían.

Sin embargo, la verdadera revolución surgió a partir de la década de los noventa, tras la crisis económica que sufrió el país. Esta crisis condujo a las empresas a reorganizar sus plantillas, y esto por consiguiente llevó a un gran número de hombres fieles a sus empleos a quedarse sin ellos, optando por el suicidio o por incluirse dentro del grupo de “sin techo”, en lugar de volver a casa avergonzados de su situación. Fue en este momento en el que las mujeres tuvieron que enfrentarse a la realidad y abrirse paso dentro del mercado laboral. Para las mujeres el cambio de empleo no les suponía un problema, pues lo más habitual es que éstas sufrieran tratos discriminatorios y acoso sexual en otros puestos.

Según Amélie Nothomb, la mujer japonesa ha de cumplir las obligaciones que le vienen impuestas desde su nacimiento, y crece bajo el pensamiento negativista de que la vida no le va a traer nada bueno (Nothomb, 1999). Esta escritora belga nació en Japón, donde pasó cierta parte de su vida y pudo observar desde cerca cómo es el mundo laboral en el país y cómo afecta sobre todo a las mujeres. En su libro “Estupor y Temblores” cuenta como el mundo laboral absorbe a los empleados, les quita la mitad de los días, les deshumaniza. También relata las diferentes situaciones traumáticas con las que muchas mujeres tienen que lidiar si están dispuestas a trabajar, como constantes humillaciones, nulas posibilidades de optar a un ascenso, tratos desigualitarios o constantes acosos. En el año 2016 el gobierno japonés realizó una encuesta a más de 9600 mujeres trabajadoras cuyas edades comprendían entre los 25 y 44 años, de las cuales un tercio afirmó haber sufrido acoso sexual en sus puestos. Además, más de la mitad señalaron que habían recibido comentarios acerca de su edad y apariencia por parte de sus compañeros (el 24,1% de los casos había sido por parte del jefe), y el 37% confesó haber recibido excesivas preguntas sobre su vida personal.

También han sido registrados casos de mayor gravedad, en el que 40% de las mujeres admitieron ser víctimas de tocamientos abusivos e inapropiados, a un 28% de ellas les habían pedido de forma constante citas fuera del ámbito laboral y un 17% habían recibido una presión incesante para mantener relaciones sexuales.

Para que la mujer pueda alcanzar un estatus igual que el del hombre, deberán darse ciertos cambios determinantes en la sociedad japonesa. Hoy en día nos encontramos comentarios muy machistas por parte de hombres en altos cargos del gobierno, como la descripción de las mujeres como “máquinas de parir niños” por parte del ministro de sanidad Yanagisawa, o su declaración de culpa hacia las mujeres, ya que según él el índice de natalidad es muy bajo porque las mujeres

no saben ser buenas esposas ni cumplen con su obligación de traer hijos suficientes al mundo; o las palabras de otro político del gobierno, Shimomura, quién dice que a falta de centros infantiles, las mujeres deberían quedarse en casa para cuidar de sus hijos, pues según él esta es la obligación principal de las mujeres.

Conceptos e ideas machistas reflejadas en el lenguaje japonés demuestran el largo camino que aún hay que recorrer para derrotar la discriminación de la mujer. Algunos ejemplos de estas ideas son el término shokuba no haha (flor de oficina), christmas cake (mujeres mayores de 25 años sin vistas a casarse) u OLs (office ladies, las cuales están para atender y servir a sus compañeros).

Por otro lado, es importante resaltar que la diferencia salarial entre hombres y mujeres es mucho mayor que en otros países.

También señalar que únicamente el 10% de los cargos directivos o cargos superiores en las administraciones públicas son desempeñados por mujeres.

Pese a todas estas condiciones desfavorables para las mujeres japonesas, ellas siguen tratando de desarrollarse en el mundo laboral, pues las tasas de ocupación femenina cada vez han subido más desde el año 2005.

4.6.2.2. El Movimiento Feminista en Japón

La revolución a favor de la igualdad entre hombres y mujeres ha llegado más tarde a Japón, en gran parte por su mentalidad conservadora. Actualmente existen leyes que protegen a las mujeres ante la violencia y la desigualdad, como son la Ley de Baja Maternal (1992), la Ley de Igualdad de Oportunidades (1985) o la Ley para la Prevención de Violencia Conyugal (2001),

pero desgraciadamente a efectos prácticos no se sigue la ley al pie de la letra y al movimiento feminista aún le queda mucho que luchar.

Se pueden observar numerosos ejemplos de acoso a las mujeres japonesas. Uno de los más sonados es el que sufrió la parlamentaria Ayaka Shiomura mientras exponía un discurso. En él sugería diferentes medidas como apoyo a madres con hijos pequeños, así como otras medidas para fomentar el aumento de la tasa de natalidad del país. Fue entonces cuando un opositor la detuvo gritándole: “¿No sería mejor que te casaras rápido?” Pese a este desafortunado comentario, con lágrimas en los ojos la parlamentaria señaló: “Cuando las mujeres brillen con luz propia, Japón será más y más radiante”.

Cierto es que a lo largo de los últimos años las mujeres cada vez están más concienciadas sobre sus derechos y sus posibilidades, es por ello que cada vez se denuncian más casos de discriminación y violencia.

4.6.2.3. El Entorno Familiar y la Sexualidad

Las relaciones sexuales libres y la sexualidad abierta siguen siendo temas en los que los jóvenes suelen encontrar problemas con sus padres. Cada vez son más los jóvenes que experimentan con su sexualidad de forma activa lejos de lo que dicta el marco convencional, sin embargo todavía son pocos los que lo hacen de una forma abierta.

Hoy en día la píldora anticonceptiva es utilizada por un pequeño porcentaje de las japonesas, pese a que su implementación legal fue en el año 1999.

De forma paulatina las mujeres japonesas van adquiriendo mayor autonomía, forjando su independencia en un país que siempre ha estado bajo el control de los hombres. Esto se ve reflejado en los cambios que se han dado en la estructura familiar, pues poco a poco se ha

logrado retrasar la edad en la que se contrae matrimonio, pues hasta hace poco las chicas debían casarse antes de los 25 años, de lo contrario, según el profesor Kazuo Sato, “su valor como novia decaía rápidamente”. Hoy en día, según estadísticas oficiales, la edad estimada a la que se casan las mujeres japonesas es a los 28,3 años. En esta misma línea, también ha aumentado la tasa de divorcios del 1,5 por mil en 1984, a 2,3 en 2002.

4.6.2.4. El Futuro

Se puede observar cómo el envejecimiento de la población avanza cada vez más rápido, al mismo tiempo que la tasa de natalidad mengua. Kathy Matsui, economista en un banco de gran importancia en Japón, propone aprovechar al máximo la población activa, incluyendo a las mujeres, ya que éstas representan alrededor del 50% de la población del país. Matsui señala que las mujeres llegadas a cierta edad abandonan el trabajo, por lo que afirma que “no hay más opción que tomar medidas para que las mujeres sigan trabajando. No es una perspectiva feminista, sino un análisis objetivo de una economista”.

De todos modos la sociedad japonesa no parece estar muy por la labor de este tipo de ideas progresistas. Según una encuesta a la población realizada por Meiji Yasuda de Vida y Bienestar en Marzo de 2014, en la que fueron entrevistadas 3616 personas, el 43,0% de las mujeres entrevistadas y el 39,3% de los hombres entrevistados mantenían que las mujeres han de quedarse en casa mientras los hombres son los que deben trabajar. El resultado de esta encuesta es sorprendente en el sentido de que en el año 2009 se realizó una encuesta similar, y el porcentaje de personas que señalan que las mujeres debían quedarse en casa es superior al de la primera encuesta.

La administración pública de Japón debía cumplir el objetivo de alcanzar el 30% de los puestos directivos por mujeres. Sin embargo Japón estaba lejos de alcanzar dicho objetivo, debido a factores como el bajo índice de natalidad o que no había mujeres suficientes que trabajasen, por lo que el primer ministro Shinzo Abe se propuso impulsar activamente el empleo femenino para llegar a ese 30 % de mujeres en cargos directivos para el año 2020. No obstante, en 2015 las mujeres solo habían obtenido el 3% de los puestos.

4.6.2.5. Las Geishas

Las geishas son una de las figuras más características de Japón. El término geisha significa “persona dedicada a las artes”, pues eran expertas en artes como la música, la danza, la pintura, etc. Se considera que las geishas forman parte del karyukai, que quiere decir “mundo de la flor y el sauce”, un mundo de elegancia y cultura, así como de disciplina. En épocas pasadas, muchas niñas eran vendidas a causa de la miseria por la que pasaban muchas familias. Las personas que compraban estas niñas y se dedicaban a educarlas, enseñarlas y prepararlas para ser futuras geishas, se llamaban okasan. Las niñas contraían una deuda con las okasan por haberlas “salvado”.

La profesión de las geishas se remonta al siglo XVII, cuando los taikomochi (hombres comediantes que servían para entretener a los señores de las cortes) comenzaron a desaparecer, pues en ese entretenimiento de las cortes se empezaron a adentrarse las mujeres. Simultáneamente otra figura con la que se ha relacionado a las geishas surgió por aquella época, se trata de la yūjo, mujeres que se dedicaban a la prostitución y el placer de los hombres, una práctica legal en la época. Las geishas podían acudir a los llamados barrios del placer a desarrollar su trabajo ofreciendo ciertos servicios de entretenimiento pero alejados

completamente del ámbito sexual, pues lo tenían estrictamente prohibido. No obstante, las geishas debían someterse a un ritual llamado mizuage o “ritual de desfloración”. Este ritual comenzaba con la venta de la virginidad de la joven a un hombre adinerado elegido por la okasan. En la mayoría de las ocasiones el hombre pasaba a ser un danná, cuya obligación era la protección de la chica y el apoyo económico para su formación. Las okasan invertían el dinero ganado de estos rituales en la educación de las jóvenes y en sus vestimentas.

Las futuras geishas recibían una fuerte formación en diferentes materias y artes. Debían pasar por varias fases, siendo en la primera etapa shikomi, donde su función principal era hacerse cargo de las tareas de la casa, así como ayudar a sus compañeras superiores a vestirse y desvestirse así como a maquillarse y desmaquillarse. Al mismo tiempo debían seguir adelante con sus estudios y con las clases en los diferentes artes que se les enseñaban. En esta etapa no podían usar maquillaje y vestían con kimono informal, válido para todas las actividades que realizaban. En la siguiente etapa, la shikomi pasa a llamarse minarai, y en la ceremonia de cambio de fase la joven ha de buscar onê-san (compañera de estatus superior) para que sea su tutora, realizando funciones como guiarle, protegerle, enseñarle. La minarai será aprendiz de la onê-san, la acompañará en sus tareas, pero no recibirá ninguna ganancia. La minarai deberá continuar con su aprendizaje como clave principal para en un futuro ser una geisha cotizada y valorada. Cuanto más preparadas estén las geishas en cuanto a ser capaces de mantener cualquier tipo de conversación, dominar varias artes con destreza, más les invitarán a las casas de té, y más beneficio obtendrán. Esta etapa dura un mes aproximadamente, y una vez concluida, la minarai se convierte en maiko. Para ello se celebra una ceremonia llamada misedashi, donde tiene lugar el anteriormente mencionado mizuage o “ritual de desfloración”. Para la ocasión, las jóvenes visten kimonos llamativos pero a su vez formales, el pelo recogido con adornos sofisticado y

únicamente se maquillaban el labio inferior, para ser identificadas fácilmente. Esto era así alrededor del primer año, una vez transcurrido cierto tiempo se maquillaban ambos labios y los adornos del cabello se volvían más simples. Para este momento, las jóvenes ya contaban con cierta experiencia en cuanto a los modales que debían tener en diferentes eventos. Con tres años ya como maiko debían servir como mentoras para las maiko primerizas. El proceso por el cual las jóvenes pasaban de ser maiko para convertirse en geiko se llama erikae cuyo significado es “el giro del collar”. La etapa final de las geishas es la jimae, donde las jóvenes decidían si querían continuar con la profesión o dedicarse a algunas de las materias que aprendieron como ser músicas, o podían también escoger la opción de ser propietarias de una casa de té.

A partir de la Segunda Guerra Mundial, la profesión de las geishas cayó en declive en gran medida por los avances tecnológicos y educativos, así como por las oportunidades laborales que mejoraron notablemente para las mujeres. Según se iba modernizando el país se dejaba de celebrar ciertas ceremonias, pues se quedaban anticuadas. Actualmente formarse y dedicarse a la profesión de las geishas es totalmente voluntario, ya ahora las niñas no son vendidas, sino que llegadas a cierta edad las jóvenes pueden elegir por sí misma si quieren dedicarse a ello o no. Cabe destacar que las geishas hoy en día tienen permitido casarse y tener hijos.

4.7. El Manga y el Anime

Hablar de manga y anime es hablar de dos conceptos muy relacionados entre sí que suelen ir de la mano. No obstante es muy habitual que la gente los confunda, o incluso consideren que son lo mismo. Sin embargo, ambos conceptos son muy fáciles de diferenciar, pues hacen referencia a contextos diferentes.

El manga se refiere a cómics de origen japonés, con una temática muy amplia y diversa, cuya historia es bastante simple y ligera. Se trata de una tradición propia de Japón, que pese a su carácter inicial meramente informativo, con el tiempo se ha convertido en una forma de entretenimiento. Las ilustraciones de los comics manga suelen realizarse en blanco y negro, en un principio con el fin de que los costes fueran más bajos.

Por otro lado, el anime consiste en historias animadas en formato audiovisual. Además, las historias que cuenta el anime están dirigidas a un sector masivo. El anime persigue el objetivo de entretener al público que lo consume. Al contrario del manga, en el anime se utilizan todas las gamas de colores con el fin de hacer aún más atractivo su contenido.

4.7.1. Historia del Manga

La palabra manga se compone de dos ideas (kanji): man (lo informal) y ga (dibujo). Hokusai Katsushika fue un pintor japonés que acuñó por primera vez el término manga. Hoy en día esta palabra se emplea en Japón para hacer referencia a “historietas” de modo general. Pero en el resto del mundo el manga se refiere a los comic japoneses que cuentan diferentes historietas.

Las primeras muestras de lo que podría acercarse a una estética manga se encuentran sobre la mitad del siglo XIII, en una obra llamada Chojugiga. Se trata de unos dibujos satíricos que interpretan animales. Actualmente se conservan pocos ejemplares en los cuales se puede observar un trazo muy primitivo para lo que hoy conocemos como manga.

Siglos más adelante, concretamente en el siglo XX aparece la que se considera como el primer manga tanto en cuanto a su forma como a sus características. La historia se llama Tagosaku to Mokube no Tokyo Kenbutsu, hecha por el dibujante Rakuten Kitazawa en 1902. Esta obra relata como dos campesinos viajan a Tokio, encontrándose allí una realidad totalmente

diferente a la que ellos conocen en el mundo rural, lo cual hace que se vean singulares e incluso catetos dentro de la capital.

Durante las décadas de los años 20 y 30, el manga cobró gran popularidad entre los jóvenes de la época, por lo que este género se trasladó al resto del mundo. Pero el momento clave para esta industria fue después de la Segunda Guerra Mundial, cuando Japón se veía en la necesidad de hacer frente al sufrimiento padecido a causa de la guerra por medio de entretenimiento. De esta forma el manga tuvo la oportunidad de expandirse, ya que servía como medio de desconexión psicológica y además de que eran muy económicos.

En la actualidad, el manga ha alcanzado su máximo esplendor, convirtiéndose en una industria fundamental para Japón, la cual ha conseguido extenderse por todo el planeta aumentando así el número de consumidores. Sin embargo, cabe destacar que en los últimos años no se han vendido tantos ejemplares pues conforme ha ido aumentando el consumo de anime, el consumo del manga ha ido decreciendo. Esta situación se ha dado en gran medida por el cambio de necesidades que han experimentado los consumidores, demandando cada vez más la inmediatez que permiten las nuevas tecnologías.

Finalmente mencionar que el manga más vendido hasta hoy en día ha sido One Piece (1997) habiendo vendido más de 406 millones de ejemplares.

4.7.2. Historia del Anime

El origen de la palabra anime pertenece a Francia y su significado es “animado o vivo”; para conceptualizar lo que es el anime, en su inicio se conocía como “japanese animation”, después

pasó a ser “japanimation” y finalmente adoptó el nombre de “anime” en las décadas de los 80 y los 90.

A lo largo de los años 20 surgieron en Japón ciertos cortometrajes animados potencialmente influenciados por el auge de Disney.

El primer pasaje de imágenes en movimiento de origen japonés se trata de Katsudo Shashin (1907-1911) y fue descubierto en 2005. No mucho más tarde apareció otro cortometraje cuyo origen está en 1917. Se trata de una animación llamada Namakura Gatana, creada por Junichi Kouchi. La obra se traduce como La espada sin filo y cuenta la historia de un samurái que tras comprar una katana cae en la cuenta que no tiene filo.

Estos cortometrajes no se consideran representantes aun de lo que conocemos como anime. Este, tal cual lo conocemos hoy en día, surgió a mediados del siglo XX.

Una de las productoras más destacables de esta industria en sus orígenes es Estudios Toei, cuya primera obra fue Koneko no rakugaki (graffiti de un gatito) en 1958. Desde entonces, fueron lanzando al mercado más obras que a lo largo de la historia han marcado el género del anime de forma crucial. Algunas de sus producciones más famosas e importantes son Dragon Ball, El viaje de Chihiro o Mazinger Z. En esta época una figura muy importante para el anime fue Osamu Tezuka, apodado como “el dios del manga y el anime”. Fue fundamental a la hora de crear y dar forma a muchas obras, otorgándole características que hoy conocemos como propias dentro de este género. Fue el creador de la conocida serie Tetsuwan Atomu (Astroboy).

4.7.3. Clasificación y Géneros Propios del Anime

Los animes siguen una clasificación en función del público al que estén dirigidos, teniendo en cuenta la edad adecuada para consumirlos. La clasificación de animes se compone de Shounen, Shoujo, Josei y Seinen.

- Shounen: la traducción literal de este término es “niño”, por lo que deducimos que son animes enfocados a chicos jóvenes (12-18 años). Es la clasificación más conocida y consumida. La trama de estos animes suelen enfocarse en héroes mayoritariamente masculinos, y sus aventuras. Los shounen más comunes son los battle shounen, centrados en la acción, aunque hay distintos tipos de subgéneros dentro de esta clasificación. En el ejemplo mencionado anteriormente, los battle shounen, se pueden observar fácilmente distintos tipos de género. Ejemplos conocidos de esta clasificación serían Dragon Ball, One Piece o Naruto.
- Shoujo: al contrario que el shounen, shoujo significa literalmente “niña”, por lo que estos animes se dirigen a un público sobre todo femenino, pero dentro del marco adolescente (12-18 años). Normalmente la protagonista de la historia en los shoujo es una niña/chica y la trama se centra en sus romances u otros aspectos que afectan a la protagonista. Igual que ocurre en los shounen, los shoujos cuentan con subgéneros como es el maho shoujo, en el que los personajes de la historia son guerreros/as con poderes mágicos. Ejemplos de animes célebres de esta clasificación serían Sailor Moon o Sakura Card Captor.
- Josei: el término significa “mujer”. Estos animes se dirigen a un público femenino adulto, y presentan historias del día a día de personajes femeninos. Podemos concluir que se trata de un shoujo ya madurado. Algunos animes que pertenecen a los josei son Nodame Cantabile o Paradise Kiss.

- Seinen: el significado literal de seinen corresponde con “hombre adulto”. Estos animes se dirigen a un público masculino adulto más maduro, comprendiendo edades entre los 18 y los 40 años. Tratan tramas más complejas que no son apropiadas para los jóvenes ya que son muy frecuentes escenas eróticas y violencia explícita. Algunas series populares dentro de los seinen son One Punch Man, Tokyo Ghoul, Attack On Titan o Ghost in the Shell.
- Kodomo: el significado de este concepto es “niños”, haciendo referencia a niños que comprenden edades entre los 4 y los 10 años. Estos animes están dirigidos a ellos, un público más infantil, por lo que las historias tratan de transmitir lecciones y valores como el respeto, la familia o la amistad. Son historias sencillas para que los más pequeños puedan entenderlas. Ejemplos de animes muy conocidos dentro de los kodomo son Pokemon, Heidi o Doraemon.

Una vez aclarada la clasificación según al público al que vaya dirigido el anime podemos estudiar los diferentes géneros que existen dentro del anime en función de la temática y la estética de éstos.

- Shoujo-ai: son animes que centrados en el romance entre dos mujeres en el marco del instituto. Se pueden observar los típicos clichés románticos como el miedo al rechazo o la no comunicación entre las enamoradas. Un ejemplo claro de este género sería Yuru Yuri.
- Yuri: es un género muy parecido al anterior en cuanto a la trama principal en la que hay dos mujeres enamoradas, sin embargo, dentro del yuri la perspectiva es mucho más madura y contiene escenas eróticas evidentes. Un ejemplo sería Citrus o Kämpfer.

- Shounen-ai: cuentan historias en las que la trama principal se basa en el romance entre dos chicos, los cuales se encuentran en la escuela secundaria. Al igual que en los shoujo-ai contienen clichés típicos de los romances de instituto. Un ejemplo de estos animes sería Given.
- Yaoi: la trama principal sigue tratando la historia de amor entre dos chicos, pero al igual que en los Yuri, se centra en temas más maduros y adultos. Los personajes de estos animes se encuentra en la universidad o ya la han finalizado.
- Bishoujo: son series dirigidas a hombres adultos, en las que las protagonistas son chicas preciosas. El término bishoujo hace referencia más a un estilo de personajes que a un género, sin embargo, del uso se identificar así también estos animes. Como ejemplo de este género podemos señalar Rosario to Vampire.
- Moe: es similar al anterior pero sus personajes no están tan sexualizados, se trata de mujeres tiernas haciendo cosas del día a día. Este tipo de animes se enfocan para hombres.
- Bishounen: en estos animes ocurre algo similar a los bishoujo, pero en esta ocasión se dirigen a un público femenino adulto. En ellos, la trama se centra en una chica rodeada de chicos muy atractivos. Al igual que el bishoujo, el término bishounen se refiere más a la estética que al género.
- Mecha: es un género del anime muy popular tanto en Japón como en el resto del mundo. Sus historias se desarrollan en un marco futurístico en el que la tecnología ha alcanzado su máximo esplendor, y existen los robots humanoides. Los ejemplos más icónicos de esta categoría es Neon Genesis Evangelion y Mazinger Z.

- Ecchi: sus tramas no son muy elaboradas y se centran en el “fanservice”. Este término hace referencia a situaciones eróticas en las que los personajes están algo incómodos, pero con el uso de ciertos elementos humorísticos. Puede que muchas series no pertenezcan en sí al género ecchi, pero si pueden contener momentos así.
- Kemono: en este caso el término alude un tipo de arte japonés en la que los personajes tienen un estilo antropomórfico pero mantienen el lenguaje. Lo más habitual es que se haga una mezcla entre los kemono y los slice a life, más adelante explicados.
- Hentai: es un género dirigido exclusivamente a un público adulto debido a las escenas subidas de tono pues éstas son muy explícitas.
- Gore: es un género en el que las escenas de violencia son bastante explícitas. En ocasiones se suele mezclar con el bishoujo y los resultados a veces pueden ser interesantes. Sin duda el anime más representativo de esta categoría es Tokyo Ghoul.
- Gender Bender: a este género también se le conoce como hideyoshi. Son animes en el que la característica principal es que los roles de género están invertidos. Los personajes masculinos tienen una estética y comportamiento de lo que se considera femenino y viceversa. En ocasiones se le añade el elemento sorpresa body-swapping, en el que uno de los personajes intercambia el cuerpo con otro. Un anime representativo de esta categoría sería Kokoro Connect.
- Slice of Life (SoL): las historias de estos animes se enfocan en la vida cotidiana de los protagonistas. No acostumbran a incluir elementos fantásticos lejanos a la realidad.
- Vida escolar: son muchas las series de anime centradas principalmente en la vida escolar del personaje protagonista, ya sea en las clases en sí o en actividades extraescolares, así como los círculos que rodean al protagonista. Un ejemplo de esta categoría es Hyouka.

- Sports: se les conoce también por spokon. Son animes centrados en los deportes. La historia se centra en la afición que tiene el protagonista por cierto deporte. Las dos tramas más utilizadas son que el protagonista no conoce apenas el deporte y cuando surge la oportunidad de jugarlo éste cambia y se desvive por él, o bien el típico joven prodigio hace lo que sea por salvar su club en declive. El anime más famoso de esta temática es Haikuu!
- Aniparô: este género se dedica a hacer parodias sobre animes populares con el fin de darles un toque de humor. Muchas series se han hecho conocidas gracias a la parodia que le han hecho después.
- Isekai: son animes en los que predomina la fantasía y la trama se centra en una persona corriente que se transporta a un universo paralelo. Se emplean elementos como la reencarnación. Con los años se ha convertido en uno de los géneros más conocido y consumido. Animes representativos de este género son Sword Art Online o InuYasha.
- Harem: son animes en los que se centran en un personaje principal masculino rodeado de protagonistas femeninas. En ocasiones podemos ver estos animes en formato de comedia romántica. Existe una variante de este género en el que la situación es a la inversa, se le conoce como Harem Gyaku.

4.7.4. Estereotipos Generales en el Anime: Los Personajes Femeninos

Existen numerosos estereotipos y roles de género dentro del anime y el manga que ya observaremos a lo largo de nuestro análisis. Sin embargo vamos a señalar los principales roles de género que nos encontramos en personajes femeninos.

- **Mujeres explosivas y fuertes**

Son personajes propios de series de acción, seinen o shonen. Normalmente se trata de mujeres de los pies a la cabeza, independientes, habitualmente explosivas en cuanto al físico, vistiendo escotes sin ningún tipo de miedo a que se vea su cuerpo. Tienen una personalidad fuerte, con las ideas claras, valientes y mandonas, utilizan la violencia en caso de necesidad, lo cual ha sido comúnmente asociado a personajes masculinos.

Además son mujeres trabajadoras, dispuestas a lo que sea con tal de conseguir lo que se proponen. No tienen ningún problema al estar rodeadas de personajes masculinos, incluso liderándolos en ciertas ocasiones. Este tipo de personaje puede parecer que no tiene seriedad, pues le encantan los excesos como el tabaco, el sexo o la comida. A veces le dan ataques de ira incontrolables y es difícil de dominar, pero a pesar de ello estos personajes no se echan atrás por peligrosa que sea la situación.

- **Dandere**

Este tipo de personajes se presentan como todo lo contrario al anterior. Se trata de chicas muy tímidas, con una personalidad un tanto fría y con ciertas dificultades a la hora de relacionarse con otras personas, por lo que se les atribuye un carácter antisocial. Sin embargo lo que llama la atención de estos personajes es que en el fondo son cariñosas y adorables. Suelen desarrollar su papel de forma solitaria debido a que son muy vergonzosas, pero en alguna ocasión vencen su propia timidez y tienen contacto con otro personaje, lo que permite ver su verdadero ser.

Estos personajes son similares a las Kuudere, pudiendo llevarnos a una confusión entre ambas. Por un lado, las Dandere son tímidas de forma inocente, pero las Kuudere son

tímidas a casusa de algún hecho o situación que las pudo provocar un trauma, por lo que tratan de ocultar sus problemas y emociones y tienen una personalidad un tanto cínica.

Siguiendo con la línea de las Dandere, son adolescentes poco convencionales en cuanto a que no usan apenas maquillaje, son muy normales, no están interesadas en la moda ni en los chicos.

- **La mujer “ideal”**

Dentro del manga y el anime se puede contemplar como predomina el machismo imperante, y esto se refleja la mayoría de las veces en la interpretación que tienen de la mujer “ideal”. Desgraciadamente este prototipo de personaje no se le atribuye aspectos como la inteligencia, la valentía o perspicacia, sino que se les ve como mujeres sumisas y dependientes. Tienen un aspecto hermoso del cual no son conscientes. Siempre se dedican a las tareas domésticas así como de cuidado a su familia y entorno. Son personas muy serviciales, humildes y trabajadoras, y siempre se desviven por los demás.

En la gran mayoría de animes hay un personaje de esta categoría, aunque no siempre cumple todas las características. Pero por lo general lo que se proyecta es una mujer callada, que asume todo, dulce, que se ocupa de su hogar y su familia, etc. Aunque habiendo analizado previamente el papel de la mujer en Japón, so es una sorpresa que existan este tipo de personajes en el anime.

- **Genki girl (genki shoujo)**

Son chicas en las que predomina la energía e impulsividad. Son muy alegres y extrovertidas, con gran facilidad de entablar amistad con otras personas, y sobre todo muy aceleradas. Hacen lo que sea por conseguir siempre lo que quieren, y normalmente se salen con la suya. Suelen ser infantiles en ocasiones pese a la edad que tengan. Aunque

la mayoría de las veces se trate de personajes secundarios, son de los más divertidos en un anime. No obstante, también conviven con una dualidad interna que les hace tener remordimientos sobre ciertas acciones, e incluso pueden llegar en alguna ocasión a la violencia. En cuanto al físico de estos personajes suele ser algo generalizado en cuanto a que se les da forma de joven bella e infantil, algo alocada.

- **Madres nefastas**

Se trata de madres excesivamente jóvenes, con una mentalidad infantil y un cuerpo claramente sexualizado, destacando únicamente sus atributos femeninos. Normalmente son madres poco responsables, que no les gusta limpiar y apenas saben cocinar, además que no suelen hacer mucho caso a sus hijos. Con este tipo de personaje se quiere mostrar cuerpos femeninos exagerados, donde predominen las curvas y unos atributos claramente visible, lo cual no encaja con las chicas adolescentes y jóvenes, por eso utilizan la figura de las madres solteras.

4.7.5. Estereotipos Generales en el Anime: Los Personajes Masculinos

Nos encontramos diferentes personalidades dentro de los personajes masculinos, y lo más habitual es que no pertenezcan a una única categoría, ya que mayoritariamente comparten rasgos de los diferentes tipos que existen.

- **Tsundere**

Se trata de personajes con mucha facilidad para irritarse, pese a que en su interior son personas dulces. Suelen poner una barrera para ocultar su verdadera personalidad, además son muy combativos por lo que se acaban convirtiendo en el héroe de la serie.

- **Yandere**

Es un término válido para personajes masculinos y femeninos, y hace referencia a personajes que están enamorados de otros hasta el punto de ser capaces de asesinar incluso a familiares suyos.

- **Dojikko**

Son personajes poco comunes que pocas veces podemos encontrar en series de anime, no obstante existe alguno. Se trata de personajes que cometen errores constantemente, pero pese a ello se levantan y se llevan el mundo por delante. Le dan un aire cómico a los animes en los que aparecen.

- **Keet**

Estos personajes se caracterizan por ser muy inquietos y agitados, pero a su vez alegres. Podrían equivaler a las “genki girl” anteriormente mencionadas, pero existen ciertos aspectos que les diferencian. A los personajes masculinos se les cataloga en muchas ocasiones como los protagonistas de la serie, están llenos de energía e impulsividad.

- **Yangire**

Muchos consideran que los yangire es un subgénero de los yandere, pero por otra parte se considera un género por sí mismo. Son personajes que en una primera impresión parecen dulces y tiernos, pero en ciertas circunstancias muestran su verdadero ser, llegando a matar si se sienten atacados u ofendidos, o incluso cuando ven que su amor se encuentra en peligro. Son personajes quebrados, que pueden haber sufrido algún tipo de trauma en el pasado y que no han sabido afrontarlo, pues se ve como les sigue afectando, por ello,

en ocasiones llegan a la violencia por el simple hecho de volver a sentir aquello que una vez les hizo daño.

- **Koodere o Kuudere**

Son aquellos personajes con una personalidad fría y distante, muy inexpresivos y sin mostrar apenas sus sentimientos. En alguna ocasión pueden llegar a mostrar su lado bueno, llegando incluso a socializar, pues de costumbre son personas que se encierran en sí mismos y se protegen con una coraza que ellos mismos crean.

- **Hentai**

Estos personajes es común encontrarlos dentro del género Hentai, siendo éste, como ya vimos, un género dirigido a un público adulto debido a su contenido pornográfico. Por lo tanto se trata de hombres que por un lado buscan chicas con las que tener relaciones sexuales, y por otro son las chicas atractivas las que buscan a los hombres para que éstos las hagan suyas. Suelen ser personajes algo perversos, que buscan constantemente tocar abusivamente los atributos femeninos.

- **Kawaii**

Básicamente son hombres adultos (alrededor de los 30 años) con una apariencia muy juvenil, pudiendo confundirlos con jóvenes y adolescentes. En ocasiones resultan muy pedantes e irritantes, pero a su vez son muy amados por los personajes femeninos.

4.7.6. Importancia para la Economía de Japón

El consumo de anime y manga favorecen a Japón de una forma tanto económica como cultural, y se convierten en una fuente de beneficios casi imprescindible para el país. En 2018 Teikoku Databank realizó un estudio sobre 255 empresas enfocadas en la producción de anime

en Japón, y se concluyó que éstas alcanzaron a lo largo del año anterior (2017) un total de 203.721 millones de yenes en cuanto a beneficios, lo cual supuso un 8,2% más que en 2016. Con esto podemos manifestar que cada año esta industria aumenta a nivel económico y cultural, pues cada vez son más los consumidores de anime.

Japón es una gran potencia a nivel mundial en cuanto al sector audiovisual, que ha influenciado a la sociedad occidental transmitiendo su cultura propia a través de estas series de animación.

La gran mayoría hemos crecido viendo series de animación que en muchos casos no nos hacían caer en la cuenta de que se trataban de animes japonés, como Heidi, Marco, Pokemon o Mazinger Z.

En cierto modo podemos concluir que nuestro cerebro se ha amoldado a la cultura japonesa gracias a las series que hemos visto cuando éramos pequeños sin darnos cuenta.

Además, se ha observado como a lo largo de los últimos años ha surgido un nuevo tipo de turismo en Japón, y es que éste ha sido impulsado por industria audiovisual, lo que ha incrementado exponencialmente los ingresos del país.

Según estadísticas el manga supone más de un 23% de la facturación en cuanto a la industria de las editoriales.

4.7.7. Público Consumidor: Los Adolescentes

Actualmente se ha generado un término coloquial para hacer referencia a los consumidores de anime y manga: otakus. Este concepto puede en ciertas ocasiones abarcar más allá de ver únicamente manga y anime, pero por lo general se entiende que se refiere a estos individuos. En los últimos años el número de consumidores de anime ha crecido notablemente. Según Parrot

Analytics el consumo de anime a nivel global se ha duplicado desde el año de 2017. Conforme a los datos extraídos la demanda de anime supera a la oferta, es decir, se consume más de lo que se produce. Los datos obtenidos en este estudio sostienen que en el periodo transcurrido de mayo de 2020 a abril de 2021 el 4,7% de los consumidores del todo el mundo demandaron un aumento de contenido de anime y sólo el 3,2% de los shows ofertaron este tipo de animación.

La popularidad de ha alcanzado el anime en los últimos años puede estar ligada al uso de Internet. Antes las series de anime japonesas eran prácticamente únicas del mercado de Japón, con ciertos lanzamientos particulares a occidente, los cuales estaban normalmente en el idioma original. Sin embargo, con el auge de Internet, y sobre todo de plataformas tanto gratuitas como de pago de consumo audiovisual el anime ha abierto sus puertas a un gran número de nuevos consumidores.

Aquí en España también se ha experimentado un aumento del consumo en este sector, pues según señala Jorge Gabarró para El País el primer Salón del Manga que se celebró en Barcelona en 1997 contaba con 20.000 personas, mientras que en el último que se pudo celebrar antes de la pandemia en 2019, acudieron 160.000 personas. La plataforma que ofrece un mayor catálogo para los consumidores es Crunchyroll, además en estos dos últimos años ha adquirido 150 nuevos ejemplares para España. El coordinador de dicha plataforma aquí en España, Diego Martínez, asegura que se ha vivido un crecimiento exponencial en el consumo de anime a causa del confinamiento. En el año 2020, la plataforma Crunchyroll alcanzó los 3 millones de suscriptores, sin embargo esta cifra aumentó exponencialmente en 2021, ya que llegaron a registrar más 5 millones de usuarios Premium y 120 millones de suscriptores. A su vez, Diego Martínez asegura que el perfil consumidor que más abunda en su plataforma son jóvenes que comprenden un rango de edad entre los 16 y los 30 años. El género más consumido es el

shounen, el cual como vimos anteriormente está enfocado en un público joven y abarca historias de aventuras y acción, y en segundo lugar estaría el shoujo, que abarca historia románticas en ciertas ocasiones con un toque cómico.

5. MARCO METODOLÓGICO

Durante la etapa de la adolescencia, los jóvenes están desarrollándose como personas adultas en todos los ámbitos. No son tan vulnerables como los niños en la infancia, pero tampoco llegan a tener una perspectiva crítica frente a la realidad. La adolescencia es ese punto en el que los jóvenes terminan de absorber las ideas y conocimientos que los llevarán a ser un tipo de persona u otro, por lo que les siguen afectando los estímulos y valores que reciben de forma decisiva. (Como ya hemos visto anteriormente, existen muchos jóvenes que disfrutan viendo series y películas de anime.)

Para ver de qué manera les puede afectar a los jóvenes las ideas que se transmiten en el anime, procederemos a analizar tres series de este estilo, prestando especial atención en cuanto a los estereotipos de género, los cuales se basarán en la clasificación de Felicidad Loscertales (2007), y a los micromachismos, en base a la clasificación de Bonino (1999).

Se han escogido como muestra las series *Seven Deadly Sins*, *Elfen Lied* y *Fairy Tail/Sword Art Online*, de las cuales serán analizados únicamente los capítulos de sus primeras temporadas.

La herramienta de medición escogida para llevar a cabo este análisis es el Test de Bechdel. Éste se trata de un método por medio del cual identificamos si una película, serie, libro, etc contempla o no la perspectiva de género, es decir, si no cae en los estereotipos de género, por lo que se le podría considerar feminista. Las bases sobre las que se asienta son las siguientes:

- Han de aparecer al menos dos personajes femeninos
- Estos personajes femeninos deben mantener al menos una conversación entre ellos
- La conversación que mantengan no ha de estar relacionada ni con un hombre ni con relaciones de tipo romántico

El Test de Bechdel busca como objetivo principal analizar si la representación femenina es mínima y realista. No se considera una prueba de disciplina científica, pero se utiliza como un primer indicador en cuanto a la visibilidad del papel femenino.

5.1. Metodología

La metodología que se llevará a cabo en este estudio es cualitativa y cuantitativa. En cuanto a la metodología cualitativa decir que se ha realizado mediante los estudios previos enfocados en tipos de personaje dentro del marco del anime, de forma que éstos se analizan por completo, desde su personalidad a su forma física; y la categorización de estereotipos planteada por Loscertales, en la que se señalan los roles asignados a hombres y mujeres basados en su sexo, así como los atributos en la personalidad relacionados con el sexo del individuo, la liberación de la mujer, el estereotipo de rasgo definitorio, la importancia de la apariencia femenina y la búsqueda continua de la belleza en la mujer, la correcta forma de actuar en el entorno social atendiendo al sexo del individuo, la participación de los hombres en el ámbito privado y la restricción que tienen las mujeres a permanecer en el ámbito privado, y el deber de la mujer a realizarse en ciertas actividades si sus capacidades le permiten.

Por otro lado, en lo que respecta a la metodología cuantitativa señalar que se lleva a cabo durante el proceso de análisis de contenidos, en el que trataremos de determinar ciertas actitudes, valores, propósitos, deseos, etc de las personas y grupos sociales. Asimismo identificaremos si las series objeto de estudio superan unos criterios mínimos para considerarse apropiadas en cuanto a perspectiva de género. Esto se llevará a cabo mediante el Test de Bechdel, el cual servirá de herramienta principal de medición. Del mismo modo se realizarán tablas informativas

y gráficos acerca del estudio de personajes. Finalmente se observará si las series objeto de estudio contienen micromachismos o no. Para la identificación de micromachismos utilizaremos la división de estos que plantea Bonino (1999): micromachismos coercitivos o directos, micromachismos encubiertos o indirectos, micromachismos de crisis y micromachismos utilitarios.

6. Resultados del Análisis

6.1.1. Los Siete Pecados Capitales

6.1.1.1. Test de Bechdel

Tabla 1:

Nombre	¿Hay por lo menos dos personajes femeninos con nombres propios?	¿Interactúan entre ellas?	¿Sobre temas que no giren en torno a amor y hombres?
Los Siete Pecados Capitales	Si	Si	Si

Fuente: elaboración propia

Seven Deadly Sin aprueba el Test de Bechdel ya que cumple todos los requisitos solicitados por el mismo. Como hemos podido apreciar, todos los personajes femeninos cuentan con nombre propio (Elisabeth, Diane, Guila, Elaine, etc). A su vez se han observado varias conversaciones entre dos mujeres, sobre todo entre Elisabeth y Diane, y entre Guila y Jericho. Finalmente, en al menos una conversación entre dos mujeres no se habla de hombres ni amoríos, pese a que esa conversación no tuviera lugar hasta la mitad de la temporada, pues al principio las dos únicas figuras femeninas que entablan conversación son Elisabeth y Diane, y el tema de estas conversaciones giraba en torno a Meliodas.

6.1.1.2. Estereotipos de Género

Serie japonesa de anime lanzada en 2014, la cual cuenta con un total de cinco temporadas y 98 episodios; cada episodio tiene una duración aproximada de 24 minutos.

Sinopsis: la historia principal se centra en una época medieval donde un grupo de caballeros especiales, conocidos como Los Siete Pecados Capitales, luchan por limpiar su nombre tras ser acusados de traición a la monarquía y luchan por proteger el reino de Britannia, el cual está siendo sutilmente tomado por los llamados Caballeros Sagrados. Al mismo tiempo, los Pecados Capitales tratan de redimirse ante los pecados que una vez cometieron y por los cuales se les dio ese título.

Público: esta serie se dirige a un público de más de 16 años, es decir, adolescentes y jóvenes.

Personajes:

- Principales: los siete pecados capitales, la princesa Elisabeth, el cerdito Hawk

- Secundarios: los Caballeros Sagrados

A continuación analizaremos los personajes principales de la historia y dentro de los personajes secundarios, al más relevante, pues se trata de un animal que habla que le da un toque infantil al anime.

Personaje 1:

Tabla2:

Nombre	Meliodas
Breve descripción	Es el capitán de los pecados capitales, el Pecado de la Ira de la serpiente. Siempre intenta tocar abusivamente a Elisabeth.
Principal/secundario	Principal, protagonista.
Objetivos, metas, propósitos	<ul style="list-style-type: none"> - Acabar con la revolución de los Caballeros Sagrados - Acostarse con la princesa Elisabeth
Ocupación	Lucha para proteger el reino, pues es uno de los Siete Pecados Capitales, y a su vez es el propietario de una taberna ambulante.
Estereotipo de rasgo definitorio	

Roles	Cumple con los roles asociados a hombres.
Características de personalidad	Inmaduro, mujeriego, orgulloso.
Apariencia física	Tiene la apariencia física de un niño o a lo mucho un adolescente, sin embargo tiene los músculos (sobre todo los abdominales) muy marcados, lo cual no encaja con el cuerpo que posee.
Entorno social	Aparece tanto en lugares públicos como privados. Se rodea del resto de componentes de los Pecados Capitales y de Elisabeth.
Tipología de personajes en el anime	Yangire

Fuente: elaboración propia

Personaje 2:

Tabla 3:

Nombre	Elisabeth Liones
Breve descripción	Es la tercera princesa del reino. Se escapa del castillo puesto que los

	Caballeros Sagrados tienen a su padre encerrado para protegerle, pero ella no se fía de éstos.
Principal/secundario	Principal.
Objetivos, metas, propósitos	Salvar el reino y a su padre, con el fin de lograr la paz.
Ocupación	Acompañante de los Pecados.
Estereotipo de rasgo definitorio	Sí se puede ver reflejado en ciertas ocasiones, pues ella es la que suele cuidar de los demás.
Roles	Se le asocian ciertos roles asignados a las mujeres.
Características de personalidad	Se culpa de todo lo malo que ocurre, llora recurrentemente por cosas que no tienen importancia. Al principio es un personaje que no aporta nada, pues no sabe hacer nada, pero conforme transcurre la serie sirve de ayuda en alguna ocasión.
Apariencia física	Pese a no ser un personaje adulto, está muy sexualizado, marcando siempre mucho pecho incluso llegándose a ver

	desnuda alguna vez.
Entorno social	Aparece tanto en lugares públicos como privados. Está rodeada de los pecados capitales, y siempre está acompañada de Hawk.
Liberación de la mujer	Realiza labores de cuidado, pero poco a poco se va desarrollando y liberando.
Tipología de personaje en el anime	Genki girl

Fuente: elaboración propia

Personaje 3:

Tabla 4:

Nombre	Diane
Breve descripción	Viene de la raza de los gigantes y su habilidad mágica es la creación. Siente un amor profundo pero no correspondido por Meliodas, por eso muchas veces

	siente celos de Elisabeth.
Principal/secundario	Principal.
Objetivos, metas, propósitos	Proteger, cuidar y ser correspondida por Meliodas.
Ocupación	Integrante de los Siete Pecados. Capitales.
Estereotipo de rasgo definitorio	No se ve reflejado.
Roles	No se ven reflejados en su mayoría, aunque sí que se pueden apreciar ciertos dejes de estereotipos y roles asignados a mujeres.
Características de personalidad	Muy inmadura, celosa, envidiosa, sensible.
Apariencia física	Su tamaño es enorme, y pese a que su edad debe rondar por la adolescencia es un personaje altamente sexualizado.
Entorno social	Aparece en lugares privados y públicos. Se rodea de los Pecados.
Liberación de la mujer	No realiza labores domésticas, pero en alguna ocasión sí de cuidado.

Tipología de personaje en el anime	Genki girl
------------------------------------	------------

Fuente: elaboración propia

Personaje 4:

Tabla 5:

Nombre	Ban
Breve descripción	Es el pecado de la codicia, asociado con el zorro. Es el mejor amigo de Meliodas. Ban es inmortal, pues hace tiempo bebió de la fuente de la eterna juventud, por lo que no puede morir. Fue aprisionado por los Caballeros Sagrados, pero Meliodas y Diane lo liberan de la mazmorra en la que se encontraba.
Principal/secundario	Principal.
Objetivos, metas, propósitos	Resucitar a su amor perdido Elaine, hermana de King.
Ocupación	Integrante de los Siete Pecados Capitales.

Estereotipo de rasgo definitorio	
Roles	No los cumple.
Características de personalidad	Es muy orgulloso e inmaduro, pero tiene buen fondo.
Apariencia física	Es alto y atractivo, muy musculado. Tiene una única cicatriz, provocada por Meliodas.
Entorno social	Aparece en lugares públicos y privados. Se rodea de los demás pecados y acompañantes.
Tipología de personaje en el anime	Koodere

Fuente: elaboración propia

Personaje 5:

Tabla 6:

Nombre	King
Breve descripción	Es el Pecado de la Pereza, asociado al oso. Está enamorado de Diane. Al principio no quería volver con el equipo

	de los Pecados, pero finalmente decide unirse de nuevo.
Principal/Secundario	Principal.
Ocupación	Integrante de los pecados.
Objetivos, metas, propósitos	Ayudar a los Siete Pecados a derrotar a los Caballeros Sagrados.
Roles	No cumple ningún rol.
Características de personalidad	Muy sensible.
Apariencia física	Tiene la apariencia física de un adolescente al igual que Meliodas, pero en realidad es más mayor. A veces cambia de aspecto y aparenta la edad que tiene.
Entorno social	Aparece en lugares públicos y privados. Está rodeado del resto del equipo y acompañantes.
Tipología de personaje en el anime	Yangire

Fuente: elaboración propia

Personaje 6:

Tabla 7:

Nombre	Hawk
Breve descripción	Es un cerdito que acompañaba siempre a Meliodas en la taberna, comiéndose los restos de comida que nadie quería pues Meliodas cocina fatal.
Principal/secundario	Secundario.
Objetivos, metas, propósitos	Ayudar a los Pecados y Elisabeth a conseguir la paz para el reino Evitar que Meliodas abuse de Elisabeth.
Ocupación	Acompañante.
Estereotipo de rasgo definitorio	
Roles	No los cumple.
Características de personalidad	Es un personaje muy infantil, miedoso, asustadizo, pero a su vez valiente predispuesto a ayudar.

Apariencia física	Es un cerdito pequeño.
Entorno social	Aparece en lugares tanto públicos como privados. Siempre está acompañando a Elisabeth.
Tipología de personaje en el anime	Al tratarse de un animal no se le puede asociar una tipología de personaje.

Fuente: elaboración propia

6.1.1.3. Micromachismos

Ficha 1:

Tabla 8:

Serie	Tipología de micromachismos
Seven Deadly Sins	<p>Coercitivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Insistencia abusiva - Toma del mando de la situación <p>Encubiertos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Desautorización - Comunicación defensiva-

	ofensiva - Paternalismo - Dobles mensajes afectivos De crisis: - Hipercontrol
--	---

Fuente: elaboración propia

En la primera temporada de Los Siete Pecados Capitales podemos observar micromachismos directos como la insistencia abusiva que tiene Melodias para que Elisabeth se acueste con él, tocándola y abusando de ella sin su consentimiento, y cuando ella cede en alguna ocasión él comenta “No es lo mismo cuando quieren”, haciendo referencia a que le gusta más si es no consensuado. También vemos como varios personajes masculinos toman el mando de la situación en muchas ocasiones desvalorizando el trabajo de las figuras femeninas.

En cuanto a los micromachismos encubiertos hemos analizado numerosos casos de desautorización, en los que se desautoriza hechos y comentarios realizados por mujeres; comunicación defensiva-ofensiva, en casos donde los Caballeros Sagrados hombres tratan de convencer a sus compañeras de hacer las cosas como ellos dicen; paternalismo en el sentido de que Melodias trata que Elisabeth dependa de él para tenerla cerca y controlada; y dobles mensajes afectivos que trasmite sobre todo Melodias hacia las mujeres para acabar llevando siempre el control de la situación.

Finalmente hemos observado dentro de los micromachismos de crisis el hipercontrol que tratan de tener la mayoría de personajes masculinos sobre las mujeres, en especial sobre las princesas.

6.1.2. B de Beginning

6.1.2.1. Test de Bechdel

Tabla 9:

Nombre	¿Hay por lo menos dos personajes femeninos con nombres propios?	¿Interactúan entre ellas?	¿Sobre temas que no giren en torno a amor y hombres?
B de Beginning	Si	Si	Si

Fuente: elaboración propia

B the Beginning supera el Test de Bechdel pues al igual que la serie anterior cumple todos los requisitos propuestos. Los personajes femeninos cuentan con nombre propio: Kaela Yoshinaga y Lily Hoshina. Entre ambas se puede ver una conversación al inicio de la temporada donde el tema no gira en torno a ningún hombre ni amoríos, sino en torno a la investigación que están llevando a cabo del caso del asesino B.

6.1.2.2. Estereotipos de Género

Serie japonesa lanzada en el año 2018 la cual pertenece al género gore. Cuenta con dos temporadas, la primera con un total de 12 capítulos y la segunda (sucesión) con 6 capítulos. La duración media de los capítulos es de 25 minutos.

Sinopsis: la trama gira entorno a los crímenes en masa sucedidos en la localización de Cremona. La policía investiga los crímenes cometidos por un asesino que se hace llamar “Killer B”. A su vez existe una organización misteriosa de “no humanos” que provocan ciertos accidentes y asesinatos con cierto fin.

Público: +16. Se dirige a un público adolescente y joven.

Personajes:

- Principales: Koku y el investigador Keith
- Secundarios: Lily, Kaela, etc (Existen muchos personajes secundarios en esta serie, de los cuales se analizarán los más recurrentes en la primera temporada)

A continuación se analizarán los personajes principales de la serie y los personajes secundarios más vistos de la temporada.

Personaje 1:

Tabla 10:

Nombre	Kokuu
Breve descripción	Aparentemente es un muchacho de lo más normal, pero en el fondo guarda un gran secreto. Bajo la máscara de un chico tímido se esconde un personaje no humano con alas que lucha a la perfección. Es el asesino B.
Principal/secundario	Principal.
Objetivos, metas, propósitos	Asesinar a personas que han cometido crímenes graves.
Ocupación	-Reparador de violines -Asesino
Estereotipo de rasgo definitorio	
Roles	No los cumple.
Características de la personalidad	Introvertido, tímido, amable.
Apariencia física	Es un joven de pelo oscuro y

	complexión física delgada.
Entorno social	Aparece tanto en lo público como en lo privado. No se le ve rodeado ni de amigos ni de familiares, más allá de Lily y su familia, para la que Kokuu trabaja.
Tipología de personaje en el anime	Koodere.

Fuente: elaboración propia

Personaje 2:

Tabla 11:

Nombre	Keith Kazama.
Breve descripción	Tras unos años sin ejercer, Keith vuelve al cuerpo de policía para investigar la ola de crímenes que azota Cremona.
Principal/secundario	Principal.
Objetivos, metas, propósitos	Descubrir la verdad sobre el asesino B Acabar con el crimen.
Ocupación	Investigador policial.
Estereotipo de rasgo definitorio	

Roles	No los cumple.
Características de personalidad	Es hombre terco, arrogante, testarudo, con cierta actitud chulesca, irritable y que pierde los nervios y las formas con facilidad.
Apariencia	Alto, delgado, en ocasiones con una apariencia algo descuidada.
Entorno social	Aparece en el ámbito público mayoritariamente. No parece tener amigos.
Tipología de personaje en el anime	Tsundere.

Fuente: elaboración propia

Personaje 3:

Tabla 12:

Nombre	Lily Hoshina
Breve descripción	Es una chica joven que trabaja dentro de la policía, algo despistada y que casi siempre llega tarde, pero a la que la apasiona su trabajo.

Principal/secundario	Secundario.
Objetivos, metas, propósitos	Acabar con el crimen en Cremona.
Ocupación	Policía del RIS.
Estereotipo de rasgo definitorio	No se percibe.
Roles	No los cumple.
Características de personalidad	Impulsiva, nerviosa, torpe, valiente, inteligente, gritona.
Apariencia física	Es una chica joven guapa pero sin sexualizar.
Entorno social	Aparece tanto en el ámbito público como privado. Se rodea de su familia, sus compañeros de trabajo y en ocasiones contadas de Kokuu.
Liberación de la mujer	No realiza labores domésticas ni de cuidado.
Tipología de personaje en el anime	Genki girl.

Fuente: elaboración propia

Personaje 4:

Tabla 13:

Nombre	Kaela Yoshinaga
Breve descripción	Es una mujer que trabaja en las oficinas de la policía en el ámbito informático y de investigación.
Principal/secundario	Principal.
Objetivos, metas, propósitos	Acabar con los crímenes de Cremona.
Ocupación	Investigadora informática de la policía.
Estereotipo de rasgo definitorio	No se ve reflejado.
Roles	No les cumple.
Características de personalidad	Irritable, inteligente, malhumorada en ciertas ocasiones.
Apariencia física	Mujer joven rubia y guapa pero sin sexualizar.
Entorno social	Aparece en el ámbito laboral únicamente.
Liberación de la mujer	No realiza labores domésticas ni de

	cuidado.
Tipología de personaje en el anime	Mujer explosiva y fuerte.

Fuente: elaboración propia

6.1.2.3. Micromachismos

Ficha 2:

Tabla 14:

Serie	Tipología de micromachismos
B the beginning	<p>Coercitivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Uso expansivo del espacio físico y del tiempo para sí - Toma del mando de la situación <p>Encubiertos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Avaricia de reconocimiento - Pseudointimidad - Desautorización - Descalificaciones - Negación de lo positivo

	<ul style="list-style-type: none"> - Autoalabanzas <p>De crisis:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Rehuir de la crítica y la negociación
--	---

Fuente: elaboración propia

B the Beginning es una serie que aparenta no tener estereotipos de género, sin embargo, a la hora de analizar los micromachismos en ella hemos observado los siguientes.

En lo que respecta a los micromachismos directos hemos podido ver como el personaje principal Keith usa abusivamente de los diferentes espacios físicos para sí, así como del tiempo. A su vez, es este mismo personaje el que marca ciertas pautas para tener el control, tomando muchas veces el mando de la situación sin tener en cuenta al resto de compañeros del cuerpo de policía, y especialmente sin tener apenas en consideración a su compañera Lily.

Por otro lado, hemos observado también diferentes micromachismos encubiertos como la avaricia de reconocimiento que tiene Keith para que todo el mundo sepa que lo que él hace es lo mejor. En cuanto a la pesudointimididad podemos observar como Keith manipula las conversaciones que tiene con todos, incluidos sus compañeros y su “terapeuta” para hacer notar siempre que el control lo tiene él. Se han contemplado también diferentes desautorizaciones y descalificaciones a las mujeres que forman parte de la policía, desvalorizando su trabajo y sus aportaciones. Se niega en varias ocasiones las aportaciones que Lily hace para descubrir al asesino, apenas se la tiene en cuenta cuando en gran parte de las ocasiones ella tiene la razón.

También se aprecian ciertas autoalabanzas por parte de los hombres que forman parte de la organización de asesinos, en las que dejan ver que el plan que están llevando a cabo está yendo bien gracias a ellos.

Finalmente, hemos observado un único micromachismo de crisis: el rehuir de la crítica y la negociación, una vez más por parte del investigador Keith, ya que nunca reconoce sus errores.

6.1.3. Kekegurui

6.1.3.1. Test de Bechdel

Tabla 15:

Nombre	¿Hay por lo menos dos personajes femeninos con nombres propios?	¿Interactúan entre ellas?	¿Sobre temas que no giren en torno a amor y hombres?
Kekegurui	Si	Si	Si

Fuente: elaboración propia

Kekegurui aprueba el Test de Bechdel al superar todos los requisitos que este test impone. La mayoría de personajes son femeninos, todos ellos con nombres propios (Yumeko Jabani, Mary Saotome, Midari Ikishima, Itsuki Sumeragi, Yumemi Yumemite, etc). A lo largo de toda la

temporada de Kakegurui, vemos como todas las chicas hablan entre sí, y el tema principal de sus conversaciones gira en torno a las apuestas, el dinero y el juego.

6.1.3.2. Estereotipos de Género

Esta serie fue lanzada en el año 2017, la cual se compone de dos temporadas únicamente, cada una con 12 episodios de una duración media de 24 minutos.

Sinopsis: la trama gira entorno a los estudiantes de una reconocida academia y las situaciones que viven dentro de ella. En esta academia lo que más prima es el juego de apuestas y la jerarquía que se estructura en base a ganar o perder.

Público: se dirige a adolescentes de más de 16 años y jóvenes.

Personajes: esta serie cuenta con muchos personajes, de los cuales se analizarán los más relevantes para esta investigación.

- Principales: Yumeko Jabani, Mary Saotome, Ryota Suzui
- Secundarios: Midari Ikishima

A continuación analizaremos los personajes anteriormente mencionados.

Personaje 1:

Tabla 16:

Nombre	Yumeko Jabani
--------	---------------

Breve descripción	Es la alumna nueva de la academia, y nada más entrar en ella entabla conversación con Ryoto, a quien libera de ser la “mascota” y se hacen amigos. Yumeko siempre quiere jugar y apostar, y poco a poco va descubriendo las trampas que otros jugadores hacen.
Principal/secundario	Principal.
Objetivos, metas, propósitos	-Lograr el puesto de presidenta del consejo estudiantil -Destapar las trampas de los jugadores
Ocupación	Estudiante.
Estereotipo de rasgo definitorio	No se ve reflejado.
Roles	No los cumple.
Características de personalidad	Inteligente, observadora, valiente.
Apariencia física	Es una chica morena de pelo muy largo, muy atractiva, con los atributos muy marcados y siendo sexualizada en algunos momentos.

Entorno social	Aparece en el ámbito público. Se rodea de Ryoto y Mary.
Liberación de la mujer	No realiza ni labores domésticas ni de cuidado.
Tipología de personaje en el anime	Mujer explosiva y fuerte.

Fuente: elaboración propia

Personaje 2:

Tabla 17:

Nombre	Mary Saotome
Breve descripción	
Principal/secundario	Principal.
Objetivos, metas, propósitos	-Destruir la estructura jerarquizada y el sistema de mascotas en la academia.
Ocupación	Estudiante.
Estereotipo de rasgo definitorio	No se ve reflejado.
Roles	No los cumple.
Características de personalidad	Irritable, mandona, borde.

Apariencia física	Se trata de una chica rubia y guapa, a la que apenas se sexualiza.
Entorno social	Aparece en el ámbito público. Se rodea de algunas falsas amigas de la academia, pero poco a poco se junta más a Yumeko y Ryoto.
Liberación de la mujer	No realiza tareas domésticas ni de cuidado.
Tipología de personaje en el anime	Mujer explosiva y fuerte.

Fuente: elaboración propia

Personaje 3:

Tabla 18:

Nombre	Ryoto Suzui
Breve descripción	Al comienzo de la serie es “mascota” en la academia ya que debe mucho dinero, pero cuando conoce a Yumeko, ésta le da el dinero que él debe pagar y le libera de ser “mascota”. Desde entonces Ryoto acompaña a Yumeko siempre y la ayuda

	en todo lo que puede.
Principal/secundario	Principal
Objetivos, metas, propósitos	Aparentemente no tiene ningún objetivo como tal, se limita básicamente a ayudar y acompañar a Yumeko.
Ocupación	Estudiante.
Estereotipo de rasgo definitorio	
Roles	No los cumple.
Características de personalidad	Tímido, acobardado.
Apariencia física	Es un chico alto y guapo, pero que pasa muy desapercibido.
Entorno social	Aparece en el ámbito público. Es amigo de Yumeko Jabani y Mary Saotome.
Tipología de personaje en el anime	Dojikko.

Fuente: elaboración propia

Personaje 4:

Tabla 19:

Nombre	Midari Ikishima
Breve descripción	Es estudiante de la academia y a su vez jefa del Comité de Belleza. Midari se exita mucho con las apuestas y el juego, pero sobre todo con el dolor y la posibilidad de morir, ya que es lo que más ansía.
Principal/secundario	Secundario.
Objetivos, metas, propósitos	Morir.
Ocupación	-Estudiante -Jefa del Comité de Belleza
Estereotipo de rasgo definitorio	No se ve reflejado.
Roles	No los cumple.
Características de la personalidad	Impulsiva, impaciente, loca, perversa.
Apariencia física	Chica joven de pelo corto y morena, le falta un ojo y por ello lleva un parche.
Entorno social	Aparece en el ámbito público. Se rodea

	de su Comité de Belleza y del resto del Consejo estudiantil.
Liberación de la mujer	No realiza labores domésticas ni de cuidado.
Tipología de personaje en el anime	Genki girl

Fuente: elaboración propia

6.1.3.3. Micromachismos

Ficha 3:

Tabla 20:

Serie	Tipología de micromachismos
Takegurui	<p>Coercitivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Apelación a la superioridad de la lógica varonil - Intimidación <p>Encubiertos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Terrorismo misógino <p>De crisis:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Hipercontrol

Fuente: elaboración propia

En Kakegurui hemos podido observar varios micromachismos coercitivos como la apelación a la superioridad de la lógica varonil que demuestra Jun Kiwatari (personaje espontáneo) al decir que las chicas que jueguen contra él perderán pues no tienen el mismo intelecto e ingenio que él tiene. Este mismo personaje utiliza de forma recursiva la intimidación para ejercer el control sobre algunas chicas de la academia.

En cuanto a los micromachismo encubierto hemos observado el terrorismo misógino en alguna ocasión, donde se ridiculiza a las chicas “mascota” y se hacen comentarios abusivos de ellas delante del resto de estudiantes de la academia.

Finalmente, en lo que respecta a los micromachismos de crisis, hemos contemplado el hipercontrol que trata de tener algún personaje masculino sobre a las mujeres, pese a esta en minoría con respecto a las figuras femeninas.

7. CONCLUSIONES

7.1. Conclusiones Generales

Como ya hemos visto en ocasiones anteriores, las series de anime resultan muy atractivas actualmente, en especial para los adolescentes y jóvenes, pues aparte de que es fácil encontrarlas en plataformas gratuitas, las tramas y la estética general que poseen hacen que cada vez sean más los consumidores que se suman a la visualización de este género. Por ello, después de haber analizado tres series enmarcadas dentro del anime japonés, podemos concluir lo siguiente:

En lo que respecta a los estereotipos de género analizados a lo largo de la primera temporada de *Seven Deadly Sins*, y basándonos en la propuesta de Felicidad Loscertales, podemos señalar que encontramos personajes muy estereotipados, tanto masculinos como femeninos. Podemos observar como los personajes masculinos aparentan ser los héroes de la serie, siendo siempre los que ganan en fuerza e inteligencia. A su vez, los cuerpos masculinos aparecen idealizados como musculosos, grandes y esbeltos, incluso en el caso de Melodias, quien tiene la apariencia física de un niño/adolescente pero bajo la ropa se esconde un cuerpo no acorde a la edad que aparenta tener. Por otro lado, se deja ver a las mujeres como seres irracionales que no aportan ideas resolutivas y que sólo hacen que gritar y llorar. Además, los personajes principales femeninos están excesivamente sexualizados sin necesidad de ello. Asimismo podemos observar como el personaje de Elisabeth culmina con muchos estereotipos asociados a las mujeres: es la princesa indefensa que no sabe luchar y necesita la ayuda de un hombre para lograr un propósito que por sí misma no puede conseguir, llora y se siente culpable por casi todo lo que le rodea, es torpe e insensata, y es tan inocente que hasta se puede abusar de ella sin que diga ni una palabra al respecto.

En cuanto a los micromachismos encontrados en esta serie podemos concluir que el personaje principal masculino Melodias los utiliza para conseguir tener el control de todo, incluida Elisabeth. Se ha podido observar como hace uso de la insistencia excesiva y el hipercontrol recurrentemente.

En *B the Beginning* apenas observamos estereotipos de género marcados, salvo en ocasiones puntuales. Este podría ser el caso de Kaela, miembro de la policía cuyo trabajo se centra mayoritariamente en la investigación informática. Este personaje es representado como una mujer mandona, gritona y borde en la mayoría de los casos, haciendo que la figura femenina se vea como tal. Pero también es cierto que la representación de la mujer en esta serie en concreto dista bastante de lo que acostumbramos otras series de este género, pues en este caso las figuras femeninas relevantes son inteligentes, valientes, trabajadoras y con cargos equivalentes al de los hombres.

No obstante, en lo que respecta a los micromachismos que aparecen en la serie podemos señalar el investigador Keith utiliza micromachismos directos como el uso excesivo del tiempo y el espacio para sí y la toma del mando en las diferentes situaciones sin tener en consideración a las personas que le rodean. Asimismo también se pueden observar micromachismos indirectos como la avaricia de reconocimiento, las descalificaciones o la desautorización. Como hemos podido contemplar, pese a que esta serie en sí aparenta ser políticamente correcta, nos hemos topado con ciertas descalificaciones hacia las mujeres.

Finalmente, en la serie *Kakegurui* no se han observado estereotipos más allá de la apariencia física de las chicas, pues en este caso la gran mayoría de ellas están muy sexualizadas. En esta serie predominan los personajes femeninos, pues en cuanto a varones podemos señalar que

apenas aparecen dos contados. Pese a ser una serie en la que hayan más mujeres que hombres, podemos observar como la imagen que transmiten estas no es del todo correcta, pues se las representa como mujeres explosivas, excitadas, con atributos muy marcados, muy sexuales, y teniendo en cuenta que son adolescentes en una academia, la idea que manifiestan de ellas no es apropiada.

Por último, en cuanto a los micromachismos observado en *Kakegurui* destacar la intimidación que utiliza un personaje masculino para tener bajo su control continuamente a una alumna de primero.

7.2. Conclusiones Finales

Tras el análisis realizado a lo largo de este trabajo, y atendiendo a los objetivos planteados podemos concluir:

Las tres series objeto de estudio aprueban el Test de Bechdel, pues en todas ellas los personajes femeninos cumplen con los requisitos solicitados por esta herramienta: los personajes femeninos poseen nombre propio, se comunican entre ellas y al menos en una de sus conversaciones el tema no gira entorno a un hombre.

En cuanto al estudio de los estereotipos de género en estas series podemos señalar que salvo en *Kakegurui*, la figura femenina tiene bastante menos relevancia que la masculina, incluso cuando alguna mujer forma parte de los personajes principales, pues en estos casos quedan igualmente relegadas a un segundo plano. Hemos podido observar como en cada una de las series se estereotipa a las mujeres en diferentes aspectos, otorgándoles un valor inferior al de los

hombres, pues tanto en *Seven Deadly Sins* como en *B the Beginning* podemos ver como el trabajo realmente importante es el que llevan a cabo los hombres, pese que en algunas ocasiones las mujeres reflejan inteligencia y perspicacia.

En lo que respecta a los micromachismos, aportar que la figura masculina sigue siendo la que posee el control, tomando decisiones sin tener en cuenta a las mujeres, apelando a la lógica varonil, queriendo reflejar que por el simple hecho de ser hombre éste es superior a cualquier mujer. También podemos señalar que en la mayoría de los casos los hombres no aceptan ni reconocen las críticas realizadas por una mujer.

Finalmente concluir que pese a haber visto que las series analizadas cumplen el Test de Bechdel, éste no podemos tomarle como una prueba concluyente, pues más adelante hemos visto que todas ellas están cargadas de estereotipos, micromachismos y desigualdades de género.

Resaltar que no todas las series poseen estos elementos discriminatorios, y que existen series dentro del género del anime que están lejos de representar micromachismos o ideas inapropiadas en cuanto a la diferencia de sexos, pero también decir que este tipo de series se encuentran en minoría.

Para los adolescentes, ver este tipo de series en las que predominan aspectos negativos e incluso denigrantes para las mujeres, podría suponer un fuerte impacto en cuanto a la formación de su personalidad y a la interiorización de ciertos valores, pues si observan comportamientos como la normalización de los abusos sexuales a las mujeres, la intimidación y violencia que se puede ejercer sobre éstas o la aparente superioridad del hombre, pueden en un futuro desarrollar ciertas actitudes y trasladar lo que ellos han visto en la ficción a la realidad. Por ellos sería

necesario analizar de forma crítica este tipo de series para comprobar si realmente son aptas para el público al que van dirigidas, o si al contrario habría que plantear ciertas alternativas.

Desde el marco de la educación social se podrían plantear propuestas dirigidas al colectivo de adolescentes, mostrándoles opciones en las que ellos puedan disfrutar de este tipo de contenido audiovisual sin llegar a los extremos que existen, donde ellos corren el riesgo de no diferenciar entre lo que está bien y lo que está normalizado.

Bibliografía

Bechdel, A. (1985). The Rule. Dykes to Watch Out For. Recuperado de <https://dykestowatchoutfor.com/the-rule>

Bonino Méndez, L. (2008) Hombres y violencia de género: Más allá de los maltratadores y de los factores de riesgo. Madrid: Ministerio de Asuntos Sociales.

Bonino, L. (1999). Las microviolencias y sus efectos: Claves para su detección. 3.

Bonino, L. (2004). Los micromachismos y sus efectos: Claves para su detección. En Ruiz.

Calvo, P. (2016). Cultura y feminidad en Japón, una perspectiva de género a través de las obras de Yasunari Kawabata. Recuperado de http://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/164705/TFG_2016_CalvoGarciaPatricia.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Colas, M., y Jiménez, R. (2006). Tipos de conciencia de género del profesorado en los contextos escolares. Revista de Educación, 340, 415-444, 415-444. Recuperado de <https://idus.us.es/handle/11441/24639>

Del Valle, T. (Coord.) (2002). Modelos emergentes en los sistemas y relaciones de género.

Madrid: Narce

Editorial Étc. (2021). Identidad de Género. Recuperado de <https://concepto.de/identidad-de-genero/>

Espinar, E. (2009). Infancia y socialización: estereotipos de género. Revista Padres y Maestros/Journal of Parents and Teachers, (326), 17-21.

González R, (2021). De los estudios de Japón al mundo: El 'Anime' se lanza a la conquista del mercado audiovisual. Recuperado de <https://elpais.com/television/2021-11-19/de-los-estudios-de-japon-al-mundo-el-anime-se-lanza-a-la-conquista-del-mercado-audiovisual.html>

González, S. (2017). Estadísticas de la industria del manga en España en 2017. Recuperado de https://as.com/meristation/2017/12/28/noticias/1514451780_171941.html

Harris, M.(1983).Introducción a la Antropología general.Madrid: Alianza

<http://e-spacio.uned.es/fez/eserv/bibliuned:500383-III Congreso Etnografía-1000/Documento.pdf>

<http://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/20133/35880.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Instituto Nacional de las Mujeres México. El impacto de los estereotipos y roles de género en México. Recuperado de http://cedoc.inmujeres.gob.mx/documentos_download/100893.pdf

Lamas, M. (2000). Diferencias de sexo, género y diferencia sexual. Cuicuilco, 7(18), 0.

Loscertales Abril, F., & Núñez Domínguez, T. (2007). La mirada de las mujeres en la sociedad de la información (1st ed.). Madrid: Vision Net

Loscertales, F. & Núñez, T. (2009). La imagen de la mujer en la era de la comunicación. I/C Revista Científica De Información Y Comunicación, pp 427-462.

Moral, J. & Ramos (2016). Machismo, victimización y perpetración en mujeres y hombres mexicanos. Dialnet, 3.

Onaha, C (2007). La mujer japonesa en el Japón moderno (siglos XIX y XX). - La construcción de su imagen -. VII Jornadas de Sociología. Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires.

Puleo, A. (2005). Lo personal es político: el surgimiento del feminismo radical. Teoría feminista: de la Ilustración a la globalización, 2(2), 35-67.

Puleo H. Alicia (2007) Género y Comunicación

Quesada, J. (2014). Estereotipos de Género y usos de la Lengua. Un Estudio Descriptivo en las Aulas y Propuestas de Intervención Didáctica. (Tesis doctoral) Universidad de Murcia, Murcia.

Swinford, S., DeMaris, A., Cernkovich, S. & Giordano, P (2000): Harsh Physical Discipline in Childhood and Violence in Later Romantic Involvements: The Mediating Role of Problem Behaviors. Journal of Marriage and Family, 2, 508 –591

TORRES, G. y ARJONA, C. (1993). Coeducación. En: Temas Transversales del Currículum 2: Educación Ambiental, Coeducación, Educación del Consumidor y Usuario. Colección de Materiales Curriculares para la Educación Infantil. Sevilla: Consejería de Educación y Ciencia, Junta de Andalucía. Torres, A. (s.f.). Los 4 temperamentos del ser humano. Obtenido de Psicología y mente: <https://psicologiaymente.net/personalidad/temperamentos-ser-humano>

Universidad de Chile. (2017). Programa de educación sexual CESOLAA. Recuperado de <https://educacionsexual.uchile.cl/index.php/hablando-de-sexo/conceptos-de-genero-sexualidad-y-roles-de-genero>

Van Putten, M., Zeelenberg, M. & Van Dijk, E. (2009): Dealing with missed opportunities: Action vs. State orientation moderates inaction inertia. *Journal of Experimental Social Psychology*, 45, 4, (808-815)

Williams, J.E. & Best, D.L. (1990): *Measuring sex stereotypes: A multi-nation study*. Newbury Park, CA, Sage Publications.

