



Para citar este artículo: Mediavilla-Lomas, A., & González-de-Garay, B. (2026). Personajes *queer* en la animación infantil: el caso de Boing. *Anuario Electrónico de Estudios en Comunicación Social "Disertaciones"*, 19(2). <https://doi.org/10.12804/revistas.urosario.edu.co/disertaciones/a.15297>

PERSONAJES *QUEER* EN LA ANIMACIÓN INFANTIL: EL CASO DE BOING

Queer Characters in Children'S Animation: The Boing Case

Personagens *queer* em animações infantis: o caso de Boing

Apis Mediavilla-Lomas, *Universidad de Salamanca (España)*

dmedia@usal.es

Beatriz González-de-Garay, *Universidad de Salamanca (España)*

bgonzalezgaray@usal.es

Recibido: 21 de febrero de 2025

Aceptado: 11 de noviembre de 2025

Fecha de prepublicación: 20 de enero de 2025

RESUMEN

El objetivo principal de este artículo es comprender cómo es la representación del colectivo LGBTQ+ en las series de animación de emisión en España. Para ello, se llevó a cabo un análisis de contenido sobre una muestra de 169 personajes, extraídos de las series de animación emitidas por el canal Boing durante el mes de febrero de 2022. Se seleccionó aleatoriamente un capítulo de cada serie de animación emitida, distribuyéndose entre el equipo para la codificación de los personajes. Los resultados fueron transcritos y analizados a través de una matriz de SPSS, prestando especial atención al género y orientación sexual de los personajes y aportando una perspectiva intersección al tener en cuenta los rasgos de diversidad funcional de los personajes. Se encontró que colectivo LGBTQ+ se encuentra infrarrepresentado y, especialmente, el colectivo trans, del que no se pudo encontrar ningún personaje. En cuanto a los personajes LGB, estos eran representados siempre como "no humanos", encontrándose



en espacios feminizados, sin mantener relaciones estables y siempre en el rango de edad “joven adulto”. Por otra parte, en las variables de nivel narrativo, roles y rasgos de personalidad, los resultados obtenidos fueron similares a los de los personajes heterosexuales.

Palabras clave: LGBTQ+; *queer*; animación; representación; análisis de contenido.

ABSTRACT

The main objective of this article is to understand how the LGBTQ+ collective is represented in the broadcast animation series in Spain. For that purpose, a content analysis was carried out on a sample of 169 characters, extracted from the animated series broadcast by the Boing channel during February of 2022. A chapter of each animation series broadcast was randomly selected, distributed among the team for the characters coding. The results were transcribed and analyzed through an SPS matrix, paying special attention to the gender and sexual orientation of the characters, and providing an intersection perspective by taking into account the functional diversity features of the characters. It was found that the LGBTQ+ collective is underrepresented and, especially, the trans collective, of which no character could be found. Regarding the LGB characters, these were represented as “non-human”, finding them in feminized spaces, without maintaining stable relationships and always in the “young adult” age range. On the other hand, in the variables of narrative level, roles and personality features, the results obtained were similar to those of heterosexual characters.

Keywords: LGBTQ+; *queer*; animation; representation; content analysis.

RESUMO

O principal objetivo deste artigo é compreender a representação da comunidade LGBTQ+ em séries de animação transmitidas na Espanha. Para isso, foi realizada uma análise de conteúdo em uma amostra de 169 personagens de séries de animação exibidas no canal Boing durante fevereiro de 2022. Um episódio foi selecionado aleatoriamente de cada série e distribuído entre a equipe para a codificação dos personagens. Os resultados foram transcritos e analisados com o uso de uma matriz no SPSS, com atenção especial ao gênero e à orientação sexual dos personagens, incorporando uma perspectiva interseccional ao considerar as características relacionadas à deficiência. A análise constatou que a comunidade LGBTQ+ é sub-representada, especialmente a comunidade trans, para a qual não foram identificados personagens. Em relação aos personagens LGB, eles foram sempre representados como “não humanos”, situados em espaços feminizados, sem relacionamentos estáveis e sempre na faixa etária de “jovens adultos”. Além disso, nas variáveis de nível narrativo, papéis e traços de personalidade, os resultados obtidos foram semelhantes aos observados entre personagens heterossexuais.

Palavras-chave: LGBTQ+; *queer*; animação; representação; análise de conteúdo.



Este trabajo busca conocer el impacto de los cambios que están sucediendo en la representación queer en España en los últimos años, concretamente en la animación infantil. Para ello, se analiza la presencia y modo de representación de los personajes *queer* en los programas de animación emitidos por el canal Boing (de emisión en abierto en España) a través de un análisis de contenido. Con ello, se pretende conocer cómo es la representación *queer* actual en los programas de animación infantiles, tanto en cantidad como en forma de representación.

Ahmed (2013) habla de cómo la heteronorma presenta la heterosexualidad como un ideal que, con base en repetirse (en historias, como muestras de afecto públicas, en la publicidad...), ocupa el mundo y se convierte en lo “normal” y lo “cómodo”. Al “fracasar” en este ideal, nacen sentimientos de incomodidad, sobre los que surgen las identidades y los sentimientos *queer*. La autora continúa argumentando que, al mostrarse pública y activamente estos sentimientos e identidades, se crea la posibilidad de otras formas de ser y relacionarse no limitadas por el ideal heterosexual. Cuando comprobamos cómo han sido representadas las identidades LGBTQ+ en los productos audiovisuales a lo largo de los años nos encontramos con que han sido estereotipadas cuando no eliminadas (Sánchez Soriano, 2022; González de Garay, 2009; Alfeo et al., 2011; Floegel & Costello, 2019), aunque, en los últimos años, la representación de personajes *queer* ha aumentado en número, importancia y calidad (Godoy & García-Muñoz, 2021).

Específicamente en la animación infantil, han surgido una serie contenidos y personajes explícitamente LGBTQ+, creados por personas del colectivo, y que han conseguido un éxito considerable, como analiza Burgos (2021) en un estudio comparativo sobre la evolución de las heroínas en las series populares de animación. Sin embargo, el estudio de series y películas concretas no puede darnos una imagen completa del contexto audiovisual existente.

Antecedentes

Queer o LGBTQ+

Los términos LGBTQ+ y, en especial, *queer*, tienden a tener definiciones difusas o ambiguas, por lo que resulta conveniente precisarlas.

En este trabajo, se utilizará LGBTQ+ (Lesbianas, Gays, Trans, Bisexuales, Queers y más) al referenciar trabajos previos que utilizan este término o similares (LGTB, LGBT, LGBTQ+, etc.). Más adelante, se empleará el acrónimo LGB (Lesbianas, Gays y Bisexuales) para aludir de forma sencilla al conjunto de orientaciones sexuales no heterosexuales, sin tener en cuenta cuestiones de identidad de género.

Por otra parte, se utilizará “*queer*” de la misma manera que propone Doty (1993), como un término ligeramente ambiguo que, más allá de referenciar la orientación sexual o de género de una persona, es capaz de describir la amplia complejidad de impulsos y expresiones no cisheterosexuales. Si bien la naturaleza cuantitativa de este trabajo obliga a clasificar a los personajes encontrados en categorías cerradas, consideramos importante mantener esta terminología.



Situación del colectivo LGBTQ+ en España

De acuerdo con Poushter y Kent (2020), España es de los países con mayor aceptación de la homosexualidad del mundo (un 89 % piensa que debería ser aceptada). Sin embargo, según la encuesta de European Union Agency for Fundamental Rights (2024), el 38 % de las personas LGBTQ+ en España evita, siempre o con frecuencia, cogerse de la mano en público con una pareja del mismo género y el 21 % ha sufrido algún tipo de terapia de conversión. En el caso de las personas trans, el 31 % de las mujeres trans, el 44 % de los hombres trans y 36 % de las personas no binarias evitan, siempre o con frecuencia, ciertos lugares por miedo a sufrir agresiones. De la misma manera, la orientación sexual y/o identidad de género es la segunda causa de delitos de odio en España (Ministerio del Interior, 2023). Esta diferencia entre el nivel de aceptación declarado por los individuos y el nivel de aceptación real se explica porque, en sociedades como la española, la existencia de las personas LGBTQ+ se tolera en cierta medida, incluso reconociendo algunos derechos, pero sin llegar a la igualdad total (Frías-Navarro, 2006). Un ejemplo de esto se da en las propias universidades, en las que, pese a existir un incremento de los académicos y las investigaciones LGBTQ+, siguen quedando relegadas a financiaciones externas, contratos precarios y falta de reconocimiento (Martínez-Guzmán, 2019). A esta situación se añade que la aceptación del colectivo no es uniforme, dado que sus diferentes componentes reciben diferentes grados de aceptación, así como distintas formas de estigmatización. Estando estas diferencias condicionadas por el contacto social con personas *queer*, la visibilidad del colectivo constituye una prioridad para su normalización (Lewis et al., 2017).

La representación del colectivo LGBTQ+ en los contenidos audiovisuales de ficción

A día de hoy, los contenidos audiovisuales de consumo masivo, cuyo elenco protagonista incluye personas con identidades de género y orientaciones sexuales disidentes no ha dejado de crecer (Godoy & García-Muñoz, 2021). Pese a que las personas LGBTQ+ todavía están infrarrepresentadas, siendo solo el 8.6 % de los personajes en la televisión estadounidense (GLAAD, 2024) y apenas un 3.4 % en las series de televisión generalista en España (Marcos-Ramos et al., 2023), y que estas representaciones siguen reproduciendo estereotipos para poder venderse a un público cisheterosexual, suponen un siguiente paso en la normalización del colectivo LGBTQ+ en la sociedad (Fellner, 2017). Estudios previos centrados en la animación infantil han encontrado que, aunque se puede encontrar una cantidad considerable de personajes LGBTQ+ en las series emitidas en España, están relegados a roles no protagonistas y presentan una escasa diversidad, encontrándose representaciones verdaderamente positivas en apenas un 15 % de las producciones (Jiménez Sánchez, 2025).

De esta manera, se pueden encontrar representaciones que, si bien no totalmente explícitas, muestran relaciones sáficas de forma positiva. Así, en la serie *La leyenda de Korra* (Di Martino, Konietzko & Dos Santos, 2012-2014), la protagonista termina en una relación romántica con otra mujer. Esta relación no se vuelve física en la serie, aunque en los cómics que se realizaron después, sí se besan, pero sin llegar a utilizar ningún tipo de etiqueta o lenguaje queer para describirse a sí mismas o a la relación (Storz, 2022). Otro ejemplo similar se da en la serie *Adventure Time* (Ward, Seibert & Drymon, 2012-2014). Inicialmente, existía una relación implícita entre dos personajes femeninos, confirmada por una de las actrices de voz, que explicó que no pudieron hacerla explícita por la censura de algunos países en los que se emitía la serie (Pitre, 2017). La relación continua sin ser explícita hasta el final de la serie, cuando ambas se besan. Tras ello, la serie continuó en HBO Max, profundizando en su relación.



También podemos encontrar algunas narrativas explícitamente *queer*, como *She-ra: The Princess of Power* (Stevenson & Austen, 2018-2020), creadas por personas LGBTQ+ (el creador de esta serie, por ejemplo, es ND Stevenson, una persona no binaria y transmasculina). La serie cuenta con multitud de relaciones sáficas desde su primera temporada y, aunque se van volviendo más físicas con el tiempo, son patentes desde su primera aparición (Takzaki, 2021). La existencia de varias relaciones que involucran diferentes personajes permite a la serie mostrar multitud de situaciones, evitando estereotipar a sus personajes. Además, a diferencia de las otras series mencionadas, esta presenta una relación homosexual entre hombres, quienes aparecen como un matrimonio y figuras paternas (Thomas, 2021). La serie cuenta, además, con un personaje no binario: Double Trouble. Los creadores logran evitar el tropo del dolor trans (por el cual las historias sobre personajes transgénero tienden a centrarse en el sufrimiento), mostrando a todos los personajes cómodos y respetuosos respecto a su identidad de género, suponiendo, por lo tanto, una representación muy positiva de las identidades *queer* (Lamari & Greenhill, 2021). En una obra más reciente del mismo autor, *Nimona* (Bruno & Quane, 2023), se explora la experiencia *queer* desde la perspectiva del trauma, sin dejar por ello de ser una obra positiva y enfocada al público infantil (Barbour, 2020).

Otra serie con una representación similar es *Steven Universe* (Sugar, 2013-2019). Creada también por una persona no binaria, Rebecca Sugar, la serie ha sido sujeto de multitud de estudios (Godoy & García-Muñoz, 2021; Aguado-Peláez, 2019; Delamorclaz, 2018; Dunn, 2016) por su representación integradora de personajes LGBTQ+. La mayoría de las relaciones mostradas son sáficas y están formadas por personajes y dinámicas muy diversos. También se habla de lo *genderqueer*, diferenciando entre identidad de género, orientación sexual, características físicas y expresión de género (Dunn, 2016).

Sin embargo, pese a mostrar contenidos explícitamente *queer*, pasan por mediaciones. Los personajes no cisheterosexuales no son humanos, sino que son alienígenas o monstruos y la acción se desarrolla en mundos mágicos. Además, dos de ellas tuvieron que enfrentar censuras, tanto por parte de las empresas productoras como de los países de emisión (El País, 2016; Thurm, 2017; Kiley, 2019). De la misma manera, los estudios mencionados tienden a limitarse al análisis de casos concretos, sin tener en cuenta el contexto de su emisión o la relación con otros tipos de contenidos. Si bien esto no supone una carencia en dichos trabajos, sí resulta en un vacío a la hora de comprender la presencia de personajes *queer* en las series. En este sentido, Martínez (2024) reflexiona sobre hasta qué punto estas representaciones suponen un desafío a las normas establecidas y no son absorbidas en un catálogo que, en su suma total, reproduce las estructuras y normativas que perpetúan la exclusión. Continúa argumentando que, pese a ello, puede que estas series sirvan para establecer estándares de calidad de la representación *queer*, así como influir en las tendencias de la industria y las expectativas del público.

Por su parte, Reddy y Butler (2004) conversan sobre cómo la propia identidad se construye en relación con las normas impuestas, sobre todo, en cómo el individuo se relaciona con esas normas. De esta manera, las normas sociales funcionan como condicionantes y su aceptación, rechazo, performatividad y repetición, como los elementos que construyen la identidad. En este sentido, especialmente en la infancia, ciertos comportamientos y experiencias pueden ser difíciles de encuadrar dentro de parámetros heteronormativos, produciéndose una significación *a posteriori* de los sentimientos, deseos o necesidades físicas diferentes a las mayoritarias (Bond Stockton, 2009). Por ello, la existencia de contenidos audiovisuales infantiles *queer* son clave para la normalización de esos comportamientos y experiencias. Como demuestran multitud de estudios (Gerbner et al., 2002;



Lacalle & Gómez, 2016; Igartua, 2017), la ficción audiovisual es una potente tecnología para el cambio social y, bajo ciertas condiciones, puede constituir un instrumento educativo de primer orden. En otras palabras, las series que consumimos pueden ser un instrumento más del cisheterosexismo o un elemento desestigmatizador. El aumento de contenidos LGBTQ+, y los cambios en cuanto a representación, son un avance innegable hacia una mayor aceptación del colectivo, sin embargo, es necesario comprender en qué términos se está dando este aumento.

Método

Delimitación del objeto de investigación: preguntas de investigación

El análisis de series se realizó a través de la metodología del análisis de contenido, siguiendo las indicaciones de Riffe y colaboradores (2024), es decir, definiendo las preguntas de investigación y, con base en ellas, elaborar un análisis capaz de resolverlas. Así, se trató de responder a las siguientes preguntas de investigación:

PI1: ¿Existen personajes LGBTQ+ en la programación de animación del canal Boing de televisión española?

PI2: ¿Cómo son representados los personajes transgénero, binarios y no binarios? ¿Hay diferencias entre los personajes cisgénero y transgénero?

PI3: ¿Cómo son representados los personajes no heterosexuales? ¿Existen diferencias con respecto a los heterosexuales?

Para ello, se analizaron las series de animación emitidas en el canal Boing durante el mes de febrero de 2022. Se clasificaron los personajes de la muestra con una adaptación del libro de códigos, utilizado en Barrios Rodríguez y otros (2021), explicada más adelante. A partir de los datos recogidos se creó una matriz de datos con la que se trabajó a través de un fichero de sintaxis de SPSS¹.

De esta manera, se analizó la programación de uno de los canales infantiles de emisión en abierto en España, Boing, del grupo de comunicación Mediaset. Se tuvieron en cuenta variables sociodemográficas, de nivel narrativo, esfera social y rasgos de personalidad. Se aplicó una perspectiva interseccional, teniendo en cuenta los posibles rasgos de diversidad funcional de los personajes.

Muestra

Se accedió a la parrilla del canal Boing a través de la web de Mediaset, la cual publica diariamente su programación, especificando el capítulo emitido con el número y el título correspondientes (en lugar de indicar solo el nombre del programa y la hora de emisión). Se identificaron un total de 22 series de animación, de las cuales hubo que excluir dos: *Mucho Mike* (Kouper & Ménard, 2019-presente) y *Grizzy y los lemmings* (Rodent & Charier, 2016-presente), puesto que no contenían personajes que hablasen, por lo tanto, no podían ser analizados. Además, hubo una serie, *NinjaGo* (Jacobsen et al., 2019-2022), donde no se pudo acceder a sus capítulos, por lo que debió excluirse de la muestra final. Una vez identificadas las series, se escogió aleatoriamente un capítulo de cada una, emitido entre el 1 y el 28 de febrero, logrando un total de 19 capítulos analizables (ver tabla 1). Estos

1 Se puede acceder a todos estos materiales, incluido el libro de códigos utilizado, a través del siguiente enlace de Open Science Framework: https://osf.io/qy68w/?view_only=94b4198bb3ed46e08acef696ed36593b



capítulos fueron repartidos entre los tres codificadores para su visualización. De esta manera, pudieron codificarse un total de 169 personajes. Para la realización del análisis interjueces, el 54 % de la muestra fue codificada por duplicado.

Tabla 1. Muestra de los capítulos analizados de acuerdo a la parrilla de Boing

N.º de análisis	Nombre de la serie	Título del capítulo	Número del capítulo
1	<i>Mucho Mike</i>	Detective Mike	6
2	<i>Looney Tunes Cartoons</i>	Los limpiacristales / Gag del poste telefónico 2: funambulismo/ Indomable	31
3	<i>Doraemon</i>	El “alafante” perdido	1 198
4	<i>El asombroso mundo de Gumball</i>	El aprendiz	621
5	<i>Somos osos</i>	La beca	104
6	<i>Manzana y Cebolleta</i>	El ladrón de la tienda de música	33
7	<i>Teen Titans Go!</i>	La casa de las trampas	1 159
8	<i>El mundo de Craig</i>	Misión hurón	76
9	<i>Dragon Ball Super</i>	¡Impacto! ¡Freezer contra Son Goku! ¡El resultado del entrenamiento!	24
10	<i>Steven Universe</i>	Entrada numero 7 15 2	78
11	<i>Taffy</i>	Los jerséis	35
12	<i>Grizzy y los lemmings</i>	Tónica lemming	12
13	<i>Hora de Aventuras</i>	Oso rapero hijo	276
14	<i>Viajes maestros Pokémon</i>	¡Pruebas para un futuro maestro!	3
15	<i>Chowder</i>	Clase de certifritanga	4
16	<i>El show de Tom y Jerry</i>	Grumplestilskin	315
17	<i>Tom y Jerry en Nueva York</i>	El límite es el spa / El dignatario peludo / El año del ratón / Relatividad	10
18	<i>DC Super Hero Girls 2019</i>	#FELIZCUMPLEAÑOS, ZEE	60
19	<i>Jellystone!</i>	Espachurrar o fallar	16
20	<i>Scooby Doo y compañía</i>	¡El terrorífico remake de Jekyll y Hyde!	38
21	<i>Víctor y Valentino</i>	El club de los solitarios	11
22	<i>NinjaGo</i>	Invencible	69

Fuente: elaboración propia



Codificación

El libro de códigos original (Barrios Rodríguez et al., 2021) cuenta con un total de 73 variables, las cuales se conservaron o eliminaron en función de su relevancia para esta investigación.

De los datos identificativos básicos se eliminó la variable “1.5. Plataforma de emisión de la serie”, ya que la muestra fue extraída de una única plataforma y la variable “1.6. Serie histórica”, por no ser relevante.

En el apartado “datos generales del personaje” se añadió la variable “2.2. Forma del personaje”, extraída de Fischer (2010), puesto que, por las características de la muestra, limitar el análisis a los personajes humanos habría resultado inconcluyente. Se eliminaron las variables “2.6. Nacionalidad” y “2.7. Origen geográfico” por no poderse identificar con seguridad. La variable “2.11. Ocupación” se sustituyó por “2.11. Rol social” (Fischer, 2010) por adecuarse mejor al tipo de contenidos a analizar.

En cuanto al nivel narrativo del personaje, se eliminaron todas las variables relacionadas con el modo y forma de persecución de los objetivos para facilitar el análisis.

Respecto a la esfera social del personaje, solo se conservó la variable “4.1. Interacción con otros personajes” que registra con qué género el personaje interacciona más. Asimismo, se añadió otra variable “4.2. Inclusividad” para registrar si el personaje usaba, en algún momento y de manera intencionada, lenguaje inclusivo que incluyera varios géneros.

Los apartados referidos a la violencia ejercida o sufrida por el personaje, a comportamientos de salud y a temas de conversación se suprimieron por no resultar relevantes.

En las variables referidas a los rasgos de personalidad, se recodificó la escala de medida de 1 a 3 a de 0 a 2, de forma que resultara más intuitiva para los codificadores.

Por último, del apartado 10 solo se conservaron las variables “10.1. El personaje posee algún tipo de diversidad funcional” y la “10.2. Tipo de diversidad funcional asociada con el personaje”. Las demás variables se eliminaron por no resultar relevantes.

El libro de códigos final cuenta con 37 variables distribuidas en seis apartados, cubriendo datos de identificación básicos, datos generales del personaje, nivel narrativo, esfera social, rasgos de personalidad y rasgos de diversidad funcional. Se les proporcionó a los codificadores tanto en digital como impreso, al igual que las hojas de codificación.

Procedimiento

Se comenzó recopilando la parrilla del canal Boing durante el mes de febrero, descargándola diariamente de la web de Mediaset. Con ello, se realizó un índice de las series de animación emitidas, eliminando películas, series de acción real y otros contenidos no relevantes. Así, se utilizó un generador de números aleatorio para seleccionar un episodio de cada una de las series, de entre los emitidos durante ese mes.

Una vez conseguida la muestra de capítulos, se obtuvo el acceso online. Para el acceso a la mayor parte de los contenidos, se consiguió una suscripción de HBO. Al resto de series, a excepción de una, se accedió a través de páginas de resubida o de descarga. Mientras se conseguía el acceso, se suministró y explicó a los codificadores el libro de códigos, de forma que tuvieran tiempo de familiarizarse con él y resolver dudas.



Los contenidos se distribuyeron entre los codificadores, teniendo en cuenta que la duración total de las visualizaciones fuese similar (la duración de los episodios se encuentra entre los 5 y los 20 minutos). Cada codificador relleno una hoja de codificación por cada personaje en pantalla, con presencia visual y con al menos una línea de diálogo con otros personajes, completando todas las casillas de la hoja (cada una correspondiente a una variable).

La recogida de datos llevó aproximadamente diez días, luego se transcribieron a dos matrices de SPSS: una para la realización del análisis estadístico y otra para el análisis de la fiabilidad interjueces.

Análisis estadístico

Se comenzó haciendo un análisis de frecuencias para conocer las características generales de la muestra. De esta manera, se construyeron los índices de roles masculinos (“héroe”, “explorador”, etc.) y femeninos (“seguidor”, “víctima”, etc.) y los índices de rasgos de personalidad positivos (“amable”, “seductor”, etc.) y de personalidad negativos (“agresivo”, “intolerante”, etc.). A continuación, se analizaron las variables en dos apartados: en relación con el género de los personajes y con su orientación sexual.

Para el primer apartado, todos los personajes fueron codificados como cisgénero, con la excepción de dos personajes marcados como “otros”. Se comprobó que pertenecían a la serie *Viajes maestros Pokémon* (Yasuda, 2021) y se correspondían con aparatos electrónicos parlantes sin gran desarrollo. Teniendo esto en cuenta, se retiraron dichos personajes de la muestra y se realizó una prueba *t* de Student de medidas independientes.

Para el segundo apartado, y debido al tamaño de la muestra de personajes LGB, el análisis de datos se realizó utilizando el Chi-cuadrado de Pearson, el cual permite encontrar correlaciones con muestras muy pequeñas. Para comprobar las diferencias de representación se aunó a los personajes homosexuales y plurisexuales, contrastándose sus clasificaciones con las de los personajes heterosexuales y las de los personajes sin una orientación sexual identificable.

Análisis interjueces

El 54 % de la muestra (92 personajes) fue codificada por duplicado y analizada utilizando el Alfa de Krippendorff, el cual arrojó resultados satisfactorios. En la tabla 2 se han destacado las variables con mejores resultados. En las variables rol seguidor ($\alpha=.77$), rol víctima ($\alpha=.79$), rol no trabajador ($\alpha=.78$), rasgo de personalidad bueno ($\alpha=.74$), rasgo de personalidad desleal ($\alpha=.79$), rasgo de personalidad trabajador ($\alpha=.76$) y rasgo de personalidad irresponsable ($\alpha=.78$), se obtuvo una fiabilidad moderada. No se encontró ningún personaje en la variable “Práctica religiosa”, por lo que no se pudo realizar su análisis.

Por último, en algunas de las variables no se consiguió llegar a un nivel de acuerdo satisfactorio, por lo que se optó por realizar el porcentaje de acuerdo observado. Este análisis reveló que, en la mayor parte de los casos, los codificadores estaban de acuerdo con su codificación, existiendo discrepancias solo alrededor de uno o dos personajes. Con esto se obtuvieron índices de acuerdo satisfactorios en múltiples variables, utilizando los datos obtenidos para el análisis de la muestra. En aquellas variables, donde ambos parámetros son bajos, los resultados serán analizados con cautela.



Tabla 2. Variables con sus índices de acuerdo interjueces según los resultados del Alfa de Krippendorff y del porcentaje de acuerdo alcanzado

Variable	Alfa de Krippendorff	Porcentaje de acuerdo observado
Tipo de personaje	.93	95.69 %
Forma del personaje	1.00	100 %
Género	.97	98.92 %
Sexualidad	.83	97.84 %
Edad	.92	82.79 %
Etnia	.94	97.84 %
Nivel socioeconómico	.93	95.69 %
Práctica religiosa	No se encontraron personajes	
Rol 1. Líder	.89	96.77 %
Rol 2. Seguidor	.77	92.47 %
Rol 3. Víctima	.79	93.54 %
Rol 4. Héroe	1.00	100 %
Rol 5. Trabajador	.88	94.62 %
Rol 6. No trabajador	.78	96.77 %
Rol 7. Rol doméstico	.90	98.92 %
Rol. 8 Militar	1.00	100 %
Rol 9. Explorador	.38	96.77 %
Rol 10. Villano	1.00	100 %
Estado civil	.94	98.92 %
Tipo de relación	1.00	100 %
El personaje tiene objetivos	.83	95.69 %
Objetivos personales	.85	91.39 %
Objetivos laborales	.91	94.62 %
Hipersexualización	.65	97.84 %
Interacción con otros personajes	1.00	100 %
Uso de lenguaje inclusivo	.66	98.92 %
Rasgo de personalidad: amistoso	.50	59.13 %



Variable	Alfa de Krippendorff	Porcentaje de acuerdo observado
Rasgo de personalidad: abierto	.37	51.61 %
Rasgo de personalidad: bueno	.74	69.89 %
Rasgo de personalidad: desleal	.79	90.32 %
Rasgo de personalidad: injusto	.47	89.24 %
Rasgo de personalidad: agresivo	.50	82.79 %
Rasgo de personalidad: inteligente	.62	73.11 %
Rasgo de personalidad: trabajador	.76	72.04 %
Rasgo de personalidad: agradecido	.26	68.81 %
Rasgo de personalidad: conflictivo	.68	75.26 %
Rasgo de personalidad: racista	1.00	100 %
Rasgo de personalidad: intolerante	.00	98.92 %
Rasgo de personalidad: seductor	.67	98.92 %
Rasgo de personalidad: irresponsable	.78	93.54 %
Rasgo de personalidad: maternal	.87	97.84 %
Rasgo de personalidad: débil	.85	97.84 %
Rasgo de personalidad: perverso	.58	93.54 %
Rasgo de personalidad: valiente	.65	88.17 %
Diversidad	1.00	100 %
Tipo de diversidad	1.00	100 %

Fuente: elaboración propia

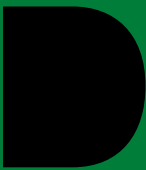
Resultados

Características generales de la muestra

De los 169 personajes analizados, 118 (el 69.8 %) fueron identificados como cismasculino; 49 (29 %), como cisfemenino, y dos (1.2 %), como otros.

Solo 27 personajes dieron muestras de una orientación sexual identificable, siendo 22 (13 %) heterosexuales, cuatro (2.4 %) homosexuales y uno (0.6 %) identificado como plurisexual (es decir, personajes que demuestran atracción sexual por múltiples géneros).

Respecto al estado civil, el 18.9 % estaban solteros; el 7.1 %, casados o vivían en pareja, y el 1.2 %, divorciados. No se encontraron personajes viudos o que se encontraran en relaciones no monógamas.



Además, se encontraron dos personajes (1.2 %) con diversidad funcional, ambos con diversidades mentales relacionadas con el habla. Estos personajes corresponden a Piña, de la serie *Víctor y Valentino* (Molano et al., 2019-2022), quien se comunica con ruidos más que con palabras, y a Porki, de la serie *Looney Tunes Cartoons* (Brownhardt & Register, 2019-2023), quien es tartamudo. Ambos fueron identificados como cisgénero y sin una orientación sexual identificable.

Por último, solo un personaje (0.5 %) utilizó un lenguaje que incluyera hombres y mujeres simultáneamente. Ninguno utilizó un lenguaje que pudiera incluir a personas no binarias.

Relaciones con el género

No se encontraron diferencias estadísticamente significativas en los roles ni rasgos de personalidad analizados, a excepción del rol “héroe”, en el que solo se identificó a personajes masculinos, y el rasgo de personalidad “desleal”, más presente en personajes femeninos. Tampoco se encontraron diferencias estadísticamente significativas en los índices de roles ni de personalidad.

Tabla 4. Características principales de los personajes en cuanto al género

	Hombres	Mujeres
Rol héroe		
$t(117) = 2.02, p=.045$; F de Levene = 7.29, $p = .008$	M=.03, DE=.01	M=.00, DE=.00
Rasgo desleal		
$t(68.70) = -2.01, p=.048$; F de Levene = 16.35, $p < .001$	M=.19, DE=.04	M=.41, DE=.09
Índice roles masculinos		
$t(81.78) = -.43, p=.294$; F de Levene = .44, $p = .50$	M=.12, DE=.01	M=.13, DE=.01
Índice roles femeninos		
$t(92.35) = -.55, p=.292$; F de Levene = .18, $p = .66$	M=.12, DE=.01	M=.14, DE=.02
Índice rasgos de personalidad positivos		
$t(82.80) = -1.04, p=.151$; F de Levene = 1.17, $p = .28$	M=.43, DE=.02	M=.48, DE=.04
Índice rasgos de personalidad negativos		
$t(85.03) = .33, p=.369$; F de Levene = .91, $p = .34$	M=.21, DE=.02	M=.19, DE=.03

Fuente: elaboración propia

Si bien los personajes masculinos están sobrerrepresentados (siendo el 69.8 % de la muestra), su representación no es diferente a la de personajes femeninos, mostrándose ambos géneros como personajes diversos que cumplen roles sociales indistintamente (a excepción del rol “héroe”), tienen un rango amplio de personalidades, responden a multitud de categorías sociodemográficas y poseen objetivos variados.



De esta manera, se confirma que no existe representación transgénero, no binaria o intersexual en la programación de animación infantil de Boing.

Relaciones con la orientación sexual

Tipo de personaje

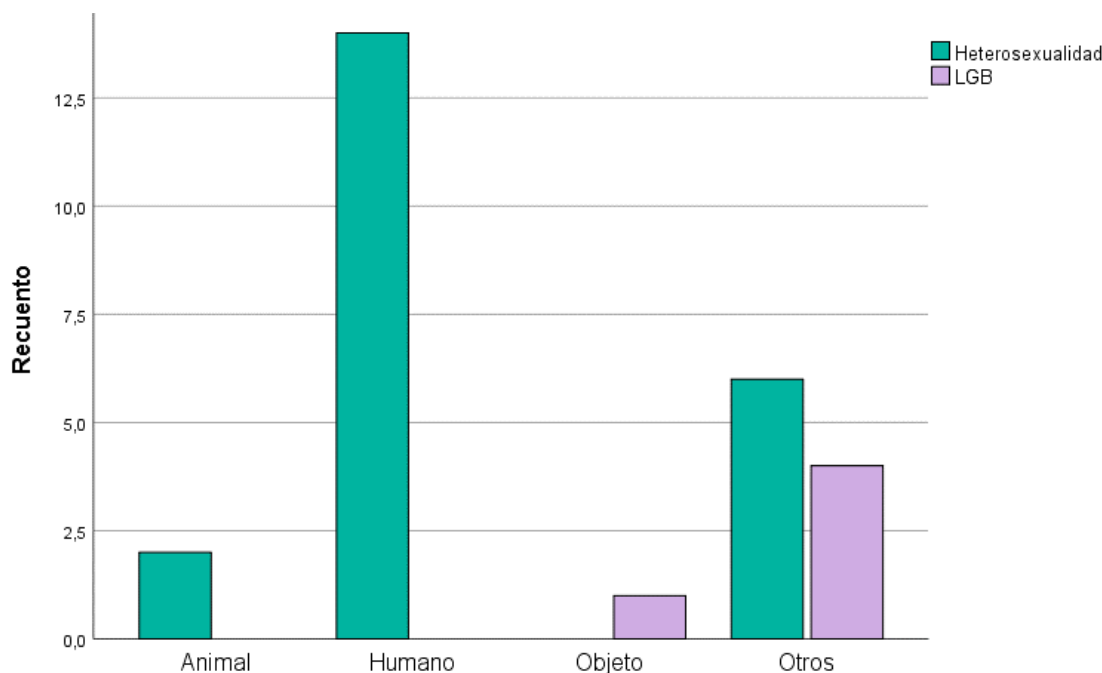
Los resultados mostraron que no existían diferencias estadísticamente significativas respecto al tipo de personaje en función de su orientación sexual [$\chi^2 (2, N=27) = 3.11, p=.208$]. En otras palabras, los personajes homosexuales y bisexuales no están relegados a papeles secundarios, sino que tienen importancia en sus propias tramas.

Forma del personaje

Por otra parte, ningún personaje LGB pertenecía a la categoría “humano”, mientras que la mayoría de los personajes heterosexuales (63.6 %) sí pertenecían a esta categoría. Los personajes LGB pertenecen en su mayoría a la categoría “otros” (el 80 %, frente a un 27.3 % de los personajes heterosexuales) y, en menor medida, a la categoría “objeto” (el 20 %, mientras que ningún personaje heterosexual aparece en la misma categoría) como se puede ver en la figura 1.

Así, se encuentra una diferencia estadísticamente significativa respecto a la forma con la que se representan los personajes LGB frente al resto de los personajes con una tendencia clara a no ser representados como seres humanos [$\chi^2 (3, N=27) = 11.09, p=.011$].

Figura 1. Relación entre orientación sexual y forma del personaje



Fuente: elaboración propia



Género

No se observa una relación entre género y orientación sexual [$\chi^2 (1, N=27) = 1.94, p=.163$], aunque sí es destacable que el 80 % de los personajes LGB son mujeres. Mientras que se encuentra una cantidad más o menos similar de personajes heterosexuales hombres (54.5 %) y mujeres (45.5 %), la representación LGB apenas cuenta con representación masculina (20 %).

Edad

Todos los personajes LGB se identificaron como adultos jóvenes, mientras que los personajes heterosexuales aparecen representados en todos los grupos de edad (22.7 % eran niños; 13.6 %, adolescentes; 9.1 %, adultos jóvenes, y 50 % adultos) a excepción de los ancianos, puesto que no se pudo identificar la orientación sexual en ninguno de los casos. De esta forma, se encuentra una clara relación entre la edad de los personajes y su orientación sexual [$\chi^2 (4, N=27) = 17.53, p=.003$; Gamma=-.2, $p=.381$].

Roles sociales

Solo dos roles sociales presentan diferencias en cuanto a la orientación sexual: el rol “no trabajador” [$\chi^2 (1, N=27) = 5.18, p=.023$], siendo que aparece en el 40 % de los personajes LGB, frente al 4.5 % de los personajes heterosexuales, y el rol “explorador” [$\chi^2 (1, N=27) = 4.56, p=.033$], dado que solo se encuentra entre los personajes LGB (en un 20 %). Sin embargo, no se encontraron diferencias significativas una vez hechos los índices de roles masculinos [$\chi^2 (3, N=27) = 3.65, p=.302$] y de roles femeninos [$\chi^2 (2, N=27) = 2.57, p=.276$].

Estado civil y tipo de relaciones

Los personajes LGB se distribuyen entre un 60 % de personajes solteros y un 40 % de personajes sin un estado civil identificable. En cuanto a los heterosexuales, se distribuyen entre un 31.8 % de solteros, un 40.9 % de casados o que viven en pareja, un 9.1 % de divorciados y un 18.2 % cuya situación es desconocida. No hay una relación estadísticamente significativa entre el estado civil y la orientación sexual de los personajes [$\chi^2 (3, N=27) = 4.24, p=.236$], aunque sí es destacable que solo los personajes heterosexuales se encuentran en relaciones de matrimonio o que lleven a vivir en pareja. Respecto a las características de estas relaciones, ninguna fue identificada como no monógama, perteneciendo todas las monógamas a personajes heterosexuales [$\chi^2 (1, N=27) = 5.69, p=.017$].

Cabe mencionar que, si bien la clasificación del estado civil podría dejar relaciones no convencionales sin identificar, al no encontrarse tampoco relaciones no monógamas entre los personajes LGB, se puede inferir que no se muestra ningún tipo de relación estable no heterosexual.

Objetivos, personales y laborales

No se encuentran diferencias estadísticamente significativas en la presencia o no de objetivos de los personajes en función de su orientación sexual [$\chi^2 (1, N=27) = .49, p=.484$], independientemente de si estos son personales [$\chi^2 (2, N=27) = 1.39, p=.498$] o laborales [$\chi^2 (2, N=27) = .964, p=.617$]. Independientemente de la



orientación sexual, el 92.6 % de los personajes tenía objetivos definidos, teniendo el 81.5 % objetivos personales y el 25.9 % objetivos laborales. Esto resulta coherente con el número de personajes enmarcados en el rol “trabajador” (un 25.9 %).

Hipersexualización

Solo se encontró un personaje hipersexualizado en el total de la muestra, el cual no mostraba una orientación sexual identificable, por lo que no se pudo realizar el análisis estadístico de este ítem. Sin embargo, la ausencia de personajes hipersexualizados resulta relevante, pues significa que los personajes, tanto heterosexuales como LGB, muestran su orientación sexual a través de otros medios.

Interacción con otros personajes y lenguaje inclusivo

Sí se encuentra una relación estadísticamente significativa en la interacción entre personajes [χ^2 (2, $N=27$) = 6.03 $p=.049$], puesto que el 72.7 % de los heterosexuales interactúa principalmente con hombres y el 80 % de los personajes LGB, con mujeres. Esto refleja espacios LGB feminizados; además, interpretándolo junto con la distribución por género (el 69.8 % de la muestra total son hombres y el 80 % de la muestra LGB son mujeres), se puede intuir que los personajes se relacionan principalmente con otros personajes de su misma orientación sexual.

Respecto al uso del lenguaje inclusivo, el único personaje que lo utiliza no tiene una orientación sexual identificable, por lo que no se pueden realizar análisis estadísticos al respecto. Sin embargo, sí refuerza la idea de que los personajes LGB se encuentran en espacios feminizados, de ahí la ausencia de un lenguaje que incluya tanto a hombres como a mujeres (o personas no binarias).

Rasgos y atributos de personalidad

La mayoría de los rasgos de personalidad no reflejaron una relación estadísticamente significativa con la orientación sexual de los personajes.

Sí se encontraron relaciones estadísticamente significativas entre la personalidad y la orientación sexual en el rasgo “agresivo” [χ^2 (2, $N=27$) = 10.1 $p=.006$; Gamma=.153, $p=.700$], el cual aparece en el 22.7 % de los personajes heterosexuales y en el 40 % de los personajes LGB. También en el rasgo “racista” [χ^2 (2, $N=27$) = 4.56 $p=.033$; Gamma=1, $p=.291$] y en el rasgo “intolerante” [χ^2 (2, $N=27$) = 4.56 $p=.033$; Gamma=1, $p=.291$], encontrados en un personaje LGB (el 20 % de los personajes LGB).

Pese a que estos tres rasgos son negativos, al construir el índice de rasgos negativos, no se encuentran diferencias estadísticamente significativas con los personajes heterosexuales [χ^2 (2, $N=27$) = 11.7 $p=.111$; Gamma=-.175, $p=.662$]. Es decir, aunque exista un personaje LGB en el que destaquen esos atributos, en conjunto no sufren una representación más negativa que los personajes heterosexuales.

Tampoco se encuentra una diferencia estadísticamente significativa en el índice de atributos positivos en función de la orientación sexual [χ^2 (9, $N=27$) = 16.72 $p=.053$; Gamma=.39, $p=.259$]. Esto significa que los personajes LGB no son representados con personalidades más negativas ni positivas que el resto de los personajes, sino que son personajes complejos con variedad de personalidades.



Diversidad funcional y tipo

Por último, respecto a la diversidad funcional, los dos únicos personajes que la presentan no reflejaban orientaciones sexuales identificables, por lo que no se puede realizar un análisis estadístico en relación con la orientación sexual.

Conclusiones y discusión

Tras analizar los datos, es evidente que la población LGBTQ+ sigue estando infrarrepresentada en los contenidos de animación infantil en España, con solo un 2.9 % de personajes *queer*. Este porcentaje es inferior al encontrado en otros contenidos en la televisión generalista (3.4 %), pero, especialmente, al encontrado en las series emitidas a través de plataformas de *streaming*, el cual se sitúa en un 9 % (Marcos-Ramos et al., 2023). En cuanto a la forma de la representación, estos personajes se encuentran, al menos estadísticamente, en los mismos términos que los personajes cisheterosexuales, sin estar limitados a representaciones negativas ni necesariamente ligados a características positivas. Aunque sí es destacable que los personajes pertenecientes al colectivo no son representados nunca como seres humanos, esto se explica como una forma de mediación de cara al público cisheterosexual: al no ser seres humanos, no constituyen una transgresión de las normas sociales tan incómoda. Lamari y Greenhill (2021) hablan sobre cómo el uso de personajes no humanos y desligados de connotaciones raciales (refiriéndose a alienígenas e híbridos humano-animal) permite una exploración más libre del género que otras representaciones *mainstream*, pudiendo esto llevar a una normalización de las identidades de género no binarias.

Burgos (2021), por su parte, analiza el uso de animales de compañía mágicos como representación de la sexualidad y la identidad de las heroínas, ya sea condenando o validando su exploración. Ambos trabajos recalcan el poder del género de fantasía para la creación de personajes *queer* positivos e integrados. A su vez, Dunn (2016) explica esta capacidad de los contenidos basados en la magia para transgredir las normas sociales en cuanto a género y sexualidad. Al exponerse a este tipo de narrativas, las audiencias son más receptivas a la suspensión de la realidad y, por lo tanto, a aceptar conceptos que normalmente rechazarían. Dunn (2016) señala que, si bien esto permite la creación de representaciones positivas para las personas LGBTQ+, también limita su existencia a mundos irreales, lo cual mantiene las experiencias *queer* fuera de la sociedad.

En cuanto a la forma de la representación, encontramos que se concentra únicamente en dos series, lo que limita la exposición real de las audiencias a este tipo de contenidos. De la misma manera, aunque aparecen múltiples personajes LGB, no existe ningún personaje trans o disidente de género. Esto resulta coherente con lo encontrado en investigaciones previas (Jiménez Sánchez, 2025) y, en especial, es importante teniendo en cuenta que diferentes partes del colectivo se enfrentan a diferentes estigmas y la aceptación de unas orientaciones sexuales e identidades de género no implica la aceptación del resto (Lewis et al., 2017). En otras palabras, no se puede evaluar la representación LGBTQ+ como un conjunto uniforme, sino que es necesaria la representación de cada una de sus partes. Tampoco se utiliza un lenguaje inclusivo, por lo que sus audiencias (jóvenes) no lo aprenden o normalizan.

En resumen, la representación de personajes *queer* en la animación infantil sigue constituyendo una infrarrepresentación del colectivo, limitada a unos pocos contenidos y mediada para su aceptación.



En futuras investigaciones, se propone utilizar muestras más grandes que permitan encontrar una mayor cantidad de personajes LGBTQ+. Las series de animación infantiles suelen tener tramas episódicas, por lo que el tipo de personajes mostrados puede variar considerablemente entre capítulos. Por ejemplo, el capítulo analizado de la serie *Víctor y Valentino* (Molano et al., 2019-2022) era un episodio especial de San Valentín, y puede ser que la representación de relaciones románticas fuera mayor de lo habitual. El análisis de múltiples episodios de una misma serie podría ayudar a diferenciar entre patrones y representaciones aisladas, lo que proporcionaría una visión más completa de la situación de la representación *queer* en España.

Declaración de conflicto de intereses

Las autoras niegan que exista un conflicto de intereses por ninguna de las partes.

Referencias

1. Ahmed, S. (2013). *The Cultural Politics of Emotion*. Taylor and Francis.
2. Alfeo, A., González De Garay Domínguez, B., & Rosado, M. (2011). Adolescencia e identidades LGBT en el cine español. Evolución, personajes y significados. *ICONO 14, Revista de Comunicación y Tecnologías Emergentes*, 9(3), 5-57. <https://doi.org/10.7195/ri14.v9i3.131>
3. Aguado-Peláez, D. (2019). 'Steven Universe': un héroe dialógico como engranaje del cambio". *index. Comunicación*, 9(3), 207-235. <https://doi.org/10.33732/ixc/09/03steven>
4. Barbour, L. (2020). Nemeses! Dragons! Symbolism!: queering the fantasy hero narrative in *Nimona*. *Journal Of Graphic Novels & Comics*, 12(5), 811-823. <https://doi.org/10.1080/21504857.2020.1786418>
5. Barrios, S., González-De-Garay, B., & Marcos, M. (2021). Representación de género en las series españolas de plataformas de streaming. *Cuestiones de género: de la igualdad y la diferencia*, (16), 298-322. <https://doi.org/10.18002/CG.V0I16.6304>
6. Brownhardt, P., & Register, S. (Productores ejecutivos). (2019-2023). *Looney Tunes Cartoons* [Serie de televisión]. Warner Bros Animation.
7. Bruno, N., & Quane, T. (Directores). (2023). *Nimona* [Película]. Netflix.
8. Bond Stockton, K. (2009). *The Queer Child or Growing Sideways in the Twentieth Century*. Duke University Press.
9. Burgos, D. (2021). The queer glow up of hero-sword legacies in she-ra, Korra and Sailor Moon. *Open Cultural Studies*, 5(1), 248-261. <https://doi.org/10.1515/CULTURE-2020-0135>
10. 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>
11. Di Martino, M., Konietzko, B., & Dos Santos, J. (Productor ejecutivo). (2012-2014). *The Legend of Korra* [Serie de televisión]. Nickelodeon Animation Studios.
12. Doty, A. (1993). *Making Things Perfectly Queer: Interpreting Mass Culture*. University of Minnesota Press.
13. Dunn, E. (2016). Steven Universe, fusion magic and the queer cartoon carnivalesque. *Gender Fórum*, 15(56), 44-57. <https://doi.org/10.18716/ojs/gefo/2016.2690>



14. El País. (7 de enero de 2016). Steven Universe, censurada en Reino Unido por su contenido lésbico. Recuperado el 19 de febrero del 2025 de https://elpais.com/cultura/2016/01/07/television/1452169554_309656.html
15. European Union Agency for Fundamental Rights. (2024). *LGBTQI equality at a crossroads. Progress and challenges: EU LGBTQI survey III*. Publications office of the European Union. <https://doi.org/10.2811/920578>
16. Fellner, A. (2017). Trans television culture. Queer politics, gender fluidity and quality TV. *Océanide*, (9). <https://oceanide.es/index.php/012020/article/view/14/117>
17. Fischer, S. (2010). Powerful or pretty: a content analysis of gender images in children's animated films. *Auburn University*.
18. Floegel, D., & Costello, K. (2019). Entertainment media and the information practices of queer individuals. *Library & Information Science Research*, 41(1), 31-38. <https://doi.org/10.1016/j.lisr.2019.01.001>
19. Frías-Navarro, D. (2006). Creencias sobre la parentalidad de parejas del mismo sexo: causas de la homosexualidad. *7º Congreso virtual de psiquiatría. Interpsiquis*.
20. Gerbner, G., Gross, L., Morgan, M., Signorielli, N., & Shanahan, J. (2002). Growing up with Television: Cultivation Processes. En J. Bryant & D. Zillmann (Eds.), *Media Effects. Advances in Theory and Research* (pp. 43- 68). Taylor and Francis.
21. Gay and Lesbian Alliance Against Defamation (GLAAD). (2024). Where we are on TV report 2023-2024. Recuperado 19 de febrero de 2025 de <https://glaad.org/whereweareontv23>
22. Godoy, M., & García-Muñoz, N. (2021). La representación LGTBQI+ en la serie infantil Steven Universe. *Revista de la Asociación Española de Investigación de la Comunicación*, 8(16), 142-167. <https://doi.org/10.24137/RAEIC.8.16.8>
23. González de Garay, B. (2009). Ficción online frente a ficción televisiva en la nueva sociedad digital: diferencias de representación del lesbianismo entre las series españolas para televisión generalista y las series para internet. *Actas icono*, 14, (2). <https://hdl.handle.net/20.500.14352/50430>
24. Igartua, J. (2017). Comunicación para la salud y edu-entretenimiento. En U. Cuesta, C. Peñafiel, J. Terrón, E. Bustamante & S. Gaspar (Coords.), *Comunicación y Salud*. (pp. 161-181). Dextra.
25. Jacobsen, T., Wilstrup, E., Hageman, D., Hageman, K., Sparre, I., Malone, K., Schut, B., Wilfert, J., Andreasen, T., Scherba, J., Newlands, K., & Nasdarabi, A. (Productores ejecutivos). (2019-2022). *NinjaGo* [Serie de televisión]. Wil Film ApS (Ninjago: Masters of Spinjitzu); WildBrain Studios (Ninjago); The Lego Group.
26. Jiménez Sánchez, A. (2025). LGBT y series de animación infantil para educar en diversidad. *Con A de animación*, (20), 98-123. <https://doi.org/10.4995/caa.2025.21359>
27. Kiley, R. (25 de octubre de 2019). «Steven Universe» creator says same-sex wedding almost didn't happen. *Pride*. <https://www.pride.com/tv/2019/10/25/steven-universe-creator-says-same-sex-wedding-almost-didnt-happen>
28. Kouper, C., & Ménard, L. (Productores ejecutivos). (2019-2020). *Mighty Mike* [Serie de televisión]. TeamTO; Digital Dimension.
29. Lacalle, C., & Gómez, B. (2016). The representation of workingwomen in Spanish television fiction. *Comunicar*, 47, 59-67. <https://doi.org/10.3916/C47-2016-06>
30. Lamari, L., & Greenhill, P. (2021). Double Trouble: Gender fluid heroism in american children's television. *Open Cultural Studies*, 5(1), 169-180. <https://doi.org/10.1515/CULTURE-2020-0127>



31. Lewis, D., Flores, A., Haider-Markel, D., Miller, P., Tadlock, B., & Taylor, J. (2017). Degrees of acceptance: variation in public attitudes toward segments of the LGBT community. *Political Research Quarterly*, 70(4), 861-875. <https://doi.org/10.1177/1065912917717352>
32. Marcos-Ramos, M., Martín-García, T., & González-De-Garay, B. (2023). Análisis comparado de la representación de personajes LGBT+ en las series españolas de televisión generalista emitidas en prime time y originales de plataformas de streaming. *Observatorio (OBS*)*, 17(1). <https://doi.org/10.15847/OBSOBS17120232083>
33. Martínez, L. (2024). Un varón trans suelto en Netflix. Roles LGBTQ+ en series animadas infantiles. *La Cifra Impar Revista de Estudios de Audiovisuales*, (3), 68-90. <https://doi.org/10.58180/lci.3.2024.45>
34. Martínez-Guzmán, A. (2019). Homo academicus: estudios LGBT/Queer en España. *Revista Internacional de Estudios de Género y Sexualidad*, 7(1), 25-42.
35. Ministerio del Interior (Ed.). (2023). *Informe sobre la evolución de los delitos de odio en España*. https://www.interior.gob.es/opencms/export/sites/default/.galleries/galeria-de-prensa/documentos-y-multi-media/balances-e-informes/2023/Informe_evolucion_delitos_odio_Espana_2023.pdf
36. Molano, D., Pelphrey, J., Wigzell, T., Sorcher, R., Miller, B., & Register, S. (Productores ejecutivos). (2019-2022). *Victor & Valentino* [Serie de televisión]. Cartoon Network Studios.
37. Pitre, J. (2017). Rated Q for Queer: The Legend of Korra and the Evolution of Queer Reading. *Red Feather Journal: An International Journal of Children in Popular Culture*, 8(2), 23-33.
38. Poushter, J., & Kent, N. (25 de junio de 2020). The global divide on homosexuality persists. *Pew Research Center*. <https://www.pewresearch.org/global/2020/06/25/global-divide-on-homosexuality-persists>
39. Riffe, D., Lacy, S., Watson, B., & Lovejoy, J. (2024). *Analyzing media messages: Using Quantitative Content Analysis in Research* (5ª ed). Routledge.
40. Reddy, V., & Butler, J. (2011). Troubling genders, subverting identities: interview with Judith Butler. *Agenda*, 18(62), 115-123.
41. Rodent, A., & Charier, J. (Productores ejecutivos). (2016-2023). *Grizzy & the Lemmings* [Serie de televisión]. Hari Producciones; France Télévisions.
42. Sánchez, J. (2022). Representación del colectivo LGBT+ en la ficción televisiva española contemporánea (2015-2020). *Comunicación y Sociedad*, 1-23. <https://doi.org/10.32870/CYS.V2022.8307>
43. Stevenson, N., & Austen, C. (Productores ejecutivos). (2018-2020). *She-ra and The Princesses of Power* [Serie de televisión]. DreamWorks Animation; Netflix; Mattel Creations.
44. Storz, O. (2022). *How love ought to be: the power of sapphic representation in animated children's cartoons* [Honor Scholar Theses, DePauw University]. <https://scholarship.depauw.edu/studentresearch/182>
45. Sugar, R. (Productor ejecutivo). (2013-2019). *Steven Universe* [Serie de televisión]. Cartoon Network Studios.
46. Takzaki, S. (2021). She-ra, una heroína lesbiana en una serie de animación. *Cuadernos del Centro de Estudios de Diseño y Comunicación*, (142), 117-136. <https://doi.org/10.18682/CDC.VI142.5123>
47. Thomas, P. (2021). She-Ra and the Princesses of Power as queer monomyth. *The Journal of Popular Culture*, 54(5), 1095-1115. <https://doi.org/10.1111/JPCU.13067>



48. Thurm, E. (19 de diciembre de 2017). Steven Universe censorship undermines Cartoon Network's LGBTQ progress. *The Guardian*. <https://www.theguardian.com/tv-and-radio/tvandradioblog/2016/jan/12/steven-universe-censorship-cartoon-networks-lgbtq>
49. Ward, P., Seibert, F., & Drymon, D. (Productor ejecutivo). (2012-2014). *Adventure Time* [Serie de televisión]. Frederator Studios; Cartoon Network Studios.
50. Yasuda, S. (Director ejecutivo). (2021). *Pokémon Master Journeys: The Series* [Serie de televisión]. The Pokemon Company.