

# Sexismo en “Digimon”: quince años de inmovilismo

## Sexism in “Digimon”: Fifteen years of stagnation

PEDRO VÁZQUEZ-MIRAZ

*Universidad de A Coruña*

Recibido: 16/06/2016

Aceptado: 14/11/2016

doi: <https://doi.org/10.20318/femeris.2017.3549>

*Resumen.* Este artículo científico tiene como objetivo realizar un análisis descriptivo sobre el sexismo que mantiene una popular serie japonesa de dibujos animados, “Digimon”. Este programa fue emitido por primera vez en España en el año 2000 y en la actualidad sigue transmitiendo la imagen tradicionalista de los roles sexuales a todos los niños que siguen ese programa. Para poder afirmar lo dicho, se han comparado las principales características personales que la serie otorga a cada uno de sus protagonistas en función de su sexo y las metas que han logrado en las dos primeras temporadas de esta longeva serie, con el nuevo material audiovisual que se ha presentado en el año 2015; junto a un análisis denotativo de los adjetivos calificativos que los protagonistas humanos de la serie usan en cuatro capítulos escogidos al azar de la primera temporada y de los primeros cuatro capítulos de su última temporada. Las conclusiones son claras; tanto en el nuevo como en el viejo material, los protagonistas varones y sus acompañantes representan los estereotipos sexuales masculinos típicos: fuerte liderazgo e importancia de la valentía y fortaleza; mientras que las mujeres, representan los roles sexuales femeninos clásicos: actitud sumisa respecto el líder grupal, gran capacidad de autosacrificio o demostrar afecto por los demás.

*Palabras clave:* sexismo, violencia, roles sociales, estereotipos de género, dibujos animados, televisión.

*Abstract.* This paper describes an analysis of sexism that maintains a popular Japanese cartoon, “Digimon”. This program was first broadcast in Spain in 2000 and actually, continues to transmit the image of traditionalist gender roles to children who watch the program. We have compared the main personal characteristics that the program gives each one of the characters based on their sex and the goals they have achieved in the first two seasons of this long-lived program, with the new audio-visual material that was introduced in 2015. Also we did a denotative analysis of four chapters of the first season, randomly selected, and the first four chapters of his final season. Conclusions are clear; in both materials, the male protagonists and their companions represent typical male stereotypes: strong leadership and importance of courage and strength; while women represent classic female roles: submissive attitude toward the group leader, great capacity for auto-sacrifice or show affection for each other.

*Keywords:* sexism, violence, social roles, gender stereotypes, cartoons, television.

---

\*pedro.vazquez@udc.es

## 1. Introducción y estado de la cuestión

La televisión es un poderoso medio de comunicación, pues de media, cada español consume 221 minutos de este medio (Clemente y Vidal, 1995; Urra, Clemente y Vidal, 2000 citados en Bringas, Rodríguez y Clemente, 2004) disminuyendo ligeramente este uso en los adolescentes (Pindado, 1996), y desde su aparición, pasó de ser un simple foco de entretenimiento a un completo modelo de socialización especialmente atractivo para los niños, quienes pasan grandes períodos de tiempo viendo este medio (Clemente y Vidal, 1995), siendo los dibujos animados el tipo de programa favorito para los niños y jóvenes (Garitaonandia, Juaristi y Oleada, 1997 citados en Rajadell, Pujol y Violant, 2005). Diversos estudios han demostrado la naturaleza sexista y violenta de amplio contenido multimedia dirigido a niños, entendiendo por sexismo "cuando se designan actitudes que causan la desigualdad y la jerarquización en el trato que reciben las personas sobre la base de la diferenciación sexual" (Espín y Rodríguez, 1996 citados en Torres y Jiménez, 2005) o simplemente "una actitud negativa hacia las mujeres" (Expósito, Moya y Glick, 1998: 160); estando los estereotipos de los roles sexuales presentes en anuncios comerciales, programas de televisión, anuncios de juguetes e incluso programas educativos (Dohrmann, 1975; Feldstein y Feldstein, 1982; Jones et al., 1994; Macklin y Kolbe, 1984; Signorielli, 2001; Sternglanz y Serbin, 1974 citados en Hadley y Nenga, 2004) los cuales son percibidos por la sociedad como algo natural y no como la correa de transmisión del poder establecido (Núñez, 2005).

En los años 70-80 en España, las series de animación infantiles, estaban copadas principalmente por productos de animación americana de las compañías Hanna Barbera y Warner Bros, dibujos como "El oso Yogui" (1958)<sup>1</sup>, "Los Picapiedra" (1960) o "Los autos locos" (1968), entre otros, eran los que casi monográficamente observaban los niños españoles de esa época (Rajadell et al., 2005).

El *anime*, es la adaptación de las novelas gráficas *manga* japonesas al audiovisual (Schodt, 1983 citado en Grigsby, 1998), el cual llegó a España en los 80, teniendo una buena aceptación que hizo que su emisión fuera en aumento de forma paulatina (Morales, Chacón y Soto, 2014). Estos dibujos y novelas no son simplemente el reflejo de la cultura japonesa, sino que forman parte del constante y dinámico proceso de expansión de esa cultura por el resto del mundo (Grigsby, 1998), siendo clásico el uso de la violencia continua y el fomento de valores como la competitividad, el liderazgo, el egoísmo o el individualismo (Digón, 2008); *animes* como "Transformers" (1984) y "Robotech" (1985), de ambiente bélico y robótico, o "Dragon Ball" (1986) y "Ranma ½" (1989), relacionados con peleas de artes marciales, son claros ejemplos (Morales et al., 2014). La violencia de estos dibujos era lo predominante, si bien *animes* basados en obras de la literatura universal, como "D'Artacan y los Tres Mosqueperros" (1981), "La vuelta al mundo de Willy Fog" (1981) y otros centrados en dramas personales, como "Heidi" (1974) o "Marco" (1976) (Rajadell et al., 2005) tuvieron una gran aceptación popular.

<sup>1</sup> Todas las fechas de programas de televisión y películas fueron obtenidas del portal español Filmaffinity.

Durante los años siguientes en España, las tramas de las series infantiles seguían estando dominadas por personajes heroicos dedicados a luchar por la humanidad, pero con el paso del tiempo, además de los productos que continuaban esa misma línea argumental como "Los caballeros del Zodíaco" (1986), fueron apareciendo nuevos productos audiovisuales como "Los Simpson" (1987), "Bob Esponja" (1999) (ambas de producción americana) o "Shin Chan" (1992), en la que la violencia era presentada de forma más cómica y estaba ambientada en un mundo real, sin mostrar de forma tan explícita o dramática los contenidos bélicos y los enfrentamientos agresivos (Morales et al., 2014). De todos modos, en estos programas se podían apreciar igualmente actitudes y acciones agresivas (Morales et al. 2014) que se caracterizaban por los siguientes aspectos (Bringas et al., 2004):

- La conducta agresiva es representada por un personaje atractivo y divertido para el espectador.
- La violencia está justificada y es aceptada socialmente, pues se suele utilizar para propósitos adecuados.
- Predominio de la violencia psicológica y verbal a la física.

A finales de los años 90, se vuelven a emitir en España nuevas series de *anime* con grandes dosis de violencia: "Pokémon" (1997), serie producida en 1996 por Satoshi Tajiri (Crow, 2001 citado en Horton 2012) cuyo objetivo final era el de fomentar la compra de productos de la saga de mascotas virtuales que Nintendo había desarrollado en 1995 (Liao et al., 2010) y "Digimon" (1999), serie creada gracias a la exitosa aparición en 1996 del juguete "Tamagotchi"; un pequeño dispositivo ovalado de Bandai con un ciclo de vida bastante corto debido al rápido avance de las innovaciones técnicas y a la dura competencia de las empresas jugueteras (Higuchi y Troutt, 2004) que permitía al usuario interactuar con su propia mascota digital (Liao et al., 2010) y a la aparición en 1997 de un juego de cartas físicas de similar temática (Liao et al., 2010). El argumento de ambas series se basaba en las luchas que tienen entre sí diferentes criaturas fantásticas (Morales et al., 2014), pudiéndose definir este tipo de dibujos como las aventuras de unos niños que entrenan a unos monstruos con habilidades físicas y/o mágicas, lo que les permite luchar con otros monstruos (Ogletree, Martinez, Turner y Mason, 2004).

A pesar de que "Digimon" tuvo un gran éxito inicial en las pantallas de televisión españolas (Antón, 2001), este triunfo estuvo rodeado de una fuerte polémica sobre la conveniencia de emitir ese tipo de dibujos por su violencia (Pérez y Urbina, 2005) y/o su machismo (Rajadell et al., 2005); si bien el *anime* basado en la lucha de monstruos, no fue ni por asomo el género más violento que pudieron contemplar los niños en la televisión española, pues una nueva adaptación de los tradicionales *animés* del género robótico-futurista, basados en las aportaciones de películas de gran éxito en taquilla como "Terminator" (1984), "Robocop" (1987) y la película de animación "Akira" (1988), produjeron *animés* para adultos de extrema violencia como "Neon Genesis Evangelion" (1995) o "Serial Experiments Lain" (1998), series donde quedaba retratado perfectamente el temor al poder tecnológico en la sociedad y el fin del modo de vida tradicional que el cambio de siglo re-

presentaba (Napier, 2002). Este tipo de animaciones también llegó a España, emitiéndose en la parrilla infantil-juvenil de varios canales de televisión, sin tener en cuenta al público original al que estaba destinado.

Respecto la animación europea en la televisión española, ésta rápidamente quedó relegada frente a la animación asiática y la industria del ocio norteamericana, siendo escasas y honrosas excepciones las series europeas que triunfaron más allá de sus países de origen, tales como la serie educativa francesa "Érase una vez... el hombre" (1978) y sus secuelas, las españolas "David el gnomo" (1985) y "Los trotamúsicos" (1989) o la italiana "Los Gormiti" (2009), serie esta última, que evoca también al género de criaturas fantásticas basadas en peleas (Morales et al., 2014).

El argumento de la primera temporada de "Digimon" perfectamente se puede resumir como las aventuras de un grupo de niños que son transportados a un mundo desconocido y que junto a sus mascotas digitales, van venciendo a todos sus enemigos; mostrando la secuela de esta serie, "Digimon 02" (2000), a los personajes de la primera temporada tres años más mayores y a unos nuevos protagonistas. Posteriormente, aparecieron nuevas secuelas que ya no estaban conectadas temporalmente: en "Digimon Tamers" (2001) y "Digimon Frontier" (2002) los juegos de cartas eran fundamentales en la trama y la saga presentaba un mayor carácter robótico (Kim, 2010), además se le restaba importancia a los propios *digimons* al ser los niños los que podían realizar las transformaciones características de la serie; mientras que en "Digimon Data Squad" (2006), "Digimon Fusion" (2011) y "Digimon Adventure tri" (2015) se volvió al binomio original de un compañero humano con un monstruo digital.

En relación a la capacidad de los monstruos para transformarse en seres totalmente diferentes y adquirir nuevos y sorprendentes poderes, Kim (2010) considera que estos cambios son muy llamativos para los niños, por las siguientes razones:

- Proporcionan una autoimagen superior, más madura, idealizada y estereotipada del personaje respecto el estado inicial en el que estaba en un principio.
- El monstruo consigue un nuevo poder (físico o mágico) con el que puede superar nuevas dificultades.
- La amplia riqueza y diversidad de los posibles cambios de los monstruos.

## 2. Método

### 2.1. Objetivo

Analizando la presentación de los protagonistas en el primer capítulo de la primera temporada y el epílogo de estos mismos personajes en el último capítulo de la segunda temporada, junto a un análisis denotativo de los mensajes (Martín-Serrano, 1978 citado en Clemente, 1992) de cuatro capítulos de "Digimon",<sup>2</sup> seleccionados al azar, y de otros

<sup>2</sup> Léase la primera temporada de la saga.

cuatro episodios de "Digimon Adventure tri", se pretende comparar la evolución de los roles de los personajes humanos que forman esta animación en función de su sexo; teniendo en cuenta que en todas las temporadas analizadas, los personajes son los mismos (si bien el salto temporal en la línea argumental de la animación es de tres años entre las 1ª, 2ª y 7ª temporadas), y que además la saga se caracteriza porque cada protagonista humano es representado por una característica de personalidad, fija e intransferible.

## 2.2. Muestra

Para la realización de este estudio se han visionado los capítulos de "Digimon" 1-1<sup>3</sup> "Las vacaciones de verano" (Inicio de 1ª temporada), 1-5 "Kabuterimon", 1-17 "Kokatorimon, el capitán del barco fantasma", 1-35 "Ha florecido Lilymon, el hada de Odaiba", 1-50 "Ladydevimon y la lucha de las chicas" (siendo estos últimos cuatro los que forman parte del primer análisis denotativo), 2-50 "Nuestro mundo Digimon" (Final de 2ª temporada) y los episodios 7-1, 7-2, 7-3 y 7-4 que conforman la película "Reunión" y son la base para el segundo análisis denotativo de los mensajes.

Los capítulos que han sido analizados fueron producidos por la compañía Toei Animation Company, siendo los capítulos de las dos primeras temporadas de la saga emisiones dobladas al castellano para la audiencia española, ya que estos programas fueron doblados y se emitieron en la televisión pública española (Antón, 2001), mientras que los episodios de "Digimon Adventure tri" fueron visualizados a través de versiones originales subtituladas al idioma inglés. Todo este trabajo fue realizado respetando escrupulosamente las licencias legales de las series citadas, las cuales están protegidas por derechos de propiedad intelectual.

## 2.3. Variables

Para examinar los roles de género de los personajes en función de su sexo y su evolución temporal, se han tenido en cuenta las siguientes variables:

- El papel que desempeña el personaje en el argumento de la trama.
- Las interacciones sociales del individuo.
- La característica de personalidad que la serie otorga a cada protagonista.
- La presentación inicial de la figura y las metas alcanzadas.

Para el análisis denotativo de los mensajes se han escogido los adjetivos calificativos que emiten los protagonistas humanos, exceptuando a los adjetivos que se refieren a parte de la situación (Martín-Serrano, 1978 citado en Clemente 1992).

<sup>3</sup> 1-1: léase 1ª temporada - capítulo 1.

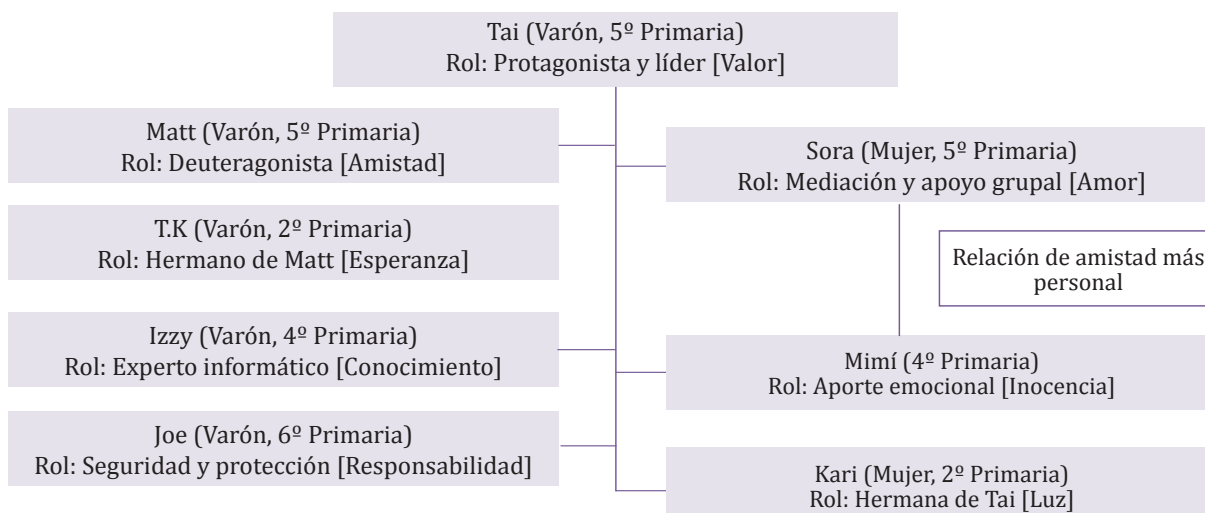
### 3. Análisis y resultados

#### 3.1. Observación cualitativa inicial

Tras observar los capítulos de la primera temporada de la animación, se ha encontrado que la serie está formada por una estructura claramente jerarquizada donde las posiciones dominantes son copadas por las figuras masculinas, presentándose los chicos bien como líderes grupales o como expertos de alguna materia en consonancia con sus características personales (conocimientos en informática, valor, etc.), mientras que las niñas encarnan cargos secundarios en los que se destacan propiedades clásicamente asociadas al sexo femenino (amor, inocencia, etc.) (Figura 1):

Es evidente que mientras los personajes masculinos dirigen las acciones del grupo sin dejar de cuidar a sus familiares más próximos, los personajes femeninos destacan únicamente por el apoyo afectivo que dan al resto de sus compañeros. La transcripción literal de la presentación de estos mismos personajes en los primeros minutos del episodio 1-1 (realizada por un narrador que no es otro que el protagonista principal de la serie) no deja lugar a dudas<sup>4</sup>:

- Sobre Sora se afirma que "no está mal para ser una chica".
- Sobre Matt se comenta: "el molón, fijaos en el corte de pelo".
- Izzy: "debería haber ido a un campamento de ordenadores".
- Mimí: "apuesto que adivináis a la primera, cuál es su color favorito".
- T.K.: "es el hermano pequeño de Matt".
- Joe: "pero no le asustéis o mojará sus pantalones".



**Figura 1.** Relaciones jerárquicas en "Digimon" (Elaboración propia).

<sup>4</sup> Se presenta el mismo orden cronológico que realiza la serie. El personaje de Mimí está vestido con un traje y sombrero de color rosa y Kari es un personaje que aparece con posterioridad.



Si bien la edad de los protagonistas rondaba entre los 8 y 12 años, a excepción de T.K. y Kari (que eran representados como niños de primaria), el resto de personajes fueron presentados como pre-adolescentes estereotipados física y psicológicamente en función de su sexo, hecho que permitía proyectar los roles de género tradicionales al haberse convertido los personajes en modelos sociales a imitar (Sánchez-Labela, 2016), pues como comentan Fabbro y Sánchez-Labela (2016: 15) "cuando un niño juega a ser su héroe favorito asume del mismo no solo su apariencia sino la significación de su conducta y la puesta en práctica de sus acciones aun sin comprender por qué y para qué".

La visión sesgada que presentaba este *anime*, alcanzó su máximo apogeo en el último episodio de la segunda temporada, siendo las variaciones entre ambas etapas mínimas, a destacar la aparición de nuevos personajes y que las anteriores figuras pasaron a desempeñar roles secundarios, a excepción de T.K y Kari, que se mantuvieron como personajes principales. Durante los minutos finales del episodio 2-50, fue presentado a modo de epílogo los logros que alcanzaron como adultos todos personajes de la serie, después de que hubieran pasado más de veinte años. Estos mismos resultados fueron citados por el personaje de T.K, el cual ejercía el papel de narrador; mientras que los personajes masculinos terminaron sus vidas realizando trabajos tales como exitosos novelistas, diplomáticos, astronautas, médicos o investigadores, las mujeres acabaron siendo diseñadoras de moda, cocineras y maestras de infantil.

Las características físicas y psicológicas de los personajes apenas han cambiado en "Digimon Adventure tri" (2015), a excepción de que los protagonistas se han convertido en adolescentes y que la serie incide en las temáticas clásicas de este colectivo (Pindado, 1996; Gabelas, 2005). Aun así se observaron algunas modificaciones dignas de mención en esta nueva temporada:

- Los personajes muestran una apariencia física más acorde con su edad y su raza, mostrando la serie a unos sujetos con una fisionomía más realista (Figura 2).



**Figura 2.** Evolución física del protagonista principal (<http://www.ecartelera.com>)

- Los resultados adversos y las consecuencias de la violencia producida por los combates se hacen mucho más visibles.
- El público comercial de la serie es ampliado y el programa se centra en las personas que vieron la serie inicial en su infancia y/o adolescencia.

A excepción de estos cambios, se podría afirmar con cautela (la serie no ha finalizado aún), que "Digimon Adventure Tri" no solo presenta los mismos valores estereotipados y sexistas de la primera temporada, sino que los enfatiza para mostrar a unos adolescentes más estereotipados sexualmente, pues aquellos escasos rasgos masculinos que la serie inicial mantenía en las mujeres, como la independencia y afición por el fútbol del personaje de Sora, fueron erradicados en la nueva entrega, dándole una mayor importancia a las relaciones personales entre Tai, Matt y Sora, vínculos tales que conformarían una especie de triángulo amoroso en el que los protagonistas varones tienen que competir por el amor de la chica y ésta debe elegir a uno de ellos sin ofender a la persona rechazada. Por último, en relación a los monstruos digitales que acompañaban a los humanos, la animación sigue presentando las clásicas diferencias de género entre los *digimons* masculinos y los femeninos, lo que acentúa más la visión estereotipada del programa en función de los roles de género (Kim, 2010).

### 3.2. Análisis denotativo de los mensajes de "Digimon" y "Digimon Adventure tri"

En función de los análisis realizados de los capítulos de "Digimon" y "Digimon Adventure tri", se ha observado que los personajes masculinos tienden a usar adjetivos calificativos de valencia negativa frente a las protagonistas femeninas que tienden a usar adjetivos de valencia positiva (Tabla 1), por lo que se puede considerar (según Martín-Serrano, 1978 citado en Clemente 1992) que las situaciones de tensión inquietante en la trama corresponden a los protagonistas varones y los momentos tranquilizantes del *anime* a las chicas.

Un número importante de las descripciones que fueron analizadas en "Digimon" estaban dirigidas a los propios monstruos digitales, observándose claras diferencias respecto al ser que se describía; pues si el dueño del monstruo era un varón, éste era definido por el poder y fuerza que tenía, el valor masculino por excelencia (Cuervo, Medrano y Aierbe, 2016) mientras que si su dueño era una mujer, las descripciones del *digimon* hacían referencia a su hermosura y/o elegancia. Otros adjetivos estaban relacionados con

Sexo de los personajes	Nº adjetivos positivos			Nº adjetivos negativos		
	1ª Temp	7ª Temp	Total	1ª Temp	7ª Temp	Total
Varones (5 personas)	4	6	10	11	11	22
Mujeres (3 personas)	10	8	18	5	3	8

**Tabla 1.** Carga emocional de los adjetivos emitidos por los personajes de la saga "Digimon".



descripciones que se hacían de las actitudes y conductas realizadas por otras personas, creencias generales y opiniones, diferenciándose también por género pues los varones solían comentar los problemas que surgían en la trama y sus posibles soluciones mientras que las mujeres centraban sus pensamientos en el bienestar grupal, el estado de ánimo de las personas o la belleza física, siendo frecuente que los adjetivos del grupo aludiesen a las conductas o características del protagonista principal (Tai) y/o al del deuteragonista (Matt). Una tercera categoría hacía referencia al autoconcepto de los jóvenes, contemplándose un patrón contrario al general, pues existía un claro predominio de los adjetivos de valencia negativa en los personajes de menor edad (T.K y Kari) y/o en las chicas (Mimí), mientras que los adjetivos de carga positiva eran metas futuras que los personajes varones se proponían a sí mismos.

Finalmente, en proporción a su número, las mujeres hicieron menos valoraciones que los hombres a pesar de que varios capítulos de la primera temporada el papel de las chicas supuestamente tenía un mayor peso en el argumento (véase los capítulos 1-35 y 1-50) y que la trama principal de "Digimon Adventure tri" se centraba en la rivalidad existente entre dos personajes masculinos (Tai y Matt) por el liderazgo grupal, estando el personaje de Sora siempre en medio del conflicto mediando entre ambos compañeros.

#### 4. Discusión

La bibliografía acerca el sexismo y la violencia que presentan los dibujos japoneses orientados a un público infanto-juvenil es amplia y diversa, destacando los numerosos artículos que se escribieron en los años finales del siglo XX y en los primeros años del siglo XXI, época que coincidió con el máximo apogeo de este tipo de dibujos en la televisión española (Antón, 2001). Este debate se acentúa más si el canal de televisión que emite este tipo de programación es de propiedad pública, pues la sociedad entiende que este tipo de medios deben presentar a los menores valores que contribuyan a su compromiso educativo (Fabbro y Sánchez-Labela, 2016).

Es evidente que el anime japonés reproduce una parte relevante de la propia sociedad nipona, la cual para Hofstede (1999) es una de las culturas más masculinas del planeta, siendo el tan arraigado concepto de cultura del honor de este ambiente, una noción antagónica a la idea de liberación de la mujer (Pérez, Páez y Navarro-Pertusa, 2001). Esto sería una de las razones por la que los japoneses entienden como vital para los hombres y no para las mujeres, valores como el éxito laboral, la competitividad o la acumulación de bienes materiales.

Si bien los dibujos japoneses se basan en estructuras caracterizadas por presentar a las mujeres a través de unos arquetipos muy delimitados (Jiménez, 2014) acordes con las normas culturales de esa misma sociedad, se tiene que tener en cuenta que no todos los televidentes españoles reaccionarían del mismo modo ante el mismo programa, pues como nos indica Sánchez (2012 citado en Jiménez, 2014: 90) en relación a este tipo de productos televisivos "se aprecia, en los personajes femeninos, estereotipias patriarcales pero se ha de especificar la disparidad existente entre niños y niñas en cuanto a la forma

de percibir las niñas. Las niñas no detectan que el género femenino es maltratado por el masculino". Esto se haría más evidente si las series presentan un sexismo más tenue que el tradicional, que estaría caracterizado por un paternalismo protector, la diferenciación complementaria de género y la intimidad heterosexual, pudiendo ser mucho más pernicioso que el sexismo clásico, ya que el sexismo benevolente puede ser utilizado para legitimar el sexismo (Glick y Fiske, 1996).

De todos modos, el sexismo en los dibujos no es algo exclusivo del *anime*, pues multinacionales occidentales como Disney, fueron también acusadas de promover estereotipos sexistas y actitudes conservadoras (Digón, 2006; Mínguez, 2012); si bien es innegable que *animés* como "Digimon" son productos con un marcado carácter sexista, que si bien transmiten a la audiencia valores positivos como la superación personal, la importancia del trabajo en equipo o el valor de la amistad, también mantienen los estereotipos de género tradicionales, junto a las típicas e idealizadas características físicas occidentales de personajes que caracterizan a este tipo de animaciones orientales (Grigsby, 1998).

En definitiva, la saga "Digimon" como se ha analizado en este artículo, presenta una clara diferenciación en función de los distintos roles que se le asignan a los varones y a las mujeres debido al carácter estereotipado de los propios personajes (humanos y monstruos), a la total subordinación de los papeles femeninos respecto sus pares varones, al menor protagonismo de las mujeres en el argumento de la serie y a los cambios que se producen en los propios *digimons* en función de su sexo, manteniéndose estas propiedades en las diferentes temporadas de la saga.

## 5. Conclusiones

Como comentan Torres y Jiménez (2005), es fundamental que los padres y educadores tomen conciencia de la importancia de aprender y enseñar a ver televisión a los menores de la casa; pues aunque la emisión, desde televisiones públicas, de determinadas series destinadas al público infantil y/o juvenil como "Digimon" o "Zatch Bell" (2003) no es lo más adecuado para lograr los objetivos de este tipo de medios, la presencia de una correcta supervisión y control paternal de los contenidos audiovisuales que ven los menores, es un factor primordial si las familias quieren tener un papel más activo en la educación de sus hijos.

Si bien en la actualidad, hay *animés* que se siguen emitiendo en la televisión española y que mantienen la misma visión sesgada que "Digimon", tales como la longeva saga "Pokémon" o "Yo-Kai Watch" (2014), si se mira en retrospectiva la programación dedicada a los menores, es difícil creer que en la actualidad dibujos japoneses tremendamente machistas como "Candy Candy" (1976), un producto destinado inicialmente a amas de casa y que en nuestro país fue emitido dentro de la programación infantil (Seijas, 2004 citada en Digón, 2008), "Chicho Terremoto" (1981) u "Oliver y Benji" (1983) pudieran repetir el éxito arrollador de antaño; observándose que en la televisión actual, los violentos y sexistas *animés* han cedido su espacio a nuevos productos de origen estadounidense ta-

les como "Hora de aventuras" (2010), "Historias corrientes" (2010) o "Tito Yayo" (2013), dibujos igual de violentos que los anteriores en el que el humor absurdo y la psicodelia lo impregnan todo (González, 2014).

## Referencias bibliográficas

- ANTÓN, EVA (2001). *La socialización de género a través de la programación infantil de televisión*. Valladolid: Consejería de Sanidad y Bienestar Social de la Junta de Castilla y León.
- BRINGAS, CAROLINA; RODRÍGUEZ, FRANCISCO JAVIER y CLEMENTE, MIGUEL (2004). Violencia en televisión: análisis de una serie popular de dibujos. *Aula abierta*, 83, 127-140.
- CLEMENTE, MIGUEL (1992). Técnicas de análisis de contenido y aplicaciones. En M. Clemente, *Psicología Social: Métodos y Técnicas de Investigación* (pp. 186-207). Madrid: Eudema.
- CLEMENTE, MIGUEL y VIDAL, MIGUEL ÁNGEL (1995). *Violencia y televisión*. Madrid: Noesis.
- CUERVO, SANDRA LILIANA; MEDRANO, CONCEPCIÓN y AIERBE, ANA (2016). Televisión y valores percibidos por los adolescentes: Diferencias transculturales y de género. *Educación XX1*, 19 (2), 383-404. Recuperado de: <http://dx.doi.org/10.5944/educxx1.16472>
- DIGÓN, PATRICIA (2006). El caduco mundo de Disney: propuesta de análisis crítico en la escuela. *Comunicar*, 26, 163-169.
- DIGÓN, PATRICIA (2008). Programación infantil y TV sensacionalista: entretener, desinformar, deseducar. *Comunicar*, 31, 65-76. Recuperado de: <http://dx.doi.org/10.3916/c31-2008-01-008>
- EXPÓSITO, FRANCISCA; MOYA, MIGUEL y GLICK, PETER (1998). Sexismo ambivalente: medición y correlatos. *Revista de Psicología Social*, 13 (2), 159-169. Recuperado de: <http://dx.doi.org/10.1174/021347498760350641>
- FABBRO, GRABRIELA y SÁNCHEZ-LABELLA, INMACULADA (2016). Infancia, dibujos animados y televisión pública. La difusión de valores y contravalores en la producción española y argentina. *Revista Mediterránea de Comunicación*, 7 (1), 11-29. Recuperado de: <http://dx.doi.org/10.14198/MEDCOM2016.7.1.1>
- GABELAS, JOSÉ ANTONIO (2005). Televisión y adolescentes: una mítica y controvertida relación. *Comunicar*, 25 (1), 137-146.
- GLICK, PETER y FISKE, SUSAN (1996). The ambivalent sexism inventory: Differentiating hostile and benevolent sexism. *Journal of Personality and Social Psychology*, 70 (3), 491-512. Recuperado de: <http://dx.doi.org/10.1037/0022-3514.70.3.491>
- GONZÁLEZ, DANIEL (2014). *El surrealismo toma la animación televisiva: "Hora de aventuras", "Historias corrientes", "Gumball"...* Diario 20 Minutos (02/07/2014). Recuperado de: <http://www.20minutos.es/noticia/2171574/0/dibujos-animados/hora-de-aventuras/historias-corrientes/>
- GRIGSBY, MARY (1998). Sailormoon: Manga (comics) and anime (cartoon) superheroiner meets Barbie: Global entertainment commodity comes to the United States. *Journal*

- of Popular Culture*, 32 (1), 59-80. Recuperado de: [http://dx.doi.org/10.1111/j.0022-3840.1998.3201\\_59.x](http://dx.doi.org/10.1111/j.0022-3840.1998.3201_59.x)
- HADLEY, KATHRYN y NENGA, SANDI (2004). From Snow White to Digimon Using popular media to confront Confucian values in Taiwanese peer cultures. *Childhood*, 11 (4), 515-536. Recuperado de: <http://dx.doi.org/10.1177/0907568204047109>
- HIGUCHI, TORU y TROUTT, MARVIN (2004). Dynamic simulation of the supply chain for a short life cycle product—Lessons from the Tamagotchi case. *Computers & Operations Research*, 31 (7), 1097-1114. Recuperado de: [http://dx.doi.org/10.1016/S0305-0548\(03\)00067-4](http://dx.doi.org/10.1016/S0305-0548(03)00067-4)
- HOFSTEDE, GEERT (1999). *Culturas y organizaciones. El software mental. La cooperación internacional y su importancia para la supervivencia*. Madrid: Alianza.
- HORTON, JOHN (2012). "Got my shoes, got my Pokémon": Everyday geographies of children's popular culture. *Geoforum*, 43 (1), 4-13. Recuperado de: <http://dx.doi.org/10.1016/j.geoforum.2011.07.005>
- JIMÉNEZ, ÁLVARO (2014). *El Papel o Rol de la Mujer en las Series de Animación Infantil Emitidas en España en el Siglo XX y Principios del XXI*. Tesis doctoral: Universidad de Salamanca.
- KIM, YOON (2010). A Study on "Evolution" of Animation Images: Centered around Characters of Monster Animation < Poketmon > and < Digimon >. *Cartoon and Animation Studies*, 18, 37-56.
- LIAO, C.C.Y.; CHEN, Z-H.; CHENG, H.N.H.; CHEN, F-C. y CHAN, T-W. (2010). My-Mini-Pet: a handheld pet-nurturing game to engage students in arithmetic practices. *Journal of Computer Assisted Learning*, 27 (1), 76-89. Recuperado de: <http://dx.doi.org/10.1111/j.1365-2729.2010.00367.x>
- MÍNGUEZ, XAVIER (2012). Cómo las superheroínas se convirtieron en amas de casa: Pixar y "Los Increíbles". *Tejuelo*, 13, 88-101.
- MORALES, XANA; CHACÓN, PEDRO y SOTO, PILAR (2014). La presencia de la violencia en las series dirigidas a los niños/as de 5 y 6 años. Una perspectiva semiótico-cultural. *Escuela abierta*, 17, 65-84.
- NAPIER, SUSAN (2002). When the Machines Stop: Fantasy, Reality, and Terminal Identity in "Neon Genesis Evangelion" and "Serial Experiments Lain". *Science Fiction Studies*, 29 (3), 418-435.
- NÚÑEZ, SONIA (2005). Género y televisión. Estereotipos y mecanismos de poder en el medio televisivo. *Comunicar*, 25 (2).
- OGLETREE, SHIRLEY; MARTINEZ, CRISTAL; TURNER, TRENT y MASON, BRAD (2004). Pokémon: exploring the role of gender. *Sex roles*, 50 (11-12), 851-859. Recuperado de: <http://dx.doi.org/10.1023/B:SERS.0000029102.66384.a2>
- PÉREZ, JUAN; PÁEZ, DARÍO y NAVARRO-PERTUSA, ESPERANZA (2001). Conflicto de mentalidades: cultura del honor frente a la liberación de la mujer. *Revista Electrónica de Motivación y Emoción*, 4 (8-9).
- PÉREZ, FINA y URBINA, SANTOS (2005). Violencia en los dibujos animados de ayer y hoy. *Comunicar*, 25.

- PINDADO, JULIÁN (1996). Adolescentes y televisión: la pantalla «amiga». *Comunicar*, 6. 22-28.
- RAJADELL, NURIA; PUJOL, MARÍA ANTONIA y VIOLANT, VERÓNICA (2005). Los dibujos animados como recurso de transmisión de los valores educativos y culturales. *Comunicar*, 25.
- SÁNCHEZ-LABELLA, INMACULADA (2016). ¿Cómo abordar la construcción de los personajes creados para ficción? una herramienta para el análisis desde una perspectiva narrativa y de género. En Martín Oller y María Cruz Tornay (Coords.). *Comunicación, Periodismo y Género. Una mirada desde Iberoamérica* (pp. 277-303). Sevilla: Egregius ediciones.
- TORRES, LUISA y JIMÉNEZ, ANTONIO (2005). Enseñemos a discriminar estereotipos sexistas en la televisión. *Comunicar*, 25 (2).