

La deconstrucción de la *Beautiful Fighting Girl* desde el Pigmalión. Análisis de *NieR Automata* (2017) a través de una óptica feminista postestructuralista

The deconstruction of the Beautiful Fighting Girl through the Pygmalion archetype. Analysis of NieR Automata (2017) from a feminist poststructuralist perspective

Carlos Álvarez Barroso

Universidad de Sevilla | Calle Américo Vespucio, 27, 41092 Sevilla, España
0000-0003-2183-5384 · caralvbar@gmail.com

Fechas: Recepción: 29/09/2022 · Aceptación: 03/11/2022 · Publicación: 15/01/2023

Resumen

Descrito por Saitō Tamaki en su ensayo *Beautiful Fighting Girl* (2011), este arquetipo corresponde a una serie de patrones específicos de la ficción japonesa. Desde una perspectiva lacaniana, el autor desentraña la psique del *otaku*, trazando una estructura donde la barrera entre la ficción y la realidad son desdibujadas mediante el campo magnético de la sexualidad y la histerización del sujeto hacia las figuras de ficción. Aunque, por definición, se traten de personajes femeninos que intervienen en el transcurso de su obra y luchan por cumplir su voluntad, estas heroínas perpetúan unos códigos de fechitización provenientes de la cultura heteropatriarcal japonesa. Así, y mediante esta paradoja ajena a las corrientes postestructuralistas feministas de Occidente, se confeccionan unos personajes orientados hacia la mirada deseante masculina. Sin embargo, Taro Yoko, en su videojuego *NieR Automata* (2017), exhibe unos personajes que escapan de estos cánones, imponiendo un modelo más cercano al feminismo socialista del *Manifiesto Ciborg* (1984) de Donna Haraway. Dada la popularidad de la *Beautiful Fighting Girl* en Japón y, por extensión, en Occidente tras las recientes oleadas neojaponesas esta investigación pretende servir a aquellos diseñadores de narrativas videolúdicas que busquen representaciones feministas adecuadas para los discursos postmodernos contemporáneos. Con tal fin, se procederá a un exhaustivo análisis de los componentes de la obra y a la contraposición simbólica de sus elementos.

Palabras clave: *Beautiful Fighting Girl*, *Otaku*, *NieR Automata*, Videojuego, *Cyborg*.

Abstract

Described by Saitō Tamaki in his essay *Beautiful Fighting Girl* (2011), this archetype corresponds to a series of patterns specific to Japanese fiction. From a Lacanian perspective, the author unravels the psyche of the *otaku*, tracing a structure where the barrier between fiction and reality are blurred through the magnetic field of sexuality and the hystericization of the subject towards fictional figures. Although, by definition, they are female characters who intervene in the course of their work and struggle to fulfill their will, these heroines perpetuate codes of fechitization stemming from Japanese heteropatriarchal culture. Thus, and by means of this paradox, outside the feminist post-structuralist

currents of the West, characters oriented towards the desiring male gaze are created. However, Taro Yoko, in his video game *NieR Automata* (2017), exhibits characters that escape these canons, imposing a model closer to the socialist feminism of Donna Haraway's *A Cyborg Manifesto* (1984). Due the popularity of the *Beautiful Fighting Girl* in Japan and, by extension, in the West following recent neo-Japonisme waves this research is intended to serve those designers of videoludic narratives seeking feminist representations appropriate to contemporary postmodern discourses. To this purpose, an exhaustive analysis of the work's components and the symbolic contraposition of its elements will be developed.

Keywords: *Beautiful Fighting Girl, Otaku, NieR Automata, Video game, Cyborg.*

1. Introducción

Existe un problema de base en la construcción de narrativas japonesas con representación femenina. Más allá de pertenecer a una sociedad profundamente heteropatriarcal cuya influencia estratifica diversos niveles socioculturales, encontramos un país que ha procurado modernizar sus tradiciones (Bellah, 2003), manteniendo, en su seno, una poderosa influencia conservadora¹. Hasta el punto de que, a pesar de disponer de la EOL (Ley de Igualdad de Oportunidades) (1992), su falta de aplicación no es penada jurídicamente (Sugimoto, 2010). Dichas prácticas se acompañan junto a una reticencia continuada de la mujer en el entorno laboral, siendo acusada de la escasa natalidad del país (De Pablo Rodríguez, 2014) y obligada a ajustarse al rol binario heterosexual familiar.

1.1. La paradójica posición de la demografía femenina nipona

Teniendo en consideración la carga ideológica inconsciente presente en la industria audiovisual (North, 1981; Žižek, 2003), encontramos retazos de dichos códigos en la tradición manga-*anime* nipona. Por otro lado, cabe destacar la paradójica interpretación del público occidental a producciones japonesas destinadas a demografía femenina. Por ejemplo, una lectura crítica de diversos artículos publicados durante las últimas dos décadas gira en torno a la reivindicación de *Sailor Moon* (1991) como un manga transgresor y progresista, o el punto de cronología del LGTBIQ+ en la animación televisiva (Burgos, 2021; Cockerill, 2019; Delamorclaz, 2018; Hewlett, 2015; Joannette, 2009). Sin embargo, *Sailor Moon*, al igual que el manga *shōjo*, presenta recintos estancos donde la maduración y progresión individual se recompensa con la instalación de la mujer en el imaginario conservador japonés. A través de estas ficciones, presenciamos espacios donde «las chicas son libres de fantasear, pero también [el espacio está afectado] por la temporalidad de ese sueño, que acabará por llegar a la madurez» (Fernández, 2019, p. 31). Son narrativas ambientadas en atmósferas idílicas y oníricas, una ficción donde las lectoras pueden proyectarse como si fueran parte de ese sueño. Esta idiosincrasia es semejante a la ejercida por las escuelas cristianas en Japón. Estas instituciones, de gran reputación, inculcaban valores e ideales *shōjo*. Creando espacios cerrados y privados, donde las chicas vivían ajenas de las exigencias del mundo real y las responsabilidades sociales, pero donde, a su vez, eran debidamente reconducidas para poder ser felices esposas y madres en un futuro (Shamoon, 2012).

1 *Harmony, Hierarchy and Conservatism: A CrossCultural Comparison of Confucian Values in China, Korea, Japan and Taiwan* (Bing et al., 2006) describe cómo las influencias confucianas aún sobreviven en la actualidad de los países de Asia Oriental. Permeando, a varios niveles, en sus estructuras sociales.

Esta disposición evidencia una preocupación por ubicar una barrera entre el mundo masculino y femenino, promoviendo los roles de género tradicionales (Takahashi, 2008). Para preservar dichos sentimientos, se enfatizarían las relaciones homosociales, llegando incluso a lo que Shmoon (2012) denomina «amistad apasionada», recibiendo esta amistad un tratamiento prácticamente romántico. Por otro lado, a la *shōjo* ficcional se le permitiría experimentar y ser rebelde (mediante el rechazo del mundo adulto), mientras que se le ofrecen modelos de conducta. También podría tratarse de una «rebeldía sentimental» ya que, tal y como formula Prough (2011), el choque contra la razón y convenciones sociales justifican ficcionalmente la aparición de escenas o tramas «*doki doki mono*» (どきどきもの que «hacen al corazón acelerarse»), atrayendo así la atención de las lectoras. A pesar de esta etapa rebelde, la aspiración última de la *shōjo* es ser buena esposa, madre y ama de casa² (Fernández, 2019). Esta orientación que señala el camino para la felicidad definitiva de la protagonista se envuelve en una atmósfera de belleza, elegancia y sofisticación. Por último, y en lo que respecta a la participación masculina en esta dimensión ficcional, los hombres son representados como los receptáculos de la idea tradicional de la fuerza, confianza e incluso arrogancia, ubicándose superiores moral e intelectualmente, mostrándose sexualmente activos y agresivos (Fernández, 2016).

1.2. Convergencias y divergencias narrativas con el género *shōnen*

El *shōnen*, entendido como la demografía manga/*anime* dirigida principalmente al público juvenil masculino, exhibe narrativas orientadas a enfrentamientos épicos y aventuras. Protagonizadas en su mayoría por personajes que disfrutaban de la edad del público objetivo, encarnan fantasías de poder al dominar, de una forma u otra, sus contrapartes femeninas en la ficción (López y García, 2011). En la investigación *Arquetipos iconográficos femeninos en el cómic y la animación japonesa para adolescentes masculinos* podemos atestiguar cuantitativamente cómo figuras femeninas suelen ser representadas como la acompañante del héroe, la villana o *femme fatale*, el interés romántico, o, en conclusión, personajes caricaturizados cuya composición anatómica se centra en resaltar sus atributos sexuales. Dichas mujeres, cuyo rango de edad orbita entre los 14 y 20 años, subliman su existencia a la voluntad del héroe.

Tanto el *shōnen* como el *shōjo* configuran unos códigos argumentales visibles en otras producciones audiovisuales. Si presentamos atención al videojuego, especialmente al JRPG, encontraremos un caso particular. En su mayoría, estas producciones buscan emular los cánones del *shōnen*, perpetuando arquetipos sexistas (Mineau-Murray, 2021; Vossen, 2020; Caldwell, 2016) y, gracias a las virtudes interactivas del medio, permiten experimentar y personalizar la fantasía de poder. La presente investigación analizará *Nier Automata* (2017)³ desde el prisma arquetípico de la *Beautiful Fighting Girl*. Sexista en su base, esta línea teórica impulsada por Saitō Tamaki, nos servirá para atestiguar cómo este videojuego deconstruye los arquetipos patriarcales del manga/*anime* mientras reconfigura los espacios interactivos para desarrollar un discurso crítico y profundamente feminista.

2 En este sentido, la definición de la *shōjo* referencia lo que Thomas Lamarre (2009, pp. 209) define como «una brecha entre la chica y la imagen». Es decir, existe una divergencia entre la *shōjo* real (siendo entendida como una niña, o mujer en su sentido más general) y su abstracción ficticia (que depende de intermediadores metafóricos para representar los cánones impuestos: lirios y otros símbolos de pureza, disposición de las líneas y estructuración anatómica, etc.).

3 El videojuego, dado su enfoque narrativo y naturaleza *crossmedia*, ha sido objeto de análisis desde varios prismas. Por los paralelismos metodológicos y objetivos, destacamos las disonancias ludoéticas exploradas por Jácević (2017) y la irónica concepción posthumanista del *cyborg* de Solberg (2021).

2. Metodología

El videojuego, debido a su naturaleza lúdica computacional, supone la convergencia de una serie de sistemas analizables. Partiendo de una base puramente narrativa, encontramos referentes como el reiteradamente nombrado trabajo de Murray (1997), pasando por la posición ludologista (Aarseth, 1997; Juul, 2001) y planteamientos que abogan por una posición interseccional (Vaz, 2016; Frasca, 1999). Es, en estos últimos, donde encontraremos el prisma postestructuralista más conveniente: el análisis ludonarrativo. Aunque proveniente de un sistema binarizado, la ludonarrativa se compone por una estructura triangular donde convergen lo puramente lúdico, la sucesión de acontecimientos que define la jugabilidad y la capacidad de vincular narremas (Klevjer, 2001). Dicho de otro modo, una experiencia a tres niveles constituida por el reglamento, la ficción y el relato (Navarro-Remesal, 2015). Además, dada la naturaleza sintética de los elementos, la carga ideológica impregna los diversos niveles de la composición cibertextual, habilitando diseños de juego capaces de reflexionar sobre retratos de la violencia (Kinder, 1991), descripción y tratamiento de diferentes minorías (Ow, 2000), presunciones ideológicas funcionales en el espacio videolúdico (Flores y Velasco, 2020) y, siendo la articulación relevante para esta investigación, análisis de discursos sexistas o imágenes femeninas (Beck *et al.*, 2012). Esta propuesta metodológica, caracterizada por la multiplicidad de enfoques del videojuego (una retórica procedural adscrita a los mecanismos ludológicos, narrativos y normativos), se anexiona con el discurso de Aarseth:

Por supuesto, no hay una forma «adecuada» de abordar los medios digitales, [...]. En lugar de jugar a la combinatoria y aplicar tal o cual paradigma a los nuevos fenómenos, parto de la base de que los nuevos medios exigen nuevas perspectivas y marcos conceptuales; y que debemos alejarnos de nuestras teorías si queremos ver algo que no esté ya inscrito en ellas. (Aarseth, 1999, p. 32)

Años más tarde depuraría esta disertación:

A la hora de recopilar información sobre el juego, debemos utilizar tantas fuentes como sea posible. Jugar es esencial, pero debe combinarse con otras fuentes si es posible. [...] El análisis también debe contener una reflexión sobre las fuentes utilizadas; de dónde proceden, qué se podría haber incluido, por qué hemos seleccionado las que hemos hecho, etc. (Aarseth, 2003, p. 7)

De esta forma, Aarseth postula que el deber del investigador no orbita sobre la necesidad de encontrar una metodología concreta, sino de profundizar en el objeto de estudio mediante la interacción directa y recopilar toda la información posible proveniente de otras fuentes. Y, en un medio donde la interconexión de códigos audiovisuales supone gran parte de la experiencia lúdica, el diseño de acercamientos multidisciplinares (donde el objeto es estudiado bajo corrientes teóricas externas) se erige como una opción factible y sumamente enriquecedora de cara a futuras investigaciones.

3. Resultados

3.1. La definición de *otaku*

Antes de desarrollar la teoría de Saitō Tamaki, sería necesario desarrollar primeramente una definición precisa del concepto *otaku*. El *otaku* supone una figura capital dentro de su estudio debido al vínculo que sostiene con estructuras ficticias, conformando un nicho de mercado basado en la sexualización y mercantilización de determinadas figuras. Debido a la globalización y propagación de la producción audiovisual japonesa dentro de la cultura pop internacional, el término *otaku* orbita la polisemia y conforma diferentes identidades (Álvarez, 2019). Mientras que en Occidente se relaciona de manera superficial con el fanático al manga y anime (Ito *et al.*, 2012), Japón alberga una serie de significados paradójicos. Más allá de indicar unos hábitos de consumo, recoge unas determinadas características socioculturales que pueden definirlo como tal.

Para empezar, estamos ante un término sobre el que pesa una importante carga estigmatizante. Según indica el propio Tamaki (2011) existe una mirada estereotípica por parte de la población japonesa hacia la cultura *otaku*, siendo señalados como inmaduros, escapistas de la realidad y sujetos prácticamente asociales. Por otro lado, Otsuka (1992), antropólogo dedicado al estudio de esta tribu urbana, los describe como sujetos proactivos, de alto nivel adquisitivo e inquisidores con todo aquello vinculado al *daraku* (墮落), depravación. Ante esta coyuntura, Saitō reniega de las definiciones vinculadas a las relaciones y ofrece un prisma relativo a sus conexiones con lo ficticio:

1. Se trata de un sujeto con un gran interés en el contenido ficticio.
2. El *otaku* hace uso de la ficción para poseer el objeto de deseo.
3. Es capaz de encontrar interés sexual en los propios objetos de ficción.
4. El *otaku* es capaz de habitar en la ficción y en la realidad (Tamaki, 2011).

El autor se apoya en la teoría lacaniana para apoyar el último aspecto de esta definición, recurriendo al nudo borromeo compuesto por lo Real, el Simbólico y el Imaginario. El Imaginario, como reino de las imágenes y representaciones, permanece en el interior del sujeto. Es aquí donde «significado» y «experiencia» son posibles. Dicho de otro modo, cuando el sujeto tiene la conciencia de estar experimentando algo es porque se ubica en el Imaginario (Bailly, 2012). Podríamos suponer entonces que la ficción imaginaria del *otaku* somete lo Simbólico, pero sería un error, ya que no es posible entender lo Simbólico a través del Imaginario. Es más, según menciona Azuma (1999), lo Simbólico se ha detenido en la sociedad japonesa actual. De este modo, Saitō propone que el *otaku* sólo sea discutido en términos imaginarios. En otras palabras, puede postularse una diferencia no estructural entre el *otaku* y el no *otaku*, ya que ambos son neuróticos (entendiendo por neurosis la estrategia del sujeto por eludir lo inaceptable) y tienen la misma relación con el Simbólico. Partiendo de esta base, sería necesario colocar una serie de puntualizaciones: teniendo en consideración que la captación visual es el principal vehículo para la traslación de imágenes, ¿qué es aquello que produce una atracción en el individuo sobre el objeto de deseo? Encontramos la respuesta en la mascarada. Este término supone una producción performativa de una ontología sexual, una argumentación que se hace convincente como si fuese un «ser». A su vez, puede entenderse como la negación de un deseo femenino «que presupone alguna feminidad ontológica anterior generalmente no representada por la economía fálica» (Butler, 2007, p.121). Construida con predemitación, supone una imagen que, en lugar de ser amada por el sujeto, le provoca un irrefrenable deseo por la misma, creando una relación

con el Otro⁴ haciendo uso del fantasma⁵. En definitiva, el deseo nunca podría verse completado en su totalidad naciendo una consecuencia directa de esto: que el sujeto recurra al goce para tratar de paliar una carencia que es incapaz de asimilar. Por otro lado, el mercado del manga/*anime* es una construcción que, en la mentalidad del *otaku*, figura como la realidad diaria. Esta construcción no puede verse como irreal, ya que el mercado es alimentado por una innumerable cantidad de acérrimos fans, expandiéndolo y creando una formidable cantidad de beneficios. Como resultado, es un espacio que busca, por encima de todo, la capacidad de crear ficciones disfrutables (Tamaki, 2011).

3.2. La *Beautiful Fighting Girl* y la «chica fálica»

El concepto de «chica fálica» bebe en gran medida del término psicoanalista conocido como «madre fálica», las cuales son vistas como símbolos de perfección y omnipotencia. A falta de una mayor definición, es determinante mencionar que el espectador es incapaz de alcanzar el objeto de deseo, cayendo en un síntoma de histeria al sentirse atraído por la «chica fálica». En lo que respecta a la *Beautiful Fighting Girl*⁶, es descrita como una extraordinaria invención capaz de encapsular múltiples formas de erotismo en una configuración estable. Irradian potencial omnidireccional de machismo, fetichismo, sadismo y otras perversiones. Sin embargo, lo que resulta verdaderamente problemático sería que «probablemente seguirá siendo vista como la compañera del personaje del héroe masculino y protegida como un icono feminista» (Tamaki, 2011, p. 158). Al mismo tiempo, cuando el sujeto se postula en el Real como el reino de lo imposible (un reino paradójico que existe porque es imposible de experimentar), estimula el Simbólico y el Imaginario, logrando hacer emerger una realidad imaginaria donde sentirse inverso. Por su parte, la «madre fálica» es uno de los conceptos clave del psicoanálisis; es literalmente una madre con falo, y algunas veces se usa para describir una mujer que posee una gran autoridad. Es vital referirse a las *Beautiful Fighting Girl* como «chica fálica» ya que existe una diferencia entre ambas. La «chica fálica» a diferencia de la «madre fálica», no se ha enfrentado a ninguna clase de trauma y no posee necesariamente una motivación para luchar. La «madre fálica», por su lado, ha superado una herida, un trauma, y eso es lo que empuja a luchar.

La «chica fálica» es completamente vacante, poseyendo la habilidad de luchar sin una razón aparente. Ella encuentra su histeria tras haberse identificado con el falo, sin embargo, este está vacío, y nunca volverá a ser utilizado. Se trata de una mujer forzada a hacer una mediación entre mundos que desconoce. Medir entre deseo y energía, debido a un vacío, es referido como histeria por Nasio (1998). Respecto a la histeria, esta debe ser entendida como una forma de neurosis, como la neurosis obsesiva, y tiene una estructura. En concreto, una contraria a la del obsesivo. Consiste en ubicarse como objeto de deseo del Otro, procurando que ese deseo (y en consecuencia también el propio) no se vea nunca satisfecho. De ahí que, mientras al obsesivo lo define el «deseo imposible», al histérico lo define el «deseo insatisfecho». Según Lacan (2013), el proceso de la histeria se lleva a cabo durante

4 Lacan recoge el signo en Saussure y lo transforma conforme a su teoría psicoanalítica. Lo primero en una relación afectiva no se trata del sentimiento, ni siquiera del aprecio, sino de un significante que el sujeto interpreta. El significa responde a un estímulo externo (el deseo es de Otro, y el sujeto se ve forzado a entenderlo). Esto quiere decir que inicialmente se parte de una necesidad (ya sea corporal o afectiva, que corresponde a una carencia que perturba al sujeto y lo obliga a demandar y exigir). Para solicitar dicha demanda, el sujeto hará uso de un código construido mediante una cadena de significantes (Lacan, 2003).

5 El fantasma lacaniano se define como la estrategia para localizar un objeto apto para el goce, lo cual no quiere decir que se le encuentre, pero existe la demanda y la insistencia (Lacan, 1966-1967).

6 Tal y como su propio nombre indica, esta figura, de largo desarrollo en la tradición audiovisual japonesa, está conformada por jóvenes chicas que se ven envueltas en tramas que las fuerza a enfrentarse a distintas adversidades mediante el uso de la violencia (en ocasiones explícitas, y en otras implícitas). Su especial recurrencia delata la existencia de un público masculino que se encuentra como deseante de las mismas.

la búsqueda de identificación del sujeto en el amor del Otro. De este modo, la «chica fálica» sería histerizada por la mirada del deseante. Pero volviendo a la realidad, esto es inviable. ¿Cómo es posible si no deja de ser material ficticio? Saitō señala cómo la realidad japonesa es distinta a la occidental, ya que en Occidente tratamos de mantenernos en lo Real como si de un cordón umbilical se tratara, y esto en Japón no existe. Ellos no disfrutan la ficción porque sea una forma de realidad virtual, sino porque tiene el estatus de otra realidad, una que demanda un reordenamiento del sujeto (2011, pp. 162). Esta otra realidad, separada de la realidad del día a día, necesita del campo magnético de la sexualidad, del mismo modo que el dibujo de un cuerpo desnudo puede hacer reaccionar al sujeto de una manera o de otra. El sexo ya no es algo instintivo, pero no deja de ser algo relacionado con el ser, y eso es algo que fue señalado por el pensamiento freudiano. De igual modo, la «chica fálica» es un puente entre el deseo que siente el *otaku* en la realidad y el mundo ficticio audiovisual japonés.

Dada su recurrencia, encontramos una amplia genealogía en torno a la figura. Esta investigación, a través de las sinergias con la corriente feminista postestructuralista de Haraway (1984), se apoyará sobre en el arquetipo del Pigmalión dentro del uso teórico de Tamaki (2011), para establecer las contraposiciones simbólicas deconstructoras de *NieR Automata* (2017). La definición ofrecida por el autor se aleja del germen mitológico, siendo empleada para indicar un universo de narraciones donde un hombre busca que una mujer internamente vacía adquiera una personalidad deseable educándola (pp. 195).

3.3. Sobre la neurosis del *otaku*

Teniendo en consideración el punto anterior, podemos deducir una nueva afirmación: la industria audiovisual japonesa es impulsada por neuróticos y se destina al consumo de otros neuróticos que, en lugar de transmutar sus fantasías en creaciones, simplemente pueden capitalizarlas y comercializarlas. Es decir, el *otaku* que transmuta sus fantasías en creaciones se transforma en autor, pero aquel que simplemente es abastecido por el mercado del *otaku* se convierte en un receptor satisfecho (Ōtsuka, 2010). Respecto a la recurrencia de la figura, es necesario mencionar cómo el sujeto consume el producto audiovisual mientras cae en la estructura de deseo: el deseo nace de la pulsión, la cual se basa en un circuito de constante repetición ya que el sujeto nunca llega a satisfacerse plenamente. Contemplar la naturaleza recurrente de la *Beautiful Fighting Girl* es admitir la existencia de un eterno circuito pulsional⁷.

Por otro lado, sería pertinente indagar en el concepto de la mascarada dentro de este contexto. Partiendo de la base de la inexistencia de la relación sexual⁸, es necesario remarcar que una imagen carece de género. El *otaku* se deleita con las imágenes creadas por el autor y es capaz de discernir con facilidad qué personaje se posiciona en el campo masculino y cuál en el femenino. Pero esto,

7 Lacan efectúa una separación en la función biológica de la reproducción y la pulsión, ya que una es una pulsión supuestamente global mientras que la otra es parcial. Refiriéndose a la parcial, puede ser una reproducción deseada o evitada. Sin embargo, toda pulsión parcial está conectada con una global. Finalmente, la pulsión puede alcanzar la falsa satisfacción retomando a la zona erógena de la cual procedía, demostrando que lo que realmente importa en este proceso es el circuito y no la meta (Lacan, 2003).

8 El amor lacaniano abandona la repetición freudiana y se posiciona como invención, pues no hay un modelo previo. Es invención en el fondo de la imposibilidad de escribir la relación sexual. Frente a la inexistencia del amor sexual, el individuo se verá forzado a inventar un modo propio de amor y de hacer pareja, introduciendo una relación del amor con el síntoma. En la medida que el síntoma es el signo donde el sujeto de esta disarmonía fundamental marca la relación con el sexo. Cuando se ama, se ama al síntoma del Otro, y al mismo tiempo, el sujeto se posiciona como síntoma en el Otro, estableciendo una relación de mascaradas que trasciende al género (Allouch, 2009).

nuevamente, es causa de la intención del autor, quien efectuando una mascarada sobre su creación ha posicionado al personaje en el tradicional eje binario sexual. El manga/*anime* y videojuego japonés, al tratarse de un producto artificial nacido de la imaginación, puede permitirse formas anatómicas imposibles, cuerpos hipersexualizados, eventos localizados en las fantasías de un autor que buscar sentar sinergias con sus lectores. Así, es posible crear mascaradas imposibles que responden a fantasías inconcebibles de los neuróticos que crean o consumen.

Sin embargo, ¿esto no posicionaría al *otaku* como un maníaco? Durante el apartado dirigido a explicar la sexualidad problemática del *otaku* se señaló como principal diferencia la posición que ocupa el objeto de deseo. En el caso del maníaco, este se encuentra en lo tangente, mientras que el *otaku* lo localiza en la ficción. A pesar de todo, esta diferencia no es la única existente. El maníaco encuentra su objeto de deseo en una figura material, siendo sometida a una serie de requisitos exigidos por el sujeto. Entre ellos, destaca principalmente la propiedad única sobre la pieza, la extenuante protección, un aprecio por parte del maníaco que roza la sacralidad y una fidelidad recíproca. Mientras tanto, el *otaku* no espera tales características de la figura ficticia. Esto puede demostrarse en el éxito del que gozan los mangas que parodian a los distintos personajes (ya sean *fanarts* o mangas autopublicados) del imaginario audiovisual japonés. Mientras que para el maníaco esto es inconcebible, el *otaku* disfruta con dichas creaciones.

4. Discusión

Dada las características de la triangulación ludonarrativa, la taxonomía elegida dividirá el videojuego en diferentes estratos para señalar su intencionalidad deconstructiva mediante la contraposición simbólica de elementos. Primero, se partirá de sus componentes narrativos para luego proceder a un examen de su estructura normativa y lúdica.

NieR Automata, desde los primeros compases, se sustenta sobre la robótica para establecer un juego de metáforas con el concepto de ser humano, tal y como hizo Donna Haraway mediante *El Manifiesto Cyborg* (1984). Sería conveniente citar a Haraway antes de iniciar el análisis:

La ciencia ficción contemporánea está llena de cyborgs —criaturas que son simultáneamente animal y máquina, que viven en mundos ambigüamente naturales y artificiales. La medicina moderna está asimismo llena de cyborgs, de acoplamientos entre organismo y máquina, cada uno de ellos concebido como un objeto codificado, en una intimidad y con un poder que no existían en la historia de la sexualidad. El 'sexo' del cyborg restaura algo del hermoso barroquismo reproductor de los helechos e invertebrados (magníficos profilácticos orgánicos contra la heterosexualidad). Su reproducción orgánica no precisa acoplamiento. (p. 7)

El videojuego parte de esta utopía para instaurar un universo dominado por un ejército androide en continua batalla contra máquinas de procedencia alienígena⁹. El jugador toma el control de 2B, un

9 Volviendo a Haraway, encontramos una cita especialmente relevante para enfrentar el objeto de estudio: «Las tecnologías tales como los videojuegos y los receptores de televisión altamente miniaturizados parecen cruciales para la producción de las formas modernas de la 'vida privada'. La cultura de los videojuegos está sobre todo orientada a la competitividad individual y a la guerra extraterrestre. Aquí son producidas imaginaciones genéricas y de alta tecnología que pueden dar lugar a la destrucción del planeta y a una huida de ciencia ficción de sus consecuencias» (1984, p.35).

androide que, dada su naturaleza inorgánica y su revestimiento femenino, encarna el arquetipo del Pigmalión sublimado a la *Beautiful Fighting Girl*. Esto se hace especialmente notable cuando 9S, un androide masculinizado y profundamente emocional que acompaña a 2B durante sus misiones, trata de colmar su vacuidad y empujarla hacia la dinámica binarista. Al igual que establece MacKinnon (1982), esta objetivación sexual parte de una ilusión y abstracción. Bajo esta panorámica, una mujer no está únicamente alineada de su producto, sino que, directamente, no existe como sujeto ya que carece su existencia como mujer de cara a la apropiación sexual. Esta suerte de neurosis de 9S parte de la Red, una base de datos que ha dejado tras de sí la extinta humanidad. Es, gracias a la absorción de mascaradas humanas, donde se genera una constante neurosis que estructura la psique de los personajes al entrar en contacto con los artificiales significantes y roles humanos. Tomando como referencia el apotegma lacaniano: «El inconsciente es estructurado como un lenguaje» (Lacan, 1999), hallamos una narración donde el razonamiento de los androides se encuentra en circuitos inertes que tratan de asimilar definiciones lingüísticas que no son capaces de comprender. Al mismo tiempo, la ambientación distópica apocalíptica refleja el colapso de un capitalismo industrial que parte hacia un sistema polimorfo de información. Conformando una sucesión de dicotomías que coinciden con la lista de transiciones enumeradas por Haraway (1984, p. 25). Este registro de ordenes naturales pervertidos por la informática de la dominación se ha seguido celosamente durante el desarrollo del videojuego para mostrar la realidad desnaturalizada que predecía su línea teórica.

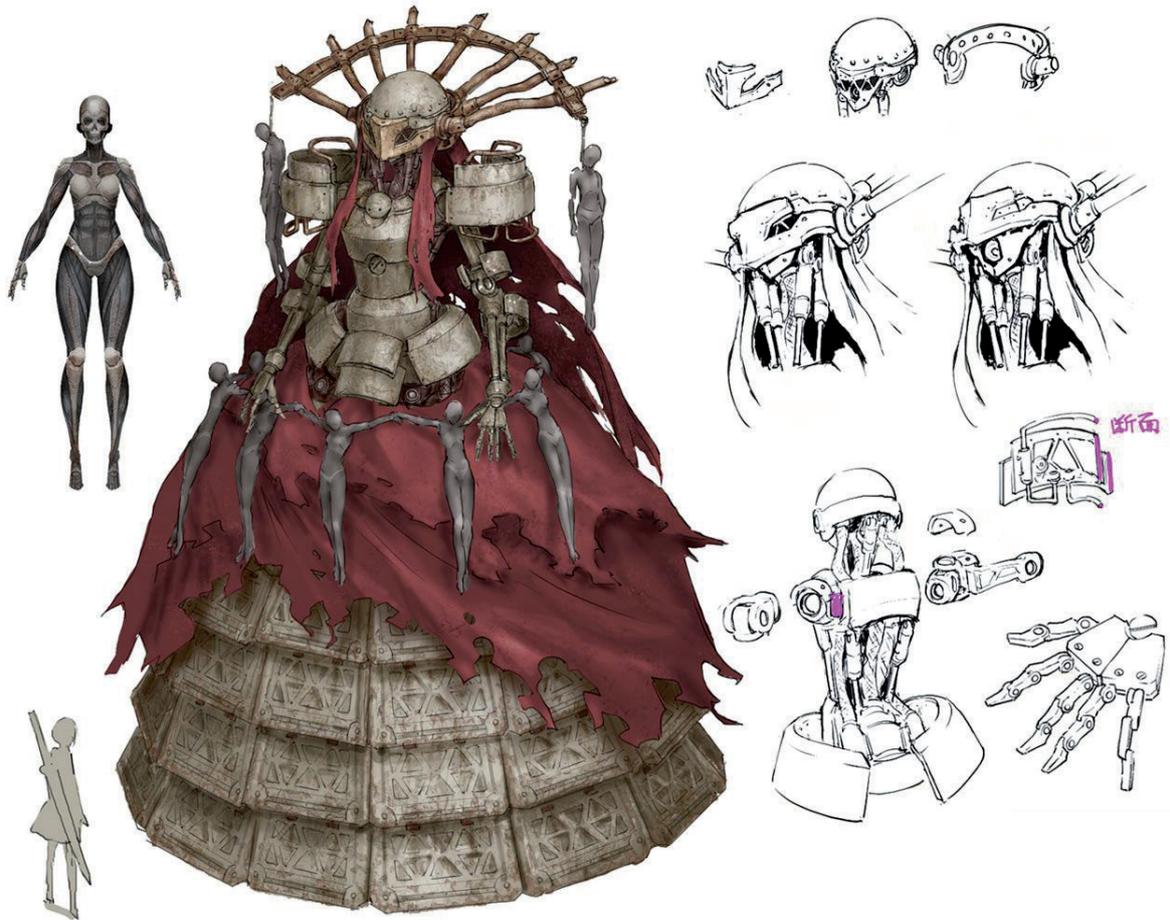
Volviendo a la mascarada, sería necesario mencionar a Simone. Este robot reside en una aldea autodenominada como neutral y pacífica. Sin embargo, al acceder a los símbolos y lenguaje de la Red¹⁰, Simone se topa con diferentes novelas y ensayos que hablan sobre el amor. Este conocimiento crea una necesidad: ser amada por Otro para sentirse completa. En esta comunidad también reside Jean-Paul, un robot que, tras leer los distintos manuscritos del autor con el mismo nombre, adoptó su personalidad e ideales. De esta forma, Jean-Paul se ubica a sí mismo como signifiante, adquiriendo un nombre que lo distingue del resto de sus semejantes. A su vez, trata de imitar la vestimenta del hombre contemporáneo del siglo XX. Simone, tras fijarse en él, quiere su amor para sentirse identificada. Pero es rechazada al no llevar a cabo la mascarada. Como robot carece de género y la tradición patriarcal del lenguaje exhibe una combinación binaria entre el hombre y la mujer. Jean-Paul debido a su actitud y mascarada, se ubica en el plano masculino, por lo cual Simone deberá disponerse en el femenino. Tras improvisar una mascarada mediante finas líneas de tejido que simulan una extensa melena y el uso de un telar rojo para fabricar una falda, finaliza su mascarada. Sin embargo, Jean-Paul es incapaz de corresponderla ya que desconoce el significado del amor y, por ende, carece de la necesidad de ser identificado por otro. Simone, esclava del sistema binario y de la propia mascarada, es incapaz de alcanzar la plenitud deseada. Cayendo en la psicosis y recordando la siguiente enunciación lacaniana:

El Ich-Ideal, el ideal del yo, es el otro en tanto que hablante, el otro en tanto tiene conmigo una relación simbólica, sublimada [...]. El Ich-Ideal, en tanto que hablante, puede llegar a situarse en el mundo de los objetos a nivel del Idea-Ich, ósea en el nivel donde puede producirse esa captación narcisista [...]. Observen que en el momento en que se produce esta confusión, no hay ya ninguna regulación posible del aparato. Dicho de otro modo, cuando se está enamorado, se está loco, como lo expresa el lenguaje popular. (Lacan, 2001 pp. 216)

10 Esta interpretación de la Red también recuerda a las nociones de Rachel Grossman (1980) ya que estructura una realidad donde el sujeto está íntimamente reestructurado a través de las relaciones sociales de ciencia y tecnología. Y, al mismo tiempo, si seguimos la lógica de Haraway (1984), podemos concadenar esta construcción simbólica como un cosmos donde ciencia y tecnología otorgan fuentes frescas de poder (Latour, 1984) y, lo que es relativo para el presente relato, posicionamiento social.

Figura 1.

Detalles del diseño de Simone



Fuente. Square Enix.

Al contrario que ocurre con el *shōjo* o el *shōnen*, donde la mascarada es «recompensada», aquí conduce al sometimiento de un sistema dualista edulcorado. El amor no lleva a la identificación por parte del Otro y a la plenitud, sino a la perpetuación de unos esquemas impuestos, artificiales y caducos. Pasando a lo normativo, encontramos un principio constante durante la experiencia: la construcción de un universo basado en la muerte y resurrección constante de sus integrantes para perpetuar un conflicto que da sentido a sus vacuas existencias. Esta norma, que afecta directamente a la jugabilidad integrando la derrota como mecánica, recuerda a uno de los principios de Haraway: «Un cuerpo *cyborg* no es inocente, no nació en un jardín; no busca una identidad unitaria y, por lo tanto, genera dualismos antagónicos sin fin (o hasta que se acabe el mundo), se toma en serio la ironía» (1984, p. 54-55). Es nuestro cometido como jugador frenar esta paródica lógica capitalista, tomar conciencia dentro de la sociedad representada en el videojuego y, tras entender los entresijos postestructuralistas que componen a sus integrantes, predicar la igualdad entre propiedades humanas y no-humanas, en pos de alcanzar la simetría entre sociedad y naturaleza (Latour, 2007).

Sin embargo, hay una serie de normas destacables que atañen a la anatomía jugable de los personajes. Para cumplimentar la *Beautiful Fighting Girl*, 2B es versátil y eficaz en combate, mientras que 9S es justo lo contrario, más pasivo y diseñado para apoyar a distancia. Aquí, encontramos dos hechos reseñables.

Si ubicamos estos personajes en el eje binario que enmascaran, hallamos una contraposición con ciertas preconcepciones jugables del JRPG, donde comúnmente el personaje femenino tiende a auxiliar al héroe mientras se mantiene alejada de la refriega. Por otro lado, esta dinámica asienta una relación de dependencia absoluta entre los integrantes. Este vínculo, concadenado con la presencia del Pigmalión, conduce a un desenlace fatal entre ambos protagonistas. Donde 9S, incapaz de alcanzar el objeto de deseo, entra en una neurosis total. De hecho, durante una de las batallas, perderá un brazo y sustraerá la extremidad de 2B, en busca de la plenitud. Desgraciadamente, una vez efectuada la castración, el objeto de deseo, el falo, no vuelve. El androide pierde cualquier rastro de raciocinio, las reglas cambian, y el aliado pasa a ser una figura hostil.

Figura 2.

Dinámicas de combate



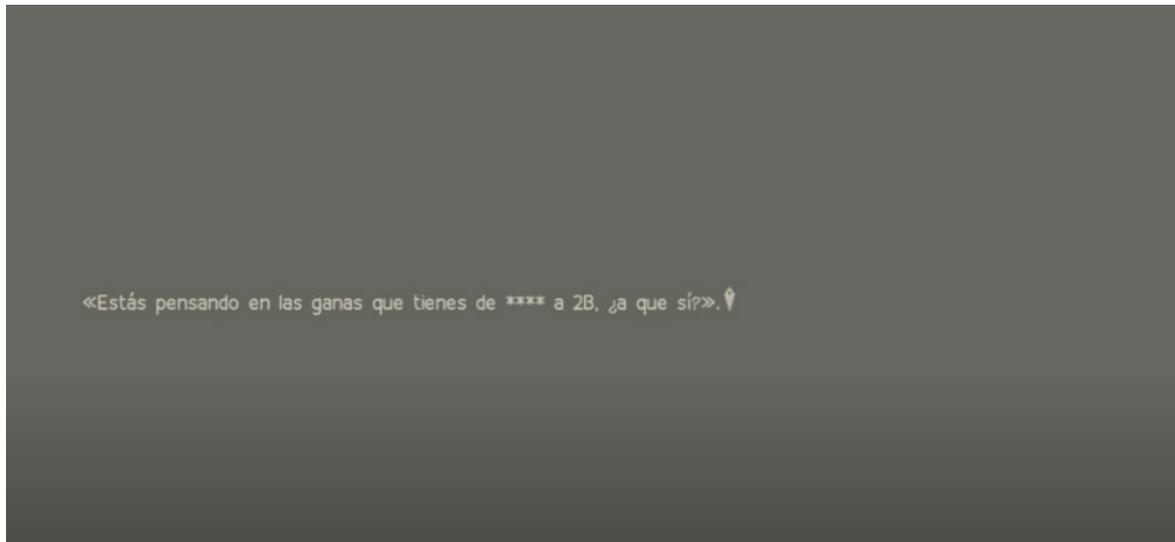
Fuente. Square Enix.

Por último, la jugabilidad se emplea para ofrecer una sucesión de interesantes metáforas relevantes para el análisis. Antes de comenzar, es necesario destacar que 2B está sexualizada deliberadamente. Deliberada, en cuanto sirve para inscribirse a la definición de *Beautiful Fighting Girl*, situarse bajo la histerizada visión del espectador y perpetuar así una serie de cánones estilísticos propios del imaginario japonés (López & García, 2011). Nuevamente, es bajo la visión de 9S donde se acentúan estas características. Durante uno de los pasajes del título, el jugador tendrá que controlar a este personaje. Dada su naturaleza, las mecánicas exigen ubicarnos en la retaguardia y dejar que sea 2B quien lidie con el combate. Es decir, logra ubicarnos en un rol cercano a la contemplación activa. Durante esos compases interactivos, 9S representa el trasvase entre el jugador y el universo ficcional. Es, en resumen, un avatar de la sexualidad *otaku*. Si el videojuego supone un conjunto de «instrucciones, reglas, ecuaciones y limitaciones para generar comportamientos de *inputs* y *outputs*» (Zeigler, 2000), 9S centraliza la normativa de una sección concreta para confeccionar un discurso que afecta a la hipermedialidad del universo metafórico y tangencial, posicionado al agente y espectador bajo una misma condición. A lo largo de este fragmento, 2B desaparece y el objetivo pasa a ser rescatarla.

Es aquí cuando la acción se detiene repentinamente mediante un texto que ocupa la totalidad de la pantalla con la siguiente pregunta: «Estás pensando en las ganas que tienes ***** a 2B, ¿a que sí?».

Figura 3.

Mensaje metaficcional



Fuente. Square Enix.

La oportuna ambigüedad de la palabra censura permite un amplio abanico de lecturas, elaborando una lectura al mismo tiempo metaficcional y capaz de conciliar ficción realidad. Al mismo tiempo, sostiene a 2B como objeto de deseo y dependiente del deseante neurótico, quien logra la totalidad al alcanzarla mientras es señalado como el consumidor capitalista de objetivaciones sexualizadas.

5. Conclusión

Haraway finaliza su trascendental formulación teórica argumentando que: «El género *cyborg* es una posibilidad local que cumple una venganza global. No existe impulso en los *cyborgs* para producir una teoría total, pero sí una experiencia íntima de las fronteras, de su construcción y de su deconstrucción» (1984, p. 55). Y *NieR Automata*, mediante la constante contraposición de elementos arquetípicos del JRPG, logra deconstruir una serie de conceptos anclados a la tradición heteropatriarcal nipona mediante la metáfora *cyborg*. Tras un análisis basado en la triangulación ludonarrativa, exponemos una descomposición taxonómica donde impera la exposición de universo devastado por la informática de la dominación, la exposición de la lógica performativa del género mediante la mascarada y denunciar la lógica capitalista dentro de las diferentes objetivaciones sexuales presentes en la perpetuación de la *Beautiful Fighting Girl*. Así, y siguiendo una metodología postestructuralista pareja a las corrientes postmodernas del feminismo marxista contemporáneo, proponemos esta ludonarrativa como modelo para la concepción de diferentes diseños narrativos y lúdicos. Taro Yoko, mediante la reimaginación de nociones sexistas intrínsecas en la ficción nipona, exhibe una intencionalidad probada de reescribir los tropos del género. Más allá de servir a una arquitectura

narrativa, estos tropos otorgan de gran atractivo aquellas historias basadas en el rechazo de ver a los personajes femeninos como nada más que los objetos del discurso y deseo masculino.

Referencias

- Aarseth, E. (1997). *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Johns Hopkins University Press.
- Aarseth, E. (1999). Aporia and epiphany in Doom and The Speaking Clock: The temporality of ergodic art. En M. Ryan (ed.), *Cyberspace textuality: Computer technology and literary theory* (pp. 31–41). Indiana University Press.
- Aarseth, E. (2003, 28 – 29 de agosto). Playing Research: Methodological approaches to game analysis [ponencia] Conferencia de Artes Digitales y Cultura de Melbourne. Universidad de Bergen. Bergen, Noruega.
<https://bit.ly/3DvG94w>
- Allouch, J. (2009). *El sexo del amo*. El Cuenco de Plata.
- Álvarez, F. (2019). «Si haces esto, eres otaku»: reflexiones sobre las identidades constituidas a partir de objetos de la cultura de masas japonesa. *Intersecciones en Comunicación*, 13 (1), 235–256. <http://bit.ly/3T42JH8>
- Azuma, H. (1999). *Yubinteki fuantachi*. Asahi Shinbusha.
- Azuma, I. (productor ejecutivo). (1992–1997). *Sailor Moon* [serie de television]. Toei Animation.
- Bailly, L. (2012). *Lacan: A Beginner's Guide*. Beginner's Guides.
- Beck, V. Boys, S. Rose, C. y Beck, E. (2012). Violence Against Women in Video Games: A Prequel or Sequel to Rape Myth Acceptance? *Journal of Interpersonal Violence*, 27(15), 3016–3031.
<https://doi.org/10.1177/0886260512441078>
- Bellah, R. N. (2003) *Imagining Japan: The Japanese Tradition and its Modern Interpretation*. University of California Press.
- Bing, Y. Lin, M. Nonaka, A. y Beom, K. (2006). Harmony, Hierarchy and Conservatism: A CrossCultural Comparison of Confucian Values in China, Korea, Japan, and Taiwan. *Communication Research Reports*. 22, 107–115.
<https://doi.org/10.1080/00036810500130539>
- Burgos, D. (2021). The Queer Glow up of Hero–Sword Legacies in She–Ra, Korra, and Sailor Moon. *Open Cultural Studies*, 5(1).
<https://doi.org/10.1515/culture-2020-0135>
- Butler, J. (2007). *El género en disputa*. Paidós.
- Caldwell, K. (2016). Fake the dawn: Digital game mechanics and the construction of gender in fictional worlds. [Tesis de Máster, Massachusetts Institute of Technology]. <http://bit.ly/3Nu6ODk>
- Cockerill, J. (2019). Pretty guardians of a queer time and place. *Voiceworks*, 116, 33–38.
<https://search.informit.org/doi/10.3316/informit.670997632795627>
- De Pablo Rodríguez, A. (2014). La tragedia de la rosa y la espada. Elementos simbólicos de masculinización en la mujer fálica del Shonen Manga. *Kokoro: Revista para la difusión de la cultura japonesa*, 14, 14–22.
<http://bit.ly/3U2EZ7B>
- Delamorclaz, C. (2018). LGBTI y feminismo en animación televisiva: una reinterpretación de Steven Universe y Sailor Moon. *Con A De Animación*, 8, 164–177.
<https://doi.org/10.4995/caa.2018.9655>
- Fernández, B. (2016) Análisis comparado de la representación femenina en la historieta y la construcción de arquetipos no sexistas. [Tesis Doctoral, Universidad de Oviedo]. <https://bit.ly/3h7Zrp9>

- Fernández, B. (2019). *Los secretos de las Magical Girl*. Héroes de Papel.
- Flores, A. y Velasco, P (coords). (2020). *Ideological Games. Videojuegos e ideología*. Héroes de Papel.
- Frasca, G. (1999). Ludology meets Narratology: Similitude and Differences between (Video) Games and Narrative. <http://bit.ly/3h7l9JZ>
- Grossman, R. (1980). Women's place in the integrated circuit. *Radical America*, 14 (1), 29-50. <https://bit.ly/3FGQZaC>
- Haraway, D. (1984). *Manifiesto Cyborg*. Kaótica libros.
- Hewlett, D. (2015). Anime and Identity: The Reception of Sailor Moon by Adolescent American Fans. *East Asian Studies Summer Fellows*, 1. <http://bit.ly/3h6MVWY>
- Ito, M. Okabe, D. y Tsuji, I. (2012). *Fandom Unbound. Otaku Culture in a Connected World*. Yale University Press.
- Jaćević, M. (2017, 28 – 1 de noviembre). «This. Cannot. Continue.» – Ludoethical Tension in NieR: Automata [conferencia] The Philosophy of Computer Games Conference. Universidad de Jagiellonian. Kraków, Polonia <https://bit.ly/3WuSIpm>
- Joanette, Q. (2009). *The Heroine's reclamation of the girlish and the portrayal of girl-power in Sailor Moon*. [Tesis Doctoral, Lakehead University]. Library and Archives Canada. <https://bit.ly/3NK23G9>
- Juul, J. (2001). Games Telling Stories? A Brief Note on Games and Narratives. *Game Studies* 1 (1). <http://bit.ly/3ToW2FX>
- Kinder, M. (1991). *Playing with power in movies, television and video games: From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles*. University of California Press. <https://doi.org/10.1525/9780520912434>
- Klevjer, R. (2001). Computer Game Aesthetics and Media Studies. Documento presentado para la conferencia 15th Nordic Conference on Media and Communication Research de Reykjavik, Islandia. <https://bit.ly/3haw9pG>
- Lacan, J. (1966-1967, 16 de noviembre – 21 de junio). La logique du fantasme. [seminario]. Faculté de Droit, Universidad de París. París, Francia. <https://bit.ly/3Nsc7Dv>
- Lacan, J. (2001). *Seminario 1: Los Escritos Técnicos de Freud*. Paidós.
- Lacan, J. (2003). *Seminario 8: La transferencia*. Paidós.
- Lacan, J. (2013). *Escritos 1*. Biblioteca Nueva.
- Lacan, J. (1999). *Seminario 11: Los Cuatro Conceptos Fundamentales del Psicoanálisis*. Paidós.
- Lamarre, T. 2009. *The Anime Machine: A Media Theory of Animation*. University of Minnesota Press.
- Latour, B. (1984). *Les microbes, guerre et paix, suivi des irréductions*. Métailié.
- Latour, B. (2007). *Nunca fuimos modernos*. Siglo XXI Argentina.
- López, F. y García, J. (2011). Arquetipos iconográficos femeninos en el cómic y la animación japonesa para adolescentes masculinos. [Ponencia]. Universidad de Sevilla. <http://bit.ly/3zHZ4YL>
- MacKinnon, C. (1982). Feminism, Marxism, method, and the state: an agenda for theory. *Signs*, 7 (3), 515-544. <https://doi.org/10.1086/493898>
- Mineau-Murray, L. (2021). Agentivités des personnages féminins dans les jeux de rôle japonais: le cas de Tales of. [Tesis de Máster, Université de Montréal]. <https://bit.ly/3DTbY8U>
- Murray, Janet H. (1997). *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cy-berspace*. The MIT Press.

- Nasio, J. (1998). *Hysteria from Freud to Lacan: The Splendid Child of Psychoanalysis*. The Other Press.
- Navarro-Remesal, V. (2015). ¿La vida empieza o acaba con el matrimonio?: Amor, diseño de ética y libertad dirigida en Catherine. *adComunica. Revista Científica de Estrategias, Tendencias e Innovación en Comunicación*, 9, 43-61.
<https://doi.org/10.6035/2174-0992.2015.9.4>
- North, D. C. (1981). *Structure and Change in Economic History*. Norton.
- Ōtsuka, E. (1992). *Kaso genjitsu hiho [Critique of virtual reality]*. Shin'yosha.
- Ōtsuka, E. (2010). Word and Variation: The Reproduction and Consumption of Narrative. En F. Lunning (ed.), *Mechademia 5 Fanthropologies* (pp. 99-117). University of Minnesota Press
- Ow, J. (2000). The revenge of the yellowfaced cyborg: The rape of digital geishas and the colonization of cyber-coolies in 3D Realms' Shadow Warrior. En B. Kolko, L. Nakamura & G. Rodman (eds.), *Race in cyberspace* (pp. 51-68). Routledge.
- Prough, J. (2011) *Straight from heart: gender, intimacy, and the cultural production of shōjo manga*. University of Hawai's Press.
- Shamoon, D. (2012). *Passionate friendship: the aesthetics of girl's culture in Japan*. University of Hawai's Press.
<https://doi.org/10.21313/hawaii/9780824835422.001.0001>
- Solberg, R. (2021). Playing posthumanism? NieR: Automata and the inescapable human. Documento presentado para la conferencia Literary and Aesthetic Posthumanism de Bergen. <https://bit.ly/3sSQH8W>
- Sugimoto, Y. (2010). *An Introduction to Japanese Society*. Cambridge University Press.
<https://doi.org/10.1017/CBO9780511781223>
- Takahashi, M. (2008). Opening the Closed World of Shōjo Manga. En M.W. MacWilliams (ed.), *Japanese Visual Culture Explorations in the World of Manga and Anime* (pp. 114-136). M.E. Sharpe.
- Tamaki, S. (2011). *Beautiful Fighting Girl*. University of Minnesota Press.
<https://doi.org/10.5749/minnesota/9780816654505.001.0001>
- Taro, Y. (2017). *NieR: Automata (Versión PlayStation 4)* [Videojuego]. Square Enix.
- Vaz, B. (2016). La convergencia ludo-narratológica en el diseño de videojuegos de rol: las mecánicas jugables de Dark Souls contra el diagrama de flujo de Mass Effect. *Comunicología Cubana*, 92, 1-28.
- Vossen, E. (2020). There and Back Again Tolkien, Gamers, and the Remediation of Exclusion through Fantasy Media. *Feminist Media Histories*. 6(1), 37-65. <https://doi.org/10.1525/fmh.2020.6.1.37>
- Zeigler, B. (2000). *Theory of Modeling and Simulation*. Academic Press.
- Žižek, S. (2003). El espectro de la ideología. En S. Žižek (comp.), *Ideología: un mapa en cuestión* (pp. 7-42). Fondo de cultura económica.

Semblanza del autor

Carlos Álvarez Barroso es estudiante del programa de Doctorado Interuniversitario en Comunicación. Actualmente se encuentra realizando una tesis sobre la representación de la enfermedad mental en espacios interactivos. A su vez, y dada una formación previa vinculada a los estudios de Asia Oriental, ha realizado diferentes publicaciones y charlas referentes a la cultura audiovisual japonesa.