

**Análisis de la influencia en el consumo del anime en los estereotipos y sexualización a
través de la moda en Medellín**

Autor:

Diego Alejandro Estrada Gallego

Institución Universitaria Pascual Bravo

Facultad de Producción y Diseño

Medellín

2024

**Análisis de la influencia en el consumo del anime en los estereotipos y sexualización a
través de la moda en Medellín**

Autor:

Diego Alejandro Estrada Gallego

Trabajo de grado en modalidad investigativa para optar al título de profesional en Diseño de
Vestuario

Asesor:

Christhian Andrés Astudillo Ramírez

Diseñador de Modas

Institución Universitaria Pascual Bravo

Facultad de diseño

Medellín

2024

TABLA DE CONTENIDO

INTRODUCCIÓN	7
DESCRIPCIÓN	9
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	12
JUSTIFICACIÓN	16
OBJETIVOS	18
REFERENTES TEÓRICOS	19
Marco conceptual.....	21
Estado del arte.....	27
Estado de la técnica.....	30
METODOLOGÍA.....	32
Cuadros comparativos.....	33
Encuesta de segmentación.....	43
Herramienta de Medición: entrevista.....	56
RESULTADOS.....	64
RECOMENDACIONES.....	66
CONCLUSIONES	67
BIBLIOGRAFÍA	69
ANEXOS	76

GLOSARIO

Anime: Estilo de animación tradicional o por computadora de origen japonés

Sexualización: Visión instrumental de la persona que es percibida como un objeto de uso sexual dejando de lado su dignidad u otros aspectos y características que la pudieran determinar.

Estereotipos: conjunto de creencias sobre los atributos asignados a un determinado grupo social.

Sexo: El sexo se refiere al sexo biológico de la persona. Según la OMS, el "sexo" hace referencia a las características biológicas y fisiológicas que definen a hombres y mujeres

Género: Se refiere a los roles, conductas, actividades y atributos construidos socialmente que una cultura determinada considera apropiados para hombres y mujeres.

Masculino: Propio del varón o que posee características atribuidas a él. Manos, aficiones masculinas.

Femenino: Propio de la mujer o que posee características atribuidas a ella. Gesto, vestuario femenino.

Vestimenta: sinónimo de vestido o vestidura. Un vestido es la prenda o conjunto de prendas exteriores que cubren el cuerpo.

Moda: Uso o costumbre que está en boga en determinada región durante un cierto periodo. Se trata de una tendencia adoptada por una gran parte de la sociedad, generalmente asociada a la vestimenta.

Animación: Proceso utilizado por uno o más animadores, para dar la ilusión de movimiento a imágenes, dibujos u otro tipo de objetos inanimados.

RESUMEN

En esta investigación se quiere evaluar la influencia de la sexualización en el anime por medio de la vestimenta, abordando un estudio teórico el cual fundamenta como durante toda la existencia de este tipo de contenido ha habido el uso de estereotipos, erotismo y la vestimenta como factores claves para la atracción de público, mostrando como hay géneros específicos diseñados para vender estos factores y generar un modelo de negocios rentable teniendo en cuenta la visión del género muy presente adaptándose a los consumidores, así creando obras específicas las cuales fueron objetos de investigación para establecer un fenómeno donde se usa el cuerpo y todo lo relacionado a él como herramienta para el éxito de estas obras, al mismo tiempo generando ideales irreales en la sociedad visualizadora de este contenido. Para probar lo anterior se quiso realizar actividades basadas en la metodología cualitativa con un rol inductivo, mostrando la visión actual de las personas consumidoras de anime junto con comparaciones donde se vea la diferencia de la sexualización en consideración con el tiempo y el cambio como tal de series específicas, mostrando diferencias y similitudes entre ellas para generar factores que determinan como durante los últimos 20 años, las series se han adaptado a la transformación de la visión general del sexo y la vestimenta como también de estereotipos a modo de innovación para seguir aplicando estos factores cruciales de atracción al público, lo cual contribuirá a la continuidad de creación de contenido en general para este tipo de arte.

Palabras clave: Moda, Vestimenta, Estereotipos, Sexualización

ABSTRACT

In this research we want to evaluate the influence of sexualization in anime through clothing, addressing a theoretical study which substantiates how throughout the existence of this type of content there has been the use of stereotypes, eroticism and clothing as key factors for the attraction of audience, showing how there are specific genres designed to sell these factors and generate a profitable business model taking into account the A very present vision of the genre adapting to consumers, thus creating specific works which were objects of research to establish a phenomenon where the body and everything related to it is used as a tool for the success of these works, at the same time generating unrealistic ideals in the society that visualizes this content. To prove the above, we wanted to carry out activities based on the qualitative methodology with an inductive role, showing the current vision of anime consumers along with comparisons where the difference of sexualization is seen in consideration over time and the change as such of specific series, showing differences and similarities between them to generate factors that determine how during the last 20 years, The series have adapted to the transformation of the general vision of sex and clothing as well as stereotypes as an innovation to continue applying these crucial factors of attraction to the public, which will contribute to the continuity of content creation in general for this type of art.

Keywords: Fashion, Clothing, Stereotypes, Sexualization

INTRODUCCIÓN

En esta investigación se hablará de la influencia de la moda en la sexualización y censura de los dibujos animados generacionales, ya que durante los últimos años la moda en las series animadas ha evolucionado de una manera drástica, dando un reconocimiento especial a las series animadas japonesas o “Anime”, donde los géneros dedicados a la sexualidad son muy variados e incluso únicos en su tipo vinculando la vestimenta con mensajes que adjudican a mensajes subliminales. (rebelión feminista, 2020)

Se quiso guiar el proyecto desde un énfasis en el género binario y las expresiones sexuales por medio de la vestimenta ilustrada en estas obras, abordando como estos fenómenos ocurridos en estas animaciones proyectan una conducta reflejo en las personas, donde se asimilan y normalizan, creando estereotipos en el cual son imperantes que aparezcan en cualquier contenido de este tipo, ya que la cultura tan inmersa que se ha generado en este tipo de arte ha influido en las propias vidas de sus consumidores, por lo tanto termina volviéndose también un estándar para los creadores de estas obras animadas innovar al mismo tiempo que seguir incluyendo el ambiente sexual usando las prendas de vestir.

Tomando lo anterior como enfoque se puede ver que el anime es un parteaguas cultural, creando un movimiento que genera muchas visiones de la realidad y la fantasía, en las cuales la sexualidad es un fenómeno atrayente, que a su vez expande los horizontes del pensamiento regular, por lo tanto, es imperativo ver los cambios que ha generado el anime en el pensamiento colectivo por medio de la sexualización de los personajes mediante la vestimenta; para entender como una corriente estilística es creada y se difunde entre los visualizadores y los mismos

creadores de este contenido en el gremio de la animación en general, siendo así una relación en la cual los consumidores son capaces de alterar el mismo contenido ya que se toma en cuenta la opinión del público generando una reciprocidad de consumo que promueve la expansión del contenido.

Tomando en cuenta el tema y objetivos de estudio este trabajo se compone de las primeras secciones, las cuales atienden a dar a conocer el tema y la problemática en cuestión a investigar y desarrollar, siguiendo de un estudio de investigaciones relacionadas con algunos de los subtemas hablados dentro del proyecto, continuando con una exposición de bases teóricas las cuales fundamentan y describen los apartados que se desarrollaran, explicando en sí el tema principal y sus intenciones en materia de explicación, finalizando con una ruta metodológica la cual expone como se harán las etapas investigativas y el procesamiento de la información recolectada, terminando con recomendaciones futuras para la dirección del proyecto.

DESCRIPCIÓN

Durante los últimos 10 años la moda en las series animadas ha evolucionado de una manera drástica, no solo para dar sentido al contexto de las tramas de las diferentes historias sino para mostrar la personalidad, estrato socioeconómico, sentimientos e incluso estado de ánimo del personaje. En este sentido, se ha generado una cultura alrededor de la sexualidad donde se han segregado diferentes tipos de series, dando un reconocimiento especial a las series animadas japonesas o “Anime”, donde los géneros dedicados a la sexualidad son muy variados e incluso únicos en su tipo. (rebelión feminista, 2020). Por lo tanto, se reconoce que el vestuario es determinante en la sexualización de personajes supeditando su animación. (Cabello & Carolina Ortega, 2017).

Particularmente en el diseño de vestuario se reconoce la transformación de las prendas donde la creación de éstas está a cargo de hombres. Es importante entender que el hombre es el diseñador de vestuario en el anime debido a que se construyen arquetipos clásicos como la ropa acentuada en todo el cuerpo, resaltando los bustos la cadera y los glúteos, escotes profundos, medias veladas en la mayoría de vestimenta tradicional japonesa... (Velásquez Rodríguez, 2020). Haciendo desde el diseño un paradigma, donde se evite la censura o que si cae en ella pueda ser modificada para cumplir los estándares culturales de la región generando una puerta donde lo atrayente no es que tan poca ropa halla, sino que cómo la ropa creada para el personaje sugiere algo que no se puede expresar directamente, desde un estilo sutil y calmado para reflejar sumisión, como colores intensos y ropas entalladas con exposición estratégica de piel para denotar que es seductora como también una actitud feroz y sexual. (Solis Rivera A. P., 2020).

Tomando como tal la información anterior de la vestimenta y su uso e influencia en estas obras, la población consumidora atiende esta premisa y entiende que el anime como tal tiene un impacto cultural masivo, ya que como tal es una subcultura diseñada para ser asimilada. Esto conlleva a la creación de estereotipos dentro de ella, ya que eso contribuye a una economía capitalista que necesita del consumo y una necesidad, la cual se afianza no solo con los medios audiovisuales, también con todas estas experiencias culturales que traen consigo animaciones que muestran otra cultura, modos de vivir y pensamientos (Lemes A. G., 2022)

Entendiendo el anime como subcultura masiva se debe de tener en cuenta que en alusión a la censura y la forma de animación de las prendas, se quiere mostrar como el vestuario es algo que es crucial en el entendimiento, clasificación y contextualización de las series animadas, mostrando como un simple cambio puede abrir oportunidades o cerrarlas en su opuesto. Ejemplificando la forma en que se hacen este tipo de cambios y dándoles sentido desde lo cultural e incluso legal, se encuentran series específicas para adolescentes y adultos jóvenes como “CLUB WINX”, “YU GI OH”, “*MY HERO ACADEMIA*”, series generacionales y con públicos específicos, expandiendo como el diseño de vestuario da forma a estas expresiones del ser humano donde la libertad es más profunda con respecto a que es lo que se quiere expresar por medio de animaciones. (Díaz-Bustamante-Ventisca, María-José Narros-González, & Carmen Llovet-Rodríguez,, 2020).

Compactando este paradigma de la vestimenta y la sexualización en series animadas, se denotan claras necesidades acorde a la falencia de límites como también de reinterpretación de la forma en la que se presentan estas series, donde la falta de control en la objetivación femenina, la transgresión cultural por medio de prendas sugerentes, el machismo en la que las animaciones mencionadas se basan y la creación de estereotipos, donde aunque el protagonista sea hombre o

mujer no tiene relación a que sus alrededores e incluso como se basa el personaje en si tenga estas tintas machistas y sexuales y/o eróticas desde su forma de vestir dando a entender que no existe un reglamento conciso a la hora de mostrar estas obras al público y solo complacen a la población masculina siendo la mayoría la cual consumen este tipo de contenido, esto es algo que afecta rotundamente la concepción de una cultura, porque no solo nos hace receptores de la forma en que se presentan estas creencias, si no que permean a toda la audiencia de estas conductas y pensamientos que arraigan una cultura y que pueden tener como finalidad una toxicidad social.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

El anime ha sido un fenómeno que ha trascendido fronteras y tradiciones a lo largo de la historia. Sin embargo, ha experimentado cambios significativos, especialmente influenciado por la sexualización a través de la moda o el "fan service", lo que ha contribuido a la creación de estereotipos en este tipo de contenido audiovisual. El uso del vestuario como vehículo principal de la sexualización del concepto de género binario y sus derivados ha dado lugar a la formación de subculturas, que no solo se centran en el género, sino también en el estatus y la ocupación en la sociedad. Este fenómeno no se limita únicamente a la consolidación de contenido con connotaciones sexuales y estereotipadas, sino que ha alcanzado un punto en el que se ve influenciado por diversas condiciones que son fundamentales para su funcionamiento.

Por otro lado, no solo se considera un medio artístico, sino también político, de expresión, moda, cultural y socioeconómico. Revela cómo las múltiples formas del anime son más que simples expresiones artísticas; son representaciones del capitalismo en su forma más pura. Desde el vestuario, que actúa como punto central, se pueden observar conexiones con todas las demás facetas de este medio. Al considerar lo anterior, es importante reconocer que el anime ha adquirido una relevancia internacional considerable, convirtiéndose en un componente significativo de la economía. Junto con este crecimiento, se han involucrado fuerzas mediáticas que trabajan para consolidar este arte como una potencia necesaria y bien gestionada. Como señala (Lemes A. G., 2022), las industrias culturales están ganando cada vez más importancia en los medios contemporáneos. A través de la apreciación cultural, especialmente manifestada en la vestimenta, se puede ampliar el conocimiento sobre diferentes países. La moda, junto con el vestuario en general, es uno de los aspectos más accesibles de promover y exponer a través del anime.

Asimismo, es evidente que, junto con la expansión y la apreciación del anime, surgen estereotipos y una tendencia a la sexualización. Según (María Beatriz Arce Bass Werner & Carol Gainsborg, 2015), en su análisis de una película anime, se revela que los roles de género están implícitos desde obras antiguas y se han fortalecido con el tiempo, especialmente en relación con la vestimenta. Esto ha tenido un impacto cultural significativo en la percepción y representación de los roles de género, donde no solo se reflejan, sino que también se refuerzan a través de la creatividad artística inherente a este medio visual. Continuando con este estudio, se han llevado a cabo diversas investigaciones que exploran el anime y sus diversas facetas, destacando la sexualización, los estereotipos y la influencia cultural. Estos elementos son fundamentales en las obras audiovisuales, ya que generan un sentido de pertenencia y empatía con los espectadores, además de tener un impacto significativo en la economía de la industria. Para comprender mejor esta perspectiva, se presentarán estudios que abordan directamente esta visión del anime, según (Alvarez & Melguizo , 2020) representa una potencia cultural influenciada por diversos factores socioeconómicos que han modificado su funcionamiento y estructura productiva. Se ha convertido en un puente hacia otras culturas, expresiones, tradiciones y estilos de vida. Además, se enfatiza la globalización, ya que estas obras, aunque producidas principalmente para audiencias internacionales, tienen un alcance masivo y preciso, influyendo en la creación de ideas y constructos sociales.

Desde otra perspectiva centrada en lo social, (Borda & Gandolfi Alvarez, 2014) ilustran la inmersión de la cultura japonesa en la vida de los llamados Otakus los cuales son fanáticos del anime y de sus varias formas de expresión en este arte como lo explica (Gandolf, 2016) Estos individuos se encuentran en un punto de discusión en la sociedad, donde tanto el rechazo como

la aceptación son temas relevantes. Este análisis reflexiona sobre la asimilación cultural y cómo pueden surgir diferentes opiniones, no solo entre quienes están fuera de la cultura asiática, sino también dentro de la propia comunidad Otaku. Esto da lugar a estereotipos sociales basados en los diversos niveles de asimilación de la comunidad extranjera.

Por otro lado, la sexualización ha sido una consecuencia clara del capitalismo en este tipo de arte, en donde se analiza el público y la cultura, dando por resultado un fin específico el cual es atraer. Al mismo tiempo este ha generado estrategias para llamar la atención de la gente como también para asegurar consumidores fieles, para esto el papel de la mujer y su trato como tal en estas animaciones han sido claves a la vez que un debate sustancial por declarar límites y esto es lo que habla (Merlano, 2023) dando una forma de ver a la mujer y la animación japonesa como un medio al concepto como tal, ayudándose de las formas de ilustración, que a su vez incrementan la demanda de las mismas y por ende se crean formas drásticas de estas técnicas en el cual se asegura el consumo del contenido brindando connotaciones sexuales desde el cuerpo o la misma vestimenta.

Llegando a un elemento crucial para la difusión y afirmación de las bases previamente explicadas se debe de hablar de la vestimenta en específico. Es un factor clave para la comercialización de material adjunto para el anime, llegando a un punto en el cual es una necesidad imperante el mantener e innovar en este sentido ya que va junto con la sexualización, creando una simbiosis entre la moda y el vestuario junto con el erotismo, abriendo los horizontes de la forma en la cual se ve la comercialización de estas. Abogando a lo anteriormente discutido hay una forma específica de catalogar los diferentes consumidores que a su vez tienen comportamientos y aptitudes las cuales los hacen sensibles a cierto tipo de contenido, productos o servicios los cuales son los arquetipos de personalidad; según (Alsinet Damesón, 2019) son

una catalogación de modos de visualización del mundo, en las cuales las personas que consumen anime tienden a estar en el perfil del explorador, siempre queriendo ver diferente contenido que active su curiosidad por el contexto y lo que se puede dar, otro tipo el cual es bastante presente es el mago, necesitando ser impresionado y donde el punto del contenido que consume es para generar una sensación que lo lleve a otros lugares y finalmente se tiene el arquetipo del rey, en donde el consumidor que tiene este arquetipo necesita calidad en el contenido que consume y busca solo lo mejor.

Teniendo en cuenta todo lo anterior, el trabajo tiene como propósito el análisis de la influencia en el consumo del anime en los estereotipos y sexualización a través de la moda dando a entender como factores que no se piensan que son relevantes han sido los que más adelante en el estudio se demuestran como factor clave del éxito internacional de estas obras de arte enfatizando en como la moda permea y fortalece los estereotipos como también ayuda a compartir una cultura entera. Y la pregunta de investigación es: ¿Cómo Analizar el impacto de la sexualización del vestuario en las series animadas "CLUB WINX", "BOKU NO HERO" y "YU GI OH" en los contextos socio-culturales, para entender la interacción entre la representación visual y las percepciones culturales?

JUSTIFICACIÓN

En este proyecto quiere analizar la influencia de la moda en la sexualización y censura de los dibujos animados generacionales, haciendo comparaciones claras entre series animadas o animes en sus inicios y sus últimas obras, en este trabajo se plantean objetivos los cuales sirven para guiar la investigación en las cuales ayudan a mostrar como las animaciones y el vestuario generan mensajes y narrativas completas.

El anime es un parteaguas generacional, creando un movimiento subcultural que genera muchas visiones de la realidad y la fantasía en las cuales la sexualidad es un fenómeno atrayente, que a su vez expande los horizontes del pensamiento regular, por lo tanto, es imperativo ver los cambios que ha generado el anime en el pensamiento colectivo por medio de la sexualización de los personajes por medio de la vestimenta.

Desde los constructos de género e idealización de los mismos se basa este estudio en el cual lo asienta en la animación y sus mensajes por medio del vestuario en la sexualización especificando como en los roles de género también hay una diferencia acentuada, donde se usan más connotaciones para los roles femeninos y se simplifican los masculinos. (Quispe Ramos, 2021) hondando en cómo estos roles aplican, aunque no se genera tantas características en los roles masculinos si se generan cuando son roles andróginos masculinos, ampliando la diversidad de género específica a la que apuntan con respecto al público. (Jimenez Paredes, 2020)

En el desarrollo de la sexualización en los animes generacionales por medio de la vestimenta, se puede ver que al guiarse por la teoría de la asignación de géneros y sus funciones contextuales en la realización de estas obras animadas, se abre una pregunta la cual es; ¿Cómo entender la relación entre la sexualización del vestuario de las series animadas “CLUB WINX”, “BOKU NO HERO” y “YU GI OH” con el contexto socio-cultural de la ciudad de Medellín para

evidenciar la simbiosis entre el público y la animación?, aportando un punto de vista el cual es necesario para entender el desarrollo de estas obras y el pensamiento de las personas con respecto a esto, como también la respuesta de estas series a la retroalimentación que reciben de sus visualizadores.

Esta pregunta es desarrollada por medio de un enfoque cualitativo para observar los efectos que causa este problema desde un rol inductivo, el cual deja recopilar las características individuales específicas, llevando a una meta la cual es analizar la relación entre la sexualización del vestuario de las series animadas “CLUB WINX”, “BOKU NO HERO”, “YU GI OH” con el contexto socio-cultural para evidenciar la simbiosis entre el público y la animación. Llevando por medio de esto un análisis del objetivo, se debe de llevar un análisis de los dibujos animados y animes ampliando en el tipo de géneros o tramas propuestas, enfocándose a tramas realistas de carácter cotidiano, para hacer un paralelo más correcto con la situación actual.

OBJETIVOS

Objetivo General

Analizar el impacto de la sexualización del vestuario en las series animadas "CLUB WINX", "BOKU NO HERO" y "YU GI OH" en los contextos socioculturales, para entender la interacción entre la representación visual y las percepciones culturales.

Objetivos específicos

Cuantificar y comparar los elementos de sexualización presentes en el vestuario de los personajes principales entre la primera temporada y la última temporada de las series mencionadas, a través de un análisis exhaustivo de imágenes y datos visuales.

Realizar un análisis de audiencia para identificar patrones de consumo y percepciones culturales mediante encuestas y entrevistas a grupos representativos.

Evaluar el impacto psicosocial de la representación sexualizada en las series animadas y caricaturas, mediante la recopilación de testimonios y la aplicación de cuestionarios de percepción cultural y valores sociales, con el fin de destacar los efectos tanto positivos como negativos en la audiencia.

REFERENTES TEÓRICOS

El conocimiento empírico se trata de las interpretaciones de diferentes áreas por medio de personas naturales, donde vale la experiencia y la vivencia para crear información fidedigna.

Dando alusión a lo anterior se hablarán de dos áreas del conocimiento humano, el área social desde la evaluación de censura o análisis de las series en cuestión, (BOKU NO HERO, YU GI OH y Club Winx), también se tendrá el área de animación en sí donde se especificará la forma de animación de los personajes y sus vestimentas.

Desde que el anime ha sido un medio de diversificación sexual se ha podido ver como durante el tiempo ha tenido censura por utilizar este comodín de lo erótico y provocador. (Español, 2020), ha sido típico durante los años que el busto de los personajes femeninos fuesen censurados, ahí es donde la vestimenta entra en juego, por ejemplo se puede ver como en “YU GI OH” ,editando la apariencia de dicha ropa se puede crear contenido apto para menores, como también para el momento en el que es transmitido el anime, permitiendo su acceso a varios lugares donde hay más reglamentación con respecto a contenido sugerente como lo es toda América latina y norte América. (Aprendiz, 2021)

Aclarando que el anime ha tenido durante su desarrollo en los años tendencias machistas, no obstante ha sido crucial para el desarrollo de la libre expresión femenina al impulsarlo indirectamente por la perpetuación constante de obras que atentan con la integridad moral y ética de la mujer, sin embargo no ha habido un cambio relevante en las animaciones asiáticas en dirección del progreso consciente, por esto se han creado debates y análisis críticos con respecto a la forma en que ejemplifican a las mujeres en dichas obras audiovisuales. La hipersexualización de la vestimenta muestran a la mujer como un objeto de deseo y dejan a un lado el tema principal de la historia, uno de los ejemplos más claros es “BOKU NO HERO”

anime el cual durante toda su creación y transmisión ha tenido problemas con esto ya que al ser una serie basada en super héroes no hay un límite moral definido para determinar hasta qué punto es contexto que define al personaje y empieza la sexualización por motivos comerciales. (TheCowboySamurai, 2013)

Enfatizando en la moda, “CLUB WINX” es un exponente de la misma, donde durante los años ha sido criticada por la forma en que han animado a sus personajes, la forma de expresión de los personajes masculinos y como se basa en un sentido muy normativo, denotando como muestran cuerpos irreales y superponiendo un aire de ejemplo a seguir, ya que la serie se basa mucho en los conjuntos y prendas que usan, dando alusión a estándares inalcanzables corporales que trascienden a la vestimenta ideal y a la superficialidad de la mujer. (Sample, 2014)

Al analizar la sexualidad y la vestimenta dados en los referentes anteriores se ven una clara disposición al machismo interiorizado, donde este tipo de contenido no es revisado en un lente de amabilidad a la mujer ni al uso extremo de lo erótico en los medio audiovisuales, creando falsas expectativas donde la vestimenta forma parte, siendo la base para poder que este tipo de contenido sea posible de distribuir, dándole un valor de peso social y cultural no solo a los cuerpos, si no como el erotismo y la hipersexualidad son capaces de tomar riendas en todos los asuntos relacionados con animaciones, mostrando que es un factor donde no se ha generado claridad ni desarrollo al entender que se deben de mostrar alternativas a este tipo de contenido directamente transgresor con las mismas personas que lo visualizan.

Marco conceptual

Estereotipos

Los estereotipos son las consecuencias sociales de la formación de generalidades estéticas en el pensamiento colectivo, donde dependiendo del género se crean diferentes formas de juicio, no solo desde la forma física si no también la parte psicológica y comportamental, abriendo a un espectro donde la forma en que se ven a las personas pasa a ser a una catalogada, donde se segmenta a la población y se generan patrones para suplir a las personas con sus necesidad y al mismo tiempo se crean reglas basadas en las mismas condiciones de catalogación.

Tomando en cuenta lo anterior se poder ver como (Dra. Pilar Colás Bravo & Dña. Patricia Villaciervos , 2007) genera una investigación de como los diferentes adolescentes y jóvenes son la segmentación más involucrada en estos estereotipos, ya que ese rango de edad es la etapa donde el ser humano es más afectado por medios externos, apoyando a la idea que se desarrolla en esta investigación donde estos estereotipos permean la conciencia involuntariamente al mismo tiempo que son concisos y directos en los mensajes, como se puede ver en la investigación el desarrollo de estas segmentaciones se han proporcionado información directa de como las mismas personas ven estos constructos por medio de encuestas y entrevistas evidenciando como también afirmando todas las teorías comportamentales por los roles de género.

Entendiendo que los diferentes estereotipos permean como tal la sociedad hay que generar una correlación de como estos se aplican en el anime, como lo dice (SANZ, 2022) Explica como los estereotipos son la base de la forma comportamental y vestimentaria del contexto en estas obras audiovisuales, acusando en como estas formas se generan actitudes y

visualizaciones típicas al mismo tiempo que tóxicas, ejemplificándolo con acciones y discursos machistas, dando a entender que llevado de una manera negativa esto se puede volver en un mensaje tóxico, abogando a la perpetuación de estos parámetros de comportamiento.

Basándose en lo anteriormente dicho se puede generar una forma clara de entender los estereotipos y cómo funcionan en la sociedad y en el anime, ahora para identificarlos, basándose en la información dada en la investigación como tal se puede direccionar a los estereotipos en categorías, las cuales son:

Estereotipos físicos

En esta categoría viene como tal las decisiones morfológicas, según (Sanz, 2021) dando a entender como tal que los animadores cuando aplican sexualizar los cuerpos se tienen ideas claras, para el cuerpo femenino se tienen dos estereotipos, un cuerpo voluptuoso, con senos grandes, cintura pequeña y trasero grande, aplicando como tal una forma machista de ver al cuerpo femenino y tomando la sexualización en su forma más pura. Para la otra forma se va al otro extremo, donde se tiene en cuenta la inocencia, estos cuerpos son delgados, sencillos en complexión con poco busto, cintura proporcional y caderas acordes a un cuerpo pequeño, esto hace también una apología totalmente descabellada, ya que se genera erotismo por cuerpos que, aunque no sean directamente jóvenes si son muy infantiles en su idea. Algo en común con todos los cuerpos son la tez blanca y ojos grandes, dando correlación a los estándares de belleza de la cultura asiática.

Para los hombres hay tres tipos de cuerpos, teniendo como principal el musculoso definido, hombros anchos, abdomen marcado y caderas pequeñas, un total ejemplo de un estereotipo inculcado en la mayoría del mundo, el segundo ejemplo es el cuerpo estilizado,

donde por medio de una silueta delgada pero fuerte hace referencia el estándar más popular en japon, como ejemplo final se tiene el cuerpo pequeño e infantil, un cuerpo simple que a su vez hace referencia a la inocencia y eso en un fenómeno como el que se quiere investigar tiene un peso donde se da a entender que la sexualización se puede tomar incluso desde un sentido de inocencia.

Estereotipos comportamentales

hablando más específicamente en la forma en que los personajes se expresan hay tres formas básicas de las cuales se basan para ramificar las personalidades, teniendo en cuenta a (Sanz, 2021), la primera es la seria, una forma fría, haciendo referencia a alguien de pocas palabras pero atrayente, esta es muy común en personajes masculinos protagonistas, la segunda es una personalidad alegre, propositiva y vibrante, muy común en roles femeninos, por último se tiene el rol neutro o clásico, se trata de una actitud sencilla, amable y empática, la cual es muy vista en personajes secundarios los cuales ayudan a mejorar y dar un rol más profundo al contexto como tal de las historias, no necesariamente aportando a la sexualización.

Dando a entender los estereotipos, la forma en cual se generan y como se aplican en las diferentes animaciones, es claro que a este punto no es como tal si están presentes o no en la historia, es como tal su uso y las diferentes formas en que se tienen en cuenta para aplicarse, es muy claro cómo mientras más se exageran estos tipos de características más visualizada y más se puede ver como se generan incrementos en ventas, promoviendo este tipo de contenido.

Sexualización

La sexualización es un fenómeno en cual el cuerpo humano es tratado como objeto mediador para el erotismo y la representación de la exageración de los estándares sexuales, según (Vigoya, 2019) la sexualización es un concepto el cual deriva de la necesidad del hombre por buscar factores atrayentes en el cuerpo humano, para resaltarlos y afianzarlos, creando estereotipos que tienden a seguir factores raciales comunes como también atrayentes; dando a entender como la sexualización termina siendo un fenómeno el cual ha permeado toda la historia de la humanidad en todos los ámbitos sociales, ya que contribuye las necesidades básicas humanas.

Apoyándose en lo anterior hay que resaltar en esta investigación en específico que el anime usa en gran medida la sexualización para generar una sinergia con el consumo y la atracción en este género audiovisual, utilizando métodos estilísticos y apoyándose como tal del vestuario para innovar al mismo tiempo que generan más ansias a los consumidores por nuevo contenido e incluso productos relacionados a las animaciones, de las cuales provienen una grandísima parte del capital que recolectan en este tipo de comercio.

Moda

la moda es un reflejo individualista de la sociedad, donde deja a libre expresión lo que las personas puedan usar para representar un movimiento, sentimiento o acción en la cotidianidad, reflejando eso en un sistema donde todo el mundo tiene una opinión con respecto a cualquier tema relacionado con la sociedad. “Ahora bien, la moda occidental moderna no se da de un golpe, de una sola vez, sino que se desarrolla progresivamente en un proceso en el que la renovación de las formas de vida va cobrando cada vez más proporción y velocidad, hasta afectar

en el presente, en el momento de la moda plena y del «hiperconsumo»” (Bautista Fuentes & Muñoz , 2007), dando por entendido que los movimientos de la moda son acciones directamente ocasionadas por el conjunto de pensamientos colectivos de la población aplicadas a análisis estadísticos de opinión y tendencias. pues cada moda es efimera en cuanto que prescindible por intercambiable con otras, (Bautista Fuentes & Muñoz , 2007)...

Según Barthes la moda y el lenguaje juegan un papel donde por medio de la unión de estos se puede crear la vestimenta de hoy en día, donde es una expresión sociocultural con connotaciones económicas variando la forma de estas prendas en todo concepto aplicable al estado humano, “moda y literatura disponen realmente de una técnica común cuyo fin es transformar un objeto en lenguaje” (Barthes, 1978).

En las afirmaciones propuestas por Simmel él denomina la moda como un engendro de las necesidades sociales, donde responde a como las personas se desarrollan y conforman un punto de vista el cual necesitan expresar, igualmente apoyada por un estado capitalista, se toma ventaja de eso y se genera un sistema económico diferencial para resolver esa necesidad y por medio de un sentimiento sobre individual seguir esa forma de consumo. ”la moda son puras necesidades psicológicas donde no se puede generar una razón material”. (Simmel, 2014)

Animación

Este autor creó una guía para la animación, donde se habla de sus formas y la intención para ambientar el contexto de las historias, también hizo hincapié en la colorimetría usada en cualquier obra animada, la cual es pensada para sumergir al consumidor, creando un ambiente que hará que las historias tengan más profundidad y claridad. Mostrando obras como “*pop eye*” y Blancanieves y los siete enanos, dando un trasfondo a las diferentes formas de animación

definiendo su éxito mediante la calidad del arte usado para el desarrollo de estas, definiendo la animación como una forma de arte la cual es capaz de crear universos y mover a las personas que observan las obras por medio recursos estilísticos precisos. (Williams, 2001)

Animadores icónicos de Disney, denominan la animación desde el desarrollo de las técnicas artísticas, donde han descrito la evolución y los avances de la animación como una guía fundamental para la mayoría de artistas internacionales, evidenciando como se ha hecho la búsqueda para alcanzar nuevos niveles de realismo y construcción en las técnicas de dibujo de personajes dando alusión a la animación como un arte en estado de evolución constante que se adapta dependiendo de la necesidad y modela todo para crear un ambiente claro y directo con el mensaje a dar (Thomas & Johnston, 1981). Según (López Horno, 2019) “*Neon Genesis Evangelion*” es un ejemplo ideal para hablar de la animación, da a conocer las diferentes formas de generar una idea desde el dibujo dinámico, mostrando como también el estilo artístico responde a atracción erótica que atrae al público adulto y también la acción, propuesta como elemento clave en esta presentación animada, formando desde el vestuario, las siluetas de lo dibujado y los paisajes, como una gran obra de arte que representó e incluso hasta ahora una joya del anime y la animación en general.

Estado del arte

En el siguiente informe se podrán a la luz diferentes visiones del vestuario y la sexualización en el anime descomponiendo los conceptos que crean este fenómeno para darle una visión completa de la creación de este tipo de obras animadas con connotaciones erótico-sexuales por medio de las vestimentas, desarrollando el porqué del lenguaje visual como también los mensajes dados por medio de la forma de animación.

Dado la forma de animación, un anime puede generar que los personajes tengan un mensaje completo, desde la personalidad hasta su carácter y forma de expresión única de cada uno, mostrando la importancia de los estereotipos en relación del entendimiento por análisis de contexto

(Hernández-Esquivel, 2021). También desde el otro lado por correlación al contexto y la animación de los personajes se puede tener una idea de cómo podría ser la forma en que estos presentan su orientación sexual e identidad de género. (Panana, 2020)

Continuando con lo anterior, los estereotipos y roles pueden llegar a generar una forma diferente de apreciar los personajes en el anime e incluso influenciar a los que los observan llevándolos a un análisis deseado por los creadores del contenido. (Tandazo, 2017). Sin embargo, se puede generar una diferenciación en la forma en que los diferentes visualizadores lo interpretan, siendo esa diferencia enfatizada entre hombres y mujeres, donde las mujeres tienen un pensamiento menos coaccionado por el contexto. (Rodríguez, 2019)

En el anime desde su creación se ha sexualizado a la mujer y a los personajes en general, donde por medio de estereotipos encasillan y transgreden la figura femenina proyectada en estas obras animadas. (Miguens, 2022); sin embargo esto es ocasionado por el contexto de los

creadores, sabiendo que este contenido es creado en Asia, en especial en Japón y china, la visión de la mujer en estos países impulsa a que mucho de este contenido pueda llegar a ser degradante o que convierta lo femenino en un objeto. (Sanz, 2021)

Analizando más a fondo el papel de la vestimenta y la mujer se ha construido una forma estereotipada negativa, dando alusión a metas corporales inalcanzables por medio de la animación exagerada de prendas y cuerpos irreales. (Tamayo Ramos, 2021) también la heteronormatividad apoya este pensamiento conductual aportando una forma estricta de ver los roles femeninos en el anime como también la forma de expresión de vestimenta. (Gandolfi, 2013)

Contribuyendo con este pensamiento estricto se han formado formas específicas donde llevan al límite esta sexualización, creando géneros pornográficos para saciar estas necesidades creadas. (Galán, 2017) ahondando más se han incluso creado géneros que son clasificados como ilegales en los cuales se expone sexo y erotismos infantil. (Esquivel, 2021)

En la forma en que animes en los cuales por medio de la vestimenta y la sexualidad o directamente la pornografía son creados se puede observar una gran demanda de contenido el cual puede ser remunerado. (Solis Rivera A. P., 2023) para apoyar estos contenidos se generan estudios los cuales buscan las mejores siluetas y prendas que puedan atraer a más público incluso tocando el área de la diversidad de género. (Castellanos, 2019).

Por medio de las diferentes formas de animación se pueden generar múltiples personajes donde su personalidad puede generar un análisis de un colectivo de pensamiento premeditado para los mismos. (Alessandra, 2021) especificando como en los roles de género también hay una diferencia acentuada, donde se usan más connotaciones para los roles femeninos y se simplifican los masculinos. (Quispe Ramos, 2021) hondando en cómo estos roles aplican, aunque no se

genera tantas características en los roles masculinos si se generan cuando son roles andróginos masculinos, ampliando la diversidad de género específica a la que apuntan con respecto al público. (Jimenez Paredes, 2020)

En la era moderna los ejemplos comportamentales son basados en el contexto de vivienda el cuál quieren poner los personajes, en especial en el contexto chino y japones son culturas específicas con respecto a sus actitudes, ilustrando una forma de transmisión de la feminidad por medio de simbología violenta. (Melchor Miguens, 2022) En contrario a lo anterior también se puede por medio del vestuario crear un completo movimiento cultural basado en el anime y los estilos presentados en las diferentes obras, emulándolos y caracterizando las personalidades de los personajes. (Pérez, 2015)

En el vestuario se puede ver cómo han creado planes de negocio para satisfacer la comunidad Otaku, la cual se dedica a representar personajes de animes en la vida real, recreando sus conjuntos de prendas y demás características corporales, así creando una subcultura que toma la moda de los personajes junto con la personalidad. (Villalta Ayala, Manuel Eduardo & Bermeo Hurtado, Katherine Samantha, 2021) y no solo llega a la recreación, también a la asimilación de la cultura por medio de la vestimenta, mostrando como por medio de un concepto cultural específico representado en un anime se puede afectar en la conducta y moral de las personas, (Orta Camargo, 2022) y esto es analizado por medio de herramientas de recolección de información etnográficas que muestran la fluctuación de los gustos y tendencias de esta subcultura la cual puede crear cambios en lo que consumen por medio del apoyo colectivo a las series. (Andrade Mendoza, Karen Indira & Morales Lozada, Pedro Sebastián, 2015)

Estado de la técnica

En este estudio se mostrarán los avances hechos en el desarrollo del vestuario y animación en el anime, donde se entenderá la forma en que ha avanzado las diferentes formas de representar una historia, desplegando combinaciones de técnicas y cambios en las bases tecnológicas usadas hasta ahora, evidenciando como la evolución en los medios audiovisuales han reforzado la influencia del anime y la sexualización por medio del vestuario.

Por medio de la renderización de imágenes el anime ha podido dar un salto hacia adelante con respecto a la forma en que vemos las animaciones, desarrollando por medio de estos programas una mejor calidad, gama de colores e incluso texturas, donde dibujos 2D se pueden confundir o llegan a imitar al 3D, generando una inmersión y detalle que supera a los programas y/o medios usados hace 10 años. (López, La era digital del anime japonés, 2013)

También la era de la automatización está conquistando la mayoría de las áreas de diseño, donde por medio de una inteligencia artificial se han generado un anime con historia, diálogos y todo el contenido audiovisual conformando un hilo conductor claro, mostrando como se ha llegado hasta un punto donde por medio de computación y configuración de data en un computador se puede crear historias de forma semiautomática. (Arroyo, 2023)

La animación 3D ha sido en los últimos 10 años la tecnología que ha liderado muchas de las obras más representativas de la animación mundial, (*“Frozen”*, *“Attack on Titan”*, *“Gant’s O”*) donde gracias al desarrollo de este tipo de tecnología la animación 2D en ocasiones donde el presupuesto no es lo suficiente, se recurre a animar digitalmente, siendo una alternativa más económica con un impacto visual alto. (Renderforest, 2021) También viéndolo desde el lado

estilístico hay que tener en cuenta que hay obras en las cuales se usan estos recursos porque no solo son más rápidos para crear las escenas, si no que tienen oportunidades de dar mensajes y crear una combinación de estilos que transmitan al visualizador una inmersión más profunda, generando un estímulo visual mayor al que se obtendría con otras formas más clásicas de animación. (Horno López, 2019)

Durante la búsqueda de formas más efectivas y económicas de animación, se han creado programas o “*softwares*” que han desarrollado una forma de animación que quiere emular distintas formas de arte convencional y moderno, proyectándolo digitalmente, abriendo las puertas donde se pueden generar composiciones animadas complejas de una forma más eficiente y económicamente razonable expandiendo los límites de la animación. (Alan Fernando Muñoz Velasco, Jhonatan Issac Tumbo Ruiz, & Jonatan Lemos Zuluaga, 2021)

Concluyendo se puede notar como la animación ha sido clave para el desarrollo exponencial del anime, dándole nuevos recursos estilísticos y reforzando los existentes, ampliando el espectro de lo que se puede desarrollar y dar a conocer al mundo desde cualquier punto de vista, ya sea informativo o de carácter de ocio y recreación, donde los mensajes como contextos en los que se basan al tener una vasta gama de formas de ser proyectadas solo queda a decisión del autor el rumbo de los mismos.



METODOLOGÍA



Para este caso en particular donde se quiere analizar contenido audiovisual y sus mensajes, se usará el método inductivo, por medio del análisis de las diferentes características dadas a la hora de diseccionar las partes (personajes y episodio como tal), se pueden juntar y así crear una línea de pensamiento clara con respecto a lo que se quiere dar a entender enfocándose en secciones cruciales de toda la información en cuestión para generar un resultado preciso. (Joao Bosco, Miguel ArnuHo & Angel y Víctor Reyes, 2022)



Para los instrumentos de recolección de datos se aplicarán los que se puedan obtener una opinión experiencial, como lo es la encuesta, trabajo de campo y análisis audiovisual otorgando por medio del análisis empírico propio y de otros sujetos la forma en que ven el tema de estudio en cuestión, aplicando estos instrumentos los cuales dan vasta información y enfocan claramente el objeto en un sentido cómodo de análisis. (María Cristina Useche, Wileidys Artigas, Beatriz Queipo, & Édison Perozo, 2019)



Las técnicas de recolección de datos son formas de poder interpretar lo recopilado por los instrumentos, donde por medio de estos se es capaz de generar análisis claros y finales de la información otorgada, enfocando el propósito del instrumento al darle un camino donde sus resultados den la información necesitada para el estudio, en este caso en específico se usarán las notas de campo, revistas electrónicas , páginas web, web logs, en general técnicas en las cuales se puedan ver opiniones y datos descriptivos sobre el objeto en cuestión. (Gómez & Dania Ma Orellana López, 2006)



Cuadros comparativos: Club winx



"Bloom" club winx primera temporada atuendo básico	Categorías de comparación	"Bloom" club winx octava temporada atuendo básico
Figura 1 	<p>vestimenta</p> <p>Se puede apreciar como en la figura de la primera temporada se tiene un estilo más acorde al año en la que fue emitida (2004), con una blusa bastante corta y jeans de cintura baja mostrando abajo del ombligo. Comparado con la vestimenta de la última temporada hay un cambio radical, cubriendo prácticamente todo el cuerpo con una blusa larga de capas anchas, una chaqueta encima y leggings ajustados, haciendo un cambio en los zapatos, donde pasan de sandalias con los pies expuestos a botas altas con flecos, ocultando totalmente sus pies.</p> <p>estereotipos corporales</p> <p>corporalmente se puede ver como en la primera temporada se quiso hacer un estilo tipo figurín de moda, con piernas largas, torsos pequeños con cabezas y ojos grandes, como también cadera ancha, cintura delgada y como tal una silueta de reloj de arena, un estereotipo clásico usado en muchas series. Por otro lado en la última temporada se puede observar una silueta menos prominente, más sencilla, aunque sigue con el estilo estilizado de figurín de moda es más infantil.</p> <p>Sexualización visible</p> <p>en la primera imagen la silueta es totalmente sugerente, con sus caderas y abdomen prominentes, su ropa ajustada deja ver perfectamente toda la silueta del personaje, sus ojos grandes y rostro con facciones delicadas, contrasta con lo demás y genera cierta afición erótica. En el caso de la última temporada casi todo lo anterior deja de ser relevante a excepción de su rostro, el cual conserva todas las características mencionadas anteriormente.</p>	Figura 2 
esta figura muestra a "bloom" de club winx en su primera temporada por Erika Kroeker Pinterest https://n9.cl/6ylzr Derechos reservados por Erika Kroeker		esta figura muestra a "bloom" de club winx en su octava temporada por DeviantArt Pinterest https://co.pinterest.com/pin/164099980157977603/ Derechos reservados por DeviantArt



"Bloom" club winx primera temporada atuendo de transformación	Categorías de comparación	"Bloom" club winx octava temporada atuendo de transformación
Figura 3 	<p>vestimenta</p> <p>en la primera temporada se tiene un atuendo muy revelador, con ropa bastante corta, como lo es un top sin mangas apenas cubriendo la parte de los pechos y una falda vaporosa bastante corta. En la versión de la octava temporada el atuendo cambió a ser uno bastante cubierto, donde solo los hombros están desnudos pero aparte de su falda ancha y corta, su parte superior, mangas y leggings son totalmente ajustados.</p> <p>estereotipos corporales</p> <p>como visto en la comparación anterior su cuerpo no cambia, en este sentido lo que sucede es que hay una cantidad de piel expuesta muy amplia en comparación, donde se hace relevancia a las piernas y el torso. En la octava temporada se puede ver como casi todo el cuerpo está cubierto, sin embargo se balancea con casi todas las prendas siendo ajustadas, mostrando su figura claramente, dando un mensaje erótico con la vestimenta.</p> <p>Sexualización visible</p> <p>en la primera imagen se puede ver como todo el cuerpo está sexualizado, mostrando una gran parte del cuerpo desnudo y las partes cubiertas son pocas como también la ilustración de las prendas hacen mucha referencia a materiales elásticos y delgados, evocando erotismo. El atuendo de la octava temporada hace contraparte a la de la primera, sin embargo todavía se hace mucha relevancia erótica a las piernas, con su definición estética y lo que las cubren demasiado pegado a ellas siendo sugerente.</p>	Figura 4 
esta figura muestra a "bloom" de club winx en su primera temporada por Teairha Gantz Pinterest https://www.pinterest.es/pin/732327589384361828/ derechos reservados por Teairha Gantz		esta figura muestra a "bloom" de club winx en su octava temporada por Anisa gacha Pinterest https://co.pinterest.com/pin/598767712955211222/ derechos reservados por Anisa gacha



"Flora" club winx primera temporada atuendo básico	Categorías de comparación	"Flora" club winx octava temporada atuendo básico
<p>Figura 5</p> 	<p>vestimenta</p> <p>En la vestimenta de la primera temporada se puede ver como usa una blusa corta con cuello ancho y mangas cortas con efecto ancho acompañadas de una falda corta con apertura lateral a media pierna y de pretina baja, junto con unos tacones altos de cinta en el tobillo. Comparado con el diseño de la octava temporada se puede ver un cambio notorio, se cambió por un vestido a media pierna bastante holgado con mangas y con holanes en el ruedo, una bufanda ancha en el cuello acompañado de medias y botas altas</p>	<p>Figura 6</p> 
	<p>estereotipos corporales</p> <p>en el ejemplo de la primera temporada los estereotipos empiezan desde el color de la piel, haciendo referencia a la herencia latina del personaje, después viene sus facciones faciales, con ojos grandes labios carnosos y de color intenso, acompañado de unas piernas largas y estilizadas. En la octava temporada hay que resaltar que debido a la vestimenta se cubre mucho el cuerpo y lo único visible es como tal sus piernas acentuadas por la silueta de ropa en si.</p>	
	<p>Sexualización visible</p> <p>la imagen de la primera temporada demuestra una clara sexualización racial, por medio de la referencia latina, su cuerpo totalmente estilizado y erótico por la poca ropa que lleva y el tamaño tan pequeño de la misma, en cambio en la otra imagen se puede ver una clara diferencia en la piel siendo más clara quitando ese estereotipo, como también el cuerpo por la ropa puede hacer alusión al erotismo de lo que no se puede ver.</p>	
	<p>esta figura muestra a "Flora" de club winx en su primera temporada por laurette2809 Pinterest https://co.pinterest.com/pin/406942516324786107/ Derechos reservados por laurette2809</p>	

"Flora" club winx primera temporada atuendo de transformación	Categorías de comparación	"Flora" club winx octava temporada atuendo de transformación
<p>Figura 7</p> 	<p>vestimenta</p> <p>en la primera temporada su traje era de una pieza, totalmente pegado hasta la cintura donde se abre en una falda con un short debajo, acompañado de unas mangas que cubren casi todo el brazo y unos tacones cerrados de tacón grueso, en la octava temporada se puede observar como es un traje tipo colegiala con falda ancha y relleno debajo, acompañada de unas medias ajustadas a las piernas con zapatos clásicos.</p>	<p>Figura 8</p> 
	<p>estereotipos corporales</p> <p>como tal en el apartado corporal se puede ver como las vestimentas de la imagen de la izquierda son reveladoras, dando toques eróticos a las piernas y al escote con ese corte que acentúa la forma de los pechos, seguidos del traje siendo completamente ajustado a la cintura el cual afianza la silueta del cuerpo haciéndola provocadora. En el caso de la imagen de la derecha se puede ver una silueta más infantil, pocas curvas, sin embargo el apartado de las piernas comparte el mismo estereotipo por su largo y lo visibles.</p>	
	<p>Sexualización visible</p> <p>en la imagen de la izquierda se ve una clara sexualización del cuerpo por medio de la silueta marcada, prendas cortas, resaltando las piernas y los bustos. A su vez en la imagen de la derecha se puede ver menos sexualización, con un busto cubierto y plano, aunque en el apartado de las piernas siempre están resaltadas por el color y lo entallado de las prendas.</p>	
	<p>esta figura muestra a "Flora" de club winx en su primera temporada por Ashley Topp Pinterest https://co.pinterest.com/pin/368380444492904226/ Derechos reservados por Ashley Topp</p>	



"Aisha" club winx primera temporada atuendo básico	Categorías de comparación	"Aisha" club winx octava temporada atuendo básico
<p>Figura 9</p> 	<p>vestimenta</p> <p>en la imagen de la izquierda se puede ver como hay un patrón consistente con los demás atuendos, donde se muestra el abdomen y las piernas por medio de una falda corta y un top sin mangas bastante corto. En comparación de la imagen de la octava temporada el atuendo es muy clásico, un pantalón ajustado con botas altas y una blusa vaporosa.</p>	<p>Figura 10</p> 
	<p>en la imagen de la izquierda hay algo evidente el cual es sus labios más carnosos debido a que es representada como una mujer afrodescendiente con atributos representativos de la raza, los cuales son labios y caderas más acentuadas, junto con el color de piel acorde, y como detalles generales se puede ver las piernas largas y el cabello largo. en la imagen de la derecha hay una diferencia significativa, donde el cabello de crespo pasa a ondulado, sus atributos se simplifican y la diferencia racial se pierde.</p>	
	<p>Sexualización visible</p> <p>en la imagen de la derecha se puede ver como hay sexualización en sus labios, color de piel, piernas y abdomen, todos con mucho volumen, en la otra imagen no hay tantos detalles sexualizados, donde lo único apreciable es las piernas largas con los pantalones ajustados y la cara con toques inocentes y maduros.</p>	
<p>esta figura muestra a "Aisha" de club winx en su primera temporada por Pinerest https://ar.pinterest.com/pin/310818811797302711/ Derechos reservados en pinterest</p>		<p>esta figura muestra a "Aisha" de club winx en su primera temporada por NeonFlowerDesigns https://acortar.link/pHMNLg derechos reservados en NeonFlowerDesigns</p>



"Aisha" club winx primera temporada atuendo de transformación	Categorías de comparación	"Aisha" club winx octava temporada atuendo de transformación
<p>Figura 11</p> 	<p>vestimenta</p> <p>en la primera temporada se puede ver como la vestimenta es bastante corta, con un top que cubre solo los senos, uniéndose con la falda corta que tiene un short debajo por medio de una tela delgada, complementando con unas botas altas y largas a juego con lo demás, en la derecha se tiene un atuendo más cubierto, con un vestido corto de falda ancha con relleno, mangas separadas y medias veladas junto con unas botas altas.</p>	<p>Figura 12</p> 
	<p>estereotipos corporales</p> <p>en la imagen de la izquierda hay algo evidente el cual es sus labios más carnosos debido a que es representada como una mujer afrodescendiente con atributos representativos de la raza, los cuales son labios y caderas más acentuadas, junto con el color de piel acorde, y como detalles generales se puede ver las piernas largas y el cabello largo. en la imagen de la derecha hay una diferencia significativa, donde el cabello de crespo pasa a ondulado, sus atributos se simplifican y la diferencia racial se pierde.</p>	
	<p>Sexualización visible</p> <p>en la imagen de la derecha se puede ver como hay sexualización en sus labios, color de piel, piernas y abdomen, todos con mucho volumen. En la imagen de la izquierda, solo se puede ver una sexualización en la parte de las piernas, siendo estilizadas y largas</p>	
<p>esta figura muestra a "Aisha" de club winx en su primera temporada por Mel Pope Pinterest https://ar.pinterest.com/pin/237283474110074865/ Derechos resevados por Mel Pope</p>		<p>esta figura muestra a "Aisha" de club winx en su primera temporada por katexsssq Pinterest https://ar.pinterest.com/pin/655625658282868561/ Derechos reservados por katexsssq</p>



"Musa" club winx primera temporada atuendo de básico	Categorías de comparación	"Musa" club winx octava temporada atuendo básico
<p>Figura 13</p> 	<p>vestimenta</p> <p>en la vestimenta de la imagen izquierda se puede ver como porta una blusa corta de un hombro con un pantalón largo ancho de talla bajo, mostrando la pretina de la parte inferior y uno zapatos sencillos bajos. En la imagen de la derecha se puede ver como todo el cuerpo está cubierto por un vestido largo de falda ancha y encaje en el ruedo junto con un chaleco, acompañado de un leggin gris corte capri con unas botas altas sencillas de tacón bajo</p> <p>estereotipos corporales</p> <p>en la imagen de la primera temporada se puede ver como su cuerpo es delgado, mostrando rasgos faciales asiáticos, piernas largas y delgadas. En la imagen de la derecha se puede ver como sus facciones asiáticas son mucho menores y en cambio el cabello largo hace presencia, acentuando las piernas delgadas y largas.</p> <p>Sexualización visible</p> <p>en la imagen de la primera temporada hay una sexualización clara usando la ropa por medio del erotismo, al ser el pantalón de talla bajo se puede ver la ropa interior de color rosado, el top acentúa los pechos por ser corto y holgado, comparado con la derecha se puede ver que no hay mucha sexualización solo como en los anteriores ejemplos las piernas son las acentuadas.</p>	<p>Figura 14</p> 
<p>esta figura muestra a "Musa" de club winx en su primera temporada por deviantart.com Pinterest https://ar.pinterest.com/pin/694680311284619663/ Derechos reservados por deviantart.com</p>	<p>esta figura muestra a "Musa" de club winx en su primera temporada por Vitória musa Pinterest https://co.pinterest.com/pin/644788871645054429/ Derechos reservados por Vitória musa</p>	



"Musa" club winx primera temporada atuendo de básico	Categorías de comparación	"Musa" club winx octava temporada atuendo básico
<p>Figura 15</p> 	<p>vestimenta</p> <p>en la imagen de la primera temporada se observa un vestido completo con un top de una manga junto con una falda corta ajustada unidas por medio de una malla con transparencia, acompañadas de unas botas altas de plataforma. En la imagen de la izquierda se puede ver como tiene una camisa larga con ruedo ancho y una falda ancha debajo, también tiene unas medias veladas ajustadas a las piernas con unas botas de plataforma media</p> <p>estereotipos corporales</p> <p>en la imagen de la primera temporada se puede ver como su cuerpo es delgado, mostrando rasgos faciales asiáticos, piernas largas y delgadas. En la imagen de la derecha se puede ver como sus facciones asiáticas son mucho menores y en cambio el cabello largo hace presencia, acentuando las piernas delgadas y largas.</p> <p>Sexualización visible</p> <p>en la primera temporada se tiene una clara sexualización por medio de la silueta, ayudada de la ropa ajustada y con apariencia corta, junto con la acentuación en las piernas ya que las botas son ajustadas. En la otra imagen se puede ver como no hay mucha acentuación, solo en la cintura, cadera y piernas largas pero todo cubierto</p>	<p>Figura 16</p> 
<p>esta figura muestra a "Musa" de club winx en su primera temporada por Fairy Of The Fairytales And Draws Pinterest https://ar.pinterest.com/pin/156922368245217678/ Derechos reservados por Fairy Of The Fairytales And Draws</p>	<p>esta figura muestra a "Musa" de club winx en su primera temporada por Аня Pinterest https://ar.pinterest.com/pin/869335534309446762/ Derechos reservados por Аня</p>	

Cuadros comparativos: Boku no Hero





"Ochaco Uraraka" Boku no hero primera temporada atuendo básico	Categorías de comparación	"Uravity" Boku no hero sexta temporada atuendo de héroe
<p>Figura 17</p> 	<p style="text-align: center;">vestimenta</p> <p>en el atuendo básico se puede ver como es una camisa de botones con corbata y un saco con una falta de tablas y unas medias veladas ajustadas con unas zapatillas sencillas. Por otro lado en el traje de héroe se puede ver como es un traje ajustado a lcuero con unas muñequeas grandes, unas botas gruesas anchas con protección para las rodillas y dispositivos acentuados en la cadera</p> <hr/> <p style="text-align: center;">estereotipos corporales</p> <p>en la imagen de la izquierda se puede ver como tiene un cuerpo bastante lineal, con acentuación en el pecho y las piernas, junto con una cara bastante tierna con enrojecimiento en las mejillas. Comparado con el traje de héroe, este hace que en todo el cuerpo se creen estereotipos, las caderas grandes, la cintura pequeña, piernas gruesas y un busto ancho.</p> <hr/> <p style="text-align: center;">Sexualización visible</p> <p>en el atuendo básico no hay muchas cosas que se puedan sexualizar sin embargo el contexto de traje escolar si es algo muy común en la sexualización femenina. En cambio en el traje de héroe se puede ver como desde el concepto hasta la forma de como está hecho sexualiza todo el cuerpo aunque todo esté cubierto del traje.</p>	<p>Figura 18</p> 
<p>esta figura muestra a "Ochaco Uraraka" de Boku no hero en su primera temporada por CIMOL88 Pinterest https://ar.pinterest.com/pin/114912227986048717/ Derechos reservados por CIMOL88</p>	<p>esta figura muestra a "Uravity" de Boku no hero en su octava temporada por Lu Pinterest https://ar.pinterest.com/pin/13229392647659676/ Derechos reservados por Lu</p>	



"Izuku Midoriya" Boku no hero primera temporada atuendo básico	Categorías de comparación	"Deku" Boku no hero sexta temporada atuendo de héroe
<p>Figura 19</p> 	<p style="text-align: center;">vestimenta</p> <p>en este apartado se tiene una vestimenta sencilla en la imagen izquierda, una camisa de botones con corbata y saco, junto con un pantalón holgado y zapatos deportivos altos. En el atuendo de héroe se denota un traje holgado, basado en un enterizo con capucha, un protecto de mandíbula en el cuello, guantes, cinturón y botas deportivas</p> <hr/> <p style="text-align: center;">estereotipos corporales</p> <p>este personaje como tal tiene el estereotipo del cuerpo sencillo, es de estatura baja y cuerpo delgado, como tal ese sería el unico estereotipo.</p> <hr/> <p style="text-align: center;">Sexualización visible</p> <p>una sexualización visible es la del héroe como tal, el cargo mismo genera la sexualización, y tambien se tiene la del personaje bueno y bondadoso con su faceta de heroe fuerte y justo.</p>	<p>Figura 20</p> 
<p>esta figura muestra a "Izuku Midoriya" de Boku no hero en su primera temporada por BuzzFeed https://ar.pinterest.com/pin/997828861179453515/ Derechos reservados por BuzzFeed</p>	<p>esta figura muestra a "Deku" de Boku no hero en su octava temporada por bokunoheroacademia.fandom.com Pinterest https://ar.pinterest.com/pin/641059328229928225/ Derechos por Pinterest</p>	



"All might" Boku no hero primera temporada atuendo básico	Categorías de comparación	"All might" Boku no hero sexta temporada atuendo de héroe
<p>Figura 21</p> 	<p>vestimenta</p> <p>en este apartado se tiene una diferencia drástica ya que la fisionomía cambia dependiendo del modo, en el apartado de la imagen básica es una chaqueta de cuero negra con una camiseta blanca básica metida dentro del pantalón holgado con cinturón y mocasines marrones. En el atuendo de héroe se tiene un enterizo ajustado al cuerpo con botas y mancuernas grandes.</p> <p>estereotipos corporales</p> <p>en el apartado izquierdo se tiene un cuerpo delgado, sencillo, con manos y pies grandes. Em cambio en el apartado derecho se tiene un cuerpo musculoso, grande, con espalda ancha, brazos gruesos, caderas apretadas y piernas gruesas, como tal en el rostro se tiene unas facciones hiper masculinas.</p> <p>Sexualización visible</p> <p>el la izquierda no hay una sexualización notoria. En la derecha todo el cuerpo desde la vestimenta hasta la silueta como tal es un estereotipo sexualizado de la hiper masculinidad aplicada en esta ilustración, desde el tipo de cuerpo hasta la ropa que apoya la silueta corporal</p>	<p>Figura 22</p> 
<p>esta figura muestra a "" de Boku no hero en su primera temporada por Pinterest https://ar.pinterest.com/pin/41587996552925847/ Derechos reservados por Pinterest</p>	<p>esta figura muestra a "All might" de Boku no hero en su octava temporada por nat☆Pinterest https://ar.pinterest.com/pin/394346511136038830/ Derechos reservados por nat☆</p>	

"Nejire Hado" Boku no hero primera temporada atuendo básico	Categorías de comparación	"Nejire-chan" Boku no hero sexta temporada atuendo de héroe
<p>Figura 23</p> 	<p>vestimenta</p> <p>en la vestimenta básica se tiene una camisa de botones ajustada con corbata y chaleco ajustado de tres botones, acompañado de una falda a media pierna y medias altas hasta debajo de la rodilla y mocasines café sencillos. En el traje de héroe se tiene un enterizo con cintas cubriendo parte de los brazos y espinillas.</p> <p>estereotipos corporales</p> <p>este personaje en la parte izquierda responde al estereotipo de pechos grandes con caderas anchas, cintura delgada y cabello largo, junto con un rostro femenino redondo y sencillo. En la imagen derecha se tiene un estereotipo del héroe con traje ajustado y curvas prominentes.</p> <p>Sexualización visible</p> <p>es visible en la parte izquierda tiene sexualizado el cuerpo con una connotación en los pechos y la cintura. Por otra parte en la imagen derecha tiene una sexualización total de todo el cuerpo, acentuando las caderas, pechos y cintura especialmente.</p>	<p>Figura 24</p> 
<p>esta figura muestra a "" de Boku no hero en su primera temporada por Enilton Souza Pinterest https://ar.pinterest.com/pin/13651605107030781/ Derechos reservados por Enilton Souza</p>	<p>esta figura muestra a "Nejire-chan" de Boku no hero en su octava temporada por Melody Ridgeway Pinterest https://ar.pinterest.com/pin/15833036183021467/ Derechos reservados por Melody Ridgeway</p>	

Cuadros comparativos: Yugi Oh

<p>"Yugi Muto" Yu Gi Oh primera temporada atuendo básico</p>	<p>Categorías de comparación</p>	<p>"Yuga Ohdo" Yu Gi Oh septima temporada atuendo de héroe</p>
<p>Figura 25</p> 	<p>vestimenta</p> <p>en la imagen de la izquierda se puede ver como el personaje lleva una camisa esqueleto con una chaqueta de preparatoria acompañada de unos pantalones rectos con cinturones traslapados y unos zapatos con puas en líneas. En el lado derecho el protagonista lleva una camiseta básica junto con una chaqueta deportiva y unas bermudas cargo acompañadas de zapatos deportivos y guantes sin dedos.</p> <p>estereotipos corporales</p> <p>los estereotipos mas evidentes en la primera temporada es la figura estilizada, piernas largas, caderas estrechas, pecho ancho y hombros rectos y como tal una figura delgada pero definida. En la otra imagen se puede ver como es un cuerpo infantil, proporciones bastantes realistas a la ilustración de menores.</p> <p>Sexualización visible</p> <p>en la primera temporada hay una sexualización desde la silueta y los estándares de belleza japoneses, donde la figura delgada y tonificada es la más deseada, en el otro lado no hay sexualización notoria, ya que es una representación infantil.</p>	<p>Figura 26</p> 
<p>esta figura muestra a "Yugi Muto" Yu Gi Oh en su primera temporada por Yu-Gi-Oh! Wiki en Español https://acortar.link/OY6fDx Derechos reservados por Yu-Gi-Oh! Wiki en Español</p>		<p>esta figura muestra a "Yuga Ohdo" Yu Gi Oh en su octava temporada por Yu-Gi-Oh! Wiki en Español https://yugioh.fandom.com/es/wiki/Yuga_Ohdo Derechos reservados por Yu-Gi-Oh! Wiki en Español</p>
<p>"Téa Gardner" Yu Gi Oh primera temporada atuendo básico</p>	<p>Categorías de comparación</p>	<p>"Romin Kassidy" Yu Gi Oh septima temporada atuendo de héroe</p>
<p>Figura 27</p> 	<p>vestimenta</p> <p>en la imagen de la derecha se puede ver como tiene una camita de botones con cuello sin mangas metida en unos shorts cortos con cinturón, acompañado de unas medias altas a media pierna con sandalias de plataforma. En la otra imagen se puede ver una blusa de botones con hombros caídos y tirantes, acompañada de una falda corta con cinturones colocados paralelamente, junto con unas medias de pierna completa y tacones media altura.</p> <p>estereotipos corporales</p> <p>en la imagen derecha se puede ver una silueta estilizada, piernas largas y delgadas como también los brazos finos, un rostro definido con ojos grandes. En la imagen derecha hay un claro estereotipo de delgadez, similar a la primera imagen ocurren los mismos estereotipos, piernas delgadas y largas como también los brazos.</p> <p>Sexualización visible</p> <p>hay una sexualización en todo el cuerpo, desde las piernas remarcadas por la silueta, como también el busto grande y el estándar de belleza japonés claramente aplicado. En la segunda imagen ocurre exactamente lo mismo especificando que la diferencia es que estos estereotipos están aplicados a una imagen infantil.</p>	<p>Figura 28</p> 
<p>esta figura muestra a "Téa Gardner" Yu Gi Oh en su primera temporada por Enilton Souza Pinterest https://co.pinterest.com/pin/43206477667535322/ Derechos reservados por Enilton Souza</p>		<p>esta figura muestra a "Romin Kassidy" Yu Gi Oh en su octava temporada por Yu-Gi-Oh! Wiki en Español https://yugioh.fandom.com/es/wiki/Romin_Kassidy Derechos reservados por Yu-Gi-Oh! Wiki en Español</p>

"Tristán Taylor" Yu Gi Oh primera temporada atuendo básico	Categorías de comparación	"Lucidien Kallister" Yu Gi Oh septima temporada atuendo de héroe
<p>Figura 29</p> 	<p>vestimenta</p> <p>en la imagen izquierda se puede ver como tiene una camisa de botones con un gabán largo acompañado de un pantalón recto y zapatillas. En la otra imagen hay una camiseta básica con un collarín ajustado en el cuello, un pantalón recto y zapatos deportivos.</p> <hr/> <p>estereotipos corporales</p> <p>los estereotipos mas evidentes en la primera temporada es la figura estilizada, piernas largas, caderas estrechas, pecho ancho y hombros rectos y cmo tal una figura delgada pero definida. En la otra imagen se puede ver como es un cuerpo infantil, proporciones bastantes realistas a la ilustración de menores.</p> <hr/> <p>Sexualización visible</p> <p>en la primera temporada hay un sexualización desde la silueta y los estándares de belleza japoneses, donde la figura delgada y tonificada es la más deseada, en el otro lado no hay sexualización notoria, ya que es una representación infantil.</p>	<p>Figura 30</p> 
<p>esta figura muestra a "Tristán Taylor" Yu Gi Oh en su primera temporada por Enilton Souza Pinterest https://co.pinterest.com/pin/22588435624209721/ Derechos reservados por Enilton Souza</p>	<p>esta figura muestra a "Lucidien Kallister" Yu Gi Oh en su septima temporada por Yu-Gi-Oh! Wiki en Español https://yugioh.fandom.com/es/wiki/Lucidien_Kallister derechos reservados por Yu-Gi-Oh! Wiki en Español</p>	

"Seto Kaiba" Yu Gi Oh primera temporada atuendo básico	Categorías de comparación	"Nail Saionji" Yu Gi Oh septima temporada atuendo de héroe
<p>Figura 31</p> 	<p>vestimenta</p> <p>en la imagen de la derecha muestra como tiene un abrigo largo con vuelo en la parte inferior, junto con una camiseta de cuello metida dentro de unos pantalones negros rectos dentro de unas botas altas con cinturones en ellas y los hombros. En la imagen de la derecha se puede ver una camisa larga de manga larga vaporosa junto con unos pantalones rectos y unas botas de tacón bajo clásicas</p> <hr/> <p>estereotipos corporales</p> <p>los estereotipos mas evidentes en la primera temporada es la figura estilizada, piernas largas, caderas estrechas, pecho ancho y hombros rectos y cmo tal una figura delgada pero definida. En la otra imagen se puede ver como es un cuerpo infantil, proporciones bastantes realistas a la ilustración de menores.</p> <hr/> <p>Sexualización visible</p> <p>en la primera temporada hay un sexualización desde la silueta y los estándares de belleza japoneses, donde la figura delgada es la deseada, en el otro lado no hay sexualización notoria, ya que es una representación infantil.</p>	<p>Figura 32</p> 
<p>esta figura muestra a "Seto Kaiba" Yu Gi Oh en su primera temporada por Miyuki Hime Pinterest https://co.pinterest.com/pin/77827899796565406/ Derechos reservados por Miyuki Hime</p>	<p>esta figura muestra a "Nail Saionji" Yu Gi Oh en su septima temporada por Yu-Gi-Oh! Wiki https://yugioh.fandom.com/wiki/Nail_Saionji Derechos reservados por Yu-Gi-Oh! Wiki</p>	

Análisis general de los cuadros comparativos

En esta actividad se quiso hacer una comparación generacional, donde se pueda visualizar el cambio por medio del tiempo de las series de anime como objetos de estudio las cuales son “Club Winx”, “Boku no hero” y “Yu Gi Oh” donde se evaluaron factores claves para el entendimiento de la evolución de la sexualización en el tiempo, los factores a evaluar fueron:

- Vestimenta
- Estereotipos corporales
- Sexualización visible

Como tal se pudo ver en la serie “Club Winx” un cambio radical en su ilustración sin embargo hay puntos bastante notorios a resaltar, como se puede observar en los atuendos básicos, la sexualización disminuye considerablemente en comparación a la primera temporada, pero ocurre un fenómeno conocido como “*White washing*” el cual sucede cuando un personaje es ilustrado con rasgos fáciles específicos de una raza y con el tiempo es cambiado perdiendo estas características, lo cual sucedió con casi todos los personajes que poseían estas características.

En los estereotipos se pudo lograr ver una notoria línea consistente de la primera a la última temporada, mostrando como se mantienen, pero aplicados con una estética diferente por el cambio de animación. Lo que si hubo un cambio radical fue en la vestimenta y su sexualización, aquí se puede observar cómo tomó un rumbo más infantil, enfocándose en la moda y una percepción menos erótica y más de admiración por texturas y colores, esto también se puede ver en las transformaciones, donde pasa exactamente lo mismo se da más peso al diseño que a mostrar un cuerpo como tal.

En las comparaciones de la serie “Boku no hero” se quiso mostrar personajes icónicos en su atuendo básico y los cambios de percepción corporal a la hora de tener su atuendo de héroe, para tener una visión general hay que destacar que estos atuendos ya que están diseñados para actividades de riesgo tienden a ser ajustados al cuerpo sin embargo se pueden observar como todos acentúan la figura de la persona, dando como excepción a “Deku” ya que él es un personaje que no tiene una sexualización visible, retomando los atuendos de los otros personajes se tiene claro que las figuras de “Uravity” y “Nejire-chan” son de mujeres bastante bien proporcionadas, siguiendo estereotipos clásicos comerciales y en sus atuendos de héroes la sexualización es totalmente visible, enfocada en resaltar su cuerpo por medio de accesorios y diseño dentro del traje mismo, esto ocurre también con “All might” ya que es totalmente evidenciable como su traje está hecho para resaltar su cuerpo y acentuar sus rasgos más prominentes los cuales también concuerdan con los estereotipos masculinos más estandarizados.

Concluyendo con el anime de “Yu Gi Oh” hay una clara reducción de sexualización en casi todos los sentidos, ya que se puede evidenciar como los personajes de la primera temporada son dibujados como adultos jóvenes de entre 17 a 20 años, en cambio en la última temporada se puede ver como son niños de entre los 10 a 15 años, mostrando como hubo un filtro en este sentido ya que se trataba de algo dirigido e ilustrado para y de niños. Siendo más específicos la única evidencia de sexualización evidente en la séptima temporada es como tal en el personaje de “Romin Cassidy” donde su silueta y atuendos dan una apariencia más madura y con connotaciones eróticas, yéndonos a la primera temporada hay un factor común y es que todos siguen la estética ideal japonesa, cuerpos delgados pero definidos con extremidades largas y rostros marcados sin embargo en la vestimenta se hacía más hincapié al contexto del traje que como tal a dar apoyo a la sexualización lo cual fue algo recalable.

Dando a entender con la recopilación anterior que la sexualización se transforma por medio de la vestimenta o puede ser reducida siendo guiada a dar un toque más artístico y de moda, pero es un factor denominador que no se puede eliminar ya que es algo arraigado a los estereotipos, los cuales son parte de la población y esta a su vez es la que consume este contenido, generando un ciclo efectivo el cual perpetua la aplicación del sexo en el anime acoplándose a las necesidades del público.

Encuesta de segmentación (Ver Anexo)

Datos demográficos

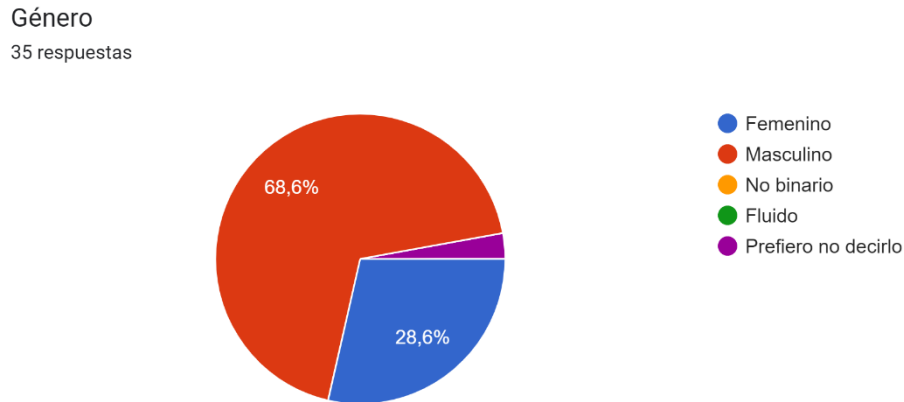
Se hizo esta pregunta obligatoria para tener mejor perfil de los encuestados, las respuestas variaron entre apodos y nombres completos, solo se tuvo como tal para referencia de las personas como tal.

Edad

Evaluando este aspecto se pudo observar que el rango de edad estaba entre los 18 y los 44 años, donde entre los 20 y los 40 años era la mayoría de las personas encuestadas, mostrando un gran rango de edad al cual responde a este tipo de contenido haciendo énfasis en donde la menor concentración de encuestados es de los 18 a 20 y entre los 40 a los 44 años y el mayor de los encuestados es entre los 20 a los 26 años.

Género

Figura 33 - Gráfica 1



Derechos reservados por: Diego Alejandro Estrada Gallego

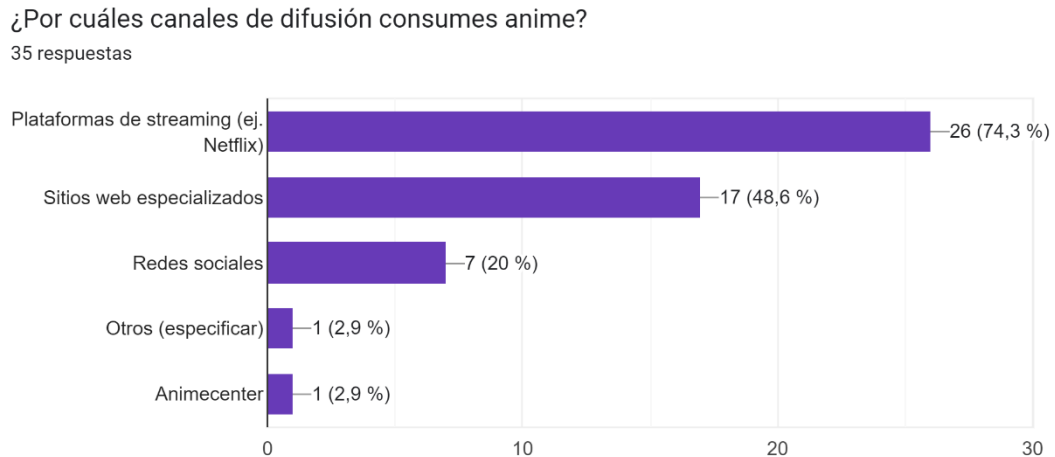
Datos: Femenino: 28.6%, Masculino 68.6%, No binario 0.0%, Fluido 0.0%, Prefiero no decirlo 2.9%

En esta pregunta se pudo observar cómo había una superioridad en el porcentaje de consumidores de género masculino el cual respondieron esta encuesta, dando como contexto que esta encuesta se mandó a grupos especializados en cultura “geek” y anime, se puede entender que hay una proporción de un tercio con relación entre hombres y mujeres siendo mayoría los primeros.

Con relación a los otros géneros no hubo respuesta, solamente a la opción de “prefiero no decirlo” se reportó una respuesta, mostrando como puede a ver variedad en los géneros de los consumidores, pero no responde a algo significativo para la encuesta como tal.

Hábitos de consumo de anime

Figura 34 - Gráfica 2



Derechos reservados por: Diego Alejandro Estrada Gallego

Teniendo en cuenta las respuestas de los encuestados hubo una gran mayoría la cual usa plataformas de “*streaming*” para consumir anime, dando a entender que no solo buscan este contenido si no también poder variar entre varios tipos de obras audiovisuales.

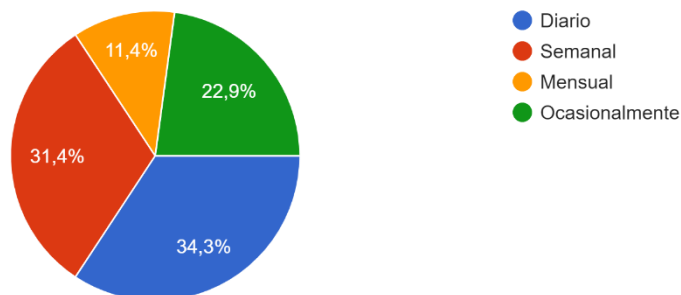
Para la segunda opción más elegida se puede ver como casi la mitad de los encuestados usan plataformas especializadas en el anime, buscando así la mayor cantidad de contenido posible de este para tener una apertura total a las opciones posibles en este tipo de contenido.

La penúltima opción hace un salto en retroceso con respecto a las demás, ya que se puede ver como pocas personas usan las redes sociales para consumir este tipo de contenido, en donde mayoritaria mente se pueden ver solo pequeños segmentos de los episodios de las series ya que ese contenido al tener derechos de autor no se puede publicar libremente.

Figura 35 - Gráfica 3

¿Cada cuánto tiempo consumes anime?

35 respuestas



Derechos reservados por: Diego Alejandro Estrada Gallego

Datos: Diario 34.3%, Semanal 31.4%, Mensual 11.4%, Ocasionalmente 22.9%

En este parámetro se pudo observar cómo hubo una distribución bastante equitativa entre los encuestados con respecto a la frecuencia de visualización del anime, donde la mayoría ve este contenido mayoritariamente entre diaria y semanalmente, esto teniendo relación a que muchas veces consumen series completas de recorrido o por lo contrario cuando una serie está en emisión los capítulos tienden a ser lanzados semanalmente en días específicos. Continuando con las otras dos respuestas hacen alusión a un consumidor menos frecuente, que tiende a visualizar menos contenido y no tiende a seguir emisiones puntuales.

¿Por qué?

La mayoría de las respuestas hacen referencia a que los contenidos emitidos por las plataformas son fáciles de entender, divertido y al mismo tiempo cortos y amenos de consumir constantemente como también esporádicamente, unas razones más específicas son las del tiempo, ya que los

capítulos tienden a ser entre 20 a 30 minutos por lo cual son más cómodos de ver en espacios pequeños, ajustándose a la vida de muchos adultos con tiempos exigentes en el trabajo y en sus labores en general.

Teniendo en cuenta lo anterior también hay una forma de ver la razón del tiempo de consumo de este contenido, la cual es el gusto por este mismo, donde las personas tendieron a responder que ha sido algo que los ha acompañado siempre y les gusta ver lo que hay nuevo y repetir series antiguas solo por gusto.

¿Qué géneros de anime consumes?

Se realizó con la intención de conocer cuales géneros son las más deseados para visualizar entre las personas, dando a entender esto se pudieron observar patrones donde el género que se vio más repetido fue el de “*shonen*” un género en el cual se ve como protagonista o en general una cantidad de mujeres jóvenes muy alta, donde normalmente se hace una acentuación a la sensualidad y los estereotipos femeninos atractivos para la población, enfatizando como la gran mayoría de usuarios son hombres los cuales pueden sentir más acercamiento justamente por como llevan las narrativas y el contexto de dichas historias, haciendo un ambiente prospero de sexualización, llevándola también reflejada en vestimenta.

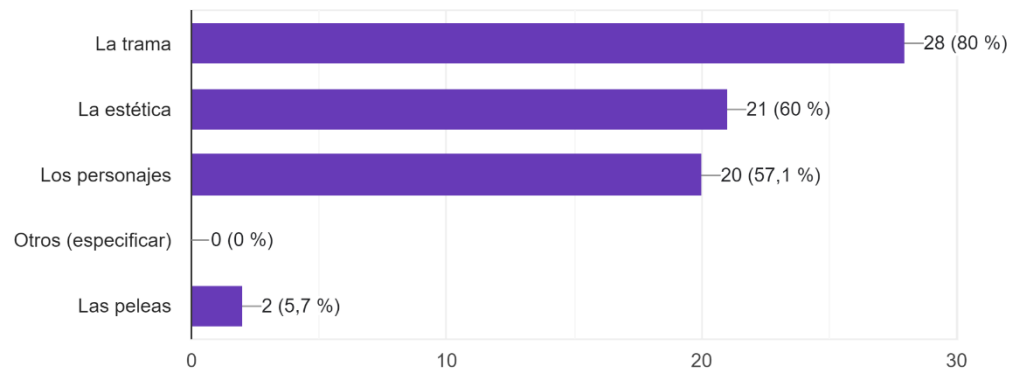
Hubo una gran cantidad, donde lo que más predominaba era los de aventura, acción, fantasía y romance, teniendo en cuenta esto, todos estos géneros son los más populares en donde la sexualidad y la vestimenta son cruciales, generando un ambiente erótico muy sencillo, esto se puede ver en las respuestas posteriores, donde se ve una clara opinión a favor de la sexualización en este tipo de contenido audiovisual atrae de esta forma a los posibles visualizadores.

Motivaciones para el consumo de anime

Figura 36 - Gráfica 4

¿Qué aspectos te atraen más de los géneros de anime que consumes? (Selecciona todas las que apliquen)

35 respuestas



Derechos reservados por: Diego Alejandro Estrada Gallego

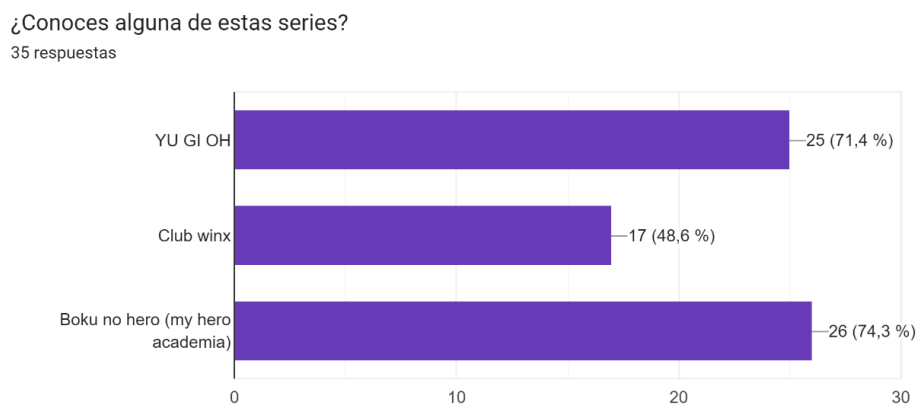
Datos: La trama 80%, Los personajes 57.1%, La estética 60%, Otros (especificar) 5.7%

Las personas tienen fijación a la hora de escoger un anime basándose mayoritariamente en la trama y en la estética, dando a entender que como factor principal está la trama y como tal una historia que atraiga con el inicio, la estética sigue, es la que determina el gusto de las personas visualmente, ya que se necesita una compatibilidad artística la cual favorece para incrementar el apego al anime en sí, después vienen los personajes, a los cuales se les atribuyen personalidades que pueden generar cierto apego o rechazo entre los visualizadores, así promoviendo una forma de empatía que ayuda a la lealtad de los consumidores con el contenido, por medio de un ancla entre los dos.

Un factor que, aunque pequeño se le debe de hacer un hincapié son las peleas, ya que promueven el dinamismo en las series, no necesariamente acotando a peleas físicas, sino también mentales y emocionales, ayudando a que se genere puntos clave en la historia que fomentan el apego a estas mismas, sin excluir que estas escenas tienden a tener momentos eróticos, desde las poses hasta la vestimenta en si en estas circunstancias.

Reconocimiento de series y percepciones

Figura 37 - Gráfica 5



Derechos

reservados por: Diego Alejandro Estrada Gallego

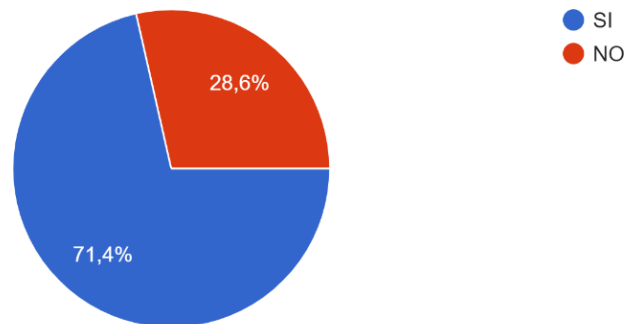
Datos: Boku no Hero 74.3%, Yu Gi Oh 71.4%, Club Winx 48.6%

El conocimiento de estas series hace correlación directa a la cantidad de personas de género masculino presentes en la encuesta, donde “yu gi oh” y “boku no hero” son series las cuales tienen un público masculino más amplio que el femenino, y en contraparte se puede ver como en la serie “club winx” tiene menos conocimiento general de su existencia pero todas las personas de género

femenino la conocen, dando a entender que si hay como tal una división de género en el contenido que se ve, siendo sesgada por estereotipos.

Figura 38 - Gráfica 6

¿Consideras que hay sexualización en alguna de estas series?
35 respuestas



Derechos reservados por: Diego Alejandro Estrada Gallego

Datos: SI 71.4%, NO 28.6%

Se pudo ver que una gran mayoría concuerda que en dichas series mencionadas anteriormente hay una insinuación clara de este, tomando en cuenta que son series las cuales su estética ayuda a intensificar este visión de estas.

¿Por qué?

Al analizar estas respuestas se pudo ver unos factores en común, empezando por el concepto como tal del “*fan service*” término denominado a las decisiones de los animadores y productores de las series de anime para satisfacer las necesidades de los consumidores comprometiendo la forma en que el anime es percibido, esto hace que se le dé una importancia a la opinión pública,

de una manera que es capaz de alterar el mismo contenido que quieren ver. Después viene una comprensión de lo que es como tal la estética de los personajes basado en su concepto, hubo muchas explicaciones donde se basó en la forma de que como tal los personajes son ambientados al mismo tiempo que apoyan esto con la estética, dando ejemplos concretos con *“boku no hero”* y *“club winx”* ya que son series fantasiosas donde los personajes principales usan trajes de ficción, los cuales tienden a resaltar sus cuerpos. Por último, factor común se tiene la exageración de los cuerpos en general, donde se crean figuras sobre exageradas de cuerpos perfectos y en algunos casos irreales, combinado eso con lo anteriormente dicho se genera una clara sexualización en casi todos los aspectos visibles directamente de las series.

Opiniones sobre representaciones corporales y vestimenta en el anime

¿Cómo percibes la representación del cuerpo femenino en el anime en términos de sexualización?

En este apartado se puede ver cómo hay factores los cuales se repiten constantemente cuando se habla de la sexualización del cuerpo femenino, empezando por los atributos voluptuosos, como son los senos y los glúteos, donde se hace énfasis a unos senos desproporcionados al cuerpo y también unos glúteos perfectos en tamaño como en forma, continuando se tiene los cuerpos irreales desde la anatomía general, son cuerpo diseñados con base a la estética de los figurines de moda, los cuales son imposibles anatómicamente en comparación a los cuerpos humanos corrientes, dando a entender se crean estándares estéticos imposibles para los consumidores de este contenido en el caso que estas figuras se vuelvan ejemplo para sus propios cuerpos.

¿Cómo percibes la representación del cuerpo masculino en el anime en términos de sexualización?

Con respecto a los cuerpos masculinos es una visión diferente, se pudo ver que hay respuestas las cuales tienen relación a la fuerza y el brío masculino, donde se aplican estos atributos a la hipermasculinidad del cuerpo, el cual relacionan con músculos grandes, estatura alta, facciones grandes rústicas y estéticas.

Otro punto de vista se apela a la forma en que los estándares asiáticos son presentados y aplicados, donde se presentan figuras masculinas esbeltas, atléticas y con caras de facciones finas, pero son hombres, haciendo alusión a las figuras estéticas en los países de oriente.

Para terminar, se puede resaltar que algunas opiniones son neutras donde no se fijan en la figura masculina como sexualizada, dando referencia a como los consumidores de género masculino no generan fijación a los cuerpos de hombres en los animes ya que los de mujeres son lo que verdaderamente llama la atención.

Figura 39 - Gráfica 7



En esta respuesta hay una calificación unánime a la vestimenta como objeto sexualizado en estas obras audiovisuales, dicho en la investigación, la ropa es un acompañante ideal ya que permite siluetas y formas las cuales apoyan al erotismo, también acentúa rasgos y contextos los cuales propician a esta conducta en los animes, volviéndose un pilar para el desarrollo de las diferentes formas en las que se pueden presentar el sexo en estas obras.

Figura 40 - Gráfica 8



Derechos reservados por: Diego Alejandro Estrada Gallego

Acorde con las respuestas anteriores es claro que los encuestados ven estereotipos y hacen alusión en todas las respuestas relacionado a ellos, mostrado como es algo normalizado y asimilado por los consumidores, siendo una base para generar personajes y contextos enteros.

¿Podrías mencionar algunos estereotipos de cuerpos que has observado en el anime y cómo te afectan como espectador?

En los estereotipos vistos en esta pregunta se ven los cuerpos voluptuosos femenino, los cuerpos musculosos masculinos, cuerpos delgados y sencillo femeninos, cuerpos estilizados

masculinos, cuerpos femeninos de baja estatura, cuerpos masculinos de alta estatura, cuerpos gordos, cabello largo femenino y cabello corto masculino.

Tomando lo anterior en cuenta se puede ver como las personas que consumen estas obras tienen una percepción bastante unánime con respecto a los estereotipos, donde hacen hincapié a estereotipos corporales, dando alusión a que son los más importantes, visibles por la clara razón que se están juzgando referencias visuales, apoyando las teorías propuestas en los estudios anteriormente mostrados, reforzando la creencia de que el anime como tal es un instrumento el cual es capaz de mostrar lo que las personas quieren, al mismo tiempo que muestra estereotipos que incluso pueden inducir ideales corporales en los espectadores.

Resultados de la encuesta

Analizando la encuesta en su totalidad se logró visualizar unas tendencias las cuales implican el consumo específico y tendencias asociadas del género, en los resultados se pueden observar cómo las personas que se identificaron con el género masculino tienen una tendencia para ver las series de acción y de aventura normativamente designadas para audiencia masculina, mientras que las personas que se identificaron como femeninas tienen un rango más amplio de géneros, sin excluir los anteriormente nombrados.

Dando más entendimiento a los medios de visualización se tiene en cuenta como tal que la mayoría tienden a ver estas series diariamente como también semanalmente, acompañado a esto se pudo observar cómo se usan más plataformas de streaming tanto generales como específicas para anime, dando a entender que casi todos los encuestados ven este contenido, pero no exclusivamente, pudiendo ver otro tipo de obras audiovisuales no relacionadas pero en la

misma plataforma. Teniendo en cuenta lo anterior también hay que ver las razones para ver este contenido, las cuales aportan sentido a la constancia de visualización; se pudo observar cómo este contenido es muy apetecido porque es ligero, corto y programado de una forma agradable, esto acoplándose a la vida de los encuestados y como tales personas mayores de 20 años con trabajos.

Acotando a algo más específico de los gustos de visualización es como tal los puntos diferenciadores que hacen el agarre a los consumidores, siendo como principal causa la trama, ya que hace un ambiente el cual mantiene al consumidor entretenido, después viene la estética, la cual atrae visualmente y hace de mediador entre la trama y los personajes, siendo esto último el último punto el cual genera atracción para consumir el contenido, dando a entender que los encuestados necesitan una base sólida, que promueva las expectativas y ganas de continuar ver este contenido.

Tomando lo anterior en cuenta se quiso especificar en las series que están como modelo de investigación para saber del conocimiento de la existencia de las mismas como también las opiniones en las áreas de estudio pertinentes; aquí se pudo observar como la mayoría del público tiene conocimiento sobre las tres series sin embargo “Club Winx” es la que menos reconocimiento tiene, teniendo poca noción de su existencia el público masculino, dando a entender como hay una brecha de géneros en cuanto al tipo de contenido visto también se quiso saber de la percepción de los cuerpos dentro de las series, aquí se hace un gran hincapié a los cuerpos femeninos, donde no solo son sexualizados desde la anatomía, también se pudo evidenciar como hay sexualización hasta en la vestimenta, esto sucediendo en el caso de los cuerpos masculinos, sin embargo aquí hay una salvedad clara y es que aunque la carga sexual es

notoria, se pudo generar más reconocimiento a la figura femenina, ya que tiene un cargo histórico acerca de la objetivación más fuerte que permeó este ámbito audiovisual.

Pudiendo ahondar más en la visión del cuerpo como objeto se evidenciaron los estereotipos que los encuestados pudieron ver, donde la grandísima mayoría hizo remarcación a las siluetas idealistas e irreales, la exageración de los cuerpos en proporciones tomando en cuenta el erotismo como base de estas decisiones de ilustración como lo son los bustos grandes, caderas anchas piernas largas y definidas para las mujeres como también los hombres anchos, músculos definidos y tamaño corporal grande para los hombres pudiéndose resumir como la aplicación de ideas imposibles para la gran mayoría de espectadores.

Herramienta de medición: Entrevista

- Entrevistador (E): Diego Alejandro Estrada Gallego
- Invitado (I): Gustavo Morales Sanches

E: ¿Qué edad tiene?

I: 38 años

E: ¿Con qué género te identificas?

I: Hombre

E: ¿Por cuáles canales de difusión consume anime y que opina de las plataformas de pago especializadas?

I: Normalmente a través Netflix, Crunchyroll (opción gratuita) y otras páginas que tengan opciones de reproducción gratuita. Las plataformas de pago no me molestan siempre y cuando tengan precios razonables, pero la mayoría no son así.

E: ¿Cada cuánto tiempo consumes anime y por qué?

I: Me gusta ver anime en pareja, así que normalmente intento hacerlo en los momentos que tenemos tiempo libre, que se traduce en, aproximadamente, 2-2,5 horas a la semana.

E: ¿Qué géneros de anime consumes?

I: Normalmente prefiero ver Seinen y uno que otro Shonen siempre y cuando no sea lo de siempre. Suficiente shonen he visto toda la vida de niño para seguirlo haciendo, al menos que se trate de algo muy diferente y único. Hay otras categorías o subgéneros como el psicológico, apocalíptico e histórico que normalmente son de mi gusto. El Isekai también me gusta, pero más que nada los que son diferentes, hoy en día todo es Isekai y suelen ser muy mediocres.

Algo importante que debo recalcar es que prefiero leer Manga a ver Anime. Cuando descubro un buen manga lo primero que hago es compartirlo con mi pareja y esperar a que le desarrollen Anime, como es el caso de Sou Sou no Frieren (que lo estamos viendo en la actualidad).

E: ¿Qué aspectos te atraen más de los géneros de anime que consumes y por qué?

I: Me gustaría decir que me gustan las series “maduras” pero no es cierto. Si bien prefiero que tengan un contenido adulto diferenciado de lo que vi de niño (como lo fue Dragon Ball, Ranma 1/2, Senki...), hay series Shonen que dependiendo de la historia podrían gustarme, especialmente si se tratan de algo único y novedoso, incluso estaría dispuesto a ver Shojo o Josei si se trata de

una historia o narración muy buena. Para mí prima la sensación de una experiencia memorable y que me genere recordación.

E: ¿Qué opinas de estas series? (Haz una opinión de cada una)

I: Club winx: Sinceramente no tengo la más remota idea de qué serie sea.

Yu gi oh: Al principio me generó curiosidad que se tratara de una serie con juego de cartas de estrategia coleccionables, principalmente por yo ser jugador de Magic, el padre de los juegos de cartas coleccionables, y eso me motivó a “experimentar un poco con el anime”, pero la verdad me pareció de muy pobre contenido y lo dejé de ver al poco tiempo. Simplemente la estética y la narrativa me parecieron tan flojas que preferí invertir mi tiempo en algo diferente.

My hero academia: Este es un caso excepcional para mí. Yo lo empecé primero a leer como manga y estuve un buen tiempo enganchado, particularmente al tratar el tema de la formación de héroes en un mundo rodeado de super personajes, aunque tenía temor que se tratase del mismo concepto del pobre personaje principal que le va mal y luego mejora, como si se tratase de Naruto pero con superhéroes. Más o menos en el manga #60 o algo así, me aburrí un poco con el manga y me dediqué a leer otras cosas. No es que sea malo o no me guste, simplemente preferí hacer algo distinto. Puede que lo retome en algún futuro cercano. Debido a que no seguí con el manga, no tiene sentido para mí experimentar lo mismo en el anime.

E: ¿Cómo consideras que la sexualización está direccionada en estas series?

I: Lastimosamente la mayoría de series, no sólo de anime, utilizan la sexualización como parte del atractivo de la propuesta. El famoso Fan Service funciona y las audiencias aumentan mientras exista ese contenido, particularmente eficaz con los adolescentes o jóvenes.

No diré que no se pueda utilizar, se puede, pero no debería ser el motivo principal para ver una serie. La historia e innovación son para mí lo más importante en cualquier serie, ya sea adulta, infantil o sexualizada.

E: ¿Cómo percibes la representación del cuerpo femenino en el anime en términos de sexualización e idealización con respecto a los estándares de belleza en la vida real?

I: Claramente hay series que representan el cuerpo femenino de manera voluptuosa e insinuante, a tal punto de dar a entender que en la serie sólo hay mujeres o niñas con calificaciones de apariencia inmaculada, lo que siempre genera la pregunta: “¿y las gorditas?” “¿y las flaquititas?”, mejor aún, ¿las viejitas? Esto ocurre especialmente con las series Shonen o las que tienen en mente un mercado mayoritariamente masculino. Se muestra un mundo eternamente joven donde los adolescentes pueden siempre ver (y encontrar) las chicas que aplican para su gusto. No quiero decir que esto sólo sea para jóvenes o adolescentes, pero ver de manera objetiva la serie le permite a uno encontrar patrones que son repetitivos en este tipo de narraciones. Las mujeres son productos que están al alcance de sus consumidores, es decir, los hombres.

Cuando se trata de series que son mayoritariamente para públicos femeninos, el concepto de la mujer ideal cambia drásticamente. La apariencia y la mentalidad son características complementarias, lo más importante son las emociones y el mundo que la rodea.

Por lo que he podido ver, en estas series se hace énfasis en lo delicado y bello que es el cuerpo femenino. No necesariamente se trata de formas voluptuosas y sexualizadas, se trata más de mostrar el equilibrio y la belleza que hay detrás de la armonía de la mujer y su cuerpo. Mostrar la mujer ideal para la mujer que está consumiendo la serie.

E: ¿Cómo percibes la representación del cuerpo masculino en el anime en términos de sexualización e idealización con respecto a los estándares de belleza en la vida real?

I: Cuando la serie es para niños o jóvenes, es evidente que el cuerpo de los hombres es normal, es decir, no se excede en la apariencia o se intenta mostrar que el cuerpo masculino no tiene que ser esculpido por los dioses, como sí pasa con el de las mujeres. Claro, esto aplica para las series que no tienen un contenido de acción y violencia alto. Caso contrario los hombres o “héroes” de la serie tendrían un cuerpo envidiable pero enfocado a la destreza y al atletismo, como es en gran medida lo que ocurre en una serie como Dragon Ball, pero claramente desmentido en una serie como Caballeros del Zodiaco. Todos tienen el mismo cuerpo y apariencia, lo único que cambia es la cara. Si se trata de series para adultos, esto cambia completamente. El mundo es un lugar hostil en donde no eres bienvenido. Los hombres y las mujeres no siempre cuentan con cuerpos normales, o mejor aún, ser normal es motivo de crítica y burla (no tienes nada que te haga especial). Aquí los problemas del día a día adulto y los temores que conlleva son temas que suelen ser utilizados en esta narrativa. Curiosamente, siento que el contenido adulto, tanto para hombres como para mujeres es un poco más común en esta propuesta.

E: ¿Por qué crees que se genera este tipo de sexualización a las vestimentas en el anime?

I: Es simple, porque se vende más fácil. Si la sexualización es algo que aumenta las ventas con públicos más jóvenes, posiblemente la vestimenta deba ir acorde a esa sexualización. Las líneas marcadas al cuerpo, los escotes, las transparencias, todos estos atributos son utilizados generosamente en el anime.

E: ¿Por qué crees que hay estereotipos en el anime y que influencia crees que pueda ocasionar al público?

I: Siendo realistas, todo lo que se encuentra en la sociedad está marcado por estereotipos, ¿por qué el anime sería distinto en esto? Así como la educación está marcada por prejuicios y estándares que pueden afectar al público, lo mismo ocurre con lo que consumimos. Las series, las películas, las novelas gráficas, los libros, todo puede afectarnos, para bien y para mal. Puede que influya en cómo percibimos el mundo y cómo nos ubicamos en la mitad de todo eso. ¿Seré suficiente? ¿Soy único o soy más de lo mismo? ¿Me veo bien para los demás? ¿Verse bien es lo mismo que cumplir con los estereotipos del mercado? ¿Acaso me debe importar?

E: ¿Podrías mencionar algunos estereotipos de cuerpos que has observado en el anime y cómo te afectan como espectador?

I: Posiblemente cuando estaba más pequeño podría pensar que quisiera tener el cuerpo de uno de esos personajes que veo en anime. Me gustaría dedicarme a entrenar y derrotar al malo que me hace la vida imposible...(quién?) y estar orgulloso de mi apariencia. Si mi cuerpo está bien, mi mente está bien, no? Cuando uno empieza a ver las cosas con un ojo más experimentado se da cuenta que en el fondo eso no importa. Lo importante es disfrutar de la experiencia.

En cuanto a las mujeres estereotipadas en el anime, como niño podría verlas como cuando grande tendré una de esas niñas o mujeres como novia, como hombre adulto, caldito de ojo como dice mi esposa. Está bien tener mujeres que sean atractivas en la serie, siempre y cuando no sea lo único importante en la historia.

E: ¿Qué tan sano crees que los estereotipos son para la audiencia joven (entre 18 a 30 años)?

I: Los estereotipos, no sólo en el anime, pretenden mostrar unos parámetros que son “deseables” y aceptados por la sociedad. Si estos parámetros no se cumplen, no estas siguiendo las instrucciones y puedes estar contrariando los estándares de la sociedad. Un recurso

completamente explotado por las diferentes marcas que consumimos día a día. Chevignon, Coca-Cola, Pantene...etc. Todos pretenden ser productos que son necesarios, que son estándar para que puedas participar de la sociedad “aceptable”. Lo mismo ocurre con el anime, sólo que es particularmente sensible en la distorsión o percepción del cuerpo femenino.

La audiencia de 18 a 30 años no considero que sea la más sensible, pensaría que es peor o más significativo el grado de afectación en adolescentes, pero ciertamente se ve afectado. Este mercado o nicho cuenta con más recursos para acceder a productos y a diferentes propuestas un poco más adultas, que ayudan a mitigar un poco la percepción de los valores marcados por estereotipos y el enfrentamiento de los mismos con la realidad, o bueno, eso me gustaría pensar. Es necesario contar con los recursos para revisar y filtrar esos estereotipos, y simplemente elegir cuáles son importantes y cuáles no. Para eso deben existir esos recursos, que yo considero son la educación sexual, el acompañamiento por padres de familia y el entendimiento de la ética. Si cuentas con eso, seguro serás capaz de avanzar y no dejarte llevar por esos estereotipos.

Análisis de la entrevista

En esta actividad se quiso hacer un paréntesis con respecto a la encuesta, donde se entrevistó a una persona con experiencia empírica de más de 20 años en anime y manga, dándole preguntas específicas de como consume el contenido, sus hábitos, especificando sus gustos y razones para visualizar anime, como también siendo más específico en la visión de este tipo de arte audiovisual con respecto a los temas que se quiere abordar en esta investigación, los cuales son la sexualización en el anime, los estereotipos aplicados en el mismo y su influencia en los consumidores y como la vestimenta es un objeto primordial para la continuación de la sugerencia fuera de tono en este contenido sin importar género.

Abordando los gustos personales se puede ver una diferencia a la hora de describir sus gustos y aficiones por los géneros específicos, donde se muestra una visión la cual filtra por medio de la trama del anime y el género mismo, con un patrón definido de puntos cruciales los cuales al cumplirse el contenido es apto para ser consumido, también algo remarcable es la forma en que usa el tecnicismo, mostrando estar versado en esta subcultura.

Abordando los temas principales, el entrevistado tuvo una forma de abarcarlo desde la imagen comercial muy acentuada, dando a entender como los estereotipos están incrustados a la sociedad y desde ahí se usan en el anime para generar cierto apego simpatía o incluso rechazo, también se puede ver cómo hay una forma clara para el al visualizar la sexualización, donde lo que prima es la atracción del público por medio de sexo, siendo un factor que se puede ver claramente ya que mucho contenido publicitario es impregnado de esto e incluso hay estudios los cuales se pueden evidenciar en la investigación donde se muestra como hay figuras estereotipadas que siempre están en este contenido sin importar el género y por último hablando de la vestimenta y su uso como objeto erótico, es claro no solo por el entrevistado, sino también por las encuestas que es algo que atrae y genera mensajes sugerentes a los visualizadores, siendo parte primordial para reinventar el sexo en las historias.

Para compactar todo, se pudo observar cómo en anime tiene permeado una gran cantidad de factores que dependen de la sexualización, donde se renuevan para generar atractivo al público, sin embargo son estrategias las cuales se vuelven costumbre, usadas para atraer y mantener público, con la información recogida de esta actividad se entiende como la sexualización es un fenómeno el cual busca atraer personas, tiene herramientas como la vestimenta la cual cambia la forma en que se ve y se basa en estereotipos arraigados que tiene la sociedad como tal.

RESULTADOS GENERALES

La sexualización por medio de la moda en las series de animes ha sido un fenómeno el cual se ha transformado durante el tiempo, mostrando una adaptación a los discursos a favor de la diversidad de cuerpos, sin embargo esto no es excluyente de los estereotipos, ya que hasta ahora tomando como referencia los cuadros comparativos se ha sabido adaptar a la época sin perder estos modelos estéticos de belleza y atracción, los cuales son cruciales para atraer público, siendo un factor consistente entre todas las personas encuestadas y la entrevista hecha con el experto en anime y manga, otorgándole a este contenido audiovisual un peso social, donde no solo se están mostrando cuerpos con aptitudes erótico-sexuales, si no también puede llegar a implantarse estos modelos corporales en los visualizadores y creando estigmas o metas irreales.

En el caso de la vestimenta hay que remarcar como la moda evoluciona durante el tiempo, adaptándose a las tendencias y estándares de belleza, que a su vez termina siendo un objeto que utiliza el anime para que el sexo pueda ser visible pero evitando su censura, volviéndose comercial, al mismo tiempo que atrayente para el público deseado de este contenido, por otra parte se puede también hacer una salvedad con respecto al cambio, en como la visualización de la vestimenta está desarrollada, ya que ha tomado parte para mostrar personalidades de los personajes y su forma de ser, esto siendo demostrado en las comparativas, donde con el tiempo se ocultaba más el cuerpo pero se refuerza las personalidades e individualidad de los protagonistas.

Hablando de los estereotipos pero tomando en cuenta la vestimenta y la sexualización anteriormente habladas se pudo ver cómo se han mantenido durante el tiempo, adaptándose a la animación y serie pero sin cambiar su base, haciendo como tal un efecto de ejemplificación de cuerpos ideales e irreales, donde se aplica la estética de estas obras para influenciar a los

consumidores al tomar como ejemplo estos cuerpos o generar fantasías erótico-fetichistas, mostrando como el anime puede llegar a ser usado para perpetuar estigmas corporales, fantasías sexuales que a su vez impulsan a otras partes de la sociedad por la creación de necesidades inculcadas.

Como conclusión general de estas actividades, es imperante entender que como tal esta industria de animación no cambiará este apartado, ya que es algo crucial para la comercialidad de las obras, sin embargo dependiendo del género y rango de edad han sabido manejar por medio de la vestimenta para que exista como tal las connotaciones eróticas pero sin ser censuradas o vistas de mala manera por los consumidores; también hay que resaltar como en esta industria han perpetuado los estereotipos con el fin de generar engancho por estética y modelos a seguir o de fantasía por ellos, siendo una estrategia que forma los gustos de los consumidores al mismo tiempo que termina siendo factor crucial para el éxito de este contenido, volviéndose un clico de consumo eficiente.

RECOMENDACIONES

Generar un contraste numérico más extenso con respecto al número de temporadas para comparar, examinando las temporadas intermedias una o dos, en las cuales se pueden ver el proceso de transformación en el cual las producciones audiovisuales pasan generando una línea lógica más progresiva y una comparación profunda.

A la hora de plantear el análisis, hacer un enfoque donde se analice las técnicas usadas en la animación dando conexión a como son capaces de generar un impacto determinado a los visualizadores del contenido, ayudando a sustentar la premisa claramente desde un punto técnico mostrando los factores que hacen la diferencia desde la creación y contrastándolos con la respuesta pública.

Para generar más profundidad en los problemas y cambios hacer un estudio donde se genere análisis en las bases del cambio sociocultural dando razón a su importancia en el transcurso de las series animadas y lo que es capaz de afectar a la hora de producirse dichas obras, abriendo un espectro de correlación entre el contenido y el reflejo de los visualizadores.

CONCLUSIONES

Entendiendo la forma en que la sexualización usa como objeto la vestimenta y al mismo tiempo se moldea con los estereotipos, la investigación pudo denominar desde el ámbito teórico que el anime es un medio audio visual permeado de visiones ideales e irreales del cuerpo humano, donde se usa el deseo erótico de las personas para fomentar el apego a las series como también del contenido en general que se produce, mostrando como hay una relación entre el consumidor y el anime, donde ambas partes se afectan mutuamente.

Yéndose a la parte práctica, se pudo evidenciar en los estudios como también en las actividades realizadas una relación donde quien consume se apega a los géneros de su gusto y busca entretenimiento desde ahí, el cual tiene que ser conciso en tiempo al mismo tiempo que sustancioso, debe de fomentar la fidelidad con una trama que enganche, tener personajes a los cuales generar apego o rechazo por medio de personalidades específicas y una trama que mantenga la atención de la persona.

Ahondando en el contenido en sí, es imperante recalcar que por parte teórica y práctica hay algo claro que se evidencia en todas las series y fue demostrado en las comparaciones, la cual es que la vestimenta se ha vuelto un lenguaje no verbal, mostrando como por medio de esta se puede modificar el mensaje en este contenido, siendo más específicos resaltando como los mensajes sexuales, eróticos o sugerentes usan este medio para volverse totalmente comerciales y aceptados; esto también ocurre con los estereotipos, los cuales se apoderan de la vestimenta para usarla como punto focal en las siluetas y cuerpos que quieren resaltar.

Llevando más afondo lo anterior se pudo comprobar por medio de testimonios y comparaciones que la vestimenta usa el contexto para sexualizar a los personajes, ya no solo desde el diseño de los mismos si no también impulsado esta morfología con prendas que se

adaptan al contexto pero que resaltan los puntos físicos más notorios de los personajes, donde dependiendo el género del consumidor estos varían, mostrando como para el público masculino hay un hincapié en la figura femenina y sus atributos exagerados, como lo es los senos, la cintura, los ojos y las caderas; en cambio en los espectadores femeninos se notó un balance entre las figuras pero desde un punto de idealización, siendo una población donde estos cuerpos pueden llegar a ser ideales imposibles de alcanzar.

Concluyendo la investigación se tienen unos puntos a resaltar, el anime usa el sexo para ser consumido por medio de contenido estimulante para el espectador, la vestimenta ha tomado un papel de capa protectora para que la sexualización se siga aplicando en estas obras, los estereotipos en este contenido son base fundamental para generar enganche no solo visual si no también de personalidad con los consumidores, y durante el tiempo todo lo hablado anteriormente ha sufrido un cambio adaptándose a las corrientes de pensamiento e ilustración actuales, sin embargo siguen existiendo indiscutiblemente como fuente vital para este tipo de contenido generando un ciclo perfecto donde se consume, adapta y vuelve a utilizarse.

BIBLIOGRAFÍA

- Villalta, A., Eduardo, M., Hurtado, B., & Samantha, K. (2021). EMPRENDIMIENTO; PLAN DE NEGOCIOS; MERCADEO; INDUMENTARIA CASUAL; ANIME; DISEÑO DE MODA. *Universidad del Azuay*, 152.
- Alan Fernando Muñoz Velasco, Jhonatan Issac Tumbo Ruiz, & Jonatan Lemos Zuluaga. (2021). Storytelling y animación digital: usando cortos animados para la divulgación histórica y patrimonio cultural de la ciudad de Popayán. *SENNOVA*, 39-52.
- Alessandra, A. F. (29 de 11 de 2021). Las mujeres de Hideaki Anno: Una introspección a los personajes femeninos de Neon Genesis Evangelion y The End of Evangelion. Lima, Perú: UNIVERSIDAD PERUANA DE CIENCIAS APLICADAS.
- Alsinet Damesón, N. (2019). *Análisis de los arquetipos de personalidad de marca en las campañas de perfumes de lujo*. Barcelona: Facultad de Comunicación Universidad Pompeu Fabra.
- Alvarez, J., & Melguizo, Y. (2020). La dualidad en la definición del anime. *REVISTA MUNDO ASIA PACÍFICO*, 126-128.
- Andrade Mendoza, Karen Indira, & Morales Lozada, Pedro Sebastián. (2015). Estudio de los imaginarios que se construyen a través del manga y anime en las culturas otaku y cosplay. Quito, Ecuador: UNIVERSIDAD CENTRAL DEL ECUADOR.
- Aprendiz, E. D. (20 de agosto de 2021). *YOUTUBE*. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=r0pMKBNwQRw>
- Arroyo, D. (03 de 03 de 2023). *MeriStation*. Obtenido de <https://as.com/meristation/noticias/el-futuro-del-anime-una-ia-crea-su-propio-corto-de-animacion-y-el-resultado-mete-miedo-n/>

- Barthes, R. (1978). *Sistema de la moda*. Madrid: Gustavo Gili, S.A.
- Bautista Fuentes, J., & Muñoz, F. (2007). Primer acercamiento a las posibilidades de aplicación de la teoría de la moda de Gilles Lipovetsky a la historia de la psicología. *Revista de historia de la psicología*, 275-280.
- Borda, L., & Gandolfi Alvarez, F. (2014). El silencio de los otakus estereotipos mediáticos y contra-estrategias de representación. *La revista electrónica del IDAES*, 76.
- Cabello, P., & Carolina Ortega. (29 de 11 de 2017). *tallerdeletras*. Obtenido de <http://ojs.uc.cl/index.php/cdi/article/view/23071>
- Castellanos, A. (13 de 12 de 2019). The Queering Eye: emplazamientos y enunciaciones de las sexualidades alternas en el manga, anime y fan service. Guadalajara, México: CuCoEstudio.
- Díaz-Bustamante-Ventisca, M., María-José Narros-González, & Carmen Llovet-Rodríguez. (01 de 10 de 2020). Sexualización percibida en los estilismos. *revistacomunicar*, 77-87. Obtenido de <https://www.revistacomunicar.com/ojs/index.php/comunicar/article/view/C65-2020-07>
- Dra. Pilar Colás Bravo, & Dña. Patricia Villaciervos. (2007). LA INTERIORIZACIÓN DE LOS ESTEREOTIPOS DE GÉNERO EN JÓVENES Y ADOLESCENTES. *Revista de Investigación Educativa*, 35-58.
- Español, W. (19 de agosto de 2020). *YOUTUBE*. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=aWXnGS87hkU>
- Esquivel, C. E. (2021). *Tezuka Osamu: el pionero en la sexualización de niñas y adolescentes representadas en el manga japonés*. Estado de México: Universidad Autónoma del Estado de México.

- Frank Thomas, & Ollie Johnston. (1981). *The illusion of life: Disney animation*. California: Walt Disney Productions.
- Galán, S. M. (2017). “Pornografía animada japonesa. El. Gandia, España: UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA.
- Gandolf, F. Á. (2016). *La cultura otaku y el consumo fan de manga-animé en Argentina: entre el posmodernismo y la convergencia*. Itajaí: voces dialogo .
- Gandolfi, F. Á. (2013). FEMINIDADES Y ANIME: EL CASO SAILOR MOON. Buenos Aires , Argentina : Universidad de Buenos Aires.
- Gladys Patricia Guevara Alban, Alexis Eduardo Verdesoto Arguello, & Nelly Esther Castro Molina. (2020). Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción). *Recimundo*, 163-173.
- Gómez, M. C., & Dania Ma Orellana López. (2006). TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN DE DATOS EN ENTORNOS VIRTUALES MÁS USADAS EN LA INVESTIGACIÓN CUALITATIVA. *Revista de Investigación Educativa*, 205-222.
- Hernández-Esquivel, C. E. (2021). Tezuka Osamu: el pionero en la sexualización. *LA COLMENA*, 65-70.
- Horno López, A. (14 de 03 de 2019). El particular proceso de producción de un anime. La combinación perfecta de tradición y tecnología digital. Valencia, España: Universitat Politècnica de València.
- Jácome, J. A. (marzo de 2012). ANÁLISIS DEL DISCURSO Y EFECTOS DE LA CARICATURA DORAEMON, COMO GENERADORA DE ESTEREOTIPOS EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE CUATRO A OCHO AÑOS DE EDAD DE LA ESCUELA

SANJOAQUÍN Y SANTA ANA DE LA CIUDAD DE QUITO. Quito, Ecuador:
UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA.

Jimenez Paredes, A. E. (2020). La representación de la masculinidad de los traps de anime. Caso:
Astolfo, Yoon, Fujisaki y Luka. Lima , Perú: Universidad de Lima.

Joao Bosco, Miguel ArnuHo, & Angel y Víctor Reyes. (2022). METODOLOGIA DE LA
INVESTIGACION TEMATICA: SUPUESTOS TEORICOS y . D·ESARROLLO.
Bogotá, Colombia: Instituto Colombiano de Desarrollo Social.

Lemes, A. G. (2022). LA INDUSTRIA CULTURAL DEL ANIME: DESARROLLO, RETOS
Y. *Revista Observatorio Iberoamericano de la Economía y la Sociedad del Japón*, 16-31.

Lemes, A. G. (02 de 07 de 2022). LA INDUSTRIA CULTURAL DEL ANIME:
DESARROLLO, RETOS Y PERSPECTIVAS. *Observatorio Iberoamericano de la
Economía y la Sociedad del Japón*, 16-31.

López, A. H. (2013). La era digital del anime japonés. *Historia y comunicación social*, 687-698.

María Beatriz Arce Bass Werner, & Carol Gaisnborg. (2015). Estereotipos y roles de género en
la película de miyazaki “PORCO ROSSO”. *Revista de Estudiantes de Psicología* , 20-26.

María Cristina Useche, Wileidys Artigas, Beatriz Queipo, & Édison Perozo. (2019). Técnicas e
instrumentos de recolección de datos cuali-cuantitativos. Pulee , wajira, Colombia:
Universidad de la Guajira .

Melchor Miguens, A. (06 de 2022). La representación de la mujer en el anime: reflejo de la
cuestión de género en la sociedad japonesa y elemento transmisor de violencia simbólica.
Madrid, España: Universidad Pontificia Comillas.

- Merlano, N. A. (2023). Mujer y Animación: Análisis de la representación femenina en una muestra de animaciones japonesas recientemente emitidas. *Universidad Industrial de Santander* , 287.
- Miguens, A. M. (junio de 2022). La representación de la mujer en el anime. Madrid, España: Universidad pontificia.
- Nadia Ugalde Binda, & Francisco Balbastre Benavent. (2013). Investigación cuantitativa e investigación cualitativa: buscando las ventajas de las diferentes metodologías de investigación. *Ciencias Económicas 31-no,2*, 179-187.
- Orta Camargo, A. G. (23 de 09 de 2022). FENOMENO CULTURAL ANIME Y PERCEPCIONES EN LAS FORMAS DE ASIMILACION DE LA JUSTICIA EN LOS JOVENES DE LA CIUDAD DE EL ALTO. El alto, Bolivia: UNIVERSIDAD PÚBLICA DE EL ALTO.
- PANANA, P. A. (s.f.).
- Panana, P. A. (2020). Construyendo y deconstruyendo a las Magical Girls: un estudio sobre la. lima, Peru: PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL PERÚ.
- Pérez, L. A. (2015). El Anime como elemento de Transculturación. Lima, Perú: ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN.
- Quispe Ramos, V. B. (03 de 12 de 2021). Subversión evolutiva de los roles de género en el manga shojo: un estudio comparativo basado en la retórica visual. Lima, Perú: UNIVERSIDAD PERUANA DE CIENCIAS APLICADAS.
- rebelión feminista. (30 de 08 de 2020). *Rebelión feminista*. Obtenido de <https://rebelionfeminista.org/2019/08/30/es-machista-la-comunidad-del-manga-y-el-anime/>

- Renderforest. (8 de 25 de 2021). *Renderforest* . Obtenido de <https://www.renderforest.com/es/blog/3d-animation>
- Rodríguez, L. d. (2019). La imagen y el rol de la mujer en los videojuegos: desafíos ante estereotipos, rechazos y discriminaciones. valladolid: Univerddidad de Valladolid.
- Rosario Quecedo Lecanda, & Carlos Castaño Garrido. (2003). Introducción a la metodología de investigación cualitativa. *Revista de Psicodidáctica*, no 14, 5-40.
- Sample, A. (11 de marzo de 2014). *democrat and chronicle*. Obtenido de <https://www.democratandchronicle.com/story/opinion/guest-column/2014/03/11/web-essay-examine-culture-objectification/6300045/>
- Sanz, R. B. (2021). ANÁLISIS DE LOS ESTEREOTIPOS DE GÉNERO Y LOS MICROMACHISMOS EN LAS SERIES DE ANIME. Valladolid, España: Universidad de Valladolid.
- SANZ, R. B. (2022). *ANÁLISIS DE LOS ESTEREOTIPOS DE GÉNERO*. Vlladolid: UNIVERSIDAD DE VALLADOLID.
- Simmel, G. (2014). *Filosofía de la moda*. Madrid: Casimiro libros.
- Solis Rivera, A. P. (2020). *Influencia de la animación japonesa sobre la sexualización y la identificación*. Lima.
- Solis Rivera, A. P. (13 de 04 de 2023). Influencia de la animación japonesa sobre la sexualización y la identificación de estereotipos utilizada en el diseño de personajes en la ilustración. Lima, Perú: UNIVERSIDAD PERUANA DE CIENCIAS APLICADAS.
- Tamayo Ramos, F. (26 de septiembre de 2021). La mujer en el cine de animación del Studio Ghibli: Una mirada desde la audiencia. Lima, Peru: UNIVERSIDAD PERUANA DE CIENCIAS APLICADAS.

Tandazo, L. C. (2017). ANALISIS DE LOS CONTENIDOS DEL PROGRAMA LOS SIMPSON Y SURELACIÓN CON LA CREACIÓN DE LOS ESTEREOTIPOS DE GÉNEROS EN LA CIUDAD DE LA HUERTOS FAMILIARES DEL CANTÓN DURÁN EN EL PERIODO 2016-2017. GUAYAQUIL, Ecuador: UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL.

TheCowboySamurai. (13 de Febrero de 2013). *Youtube*. Obtenido de

<https://www.youtube.com/watch?v=CWktAzz60v8>

Velásquez Rodríguez, E. A. (8 de 7 de 2020). *digitk.areandina*. Obtenido de

<https://digitk.areandina.edu.co/handle/areandina/4325>

Vigoya, M. R. (2019). *LA SEXUALIZACIÓN DE LA RAZA Y LA RACIALIZACIÓN DE LA SEXUALIDAD EN EL CONTEXTO LATINOAMERICANO ACTUAL*. Medellín:

Universidad Nacional de Colombia.

Villalta Ayala, Manuel Eduardo, & Bermeo Hurtado, Katherine Samantha. (2021).

EMPREDIMIENTO; PLAN DE NEGOCIOS; MERCADEO; INDUMENTARIA

CASUAL; ANIME; DISEÑO DE MODA. Cuenca, Ecuador: Universidad del Azuay.

Williams, R. (2001). *"The animator's survival Kit"*. Toronto: ABBYY FineReader .

ANEXO 1: Encuesta

- Nombre: _____
- Edad: _____
- Género: _____
- ¿Por cuáles canales de difusión consumes anime?

- ¿Cada cuánto tiempo consumes anime?: _____

- ¿Por qué? _____
- ¿Qué géneros de anime consumes? _____
- ¿Qué aspectos te atraen más de los géneros de anime que consumes? _____

- ¿Estás familiarizado/a con alguna de estas series de anime?
Boku no Hero
Yu Gi Oh
Club Winx
- ¿Consideras que alguna de estas series presenta sexualización de los personajes?
SI 71.4%
NO 28.6%
- ¿Porqué? _____

- ¿Cómo percibes la representación del cuerpo femenino en el anime en términos de sexualización?

- ¿Cómo percibes la representación del cuerpo masculino en el anime en términos de sexualización?

- ¿Crees que la vestimenta en el anime puede llegar a ser sexualizada?

- ¿Has visto estereotipos de cuerpos en el anime?

- ¿Podrías mencionar algunos estereotipos de cuerpos que has observado en el anime y cómo te afectan como espectador?

ANEXO 2: Entrevista

- ¿Cuál es su nombre? _____
- ¿Qué edad tiene? _____
- ¿Con qué género te identificas?

- ¿Por cuáles canales de difusión consume anime y que opina de las plataformas de pago especializadas?

- ¿Cada cuánto tiempo consumes anime y por qué?

- ¿Qué géneros de anime consumes?

- ¿Qué aspectos te atraen más de los géneros de anime que consumes y por qué?

- ¿Qué opinas de estas series? (Haz una opinión de cada una)
Club winx: _____
Yu gi oh: _____
My hero academia: _____
- ¿Cómo consideras que la sexualización está direccionada en estas series?

- ¿Cómo percibes la representación del cuerpo femenino en el anime en términos de sexualización e idealización con respecto a los estándares de belleza en la vida real?

- ¿Cómo percibes la representación del cuerpo masculino en el anime en términos de sexualización e idealización con respecto a los estándares de belleza en la vida real?

- ¿Por qué crees que se genera este tipo de sexualización a las vestimentas en el anime?

- ¿Por qué crees que hay estereotipos en el anime y que influencia crees que pueda ocasionar al público?

- ¿Podrías mencionar algunos estereotipos de cuerpos que has observado en el anime y cómo te afectan como espectador?

- ¿Qué tan sano crees que los estereotipos son para la audiencia joven (entre 18 a 30 años)?
