

Trabajo de Fin de Grado

Convocatoria de Junio



UNIVERSITAS
Miguel Hernández

Universidad Miguel Hernández de Elche

Facultad de Ciencias Sociosanitarias

Grado en Psicología

Curso 2024-2025

Modalidad: Revisión sistemática.

Título: Anime, pornografía y machismo: el impacto de la sexualización femenina.

COIR: TFG.GPS.CVR.AHG.250423

Autora: Herrera García, Alejandro.

Tutora: Vázquez Rodríguez, Carolina.

Elche, a 2 de junio de 2025

Índice

Resumen.....	3
1. Introducción.....	4
1.1. Sexualización	6
1.2. Sexualización en el manga y anime.....	7
1.3. Consumo de pornografía	10
1.4. Objetivos de la investigación	12
2. Método	13
2.1. Bases de datos, palabras clave y criterios de elegibilidad.....	13
2.2. Procedimiento y búsqueda de resultados	14
3. Resultados.....	16
3.1. Resultados de los estudios seleccionados.....	19
4. Discusión	22
4.1. Limitaciones.....	24
4.2. Conclusiones	25
5. Referencias bibliográficas	26



Resumen

La sexualización femenina en el mundo del anime es un fenómeno preocupante por su impacto en la percepción de género y sexualidad entre adolescentes y jóvenes. En este trabajo se realizará una revisión sistemática según la Declaración PRISMA 2020, con el objetivo de analizar como la representación sexualizada de las mujeres en el anime se relaciona con el consumo de pornografía y la adopción de actitudes machistas. Para ello, se seleccionaron diez artículos después de haber realizado un cribado que abordan la sexualización, el sexismo, el consumo de anime y pornografía. Los resultados muestran que la sexualización femenina en el anime es frecuente y refuerza estereotipos de género cosificantes para la mujer. Además, se observa una correlación positiva entre el consumo de anime y consumo de contenido altamente sexualizado y aceptación de la pornografía y actitudes sexistas. Aunque algunos consumidores reconocen el problema, la normalización por parte de los consumidores de dichas representaciones obstaculiza el desarrollo de una visión igualitaria.

Palabras clave: sexualización, anime, pornografía, machismo, cosificación, mujeres



1. Introducción

La sexualización de la imagen de las mujeres en la cultura popular occidental contribuye a su objetivación, cuando son percibidas y se comportan más como un objeto y menos como un ser humano, para el uso o consumo de otros (Heflick y Goldenberg, 2014, citado en Lameiras Fernández et al., 2024). Este fenómeno es ampliamente visible en diversos medios de comunicación y entretenimiento, como la publicidad, el cine, los videojuegos, las redes sociales y otros contenidos multimedia. En todos ellos, se refuerzan estereotipos de género que perpetúan desigualdades y cosifican a las mujeres (Fredrickson y Roberts, 1997).

En este contexto, el anime y el manga, productos culturales originarios de Japón, han sido señalados como espacios donde la sexualización de la figura femenina es particularmente frecuente. A lo largo de las últimas décadas, estos formatos han ganado gran popularidad a nivel global, influyendo en la percepción de género y sexualidad de sus audiencias (Napier, 2001). El concepto de *male gaze*, introducido por Mulvey (1975), señala cómo la representación de las mujeres suele estar condicionada por una perspectiva patriarcal, donde los cuerpos femeninos son mostrados y construidos para satisfacer las expectativas y deseos del espectador masculino, lo que refuerza su objetivación y define la manera en que deben ser observados en pantalla (Kondrat, 2023). Esta forma de representación plantea una visión de la mujer centrada en el deseo masculino, limitando su papel a objetos de placer visual.

Referente a la demografía de los consumidores de anime que se consideran fans de dicho producto, la mayoría suelen ser audiencia adolescente y adultos jóvenes (Reysen et al., 2021). Además, según un estudio de Reysen et al. (2021), un 68% de los consumidores de anime se perciben como hombres, así que se podría decir que el consumo de anime es predominante en hombres. Sumado a ello, como establece Ocando (2020), el anime es inerte a la cultura japonesa, arrastrando en ella la misoginia internalizada en la estructura social. Tal misoginia expresa denigración, discriminación y violencia contra la mujer. En base a bromas, pornografía, violencia u odio hacia su cuerpo. La cultura japonesa, a través de sus animes, transmite una visión jerarquizada entre hombres y mujeres, donde se asignan roles tradicionales y se refuerza una perspectiva machista. Esto genera preocupación social, ya que su amplio consumo expone a las audiencias a contenidos que pueden normalizar actitudes misóginas. Mediante diferentes medios, se difunde una imagen de la mujer como alguien sumisa y dispuesta a complacer, lo cual busca ser aceptado como algo natural en la sociedad.

El presente trabajo se propone analizar el impacto que tiene esta representación sexualizada de la mujer en el anime, y su posible relación con el consumo de pornografía y la

adopción de actitudes y conductas machistas por parte de los consumidores. Diversas investigaciones han señalado que la exposición a contenido altamente sexualizado puede influir en la forma en que los espectadores interpretan la realidad y se relacionan con las mujeres en su entorno (Ward, 2016). En este sentido, el consumo habitual de anime con representación sexualizada podría favorecer la interiorización de valores que objetualizan a la mujer y normalizan el consumo de pornografía como modelo de conducta sexual (Brown y L'Engle, 2009).

En el contexto de este trabajo sobre la sexualización de la mujer en el anime, resulta fundamental incorporar un marco teórico que sustente el análisis de cómo estas representaciones sexualizadas pueden influir en las actitudes y comportamientos de los consumidores. Las teorías sobre actitudes proporcionan un fundamento para comprender cómo la exposición a determinados contenidos sexualizados puede moldear percepciones, creencias y, finalmente, conductas.

Las actitudes se pueden definir como una construcción psicológica que representa la evaluación general de un individuo o colectivo sobre un objeto, persona, grupo, problema o situación, que se forman a través de una combinación de procesos cognitivos, afectivos y conductuales y son relativamente duraderos y estables en el tiempo (LaPiere, 2010; Bermúdez y Navarrete, 2020; Chatzigeorgiadou y Barouta, 2021, como se citó en Tello-Zuloaga, 2023). Este concepto resulta particularmente relevante para analizar cómo los consumidores de anime pueden desarrollar determinadas predisposiciones hacia las mujeres tras la exposición continua a representaciones sexualizadas.

Según la psicología social, las actitudes tienen diferentes funciones, entre las que se destacan para este trabajo la función evaluativa, estableciendo que las actitudes nos ayudan a comprender nuestro entorno y a darle significado mediante una evaluación o clasificación en bueno-malo o positivo-negativo, diferenciando lo que nos es beneficioso o perjudicial; y la función ideológica que son aquellas actitudes que explican la desigualdad social, con el interés de legitimarla o justificarla (Vázquez Rodríguez et al. 2022).

En el caso de este trabajo, la representación de la mujer en el anime puede influir en las actitudes de los consumidores de diferentes formas. Por ejemplo, se pueden consolidar creencias sobre cómo deben ser o como comportarse, generar sentimientos positivos o negativos hacia ellas en función de su sexualización, e incluso fomentar hacia ellas conductas machistas.

El modelo MODE de Fazio (1990) resulta necesario para explicar cómo la exposición repetida a representaciones sexualizadas en el anime puede operar a nivel subconsciente, ya que se centra en cómo las actitudes pueden explicar las conductas, o el comportamiento hacia

el objeto de actitud, a través de dos formas de procesamiento cognitivo (Vázquez Rodríguez et al. 2022). Existe el procesamiento espontáneo, basado en la activación automática de una actitud que se produce sin que la persona sea consciente de esa activación, con actitudes muy accesibles para la memoria, como por ejemplo cuando el espectador normaliza la objetivización femenina sin cuestionarla; y el procesamiento elaborado, que implica un proceso más largo en el que se analiza detalladamente la información disponible. Así, bajo condiciones de baja motivación o baja oportunidad, las actitudes automáticas predicen directamente los juicios y comportamientos; en cambio, cuando existe alta motivación y oportunidad, las personas pueden corregir o suprimir la influencia de sus actitudes automáticas en sus respuestas deliberadas” (Zabel y Seacat, 2022), por ejemplo, un consumidor que reflexiona sobre los estereotipos de género presentes en lo que consume.

La exposición prolongada a personajes sexualizados hace que aumente la accesibilidad de actitudes que asocian a mujer como un objeto sexual, facilitando respuestas automáticas como la aceptación de la sexualización de personajes femeninos. Además, para llevar a cabo el procesamiento elaborado hace falta de motivación y oportunidad, sin embargo, durante la visualización y consumo de anime existe falta de ella, ya que se consume por entretenimiento, favoreciendo el procesamiento espontáneo.

El consumo regular de anime con contenido sexualizado puede contribuir a la formación de creencias específicas sobre las mujeres como objetos sexuales, tal como señala Ward (2016) al indicar que "la exposición a contenido altamente sexualizado puede influir en la forma en que los espectadores interpretan la realidad y se relacionan con las mujeres en su entorno". Estas creencias constituyen la base cognitiva de las actitudes.

1.1. Sexualización

La sexualización implica que “el cuerpo femenino es comúnmente objetificado, y muchas mujeres experimentan diversas formas de sexualización, por ejemplo, ser observadas de manera sexual o tocadas contra su voluntad, a diario. También incluye experiencias indirectas de sexualización a través de la exposición a medios que contienen imágenes y mensajes sexualizados de mujeres. La sexualización puede reducir a la mujer a sus partes sexuales o funciones, separándolas de su persona, degradándola a un objeto físico, específicamente un objeto sexual, de modo que esas partes adquieren el mayor valor, incluso excluyendo otras características del individuo” (Choi et al., 2023). Mientras que una sexualidad sana se basa en el deseo libre y consensuado, la sexualización impone modelos externos que indican cómo deben verse y actuar las mujeres para ser aceptadas o reconocidas socialmente (Ward, 2016). Ciertas formas de sexismo se han asociado con la negación a las mujeres de

emociones exclusivamente humanas, lo que puede tener implicaciones para la objetivación y la deshumanización” (Beaman y Gurung, 2024)

En los medios de comunicación, esta práctica se utiliza como una estrategia de mercadotecnia, orientada principalmente a captar la atención del público masculino. Esta lógica está vinculada al concepto de *male gaze* o “mirada masculina”, propuesto por Mulvey (1975), el cual sostiene que la representación visual de la mujer está estructurada para complacer al espectador masculino heterosexual. Esta perspectiva refuerza la imagen de la mujer como objeto de deseo, negando su agencia y reduciendo su rol a un mero instrumento de placer visual.

Los efectos de la sexualización son amplios y afectan diferentes ámbitos del desarrollo humano. Diversos estudios han evidenciado que las experiencias de objetivación de los cuerpos de las mujeres “se asocian con consecuencias negativas, tanto intrapersonales, por ejemplo, en términos de salud mental y rendimiento cognitivo (Kahalon et al., 2018) como interpersonales, especialmente en las relaciones románticas, afectando a la satisfacción relacional y el apego (Mahar et al., 2020). Además, la objetivación sexual puede desempeñar un papel importante en la violencia de pareja (Lameiras Fernández et al., 2024). Las imágenes sexistas en los medios suelen tener efectos negativos en quienes las ven, ya sea porque refuerzan estereotipos de género preexistentes o porque influyen en las expectativas y comportamientos de hombres y mujeres (Corcoran y Parker, 2005; Glascock, 2001; Kang y Kang, 1998; Rouner et al., 2003; Zemach y Cohen, 1986; como se citó en Bresnahan et al., 2006).

En particular, se ha observado que esta exposición puede favorecer la autoobjetivación en las mujeres, afectando su autoestima y bienestar psicológico (Fredrickson y Roberts, 1997). También, según Fasoli et al. (2018) se ha concluido que un mayor grado de sexualización provoca que las mujeres sean percibidas más como objetos sexuales. Esta cosificación no se debe únicamente a la desnudez, sino a la suma de distintos elementos sexualizantes que, en conjunto, refuerzan esa percepción de la mujer como un objeto. Asimismo, el consumo reiterado de representaciones sexualizadas puede contribuir a la normalización de la violencia de género y al fortalecimiento de creencias y conductas machistas en quienes consumen este tipo de contenido (Ward, 2016).

1.2. Sexualización en el manga y anime

El anime y el manga, como formas de entretenimiento ampliamente consumidas tanto en Japón como a nivel global, han sido objeto de numerosos estudios por su representación del género y la sexualidad. En estos medios, la sexualización de los personajes femeninos es una práctica frecuente, especialmente en géneros de anime como el *ecchi* y el *harem*, donde

la narrativa suele centrarse en situaciones de contenido sexual implícito o explícito dirigidas al espectador masculino (Galbraith, 2015). El género *ecchi* en el anime se caracteriza por mostrar contenido sexual sugerente y situaciones eróticas sin llegar a la explicitud, mientras que el género *harem* presenta a un protagonista masculino rodeado de varios personajes del sexo opuesto que compiten por su atención romántica, siempre habiendo escenas sexualizadas de los personajes femeninos. Sin embargo, también es bastante frecuente la sexualización femenina en los géneros más populares entre adolescentes, como el *shonen*, concepto que se usa para referirse a animes o mangas que están destinados a un público joven masculino, al que pertenecen animes como One Piece, Dragon Ball o Naruto. La mayoría de los animes *shonen* tienden a hipersexualizar y reducir a sus personajes femeninos a roles de género tradicionales o a simples personajes de fondo, o sexualizar a los personajes femeninos para uso cómico (King y Mendoza, 2024).

Una manifestación clara de esta tendencia es el uso del *fanservice*, que Wittenfelt (2022) definió como la representación visual de personajes ficticios en escenarios sexualmente cargados para el disfrute del espectador. Éste se presenta en el anime como un escenario frecuente desde donde se legitima la inclusión de personajes femeninos cuyos cuerpos se caracterizan por tener proporciones exageradas e irreales (De Lima-Vélez et al., 2023), lo que contribuye a cuestionar y combatir los discursos que sexualizan a niñas y mujeres dentro de la cultura popular (Hutagalung et al., 2024). El *fanservice*, que a menudo se manifiesta mediante la cosificación de las mujeres, se considera una especie de “regalo especial” que el animador o creador ofrece a los fans del anime (Hutagalung et al., 2024). Este tipo de contenido, aunque muchas veces no aporta a la trama, contribuye a la normalización de la cosificación femenina dentro del discurso audiovisual (Figura 1). El problema principal gira en torno a la objetivación de la mujer, viéndola como un objeto propiedad del hombre. Esto se representa en los medios a través de ángulos de cámara que se centran en partes del cuerpo femenino, como los labios, las piernas y el pecho, representando el deseo del personaje masculino hacia ella” (King y Mendoza, 2024)

Figura 1.

Personaje femenino de 14 años del anime de robots Tengen Toppa Gurren Lagan



Este fenómeno puede ser abordado desde varias perspectivas, entre las que se encuentra la dicotomía de la mirada masculina y la mirada femenina en el cine y en general en las producciones audiovisuales, donde se piensa que es el hombre quien tiene el rol de imaginar y de observar a la mujer que a su vez sólo puede ser admirada (De Lima-Vélez, 2023). Así, la mirada masculina ha esculpido el imaginario de la mujer frágil, de la mujer sumisa y por lo tanto del personaje femenino que es símbolo del erotismo, no sólo a partir de las características de su cuerpo, sino también desde su concepción de docilidad (De Lima-Vélez, 2023).

También, dentro del *fanservice* están las bromas que algunos animes hacen recurrentemente sobre la propia sexualización de los personajes en el anime, que normalizan el propio abuso sexual a los personajes femeninos en forma de comedia. Según Haffield (2017), la comedia intrínseca de dichos actos desvía la atención de que son conductas sexualmente abusivas. La ausencia de consecuencias graves hacia el perpetrador también es algo recurrente en dichos animes, haciendo que se promuevan creencias y estereotipos negativos sobre abusos sexuales. Los mitos sobre la violación pueden funcionar para negar y trivializar la violación con el fin de proteger la creencia de la sociedad en un mundo justo y para controlar a las mujeres (Hutagalung et al., 2024).

Los personajes femeninos en el anime suelen estar diseñados con características físicas que enfatizan atributos considerados atractivos desde una perspectiva heteronormativa: cuerpos delgados con busto prominente, vestimenta ajustada o reveladora, y posturas que sugieren sumisión, pasividad o disponibilidad sexual (Napier, 2001). También existe el problema de la erotización de los niños en estos medios, así como de características y objetos infantiles, y puede verse en la cultura popular japonesa, especialmente en el anime

y manga a través del *lolicon* (Sluzhevsky, 2022), que ha suscitado una fuerte controversia debido a su posible papel en la normalización de representaciones problemáticas de la sexualidad (Kinsella, 2000). *Lolicon* es un acrónimo de las palabras inglesas ‘Lolita complex’, un género de medios japoneses (a menudo anime, manga o videojuegos) que incluye personajes femeninos jóvenes (o de apariencia joven), generalmente sexualizados. Estos personajes suelen parecer infantiles (Sluzhevsky, 2022). Dichos personajes son llamados *lolis*, y se pueden observar continuamente en muchos animes, incluso en algunos llegan a crear personajes adultos con las apariencias de una niña (Figura 2), generando una excusa para los consumidores y poder sexualizar el cuerpo de una niña bajo el pretexto de la mayoría de edad.

Figura 2

Personaje femenino de un anime de comedia romántica (Masamune-kun No Revenge), madre del protagonista (42 años)



Aunque existen obras que desafían estos estereotipos y presentan personajes femeninos complejos, activos y empoderados, la industria sigue dependiendo en gran medida de fórmulas narrativas y visuales que perpetúan la cosificación de la mujer. Esta representación sesgada no solo refuerza estereotipos de género, sino que también puede influir en la percepción que los consumidores desarrollan sobre las mujeres, la sexualidad y las relaciones interpersonales. Por ello, resulta fundamental analizar el impacto que estas representaciones tienen en la formación de actitudes machistas y en la normalización del consumo de pornografía como modelo de conducta sexual.

1.3. Consumo de pornografía

El consumo de pornografía ha sido objeto de numerosas investigaciones debido a su influencia en la percepción de las relaciones de género y la sexualidad. Diversos estudios han evidenciado que la exposición frecuente a contenido pornográfico puede afectar la manera en que los hombres perciben a las mujeres, promoviendo actitudes de dominación,

deshumanización y disminución de la empatía hacia ellas (Malamuth et al., 2000). El contenido pornográfico en general, no necesariamente relacionado con el anime, puede tener un impacto persistente en el sexismo de una persona (Reysen, 2021). Como menciona Reysen et al. (2021), por ejemplo, Hegarty et al. (2018) demostraron que la exposición a revistas eróticas puede contribuir a normalizar actitudes y creencias sexistas en hombres jóvenes; y, en otro estudio, Hald et al. (2010) observaron que un mayor consumo de pornografía se asociaba con una menor creencia en la igualdad de género y una mayor aceptación de ideas sexistas.

En particular, el consumo de pornografía que presenta representaciones de violencia o cosificación de la mujer se ha asociado con una mayor tolerancia hacia la violencia de género y con la aceptación de conductas sexuales coercitivas como normales o deseables (Hald et al., 2010). En este contexto, la hipersexualización presente en ciertos géneros del anime puede actuar como una vía de acceso temprana a la pornografía. Géneros como el *hentai*, que incorpora contenido explícitamente sexual en el propio anime, suelen reproducir dinámicas problemáticas que refuerzan la subordinación femenina y distorsionan el concepto de consentimiento. El *hentai* se ha convertido en uno de los tipos de pornografía más populares a nivel mundial en los últimos años. Por ejemplo, fue el segundo término más buscado globalmente en Pornhub durante tres años consecutivos desde 2017. (Park et al., 2022). En dicho contenido, pueden mostrar actos sexuales que son biológicamente poco comunes o imposibles en la realidad humana. Por ejemplo, el *hentai* a menudo presenta criaturas fantásticas, como demonios gigantes, con genitales de tamaño inhumano teniendo relaciones sexuales con personajes de apariencia humana (Park et al., 2022), además de ser comunes animes *hentai* donde se normalizan actos como violaciones o pedofilia, entre otras conductas sexuales que denigran y humillan a la mujer. Según Reysen (2021), aquellos que tienen una fuerte preferencia por el *hentai* es por el hecho de que, además de otros factores que motivan su interés por el anime, tienen una atracción sexual hacia dicho contenido. Además, los consumidores de *hentai* tienden a tener más problemas de impulsos, lo que explica también que son más predispuestos a consumir más anime y pornografía (Reysen, 2021).

La prevalencia y fácil acceso a la pornografía de anime protagonizada por chicas ilustra lo fácilmente que se produce la cosificación sexual de las mujeres en este tipo de contenido. Shibata (2008) sostiene que la construcción estructural de la excitación sexual del público, establecida de forma eficaz por los medios que cosifican sexualmente, es lo que da lugar a la imagen de la mujer como “carne seductora”, desprovista de toda dignidad humana. La cosificación sexual atraviesa toda la estructura del espacio visual de manera discursiva y

actúa como una norma social interiorizada, sin que el espectador sea plenamente consciente de ello (Fasoli et al. 2018).

Además, el consumo reiterado de anime con contenido sexualizado puede reforzar la idea de que la gratificación sexual masculina debe prevalecer sobre el consentimiento o el deseo de las mujeres. Este mensaje se transmite a menudo en narrativas donde los personajes femeninos adoptan inicialmente una actitud de rechazo o pasividad, pero terminan aceptando el vínculo romántico o sexual (Hutagalung et al., 2024), perpetuando así la lógica de la insistencia como forma de conquista. La exposición continua a este tipo de contenido puede contribuir a la interiorización de creencias machistas y a la normalización de actitudes y comportamientos que vulneran la igualdad de género en la vida real.

1.4. Objetivos de la investigación

El presente trabajo tiene como finalidad analizar en profundidad el impacto que tiene la representación sexualizada de la mujer en el anime sobre las percepciones, actitudes y comportamientos de los consumidores, prestando atención a la posible relación entre la exposición a estos contenidos y la normalización del consumo de pornografía, así como la adopción de actitudes y conductas machistas. Este análisis se realizará a partir de una revisión sistemática de la literatura científica que permita comprender cómo estas representaciones influyen en la construcción de la visión del género y la sexualidad entre los consumidores de anime. Por lo tanto, el objetivo general de este trabajo sería examinar cómo la representación sexualizada de la mujer en el anime influye en la percepción de género y sexualidad de los jóvenes consumidores, y analizar su posible relación con la normalización del consumo de pornografía y la adopción de actitudes machistas. A través de una revisión sistemática, se busca profundizar en los mecanismos mediante los cuales estas representaciones afectan la percepción del género y la sexualidad entre los consumidores de anime.

Para alcanzar este propósito general, se plantean los siguientes objetivos específicos:

1. Examinar cómo se representa a la mujer en el anime y el manga en términos de sexualización.
2. Evaluar la relación entre el consumo de anime con contenido sexualizado y el consumo de pornografía.
3. Identificar si existe una correlación entre la exposición a contenido sexualizado en el anime y la adopción de actitudes y comportamientos machistas por parte de los espectadores.

4. Explorar las percepciones de los consumidores de contenido sexualizado sobre la sexualización de la mujer y su impacto en su visión del género y la sexualidad.

2. Método

La revisión sistemática se realizó siguiendo los pasos de la Declaración PRISMA 2020, que es un método que indica los criterios para la presentación de revisiones sistemáticas y metaanálisis de ensayos clínicos. Con el objetivo de garantizar una adecuada recogida de información y síntesis de resultados, en PRISMA 2020 se incluye un diagrama de flujo para revisiones sistemáticas (Page et al., 2021).

2.1. Bases de datos, palabras clave y criterios de elegibilidad

Para la búsqueda se utilizaron las bases de datos PubMed, Web of Science y APA PsycInfo. Los criterios de elegibilidad seleccionados para la revisión incluyen artículos que abordan la representación sexualizada de las mujeres en el anime, así como aquellos estudios que analizan efectos psicológicos y conductuales del consumo de contenido sexualizado en los consumidores. También se incluyeron estudios que exploran la relación entre el consumo de anime con alto contenido sexualizado y la tendencia al consumo de pornografía, teniendo en cuenta los diversos géneros de pornografía entre los cuales se encuentran los característicos con tendencia a la cosificación o dominación de la mujer. Se intentó priorizar estudios que examinen variables como la percepción del género, actitudes machistas y patrones del consumo de contenido, con el objetivo de explicar el posible vínculo entre la exposición a contenido sexualizado en el anime y la interiorización de creencias o conductas relacionadas con el sexismo y la sexualidad. En la estrategia de búsqueda se usaron los descriptores “pornography AND anime”, “anime AND sexualized”, “sexualized AND media”, “pornography AND media” y “anime AND media”, y se limitó la fecha de publicación de los artículos, escogiendo aquellos publicados entre 2017 y 2025, entre otros criterios de inclusión (Tabla 1).

Tabla 1*Criterios de inclusión y exclusión*

Criterios de inclusión	Criterios de exclusión
Publicaciones entre 2017 y 2025.	Publicaciones previas a 2017.
Publicaciones con la estrategia de búsqueda en el título.	Publicaciones sin la estrategia de búsqueda en el título.
Publicaciones en castellano e inglés.	Publicaciones en un idioma diferente al castellano e inglés.
Publicaciones con acceso libre al texto completo.	Publicaciones sin acceso libre al texto completo.
Publicaciones que se relacionan con los objetivos.	Publicaciones que no relacionan con los objetivos.

2.2. Procedimiento y búsqueda de resultados

La búsqueda, cribado y selección de artículos se realizó de forma unificada, recogiendo primero todos los artículos de todas las bases de datos usando las ecuaciones de búsqueda. De esta manera, la selección de la bibliografía se realizó de forma cualitativa siguiendo los pasos indicados en el diagrama de flujo de la Figura 3. En primer lugar, se aplicaron las ecuaciones de búsqueda en las bases de datos PubMed, Web of Science y APA PsycInfo, obteniéndose 8399, 2338 y 1239 respectivamente y, habiendo descartado los duplicados y publicaciones inelegibles, quedarían un total de 11204 publicaciones en total. En la fase de tamización, se aplicaron los criterios de inclusión a los títulos de artículos y, junto a la herramienta Rayyan, herramienta de ayuda para revisiones sistemáticas con la cual se han aplicado filtros para poder excluir artículos que no tienen relación con esta revisión, se eliminaron 10946 artículos, ya que la mayoría no cumplían con los objetivos de esta revisión. A continuación, en la fase de elegibilidad se llevó a cabo la lectura de los resúmenes de los 258 artículos, aplicando los criterios de inclusión y exclusión, eliminando 248 en total. Al final, los 10 artículos resultantes fueron incluidos en esta revisión sistemática (Tabla 2).

Figura 3

Diagrama de flujo

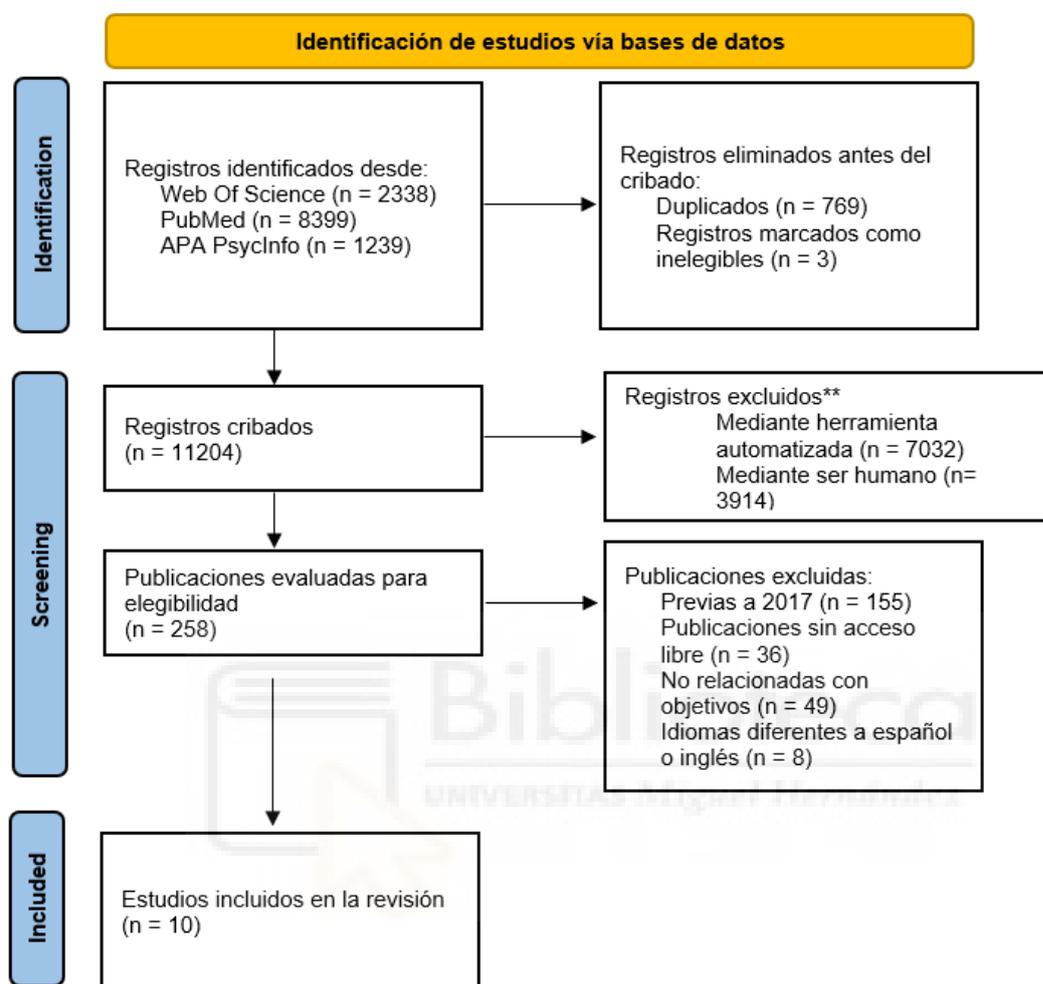


Tabla 2

Principales características de los estudios seleccionados

Autores (Año)	Año	País	Muestra
Park, J., Blomkvist, A. y Mahmut, M. K. (2022)	2022	Australia	n = 208
Reysen, S., Katzarska, I., Plante, C., Roberts, S., Gerbasi, K. (2017)	2017	EE.UU	n = 732
Cebrián, J (2021)	2021	España	n = 2197

Chadwick-Brown, F. y Endendijk, J.J. (2024)	2024	Holanda	n = 255
Robinson, J. (2021)	2021	EE.UU	n = 22
Noël, T., Larøi, F. y Burnay J. (2021)	2021	Bélgica	n = 142
Cogoni, C, Carnaghi, A y Silani, G. (2020)	2020	Italia	n = 209
Rousseau, A., Rodgers, R.F. y Eggermont, S. (2019)	2018	Bélgica	n = 496
Vendemia, M. A., y Fox, J. (2024)	2024	EE.UU	n = 256
Rousseau, A., Beyens, I., Eggermont, S. y Vandenbosch, L. (2017)	2017	Bélgica	n = 824

3. Resultados

Las 10 publicaciones seleccionadas se encontraban en los idiomas español e inglés, habiendo sido realizados la mayoría de los estudios en países europeos. Por otra parte, todos los artículos están relacionados sobre la sexualización y contenido sexualizado, el consumo de anime, el consumo de pornografía o conductas machistas (Tabla 3). Se relacionarán las conclusiones de todos los artículos para explicar como el consumo de anime, el cual contiene contenido sexualizado sobre la mujer, afecta al consumo de pornografía y la disposición a ciertas conductas machistas.

Tabla 2*Conclusiones de los estudios seleccionados*

Autores (Año)	Título	Conclusiones
Park, J., Blomkvist, A. y Mahmut, M. K. (2022)	The differentiation between consumers of hentai pornography and human pornography	Los consumidores de hentai muestran mayor atracción y deseo romántico hacia personajes de anime que los otros grupos, pero no difieren en su deseo de relaciones humanas. El anime popular contiene contenido sexista, especialmente en la representación y sexualización de personajes femeninos.
Reysen, S., Katzarska, I., Plante, C., Roberts, S., Gerbasi, K. (2017)	Examination of Anime Content and Associations between Anime Consumption, Genre Preferences, and Ambivalent Sexism	El consumo de anime y la preferencia por ciertos géneros (como hentai, acción y mecha) se asocian con mayores niveles de sexismo hostil y benevolente en los fans. El estudio revela desigualdades de género y presencia de sexismo
Cebrián, J (2021)	El impacto del anime en la igualdad de género: retos y oportunidades para la política cultural	en la comunidad consumidora de anime en España, así como la necesidad de políticas culturales que promuevan la igualdad y el empoderamiento femenino en este ámbito.
Chadwick-Brown, F. y Endendijk, J.J. (2024)	Associations Between Sexualized Media Consumption, Sexual Double Standards, and Sexual Coercion Perpetration and Victimization in Late Adolescent Sexually Active Boys and Girls from The Netherlands	Ver medios sexualizados y aceptar normas de doble estándar sexual aumenta el riesgo de perpetrar coerción sexual en adolescentes, especialmente en chicos. La relación con la victimización es menos clara.

Robinson, J. (2021)	You Go Girl! Examining Femininity and Oversexualization of Women in Anime	El anime suele sobresexualizar a las mujeres y limitar su desarrollo, mostrándolas como símbolos sexuales o personajes débiles, lo que refuerza estereotipos y afecta la percepción de género.
Noël, T., Larøi, F. y Burnay J. (2021)	The Impact of Sexualized Video Game Content and Cognitive Load on State Rape Myth Acceptance	Jugar a videojuegos sexualizados bajo alta carga cognitiva aumenta la culpa hacia la víctima, pero no afecta la culpa al agresor ni la deshumanización.
Cogoni, C, Carnaghi, A y Silani, G. (2020)	Reduced shared emotional representations toward women revealing more skin	La sexualización de mujeres disminuye la empatía que se les muestra, en comparación con mujeres no sexualizadas.
Rousseau, A., Rodgers, R.F. y Eggermont, S. (2019)	A Short-Term Longitudinal Exploration of the Impact of TV Exposure on Objectifying Attitudes Toward Women in Early Adolescent Boys	Los medios refuerzan estereotipos machistas desde edades tempranas, lo que puede facilitar el consumo de pornografía y la normalización de la mujer como objeto
Vendemia, M. A., y Fox, J. (2024)	How social media images of sexualized young women elicit appearance commentary from their peers and reinforce objectification	Ver imágenes sexualizadas aumenta la auto-objetivación y la deshumanización, y fomenta comentarios y etiquetas centrados en la apariencia y partes del cuerpo.
Rousseau, A., Beyens, I., Eggermont, S. y Vandebosch, L. (2017)	The Dual Role of Media Internalization in Adolescent Sexual Behavior	La internalización puede aumentar o inhibir la conducta sexual, según la vía psicológica por la que se lleve a cabo la internalización, además de también afectar a la objetivización según la vía de asimilación.

3.1. Resultados de los estudios seleccionados

Los resultados de la presente revisión sistemática se describen siguiendo los objetivos específicos planteados. En primer lugar, se presentan los hallazgos sobre la representación de la mujer en el anime y el manga en términos de sexualización. Posteriormente, se exponen los resultados relativos a la relación entre el consumo de anime con contenido sexualizado y el consumo de pornografía. A continuación, se abordan los datos sobre la posible correlación entre la exposición a contenido sexualizado en el anime y la adopción de actitudes y comportamientos machistas. Finalmente, se exploran las percepciones de los consumidores sobre la sexualización de la mujer y su impacto en la visión del género y la sexualidad.

La revisión de los estudios seleccionados evidencia que la sexualización de la mujer en el anime y el manga es un fenómeno ampliamente documentado y persistente. Robinson (2021) realiza un análisis exhaustivo sobre la feminidad y la hipersexualización de las mujeres en el anime, destacando cómo los personajes femeninos suelen ser representados con atributos físicos exagerados, vestimenta reveladora y posturas sugerentes, lo que refuerza estereotipos de género tradicionales y la cosificación femenina. Cebrián (2021) profundiza en el impacto cultural del anime en la igualdad de género, señalando que la sexualización de los personajes femeninos constituye un obstáculo para el avance de la igualdad y la diversidad en la industria, ya que perpetúa roles secundarios y de apoyo para las mujeres, quienes rara vez son protagonistas con una personalidad propia y alejada de los clichés de la sexualización.

Por su parte, Cogoni, Carnaghi y Silani (2020) aportan evidencia experimental sobre cómo la exposición a imágenes de mujeres sexualizadas, aunque no específicamente en anime, reduce la empatía y las representaciones emocionales compartidas hacia ellas, lo que puede extrapolarse al contexto del anime y manga, donde la objetivación visual es frecuente. Vendemia y Fox (2024) también señalan que la exposición a imágenes sexualizadas de mujeres en redes sociales refuerza la objetivación y los comentarios sobre la apariencia, fenómeno que se observa igualmente en la cultura del anime.

El trabajo de Cebrián (2021) profundiza en el impacto cultural del anime en la igualdad de género, señalando que la sexualización de los personajes femeninos es un obstáculo para el avance de la igualdad y la diversidad en la industria. Robinson (2021) también destaca que la sobresexualización de las mujeres en el anime es notada por los propios consumidores, quienes identifican patrones recurrentes de cosificación y estereotipación, haciendo ver la importancia de analizar estos fenómenos desde una perspectiva de género. De manera complementaria, Rousseau et al. (2017) y Noël, Larøi y Burnay (2021) abordan la internalización de los contenidos que se consumen y su relación con la aceptación de mitos y

creencias sexistas, señalando que la exposición a contenidos sexualizados, incluidos los animes, puede reforzar la cosificación y la objetivación de las mujeres.

La relación entre el consumo de anime con contenido sexualizado y el consumo de pornografía ha sido abordada desde diferentes perspectivas en los estudios revisados. Park, Blomkvist y Mahmut (2022) destacan que los consumidores de hentai presentan patrones de consumo diferenciados respecto a quienes consumen pornografía convencional, mostrando una mayor tendencia a la búsqueda de gratificación sexual a través de la animación y una mayor aceptación de la sexualización de los personajes femeninos. Además, el estudio sugiere que el consumo de hentai puede estar vinculado a una mayor normalización del consumo de pornografía en general, así como a la aceptación de prácticas y fantasías sexuales que difícilmente se encuentran en la pornografía convencional.

Rousseau, Beyens, Eggermont y Vandebosch (2017) subrayan el papel de la internalización de los contenidos mediáticos en la formación de actitudes y comportamientos sexuales en adolescentes, señalando que la exposición a contenidos sexualizados, incluidos los animes, puede reforzar la cosificación y la objetivación de las mujeres, facilitando la transición hacia el consumo de pornografía y la aceptación de mitos sexuales. En la misma línea, Rousseau, Rodgers y Eggermont (2019) evidencian que la exposición repetida a contenidos sexualizados en medios audiovisuales incrementa la probabilidad de desarrollar actitudes objetivantes y del incremento de consumo de pornografía, especialmente en varones adolescentes.

Por otro lado, Reysen et al. (2017) encuentran que los consumidores de anime con alto contenido sexualizado tienden a mostrar una mayor preferencia por géneros de anime que incluyen elementos eróticos o pornográficos, lo que sugiere una correlación positiva entre el consumo de anime sexualizado y la búsqueda de pornografía. Este fenómeno puede estar mediado por la internalización de los modelos de sexualidad presentados en el anime, que a menudo normalizan la cosificación y la subordinación femenina.

La posible correlación entre la exposición a contenido sexualizado en el anime y la adopción de actitudes y comportamientos machistas es un tema recurrente en la literatura revisada. Reysen et al. (2017) muestran que los consumidores frecuentes de anime con alto contenido sexualizado presentan mayores niveles de sexismo ambivalente, tanto hostil como benevolente, en comparación con quienes consumen otros géneros o menos anime. Este hallazgo es consistente con los resultados de Rousseau, Rodgers y Eggermont (2019), quienes, a través de un estudio longitudinal, demuestran que la exposición a contenidos televisivos sexualizados incrementa las actitudes objetivantes hacia las mujeres en

adolescentes varones, lo que puede extrapolarse al consumo de anime por la similitud en la representación de la mujer.

Noël, Larøi y Burnay (2021) aportan evidencia sobre el impacto de la exposición a contenido sexualizado en videojuegos y su relación con la aceptación de mitos sobre la violación, encontrando que la exposición a este tipo de contenidos, especialmente bajo condiciones de alta carga cognitiva, incrementa la aceptación de creencias sexistas y la normalización de la violencia sexual. Aunque el estudio se centra en videojuegos, los autores sugieren que estos mecanismos pueden ser similares en otros medios audiovisuales como el anime, donde la sexualización y la cosificación de los personajes femeninos son frecuentes.

Cogoni, Carnaghi y Silani (2020) también contribuyen a este objetivo al demostrar que la exposición a imágenes de mujeres sexualizadas reduce la empatía y las representaciones emocionales compartidas hacia ellas, lo que puede facilitar la adopción de actitudes deshumanizadoras y sexistas. Vendemia y Fox (2024) refuerzan esta idea al señalar que la exposición a imágenes sexualizadas en redes sociales promueve la objetivación y la presión sobre la apariencia física, contribuyendo a la perpetuación de estereotipos de género y actitudes machistas.

Finalmente, en lo que respecta a las percepciones de los consumidores sobre la sexualización de la mujer en el anime y su impacto en la visión del género y la sexualidad, Los estudios revisados también exploran en profundidad las percepciones de los consumidores sobre la sexualización de la mujer y su impacto en la visión del género y la sexualidad. Robinson (2021) destaca que los propios consumidores de anime identifican patrones recurrentes de cosificación y estereotipación de los personajes femeninos, mostrando una creciente conciencia crítica sobre el fenómeno y su influencia en la percepción de los roles de género. Sin embargo, también se observa una cierta normalización de estas representaciones, especialmente entre los consumidores más jóvenes, quienes pueden llegar a internalizar estos modelos como parte de la cultura del anime.

Cebrián (2021) señala que la internalización de estos modelos puede influir en la percepción de los roles de género desde edades tempranas, dificultando el avance hacia una visión más igualitaria y diversa de la sexualidad y el género. Además, el autor destaca que la exposición continuada a representaciones sexualizadas puede afectar negativamente la autoimagen y la autoestima de las jóvenes espectadoras, así como reforzar la aceptación de la cosificación femenina entre los varones.

Vendemia y Fox (2024) subrayan que la exposición a imágenes sexualizadas en redes sociales, fenómeno paralelo al consumo de anime, refuerza la objetivación y la presión sobre la apariencia física, lo que puede afectar negativamente la autoimagen y la percepción de las

relaciones de género entre los jóvenes consumidores. Cogoni, Carnaghi y Silani (2020) añaden que la exposición repetida a representaciones sexualizadas puede reducir la empatía hacia las mujeres, contribuyendo a la deshumanización y la perpetuación de estereotipos sexistas.

Finalmente, Rousseau et al. (2017) y Rousseau, Rodgers y Eggermont (2019) coinciden en que la internalización de los contenidos sexualizados, incluidos los animes, puede reforzar la cosificación y la objetivación de las mujeres, afectando la visión del género y la sexualidad de los consumidores y perpetuando actitudes y creencias sexistas.

4. Discusión

El presente trabajo ha tenido como objetivo general analizar el impacto de la representación sexualizada de la mujer en el anime sobre las percepciones, actitudes y comportamientos de los consumidores, prestando especial atención a la posible relación entre la exposición a estos contenidos y la normalización del consumo de pornografía, así como la adopción de actitudes y conductas machistas. A través de una revisión sistemática de la literatura científica, se han abordado los cuatro objetivos específicos planteados, permitiendo una visión integral y actualizada sobre la temática.

En primer lugar, los resultados obtenidos confirman que la sexualización de la mujer en el anime y el manga es un fenómeno ampliamente documentado y persistente. Los estudios revisados coinciden en señalar que los personajes femeninos suelen ser representados con atributos físicos exagerados, vestimenta reveladora y posturas sugerentes, lo que refuerza estereotipos de género tradicionales y la cosificación femenina (Robinson, 2021; Cebrián, 2021; Cogoni, Carnaghi, y Silani, 2020; Vendemia y Fox, 2024). Esta representación no solo limita la diversidad y profundidad de los personajes femeninos, sino que también perpetúa la idea de que el valor de la mujer reside fundamentalmente en su atractivo físico y su disponibilidad sexual, además de tener que soportar dicha sexualización por el hecho de ser mujer.

En relación con el segundo objetivo, la revisión evidencia una relación significativa entre el consumo de anime con alto contenido sexualizado y la normalización del consumo de pornografía, especialmente entre adolescentes y jóvenes varones. Park, Blomkvist y Mahmut (2022) muestran que los consumidores de hentai presentan patrones de consumo diferenciados respecto a quienes consumen pornografía convencional, con una mayor aceptación de la sexualización y la objetivación de los personajes femeninos. Además, Rousseau, Beyens, Eggermont y Vandenbosch (2017) y Rousseau, Rodgers y Eggermont (2019) subrayan que la exposición a contenidos sexualizados, incluidos los animes, puede

reforzar la cosificación y facilitar la transición hacia el consumo de pornografía y la aceptación de mitos sexuales. Reysen et al. (2017) añaden que existe una preferencia por géneros de anime con elementos eróticos o pornográficos entre quienes ya consumen este tipo de contenidos, lo que sugiere una relación bidireccional entre ambos fenómenos.

Respecto al tercer objetivo, los estudios revisados apuntan a la existencia de una correlación entre la exposición a contenido sexualizado en el anime y la adopción de actitudes y comportamientos machistas. Reysen et al. (2017) y Rousseau, Rodgers y Eggermont (2019) evidencian que los consumidores frecuentes de anime con alto contenido sexualizado presentan mayores niveles de sexismo ambivalente y actitudes objetivizantes hacia las mujeres. Noël, Larøi y Burnay (2021) aportan evidencia sobre el impacto de la exposición a contenido sexualizado en la aceptación de mitos sobre la violación y la normalización de la violencia sexual, sugiriendo que estos mecanismos pueden ser similares en el anime. Cogoni, Carnaghi y Silani (2020) y Vendemia y Fox (2024) refuerzan la idea de que la exposición repetida a representaciones sexualizadas reduce la empatía hacia las mujeres y contribuye a la deshumanización y perpetuación de estereotipos sexistas.

En cuanto al cuarto objetivo, la revisión muestra que las percepciones de los propios consumidores reflejan una creciente conciencia sobre la sexualización de la mujer en el anime, aunque persisten actitudes ambivalentes y justificaciones culturales que dificultan el cambio (Robinson, 2021; Cebrián, 2021; Vendemia y Fox, 2024). Muchos jóvenes reconocen el carácter incómodo y perjudicial de estas representaciones, que pueden afectar negativamente su bienestar psicológico y su visión de las relaciones de género. Sin embargo, la normalización de la sexualización y la cosificación en la cultura del anime dificulta la adopción de una mirada crítica, especialmente entre los consumidores más jóvenes, quienes pueden llegar a internalizar estos modelos como parte natural del medio (Cebrián, 2021; Rousseau, Beyens, Eggermont y Vandenbosch, 2017).

La síntesis de la revisión realizada permite afirmar que la representación sexualizada de la mujer en el anime y el manga no solo es un fenómeno persistente, sino que también tiene implicaciones significativas en la percepción del género, la sexualidad y la normalización de actitudes y comportamientos machistas entre los jóvenes consumidores. La convergencia de contenidos sexualizados en el anime y la pornografía refuerza la aceptación de la cosificación y dificulta la construcción de una visión igualitaria de la sexualidad y las relaciones interpersonales (Park et al., 2022; Reysen et al., 2017; Rousseau et al., 2019).

Asimismo, la exposición continuada a estos contenidos se asocia con la adopción de actitudes y comportamientos machistas, así como con la aceptación de creencias sexistas y la justificación de roles de género desiguales (Reysen et al., 2017; Rousseau et al., 2019; Noël

et al., 2021; Cogoni et al., 2020). Si bien la influencia de estos contenidos puede variar en función de factores individuales y contextuales, la evidencia apunta a la necesidad de abordar esta problemática desde una perspectiva educativa y social.

Las percepciones de los consumidores, aunque muestran una mayor conciencia crítica, siguen estando condicionadas por la normalización de la sexualización en el anime y la cultura popular. La internalización de estos modelos puede influir en la percepción de los roles de género desde edades tempranas, dificultando el avance hacia una visión más igualitaria y diversa de la sexualidad y el género (Cebrián, 2021; Robinson, 2021; Vendemia y Fox, 2024).

En cuanto a las implicaciones sobre el estado de la cuestión, los resultados de esta revisión sistemática ponen de manifiesto la necesidad de promover la educación en igualdad de género y la alfabetización mediática desde edades tempranas, para que los jóvenes desarrollen una mirada crítica y sean capaces de identificar y rechazar la cosificación y la sexualización de la mujer en los medios. Además, la industria del anime y los creadores de contenido deben asumir una mayor responsabilidad social, apostando por representaciones más diversas, realistas y respetuosas de los personajes femeninos (Cebrián, 2021; Robinson, 2021).

Por último, es fundamental explorar estrategias de intervención educativa y mediática que permitan contrarrestar los efectos negativos de la sexualización en el anime y fomentar una cultura audiovisual más igualitaria e inclusiva.

4.1. Limitaciones

A pesar de la rigurosidad con la que se ha realizado esta revisión sistemática, se han encontrado algunas dificultades importantes. En primer lugar, la bibliografía específica sobre la sexualización de la mujer en el anime y su relación con el consumo de pornografía y actitudes machistas es todavía limitada, lo que dificulta la obtención de una visión más completa y profunda sobre el tema. Además, gran parte de los estudios identificados durante la búsqueda bibliográfica se encuentran en publicaciones de pago, lo que ha restringido el acceso a investigaciones potencialmente relevantes y ha podido influir en la selección final de los artículos revisados.

Por otro lado, el número de artículos seleccionados (diez) puede considerarse reducido para realizar un análisis exhaustivo y detallado, lo que puede limitar la representatividad y la generalización de los resultados obtenidos. Estas limitaciones ponen de manifiesto la necesidad de seguir impulsando la investigación en este ámbito y de facilitar el acceso abierto a la literatura científica sobre la sexualización en el anime y sus efectos.

4.2. Conclusiones

Para concluir, este trabajo presenta una revisión sistemática que analiza el impacto de la sexualización de la mujer en el anime y su relación con el consumo de pornografía y la adopción de actitudes machistas entre los jóvenes. Los resultados obtenidos evidencian que la representación sexualizada de los personajes femeninos en el anime es un fenómeno extendido, que no solo perpetúa estereotipos de género, sino que también puede influir negativamente en la percepción de la sexualidad y las relaciones interpersonales de los espectadores, especialmente de los más jóvenes.

Esta revisión, además de algunos estudios analizados en el trabajo, destaca la necesidad urgente de concienciar sobre esta problemática, ya que el anime es cada vez más consumido por adolescentes y jóvenes, quienes se encuentran en una etapa clave para la formación de su identidad y valores. La exposición continuada a contenidos que cosifican y sexualizan a la mujer puede contribuir a la normalización de actitudes sexistas, la aceptación de la pornografía como algo cotidiano y la perpetuación de roles de género desiguales. Además, muchos consumidores reconocen que este tipo de representaciones puede resultar incómodo e incluso perjudicial para su bienestar psicológico, afectando la manera en que se relacionan con los demás y consigo mismos. Desde mi punto de vista como consumidor de anime, esto último llega a cansar a los consumidores que son conscientes de dicha sexualización y el objetivo de la misma, ya que además de no disfrutar del contenido que estás viendo, provoca desagrado ver que aún no se ha evolucionado ni se ha conseguido regular en ese aspecto que degraden a las mujeres en un contenido tan consumido por jóvenes.

Por todo ello, resulta fundamental promover la educación en igualdad de género y la alfabetización mediática desde edades tempranas, para que los jóvenes desarrollen una mirada crítica ante los contenidos que consumen y sean capaces de identificar y rechazar la sexualización y cosificación de la mujer en el anime y otros medios. Asimismo, es necesario que tanto la industria del anime como los creadores de contenido asuman una mayor responsabilidad social, apostando por representaciones más diversas, realistas y respetuosas de los personajes femeninos.

Finalmente, se destaca la importancia de seguir investigando en este ámbito, especialmente en contextos como el español, donde la literatura científica es aún escasa y de difícil acceso. Solo a través de un mayor conocimiento y sensibilización social será posible avanzar hacia una cultura mediática más igualitaria, en la que la sexualización de la mujer deje de ser un elemento normalizado y se promueva el respeto y la diversidad en todas sus formas.

5. Referencias bibliográficas

- American Psychological Association (2008). Report of the APA Task Force on the Sexualization of Girls. Recuperado de:
<https://www.apa.org/pi/women/programs/girls/report-full.pdf>
- Beaman, L. R., y Gurugn, R. A. R. (2024). Examining objectification and dehumanization: The effects of race and sexualization. *Psi Chi Journal of Psychological Research*, 29(1), 8–17. <https://doi.org/10.24839/2325-7342.JN29.1.8>
- Bresnahan, M. J., Inoue, Y., y Kagawa, N. (2006). Players and whiners? Perceptions of sex stereotyping in animé in Japan and the US. *Asian Journal of Communication*, 16(2), 207–217. <https://doi.org/10.1080/01292980600638728>
- Brown, J. D., y L'Engle, K. L. (2009). X-rated: Sexual attitudes and behaviors associated with U.S. early adolescents' exposure to sexually explicit media. *Communication Research*, 36(1), 129–151. <https://doi.org/10.1177/0093650208326465>
- Cebrián, J. (2021). *El impacto del anime en la igualdad de género: retos y oportunidades para la política cultural* [Tesis de doctorado, Universidad de Zaragoza]. Zaguán. <https://zaguán.unizar.es/record/110752>
- Choi, D., Kang, J.-Y. M., Kim, J., y Lee, H. K. (2023). Self-Sexualization in Relation to Sexual Harassment and Body Shame. *Sexuality & Culture*, 27, 1894–1914. <https://doi.org/10.1007/s12119-023-10096-w>
- Cogoni, C., Carnaghi, A., y Silani, G. (2020). Reduced shared emotional representations toward women revealing more skin. *Cognition and Emotion*, 35(2), 225–240. <https://doi.org/10.1080/02699931.2020.1826409>
- De Lima-Vélez V., Puello-Martínez D., Mendoza-Curvelo M. y Acevedo-Merlano A. (2023). Hipersexualización del personaje femenino en el anime: una mirada desde Latinoamérica. El caso Genshin Impact. *Comunicación y Género*, 6(1), 1-14. <https://doi.org/10.5209/cgen.84885>
- Fasoli, F., Durante, F., Mari, S., Zogmaister, C., y Volpato, C. (2018). Shades of sexualization: When sexualization becomes sexual objectification. *Sex Roles*, 78(5–6), 338–351. <https://doi.org/10.1007/s11199-017-0808-1>
- Fredrickson, B. L., y Roberts, T.A. (1997). Objectification Theory: Toward Understanding Women's Lived Experiences and Mental Health Risks. *Psychology of Women Quarterly*, 21(2), 173-206. <https://doi.org/10.1111/j.1471-6402.1997.tb00108.x>

- Galbraith, P. W. (2015). *The Moe Manifesto: An Insider's Look at the Worlds of Manga, Anime, and Gaming*. Tokyo: Tuttle Publishing.
<https://www.palgrave.com/gp/book/9781137557713>
- Hald, G. M., Malamuth, N. M., y Yuen, C. (2010). Pornography and attitudes supporting violence against women: revisiting the relationship in nonexperimental studies. *Aggressive behavior*, 36(1), 14–20. <https://doi.org/10.1002/ab.20328>
- Hutagalung, S., Maryani, E., y Setiaman, A. (2024). Sexual Objectification of Girls in Anime Series: Sara Mills' Critical Discourse Analysis. *Jurnal Ilmiah LISKI (Lingkar Studi Komunikasi)*, 10(1), 36. <https://doi.org/10.25124/liski.v10i1.7284>
- Kahalon, R., Shnabel, N., y Becker, J. C. (2018). Don't bother your pretty little head appearance compliments lead to improved mood but impaired cognitive performance. *Psychology of Women Quarterly*, 42(2), 136–150.
<https://doi.org/10.1177/0361684318758596>
- King, S. M. A., y Mendoza, F. F. R. (2024). The Male Gaze: Textual Analysis on Contemporary Shōnen Anime and How Its Female Characters Are Viewed. *De La Salle University Integrated School*.
https://animorepository.dlsu.edu.ph/conf_shsrescon/2024/paper_ghi/5/
- Kinsella, S. (2000). *Adult Manga: Culture and Power in Contemporary Japanese Society*. Durham: Duke University Press. <https://www.dukeupress.edu/adult-manga>
- Kondrat, M. (2023). Male gaze: le devenir absent du concept. *Contemporary French and Francophone Studies*, 27(3), 368–376.
<https://doi.org/10.1080/17409292.2023.2225366>
- Lameiras Fernández, M., Rodríguez Castro, Y., Martínez Román, R., y Adá Lameiras, A. (2024). Rethinking the objectification of women: the Spanish version of the Objectification and Enjoyment of Sexualization Scale (OESS). *Current Psychology*, 43, 31358–31371. <https://doi.org/10.1007/s12144-024-06718-7>
- Mahar, E. A., Webster, G. D., y Markey, P. M. (2020). Partner-objectification in romantic relationships: A dyadic approach. *Personal Relationships*, 27(1), 4–26.
<https://doi.org/10.1111/pere.12303>
- Malamuth, N. M., Addison, T., y Koss, M. (2000). Pornography and sexual aggression: Are there reliable effects and can we understand them? *Annual Review of Sex Research*, 11, 26–91 <http://dx.doi.org/10.1080/10532528.2000.10559784>

- Mulvey, L. (1975). Visual Pleasure and Narrative Cinema. *Screen*, 16(3), 6–18.
<https://www.jstor.org/stable/1225611>
- Napier, S. J. (2001). *Anime from Akira to Princess Mononoke: Experiencing Contemporary Japanese Animation*. Berkeley: University of California Press
<https://www.ucpress.edu/book/9780520227083/anime>
- Noël, T., Larøi, F., y Burnay, J. (2021). The impact of sexualized video game content and cognitive load on state rape myth acceptance. *Frontiers in Psychology*, 12.
<https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.614502>
- Ocando, D. (2020, mayo 30). *Japón: la influencia del machismo en el anime (II)*. El Estado.
<https://elestado.net/2020/05/30/japon-influencia-machismo-anime-ii/>
- Park, J. I., Blomkvist, A., y Mahmut, M. K. (2022). The differentiation between consumers of hentai pornography and human pornography. *Sexologies*, 31(4), 226–239.
<https://doi.org/10.1016/j.sexol.2021.11.002>
- Reysen, S., Katzarska, I., Plante, C., Roberts, S., Gerbasi, K. (2017). Examination of Anime Content and Associations between Anime Consumption, Genre Preferences, and Ambivalent Sexism. *The Phoenix Papers*. 3. 285-303.
https://www.researchgate.net/publication/319353190_Examination_of_Anime_Content_and_Associations_between_Anime_Consumption_Genre_Preferences_and_Ambivalent_Sexism/citations
- Reysen, S., Plante, C. N., Chadborn, D., Roberts, S. E., y Gerbasi, K. C. (2021). Transported to Another World: The Psychology of Anime Fans. *International Anime Research Project*.
https://www.researchgate.net/publication/351037440_Transported_to_Another_World_The_Psychology_of_Anime_Fans
- Robinson, J. (2021) "You Go Girl! Examining Femininity and Oversexualization of Women in Anime". *Master's Projects and Capstones*.
<https://repository.usfca.edu/capstone/1208>
- Rousseau, A., Beyens, I., Eggermont, S. y Vandenbosch, L. (2017). The Dual Role of Media Internalization in Adolescent Sexual Behavior. *Archives of Sexual Behavior*, 46(1), 1685–1697 <https://doi.org/10.1007/s10508-016-0902-4>
- Rousseau, A., Rodgers, R.F. y Eggermont, S. (2019) A Short-Term Longitudinal Exploration of the Impact of TV Exposure on Objectifying Attitudes Toward Women in Early

Adolescent Boys. *Sex Roles*, 80, 186–199. <https://doi.org/10.1007/s11199-018-0925-5>

Shibata, T. (2008). Undoing sexual objectification in the Japanese socio-judicial context: The human-rights-oriented transmutation of the conception of “obscene” material. *International Journal of Japanese Sociology*, 17(1), 114–128. <https://doi.org/10.1111/j.1475-6781.2008.00115.x>

Sluzhevsky, M. (2022). *The Costs of Lolicon: Japan’s Pedophilia Trade* (Senior Thesis). Fordham University. https://research.library.fordham.edu/international_senior/96

Tello-Zuloaga, M. (2023). Historia y desarrollo de la investigación sobre las actitudes humanas en la Psicología Social. *Revista Sul Americana de Psicología*, 11(1), 39-53. <https://doi.org/10.29327/213319.11.1-4>

Vázquez Rodríguez, C., Terol Cantero, M.C., Martín-Aragón Gelabert, M. y de la Torre Esteve, M. (2022). *Actitudes y conducta, influencia social y comportamiento colectivo*. Universidad Miguel Hernández. <https://books.google.es/books?id=SU2WEAAAQBAJ>

Vendemia, M. A., y Fox, J. (2024). How social media images of sexualized young women elicit appearance commentary from their peers and reinforce objectification. *Body Image*, 49. <https://doi.org/10.1016/j.bodyim.2024.101683>

Ward, L. M. (2016). Media and sexualization: State of empirical research, 1995–2015. *Journal of Sex Research*, 53(4-5), 560–577. <https://doi.org/10.1080/00224499.2016.1142496>

Zabel, K. L., y Seacat, J. D. (2023). Self-protection and correction for automatically activated weight bias: Revisiting the applicability of the MODE model. *Journal of Applied Social Psychology*, 53, 257–269. <https://doi.org/10.1111/jasp.12850>