

Artículo de Investigación

Análisis de la narrativa audiovisual, la violencia y el discurso de odio en los dibujos animados infantiles

Analysis of Audiovisual Narrative, Violence and Hate Speech in Children's Cartoons

Beatriz Rivera-Martín¹: Universidad Rey Juan Carlos, España.

beatriz.rivera@urjc.es

Ireide Martínez de Bartolomé-Rincón: Universidad Internacional de La Rioja, España.

ireide.martinez@unir.net

Fecha de Recepción: 14/06/2024

Fecha de Aceptación: 20/10/2024

Fecha de Publicación: 20/01/2025

Cómo citar el artículo

Rivera-Martín, B. y Martínez de Bartolomé Rincón, I. (2025). Análisis de la narrativa audiovisual, la violencia y el discurso de odio en los dibujos animados infantiles [Analysis of Audiovisual Narrative, Violence and Hate Speech in Children's Cartoons]. *European Public & Social Innovation Review*, 10, 01-20. <https://doi.org/10.31637/epsir-2025-1107>

Resumen

Introducción: La comunicación audiovisual tiene un impacto directo en la audiencia, sirviendo de referente sobre costumbres, identidades, instituciones y cómo funciona la sociedad en general. Cuando esa audiencia está compuesta por colectivos vulnerables, en los que se enmarca a la infancia, el discurso y la narrativa audiovisual cobran mayor protagonismo en su percepción del mundo que les rodea. El objetivo de la presente investigación es detectar y analizar el discurso de odio de los guiones y narrativas audiovisuales de los dibujos animados infantiles, *El asombroso mundo de Gumball* y *Bob Esponja*, emitidos en horario protegido, en canales temáticos en abierto y en plataformas de vídeo bajo demanda en España. **Metodología:** Se ha recurrido al análisis crítico del discurso (ACD) para desentrañar la estructura, los elementos y el significado profundo de una producción audiovisual de animación para menores. **Resultados:** Como conclusiones preliminares se señala el exceso de violencia en las interacciones entre los personajes de las series analizadas, tanto a nivel oral como físico, normalizando la agresividad como modelo

¹ Autor Correspondiente: Beatriz Rivera-Martín. Universidad Rey Juan Carlos (España).

de resolución de conflictos. **Conclusiones:** La exposición a la violencia en los dibujos animados puede ser, en definitiva, perjudicial en edades tempranas, y fomentar sociedades violentas, no inclusivas y poco tolerantes.

Palabras clave: Dibujos animados; Violencia; Discurso de odio; Narrativa audiovisual; Comunicación audiovisual; Infancia; Adolescentes; Públicos Vulnerables.

Abstract

Introduction: Audiovisual communication has a direct impact on the audience, serving as a reference on customs, identities, institutions and how society functions in general. When this audience is composed of vulnerable groups, including children, the audiovisual discourse and narrative become more important in their perception of the world around them. The aim of this research is to detect and analyze the hate speech in the scripts and audiovisual narratives of children's cartoons, *The Amazing World of Gumball* and *SpongeBob SquarePants*, broadcasted in protected hours, on free-to-air thematic channels and video-on-demand platforms in Spain. **Methodology:** Critical discourse analysis (CDA) was used to unravel the structure, elements and deep meaning of an audiovisual production of animation for minors. **Results:** As preliminary conclusions, the excess of violence in the interactions between the characters of the analyzed series is pointed out, both at oral and physical level, normalizing aggressiveness as a model of conflict resolution. **Conclusions:** Exposure to violence in cartoons can be ultimately harmful at early ages, and foster violent, non-inclusive and intolerant societies.

Keywords: Cartoons; Violence; Hate speech; Audiovisual narrative; Audiovisual communication; Children; Adolescents; Vulnerable audiences.

1. Introducción

La infancia y la adolescencia son etapas cruciales para adquirir y consolidar conductas y patrones que juegan un papel importante en la formación de la identidad personal y social, tal y como destacó, Eric Erikson señalando que es durante estas etapas cuando se establecen los cimientos para el desarrollo de una identidad coherente y estable (2004), con efectos duraderos en la autoestima (Luyckx *et al.*, 2011). En ese sentido, existen diversos agentes de socialización que influyen en el complejo proceso que es la construcción identitaria de los menores, entre los que se encuentran los medios audiovisuales (Liñán Gómez, 2012), los cuales han sido tradicionalmente definidos como transmisores de información, con una gran capacidad de influencia cultural, ideológica y educativa para lo que es necesario analizarlos como instrumentos de información y conocimiento que afectan a la organización social y al modo de vida, en general de las sociedades avanzadas (Ortiz Sobrino, 2007). Es por ello, que la relevancia de los contenidos audiovisuales en la sociedad actual apenas necesitaría ser subrayada (Ley General de Comunicación Audiovisual, 2022). De acuerdo con Ferrés (1997) la industria audiovisual es espejo social, por cuanto su éxito pone de manifiesto las tendencias, los sentimientos, los temores y los deseos del inconsciente colectivo que la hace posible y la sustenta. En lo que respecta al público más pequeño, los medios audiovisuales funcionan de modelos, actitudes, valores y normas de comportamiento (Saneleuterio y López-García-Torres, 2019). A este respecto, cabe indicar que la televisión ocupa la tercera actividad en importancia de los menores, además de la de dormir y la de asistir al colegio, construyendo una especie de medio ambiente constante en la vida de niños y jóvenes (CAC, 2003), siendo el consumo medio diario actual de televisión de la población infantil de entre 179 y 420 minutos (Statista, 2024). No obstante, más allá del consumo de televisión entre la población infantil, lo importante radica en la influencia que estos contenidos audiovisuales ejercen en este público como vehículos de transmisión de valores, por lo que se hace

necesario que los contenidos audiovisuales garanticen la protección y salvaguarda de los menores (Nogales-Bocio *et al.*, 2020) como “ciudadanía vulnerable” (Perales, 2017).

1.1. La protección sobre menores ante los medios audiovisuales

El marco regulatorio cumple un papel esencial en el terreno de la protección sobre menores ante los medios audiovisuales constituyendo la referencia de actuación en el estado de derecho (Beceiro y Mejón, 2019). Existe una extensa normativa sobre la protección de los derechos de la infancia ante los medios audiovisuales, a nivel comunitario y nacional. Desde la Convención sobre los Derechos del Niño, adoptada por la Asamblea General de Naciones Unidas en noviembre de 1989, en la que se estipula la protección de los menores con respecto a los contenidos audiovisuales nocivos; el Código Europeo de Deontología del Periodismo (1993); el documento sobre Derechos de los Niños y los Medios de Comunicación aprobado por la Asamblea General de las Naciones Unidas (1989); el documento sobre Principios éticos de UNICEF (2009) y la Directiva Europea del Parlamento Europeo y del Consejo de 14 de noviembre de 2018/1808, de servicios de comunicación audiovisual, entre otros. Esta última se traspondría al ordenamiento jurídico español en julio de 2022, a través de la Ley 13/2022, de 7 de julio, General de Comunicación Audiovisual. Sin embargo, la Ley Orgánica 1/1996, de 15 de enero, de Protección Jurídica del Menor es la más concreta de toda la normativa nacional en cuanto a contenidos considerados perjudiciales para el desarrollo identitario del menor, a pesar de no ser de una ley específicamente audiovisual según (Nogales, 2020).

Respecto a la protección de los menores en materia audiovisual se centra, fundamentalmente, en el control de los contenidos audiovisuales difundidos por los medios de comunicación, tal y como se establece en el Artículo 99 de la Ley General de Comunicación Audiovisual, el cual establece un doble régimen para los contenidos nocivos para los niños y jóvenes, distinguiendo entre aquellos que pueden perjudicar el desarrollo físico, mental o moral de los menores, en particular, los que incluyan escenas de pornografía o violencia gratuita; de otros programas que también puedan perjudicar a los menores, aunque en menor grado (Ley General de Comunicación Audiovisual, 2022). Otra protección tiene que ver con la clasificación de los contenidos audiovisuales y su calificación por edades (Ortiz Sobrino *et al.*, 2015; Pérez-Ugena y Coromina, 2008).

Por otra parte, la autorregulación en materia de comunicación audiovisual, particularmente, la televisiva es una exigencia que viene reiterándose desde hace tiempo por las instituciones comunitarias como se reflejó en la Resolución del Parlamento Europeo, de 24 de octubre de 1997, sobre el Libro Verde relativo a la protección de los menores y de la dignidad humana en los nuevos servicios audiovisuales y de información; expresándose cada vez con mayor contundencia. Así, el 19 de septiembre de 2000, el Parlamento Europeo declaró urgente que todos los operadores televisivos europeos establecieran un código de autorregulación en materia de protección de menores que contuviera mecanismos de control social y cláusulas severas de sanción en caso de incumplimiento.

1.2. Contenidos de riesgo para la audiencia de televisión infantil

La infancia se caracteriza por su permeabilidad y maleabilidad, siendo un sector de la población especialmente sensible e influenciable, de modo que los dibujos animados se convierten en un medio con gran capacidad de incidencia en los niños poniendo de manifiesto que, pese a su supuesta inocuidad, pueden resultar perjudiciales, tal y como alerta García Galera (2000).

En la actualidad, hay un acuerdo generalizado entre educadores, padres, expertos y profesionales de los medios audiovisuales sobre cuáles son los contenidos peligrosos para la

audiencia infantil en televisión; identificando como perjudiciales para los niños, entre otros, los contenidos relacionados con la violencia (Ortiz Sobrino, 2007). En este sentido, son bastantes los estudios que recogen la forma en la cual se presenta la violencia en los dibujos animados infantiles y su influencia en los menores, confirmando que el alto índice de violencia televisiva interviene como factor determinante en sus conductas violentas, concluyendo que, cuanto mayor sea el tiempo de exposición a programas televisivos violentos, mayor es el riesgo de asociación de conductas violentas en niños y adolescentes (Castells & De Bofarull, 2002; Manzo Chávez & Reyes Virrueta, 2012; Molina-Chávez, 2014; Corral-Martínez *et al.*, 2019)

1.3. Bob Esponja y El asombroso mundo de Gumball

La serie de dibujos animados *Bob Esponja*, creada y desarrollada en Estados Unidos por Stephen Hillenburg en el año 1999 y transmitida a más de 170 países, está catalogada como una serie destinada al público infantil a partir de los siete años. Se caracteriza por presentar el matiz del azul como ninguna otra serie animada (Molina Chávez, 2014). Sus protagonistas, son exhibidos en una ciudad debajo de las profundidades del océano, donde muestran conductas similares a las empleadas por los seres humanos como trabajar, cocinar o viajar.

Desde su estreno mundial, la serie ha obtenidos múltiples elogios y premios en Estados Unidos. No obstante, en España, el defensor de RTVE ha recibido numerosas quejas entre las que se señalan que la serie induce a las malas prácticas en los menores (Quintas-Froufe y Vázquez-Gestal, 2020). Diversos artículos han criticado la influencia negativa de la serie *Bob Esponja* en los niños, especialmente en términos de violencia y comportamiento pues a pesar de su apariencia inofensiva, incluye episodios y escenas que podrían considerarse violentas y poco pedagógicas (Molina Chávez, 2014; Morales-Caruncho *et al.*, 2014).

Respecto a la serie de dibujos animados británica-estadounidense *El asombroso mundo de Gumball* fue creada por Ben Bocquelet para Cartoon Network y estrenada en el año 2011. Se caracteriza por su estilo único de animación que mezcla diversas técnicas, incluyendo la animación tradicional 2D, CGI y *live-action*. La serie explora las aventuras de un gato azul de 12 años llamado Gumball Watterson y su mejor amigo, Darwin, un pez que ha crecido patas y se ha convertido en un miembro adoptivo de la familia Watterson, los cuales enfrentan situaciones absurdas y cómicas. Igualmente, aclamada por la crítica y el público por su creatividad, originalidad y calidad de animación. Ha ganado varios premios, incluyendo premios BAFTA y un Premio Internacional Emmy Kids.

1.3. Objetivos

El objetivo general de la presente investigación es detectar y analizar el discurso de odio de los guiones y narrativas audiovisuales violentas de los dibujos animados destinados al público infantil emitidos en horario protegido, en canales temáticos en abierto y en plataformas de vídeo bajo demanda en España.

Respecto a los objetivos específicos en esta investigación están:

1. Analizar cuál es la relación entre los diferentes personajes de los dibujos seleccionados.
2. Categorizar el lenguaje utilizado por los diferentes personajes y detectar el discurso de odio.
3. Examinar la narrativa audiovisual para detectar simbología, color y estética visual

asociada a emociones de rabia, ira, odio, miedo y rechazo al otro.

2. Metodología

La metodología seleccionada para alcanzar los objetivos planteados es de carácter mixto. En primer lugar se aplica análisis crítico del discurso, en adelante ACD, para explorar cómo se construye el guion de los diálogos de cada uno de los personajes analizados así como otros elementos textuales y contextuales (Statham, 2022; Herrera, 2018; Negm, 2015) que reflejen las relaciones de poder que se establecen entre los personajes implicados. Su enfoque se respalda en antecedentes filosóficos, sociológicos y lingüísticos que establecen la relación del poder con el discurso como los aportados por Habermas (1984) y Foucault (1982), de cuya perspectiva resume Arpini de manera concisa: “el universo del discurso está constituido por una multiplicidad de fragmentos, heterogéneos y discontinuos, que actúan en estrategias diferentes. Los discursos –y aún los silencios– se prestan al juego inestable en que bien pueden ser instrumentos o efectos del poder” (2014, p. 75). De especial relevancia son las aportaciones de Van Dijk (2016), quien acuña la triple vertiente del ACD, que se compone de discurso-cognición-sociedad para identificar cómo se producen y reproducen las relaciones de poder a través del discurso y qué efectos sociales se derivan de ellos. En lo referente al ACD especializado en dibujos animados se toma como referencia el planteamiento metodológico propuesto por Fielbaum y González (2010), que comunica la representación de los personajes de ficción con la sociología de la comunicación. Así, las variables e indicadores establecidos para el ACD se dividen en dos categorías: discurso pacífico y discurso violento y/o de odio. Una tercera categoría, discurso neutro, se enmarca dentro del discurso pacífico porque evita el discurso violento y conduce a la resolución pacífica del conflicto. Las variables (V) e indicadores (I) de ACD contemplan:

- V. 1 Vocabulario empleado por cada uno de los personajes implicados en la escena
 - I.1. Discurso empático hacia el resto de personajes o hacia sí mismos
 - I.2. Discurso inclusivo
 - I.3. Insultos
 - I.4. Amenazas
 - I.5. Palabrotas
 - I.6. Lenguaje ridiculizante
- V. 2. Tono y volumen de voz
 - I.7. Tono del personaje (emoción e intención)
 - I.8. Volumen de la voz de cada personaje
- V.3. Contexto y cierre
 - I.9. Descripción de la escena
 - I.10. Personajes implicados
 - I.11. Cierre de la escena (inconclusa, final pacífico o final violento)

Para completar el ACD se realiza un exhaustivo análisis de la narrativa audiovisual para determinar cómo se expresa visualmente la violencia de las situaciones a las que se enfrentan los personajes animados, y cómo se construyen sus identidades dentro de cada contexto (Bordwell *et al.*, 2010). El análisis de la narrativa audiovisual se enfoca en los elementos visuales y sonoros de una obra para comprender cómo contribuyen a la construcción de la narrativa, y cómo estos elementos se combinan para transmitir un mensaje o una visión de mundo particular. De entre las diversas metodologías de análisis de narrativa audiovisual se ha ampliado la desarrollada por el propio Bordwell (2013), que se centra en la combinación de elementos formales, narrativos e históricos para entender cómo las obras audiovisuales construyen significado y generan impacto en el espectador.

Para analizar la narrativa audiovisual se han establecido las siguientes variables (V) e indicadores (I) de investigación:

V.4. Personajes

I.12. Aspecto

I.13. Situación vital

I.14. Evolución del personaje

V.5. Relaciones entre los personajes

I.15. Relación entre iguales (coprotagonistas)

I.16. Relación de enfrentamiento (antagonistas)

I.17. Relación de ayuda al antagonista (coantagonistas)

V.6. Expresión no verbal de los personajes. Comunicación gestual que acompaña al discurso

I.18. Distancia interpersonal

I.19. Postura

I.20. Interacción física amigable (abrazo, caricia, beso...)

I.21. Interacción física violenta hacia sí mismos o hacia otros personajes (golpe, patada, bofetón...)

V.7. Música y sonido

I.22. Ritmo

I.23. Volumen

I.24. Género

V.8. Estética audiovisual

I.25. Técnica

I.26. Composición del plano

I.27. Posición de la cámara

I.28. Códigos de color

Con el objetivo de analizar la evolución de los personajes y las situaciones en las que se desenvuelve cada serie de dibujos animados se ha seleccionado una muestra de primeros episodios de cada una de ellas. En el caso de *Bob Esponja* (1999-presente) se han analizado los primeros episodios de las temporadas 1 (1999), 4 (2005), 8 (2011) y 12 (2018). Cada episodio está dividido en historias independientes separadas por rótulos y créditos. Se selecciona el primer episodio de cada temporada de la muestra porque marca la línea de la temporada completa. En el caso de *El asombroso mundo de Gumball* (2011-2020) se han analizado los primeros episodios de las temporadas 1 (2011), 3 (2014) y 6 (2020). La duración de cada episodio de ambas series es de 11 minutos.

3. Análisis y resultados

En lo que respecta al análisis de los personajes, se desglosa el aspecto, la situación vital y su evolución en cada episodio y a lo largo de las temporadas. Se presentan a continuación los personajes analizados. Como personajes principales de la serie *Bob Esponja* (BE) está BE como personaje principal. Su aspecto es una esponja artificial de baño, cuadrada y de color amarillo. Va vestido como un niño de uniforme de colegio privado con corbata, sin embargo ya está trabajando. Se caracteriza por ser ingenuo y torpe, demuestra ideas destructivas que tienen consecuencias negativas para sí mismo y para el resto de personajes. Arquetipo de amigo, vecino y alumno molesto. Patricio (P): Amigo simpático de BE, se caracteriza por tener ideas poco inteligentes. Calamardo (C): falso amigo de BE al que le van mal las cosas, está enfadado con él en todos los episodios. La presentación del personaje muestra cómo echa basura a la casa de BE. Como antagonistas están Señor Cangrejo (SC), propietario del restaurante de comida rápida el Crustáceo Crujiente y jefe de BE, siempre enfadado con sus empleados, a los que explota laboralmente y habla a gritos en todos los episodios. Y por

último Placton, que muestra mucho odio hacia Bob Esponja al que quiere robar la receta de la cangreburger (hamburguesa estrella del Crustáceo Crujiente).

Por su parte, los personajes de *El asombroso mundo de Gumball* son más planos, los cinco miembros de la familia Watterson. El personaje principal es Gumball (G), un preadolescente con constantes ataques de ira y con aspecto de gato azul, el mismo que su madre, Nicole (N). La madre es un personaje cargado de responsabilidades, mujer trabajadora que se encarga de los hijos, el marido y la casa. El padre de la familia es un conejo rosa mucho más obeso que el resto, de hecho, la obesidad de Richard (R) es motivo de mofa en todos los capítulos. Se le muestra perezoso, torpe, aniñado y poco inteligente, siempre a expensas del cuidado de su mujer. El segundo de los hijos es adoptado y se llama Darwin (D), es un gato naranja sin cuerpo, por eso es el único que va desnudo. Y por último la hija pequeña, Anaís (A), quien demuestra durante la serie que es la más inteligente de la familia junto con su madre.

Tabla 1.

ACD de Bob Esponja (primer episodio de las temporadas 1, 4, 8 y 12)

Indicadores	H2-E1-T1*	H1-E1-T4	H1-E1-T8	H1-E1-T12
I.1. Discurso empático y/o inclusivo	“Me caes bien BE. Podríamos ser amigos” (ardilla) “Si necesitabais agua deberíais haberlo dicho” (ardilla) “Háblame de ti” (ardilla a BE)	Ninguno	Ninguno	“Tranquilo amigo, yo me encargo” BE a P cuando pierde el control del tractor. “Visítanos cuando quieras” (granjero a BE)
I.2. Discurso engañoso (mentiras)	“A mí también me gusta el aire” (BE para ligar con la ardilla, pero no sabe lo que es el aire.	“Era todo mentira, la terapia no funciona” (Placton a BE)	“No puedo dejar que el departamento de trabajo se entere de esto” (SC a C). “Mi cámara de vigilancia, la tomé prestada del aeropuerto” (SC al inspector)	-
I.3. Discurso negativo e insultos	“Lo estás haciendo mal” (BE a P) “Lo estropearás todo” (P a BE)	“Cierra la boca” (C a BE cuando se alegra de trabajar más horas) “Deja de lloriquear” (SC a C) “Contesta ya” (Placton esperando a respuesta al	“¿Dónde está esa cosa fea con patas? (SC preguntando a BE por C) “Creo que C oculta algo y quiero que lo investigues” (SC a BE)	“No puedo dejar que cualquier tonto trabaje en mi granja” (granjero a BE y P) “Condenados mocosos” (la casa a BE y P por romperle una ventana)

		teléfono) "Te estás portando como un tonto " (SC a BE) "Te dije que esa camisa era horrible" (clienta a su pareja cuando BE grita por todo) "Supongo que así serán los loqueros" (BE sobre su psiquiatra) "Me refiero a sus apestosos ingredientes" (Placton a BE)		
I.4. Amenazas	"Toma eso" (Ardilla) "Ya eres mía" (BE a la almeja) "vieja almeja" (Ardilla) "Soy un bicho" (BE hacia sí mismo)	" Con un poco más de presión esa esponja se romperá como un huevo y entonces allí estaré yo para darme un festín con su destrozada mente " (Placton hablando solo)	"Te voy a denunciar" (C a SC) "No me denuncies, haré cualquier cosa" (SC a C). "A ti sí que te mulliría yo" (SC a C) "Tú, tramposo (...) te haré pagar por esto" (SC a C)	
I.5. Palabrotas	-	" Maldita sea " (Placton)	-	" Demonios " (granjero a SC)
I.6. Lenguaje ridiculizante	"Eres más fea que un cardo borriquero" (Ardilla) "El agua es para los perdedores" (BE)	"Ese pedazo de desechos que es Placton" (SC a placton)	"¿Te has hecho daño?- No- No te hablaba a ti" (SC a C)	" No somos cualquier tonto, somos unos tontos certificados " (BE y P al granjero enseñando una placa con sus fotos que pone "CERTIFIED FOOL")
I.7. Tono	Enfadados y mentiras	SC y C	Chantaje y	Granjero agresivo

	para lograr objetivos	enfadados. BE histérico	sarcasmo	
I.8. Volumen	Gritado	Gritado en cada frase	Medio en situaciones neutras y gritado el resto	Gritado
I.9. Descripción escena	Una ardilla se pelea con una almeja y BE lo celebra con un "Hurra ardilla". Sellan su amistad golpeándose el uno al otro en la cabeza. BE miente a la ardilla para lograr una cita.	SC amplía el horario del Crustáceo Crujiente, C se queja y BE lo acepta feliz hasta que el cansancio le provoca alucinaciones y va al psiquiatra.	Chantaje de C a SC tras sufrir un accidente laboral. BE llama al inspector que le pone 1 dólar de multa. Con una cámara robada ven que era mentira la historia de C.	SC y BE van a la granja a ofrecer a BE como ayudante para saldar su deuda. P también ayuda en la granja. Casi todo lo que hacen sale mal.
I.10. Personajes	BE, ardilla y P	BE, C, SC y Placton	BE, SC, C, P e inspector	SC, BE y granjero
I.11. Cierre	Cierre feliz, los tres personajes se hacen amigos	Cierre violento "vuelve al trabajo" (SC a BE gritando).	Cierre de amenazas y humillación de SC a C.	Cierre amigable

*H: Historia (cada episodio se divide en dos historias independientes)

Fuente: elaboración propia

Tabla 2.

Análisis de la narrativa audiovisual de Bob Esponja

Indicadores	H2-E1-T1*	H1-E1-T4	H1-E1-T8	
I.12. Aspecto	Ardilla de buzo. BE uniforme y P bañador	Al principio aseados al final sucios y desaliñados	BE se viste de enfermero	SC y BE aseados Granjero desaliñado
I.13. Situación vital	Ardilla siendo comida por una almeja. BE mintiendo se queda sin aire.	BE y C empleados sin derechos laborales. SC empresario ambicioso	C está herido por un accidente laboral SC preocupado por la multa BE investigador	SC enfadado con BE nada más empezar BE contento
I.14. Evolución del personaje	Ardilla violenta se vuelve amable	SC cada vez más ambicioso. C cada vez más cansado BE cansado	SC de enfadado a sumiso por el chantaje de C. P herido por	Granjero pasa de agresivo a amigable. BE se tranquiliza

			los golpes que le da BE	P demuestra muchas habilidades ocultas
I.15. coprotagonistas	Ardilla, BE y P	BE y C	BE, C y P	Granjero, BE y P
I.16. antagonistas		SC y Placton	SC	SC
I.17. coantagonistas	-	-	-	-
I.18. Distancia interpersonal	No se tocan hasta que P obliga a BE a volver a la burbuja de aire	Cerca, con contacto eventual	SC le da un masaje a C por chantaje C le quita conchas a SC por chantaje	
I.19. Postura	Movimientos de karate y ahogamiento	Cansada	C dolorido BE empanado SC intimida a C hasta que se cae al suelo	Granjero desgarbado P
I.20. Interacción física amigable	Brindis	BE se abraza a SC cuando tiene alucinaciones por el cansancio	Cliente toca a SC y este le hace un gesto de rechazo	BE abraza a P pero a P no le gusta. BE acaricia al granjero. Granjero acaricia a BE
I.21. Interacción física violenta	Patadas, empujones, golpes de la ardilla y BE contra la almeja	BE se pellizca repetidas veces con cara de dolor y gritando "pues no estoy soñando" SC pega a BE cuando lleva un mes trabajando sin descanso para que siga haciendo hamburguesas. BE no le da importancia. BE aplasta a su psiquiatra con un piano dos veces sin motivo. BE se bebe un vaso de batido y lo rompe sin motivo.	Constantes golpes de BE a quien le rodea. Golpe en la nariz a C, golpes repetidos a P con una estantería para recrear el accidente de C. SC le quita el teléfono a C y se lo come. SC le quita el dinero a un cliente de su bolsillo y le mete una hamburguesa a la fuerza llena de grasa de freír en la boca, SC escupe	Granjero amenaza a SC con el rastrillo. P ataca a una ostra con una palanca sin motivo. La palanca termina en la boca de P rompiéndole los dientes. P le da una patada a un cerdo para robarle comida. BE aprieta las ubres de una vaca medusa hasta que sale disparada. P sale en una foto besando a la fuerza a una

			siempre al hablar.	novia a la que acaba de casar.
I.22. Música y efectos sonoros (Ritmo)	Acelerado y épico durante la pelea	Acelerado y épico durante la pelea	Acelerado y efectos de tensión	Ritmo tranquilo de la música y pocos efectos sonoros
I.23. Volumen	Gritos contra la almeja, Medio entre los personajes.	Gritos constantes, muchos injustificados		Medio, con algún grito puntual
I.24. Género musical	Heavy, metales (trompetas) durante la pelea. Western cuando se ahoga. Hawaiana al final.	Heavy, metales (Trompetas) durante la pelea.	Metales (Trompetas) durante la pelea.	Country
I.25. Animación (Técnica)	Animación 2D con inserciones de imagen real	Animación 2D	Animación 2D	Animación 2D
I.26. Composición del plano	Planos medios y generales	Planos medios y primeros planos en los gritos	Planos cortos y medios	Planos generales
I.27. Posición de la cámara	Neutra	Neutra y planos picados	Neutra	Cenital y neutra
I.28. Códigos de color	Colores pastel (predominan amarillo y morado)	Colores vivos, sobre todo de los personajes	Colores de los personajes cada vez más fuertes	Colores de toda la escena más vivos e intensos

*H: Historia (cada episodio se divide en dos historias independientes)

Fuente: elaboración propia

Tabla 3.

ACD de El asombroso mundo de Gumball

Indicadores	E1 - T1	E1 - T3	E1 - T6
I.1. Discurso empático y/o inclusivo	“¿Cómo te sientes? (G a D) “En caso de incendio eléctrico siempre hay que usar un extintor y lo que es más importante llamar a	-	“Es tan dulce que me ha provocado caries” (G a A cuando nace mientras pierde los dientes) “Se me ha derretido el corazón” (D a G

	un adulto o a los servicios de emergencias” (A a G y D) “Buen trabajo chicos” (G a D y A).		mientras se derrite)
I.2. Discurso engañoso (mentiras)	“Ha sido Darwin” (G acusa a D)	-	-
I.3. Discurso negativo e insultos	“Anuncios malos (G destrozando la tele). “Pardillos” (A a G y D) “Tú siempre estás ahí para echar un ojo” (R a N)	“Esto me da asco, ¿dónde está vuestro orgullo?” (conductor del autobús a G y D cuando les cambia la voz)	“Nadie te quiere, firmado Gumball y Darwin” (escrito por A)
I.4. Amenazas	“Abre la puerta jovencita, no me obligues a decirle a mamá que has sido mala” (G a A)	“Si vuelves a llamar a mi hija iré a buscarte, te encontraré y construiré una casa a tu alrededor sin puertas” (padre de amiga de G a G.)	“Solo vamos a asustarla un poco para que sepa quién manda aquí” (G a D sobre A al dejarla en la calle dentro de una caja)
I.5. Palabrotas	-	“Maldita voz” (G a sí mismo)	
I.6. Lenguaje ridiculizante	“¿Es usted consciente de que su marido no lleva pantalones?” (profesora a madre)	“Eres tan vieja que aprendiste a conducir en un caballo” (G a N)	“Vuestro padre también se siente amenazado por el nuevo bebé” (N a G y D)
I.7. Tono	R infantilizado N indignado G burlón D listillo A tono adulto	G triste D neutro	G, D y R tristes N conciliadora A agresiva
I.8. Volumen	Normal, menos gritos en las catástrofes	A D y G les sube el volumen de la voz involuntariamente	Medio, con algún grito puntual
I.9. Descripción escena	El padre no ha buscado niñera y la hermana pequeña se queda a cargo de los mayores. Destrozan la casa	G y D están cambiando la voz en la adolescencia	Al nacer A sus hermanos se sienten amenazados. La niña es muy agresiva con ellos
I.10. Personajes	Toda la familia	G y D (N y R esporádicos)	Toda la familia
I.11. Cierre	Todos los personajes buscan culpable pero ninguno asume su responsabilidad	Cierre feliz, aceptan que van a crecer y le buscan el lado positivo	A termina acusando a sus hermanos de haberse perdido

Fuente: elaboración propia

Tabla 4.*Análisis de la narrativa audiovisual de El asombroso mundo de Gumball*

Indicadores	E1 - T1	E1 - T3	E1 - T6
I.12. Aspecto	Todos aseados, menos el padre	aseados	D y G aseados N sudorosa de parto R sudoroso por nervios
I.13. Situación vital	Familia de clase media	Familia de clase media	
I.14. Evolución del personaje	No hay evolución		
I.15. Coprotagonistas	G, D y A	G y D	G, D, N y R
I.16. Antagonistas			A
I.17. Coantagonistas			
I.18. Distancia interpersonal	Cerca los unos de los otros		
I.19. Postura	neutra	neutra	
I.20. Interacción física amigable	A le da un abrazo a G		Abrazo de los padres con G y D. Caricia de D a G.
I.21. Interacción física violenta	G y D rompen a golpes la tele con dos bates de beisbol mientras gritan "anuncios malos". D rompe una ventana dándole una patada a un libro que tiene A en las manos. G y D arrastran a A con una cuerda en el parque. G y D dan vómito a A para que se lo coma y esta se los lanza a la cabeza.	Un grupo de enanos de jardín lanzan basura a D y G para que se bajen del autobús, el conductor les tira un hacha. G se pega repetidas veces cuando le cambia la voz. G le da una patada a una niña en bicicleta sin motivos. D le da un tortazo en la cara a G para que deje de llorar.	A recién nacida se transforma en un monstruo y echa a sus hermanos del coche que salen volando y se meten en cemento fresco. G zarandea a D cuando tiene miedo. A provoca lesiones a D y G con explosiones y agua caliente.
I.22. Música y efectos sonoros (Ritmo)	De fondo, muy suave	Cantan los personajes	Música más presente, principalmente en las escenas sin diálogos.
I.23. Volumen	Medio	Medio	Medio
I.24. Género musical	Infantil	Infantil de fondo, Rap sobre ser niño y ópera	Clásica

		sobre crecer	
I.25. Animación (técnica)	2D, 3D y fotografía real	2D, 3D y fotografía real	2D, 3D y fotografía real
I.26. Composición del plano	Planos generales	Multiplano que cambia de tamaño durante la escena	Planos medios y cortos, primer plano de A cuando se transforma
I.27. Posición de la cámara	Neutra y planos cenitales	Neutra	Neutra
I.28. Códigos de color	Pastel	Personajes con colores más fuertes	Pastel

Fuente: elaboración propia

A modo de ejemplo, se muestran algunas de las escenas analizadas en ambas series.

Imagen 1.

Placa de "tontos" de BE y P (H1-E1-T12)



Fuente: Nickelodeon

Imagen 2.

Ardilla y Bob Esponja golpeándose en la cabeza (H2-E1-T1)



Fuente: Nickelodeon

Imagen 3.

P dándole un beso no consentido a una novia a la que acaba de casar como sacerdote (H1-E1-T12)



Fuente: Nickelodeon

Imagen 4.

D dando una patada al libro que está leyendo A (E1 - T1)



Fuente: Amazon Prime

4. Conclusiones

Las principales conclusiones son las relacionadas con los objetivos de investigación planteados. En el caso de Bob Esponja, serie que se emite tanto en canales abiertos como Clan y Cuatro y bajo demanda en Amazon Prime, en todos los episodios analizados hay violencia explícita entre los personajes. En el 100% de los episodios hay situaciones de humillación hacia otros personajes, sumisión de unos personajes hacia otros y resolución violenta de los conflictos. Las únicas frases amigables se dan en la segunda historia del primer episodio y no las emite ninguno de los personajes principales. El resto de palabras amables que se observan son de consuelo entre coprotagonistas (esencialmente entre BE y P) cuando alguno de los dos ha sufrido heridas, golpes o humillaciones por parte de sus antagonistas (SC y C), también personajes principales. En todos los episodios se comunican a gritos, principalmente BE que se expresa subiendo el volumen a niveles muy desagradables, acompañados de primeros planos de la esponja gritando a cámara.

Al analizar el discurso del primer episodio de la serie de BE destaca la ausencia de diálogos, se produce una situación desagradable entre BE y C, pero únicamente hay una palabra en la primera historia "You". La utiliza BE para acusar a C de haber manchado su casa con una cocha (basura). Al intentar limpiar la calle llena de basura la casa de C. Ya en la segunda historia del primer episodio, BE y una ardilla tienen una fuerte pelea contra una almeja gigante, a la que insultan y ridiculizan. Cuando termina la pelea le dice BE a la ardilla "veo que también te gusta el Karate", mostrando al personaje habituado a la violencia física. Cuando la ardilla le invita a su burbuja de aire BE está a punto de morir por mantener su mentira de que no puede respirar fuera del agua, mostrando que para poder ligar tiene que mentir "no necesito agua, el agua es para los perdedores" (H2-E1-T1). Mostrar al público infantil que para atraer románticamente a otra persona es necesario mentir contribuye a una idea insana de las relaciones de pareja. Estas actitudes tienen un impacto a largo plazo ya que, como ya se ha expuesto en la introducción, es muy difícil y lento cambiar ideas prefijadas durante la infancia sobre las relaciones sociales y de poder.

En lo que respecta a las relaciones jerárquicas, y coincidiendo con la tesis de la investigadora Molina-Chávez (2014), hay un marcado abuso de poder por parte del empleador del personaje principal, al que se permite gritar, amenazar, vejar verbal y físicamente, durante la mayor parte de episodios analizados, normalizando una situación de vulneración de todos los derechos laborales del empleado, el cual se muestra sumiso y contento por ser explotado laboralmente. Cuando SC anuncia que tendrán que trabajar las 24 horas del día BE exclama "vamos a poder trabajar y trabajar sin necesidad de tener que ir a casa" (H1-E1-T4). Una persona adulta lo puede interpretar como parodia, pero los menores no son tan conscientes de lo que es sarcasmo y lo que no, pudiendo malinterpretar al personaje. También es significativo que BE vaya vestido de uniforme escolar y su actitud sea de niño pequeño y al mismo tiempo tenga un trabajo a tiempo completo.

En cada temporada empiezan antes las peleas, gestos más bruscos y violentos. Colores de los personajes cada vez más fuertes y agresivos en *Bob Esponja*, por su parte en *El asombroso mundo de Gumball* en la última temporada vuelven a los colores pastel de las primeras temporadas.

No se han encontrado personajes amables y cariñosos que no entren en conflicto en ninguno de los episodios analizados, además, hay episodios en los que ningún personaje dice nada agradable al resto, muestra del ambiente de tensión constante entre los personajes. Merecen especial mención las autolesiones de algunos personajes de ambas series que recurren a pegarse, pellizcarse hasta llorar de dolor o golpearse contra objetos cuando tienen una situación desfavorable.

5. Discusión

A lo largo de la investigación han surgido evidencias de violencia explícita, misoginia, falta de respeto hacia la otredad, desprecio por quienes opinan de manera diferente, modelo heteropatriarcal de familia y sociedad, que vienen a confirmar cuán necesarias son este tipo de investigaciones para saber qué consumen los menores en canales abiertos y bajo demanda en horario protegido. Un aspecto especialmente grave es la normalización del autoinsulto y las autolesiones, son síntomas de enfermedades mentales y trastornos que padecen miles de menores en España (López *et al.*, 2013) y en el resto del mundo. Por otra parte, se abre la discusión del trato que se da al medioambiente ya que los personajes también son violentos con otros animales de su entorno, lo que inculca en la audiencia infantil el desprecio hacia el entorno y las consecuencias a medio y largo plazo de actuar contra él.

Se nos plantean muchas preguntas para continuar con esta línea de investigación, empezando por ¿a qué se debe el éxito de *Bob Esponja* la serie? Y terminando por ¿son conscientes las familias del discurso de odio, violencia, humillaciones, vejaciones, mentiras, falsas amistades y palabras mal sonantes que hay en las series que ven los niños y niñas? Para la primera aún no tenemos respuesta, pero para la segunda sí, y la respuesta es un no contundente. Sería muy interesante plantear estas cuestiones a los consumidores de ambas series y sus familiares, a las autoridades competentes y los propios medios de comunicación que las difunden.

6. Referencias

- Arpini, A. M. (2014). Racionalidad y poder: Habermas y Foucault. *Diálogos*, 96, 69-97
- Beceiro Ribela, S. y Mejón, A. (2019). La legislación europea sobre contenidos audiovisuales de la Directiva Televisión sin fronteras a los medios sociales. *Revista de la Asociación Española de Investigación de la Comunicación*, 6(11), 24-45.
- Bordwell, D., Thompson, K. and Smith, J. (2010). *Film art: An introduction (Vol. 7)*. McGraw-Hill.
- Bordwell, D. (2013). *Narration in the fiction film*. Routledge.
- Castells, P. y De Bofarull, I. (2002). *Enganchados a la pantalla*. Planeta.
- Consell de l'Audiovisual de Catalunya (2003). *Libro Blanco: La educación en el entorno audiovisual*. Quaderns del CAC.

Convención sobre los Derechos del Niño (1989). Asamblea General de Naciones Unidas.

Corral Martínez, M., Conde Puente, P. y Retamero García, I. (2019). Estudio piloto sobre la violencia en los dibujos animados infantiles y su relación con la inteligencia emocional. *Revista INFAD De Psicología. International Journal of Developmental and Educational Psychology*, 3(1), 263-272.
<https://doi.org/10.17060/ijodaep.2019.n1.v3.1486>

Directiva Europea del Parlamento Europeo y del Consejo de 14 de noviembre de 2018/1808, de Servicios de Comunicación Audiovisual. Diario Oficial de la Unión Europea.
<https://www.boe.es/doue/2018/303/L00069-00092.pdf>

Erikson, E. H. (2004). *Sociedad y adolescencia*. Siglo XXI (19 edición en español).

Ferrés, J. (1997). *Televisión subliminal, socialización mediante comunicaciones inadvertidas*. Gedisa.

Fielbaum Schnitzler, A. A. y Portales González, C. (2010). *Para un análisis crítico del discurso de los dibujos animados*. *Questión*.

Foucault, M. (1982). *Las palabras y las cosas: una arqueología de las ciencias humanas*. Siglo XXI.

Fuente Cobo, C. (2010). La protección de la infancia en la nueva ley audiovisual: hacia un modelo de responsabilidad distribuida, en *UTECA, La televisión en España. Informe 2010*, (pp. 279-295), CIEC.

Fuente Cobo, C. y Ruiz San Román, J. A. (2011). Protección de la infancia en la nueva regulación audiovisual en España. *Revista Latina de Comunicación Social*, 66, 1-25.
<https://doi.org/10.4185/10.4185/RLCS-66-2011-928-153-177>

Gallardo-Camacho, J., Lavín, E. y Sierra Sánchez, J. (2020). Los programas infantiles de televisión y su consumo en diferido en España, *Icono* 14, 18(1), 155-178.
<https://doi.org/10.7195/ri14.v18i1.1387>

García Galera, M. C. (2000). *Televisión, violencia e infancia. El impacto de los medios*. Gedisa.

Habermas, J. (1984). Habermas: Questions and counterquestions. *Praxis International*, 4(3), 229-249.

Herrera, C. D. (2018). Investigación cualitativa y análisis de contenido temático. Orientación intelectual de revista *Universum*. *Revista general de información y documentación*, 28(1), 119.

Ley Orgánica 13/2022, de 7 de julio, General de Comunicación Audiovisual. Boletín Oficial del Estado, núm. 163. <https://www.boe.es/eli/es/l/2022/07/07/13/con>

Ley Orgánica 1/1996, de 15 de enero, de Protección Jurídica del Menor. Boletín Oficial del Estado, núm. 15. <https://www.boe.es/eli/es/lo/1996/01/15/1/con>

Libro Verde sobre la protección de los menores y de la dignidad humana en los servicios audiovisuales y de información (1996). COM (96)0483 - C4-0621/96. Comisión de las Comunidades Europeas.

- Liñán Gómez, P. (2022). *Análisis de género de las películas Disney y su influencia en la construcción de la identidad*. [Trabajo fin de máster, Universidad autónoma de Madrid]
- López, P. V., Pedreira, P. A., Martínez-Sánchez, L., Cruz, J. M. G., de Luna, C. B. y Herrero, F. N. (2023). Autolesiones y conducta suicida en niños y adolescentes. Lo que la pandemia nos ha desvelado. *Anales de pediatría*, 98(3), 204-212.
- Luyckx, K., Schwartz, S. J., Goossens, L., Beyers, W. y Missotten, L. (2011). Processes of Manzo Chávez, M. & Reyes Virrueta, E. (2012). La violencia en los dibujos animados norteamericanos y japoneses: su impacto en la agresividad infantil. *Investigaciones Médicoquirúrgicas*, 3(2), 50-56.
- Manzo Chavez, M. C. y Reyes Virrueta, E. (2009). La violencia en los dibujos animados norteamericanos y japoneses: su impacto en la agresividad infantil. *Alternativa Psicológica*, 14(20), 26-34.
- Molina Chávez, S. (2014). *Análisis de la serie de dibujos animados Bob esponja como industria cultural* (Tesis Doctoral) Universidad Autónoma de la Ciudad de México. México.
- Morales- Caruncho, X., Chacón-Gordillo y P. y Soto-Solier, P. M. (2014). La presencia de la violencia en las series dirigidas a los niños/as de 5 y 6 años una perspectiva semiótico-cultural. EA, Escuela Abierta. *Revista de Investigación Educativa*, 17, 65-84. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4801371>
- Negm, M. S. (2015). Resisting power in discourse. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 192, 284-289.
- Nogales-Bocio, A., Huaiquian-Billeke, C. y Véliz-Burgos, A. (2020). Protección de la infancia, construcción de la identidad y medios de comunicación. La regulación de los contenidos audiovisuales para menores en España. *Propósitos y Representaciones*, 8. e494. <http://dx.doi.org/10.20511/pyr2020.v8nSPE1.494>
- Núñez Encabo, M. (1993). *Código Europeo de Deontología del Periodismo*. Consejo de Europa.
- Ortiz Sobrino, M. A. (2007). La infancia ante el nuevo entorno audiovisual. *Revista TELOS (Revista de Pensamiento, Sociedad y Tecnología)*, 73.
- Ortiz-Sobrino, M. A., Fuente Cobo, C. y Martínez Otero, J. M. (2015). La señalización de los contenidos en las principales cadenas de televisión españolas. *Revista Latina de Comunicación Social*, 70(4), 468-489. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5252102>
- Perales, A. (2017). Informar para proteger: la calificación por edades de los contenidos audiovisuales en España. En A. Boix, J. M. Martínez y G. Montiel (Coords.), *Regulación y control sobre contenidos audiovisuales en España* (pp. 257-276). Aranzadi.
- Pérez, F. y Urbina, S. (2005). Violence in the cartoons of past and present days. *Comunicar*, 13(25).
- Pérez-Ugena y Coromina, A. (2008). La infancia y la dieta televisiva desde la autorregulación de las empresas: modelo europeo y modelo televisivo. En R. Rodríguez-Prieto y J. M.

Seco Martínez (Coords.), *Televisión Digital, Democracia y Servicio Público. Una perspectiva crítica* (pp. 91-111). Aconcagua.

Resolución 44/25, de 20 de noviembre de 1989, sobre los Derechos del Niño. Asamblea General de las Naciones Unidas.

Quintas-Froufe, N. y Vázquez-Gestal, M. (2020). El Defensor de l'audiència de RTVE com a mediador en la resolució de reclamacions sobre el canal infantil Clan (2010-2015). *Quaderns del CAC*, 23(46), 25-34.

Saneleuterio, E., y López-García-Torres, R. (2019). Las películas de animación infantil en la actualidad: el hombre como contraejemplo. *Edetania. Estudios y Propuestas Socioeducativos*, (55), 203-221. https://doi.org/10.46583/edetania_2019.55.440

Statham, S. (2022). *Critical discourse analysis: A practical introduction to power in language*. Routledge.

Van Dijk, T. (2016). *Discurso y conocimiento: una aproximación sociocognitiva* (Vol. 302632). Editorial Gedisa.

CONTRIBUCIONES DE AUTORES/AS, FINANCIACIÓN Y AGRADECIMIENTOS

Contribuciones de las autoras:

Conceptualización: Rivera Martín, Beatriz y Martínez de Bartolomé Rincón, Ireide **Análisis formal:** Rivera Martín, Beatriz **Curación de datos:** Rivera Martín, Beatriz **Redacción-Preparación del borrador original:** Martínez de Bartolomé Rincón, Ireide **Redacción-Revisión y Edición:** Martínez de Bartolomé Rincón, Ireide **Visualización:** Rivera Martín, Beatriz y Martínez de Bartolomé Rincón, Ireide **Supervisión:** Rivera Martín, Beatriz y Martínez de Bartolomé Rincón, Ireide **Todas las autoras han leído y aceptado la versión publicada del manuscrito:** Rivera Martín, Beatriz y Martínez de Bartolomé Rincón, Ireide.

AUTOR/ES:

Beatriz Rivera-Martín.

Universidad Rey Juan Carlos, España.

Profesora Ayudante Doctor del Departamento de Comunicación Audiovisual y Publicidad de la Facultad de Ciencias de la Comunicación de la Universidad Rey Juan Carlos. Licenciada en Periodismo y Máster en Comunicación Social por la Universidad Complutense de Madrid. Sus principales líneas de investigación abordan la inclusión social de colectivos vulnerables como la infancia, las personas LGTBIQ+, personas mayores y personas con discapacidad a través de la narrativa y el discurso mediático y audiovisual y las Intervenciones Asistidas con Animales. beatriz.rivera@urjc.es

Índice H: 6

Orcid ID: <https://orcid.org/0000-0002-2713-4303>

Scopus ID: <https://www.scopus.com/authid/detail.uri?authorId=57344177000>

Google Scholar: <https://scholar.google.es/citations?hl=es&user=gfEftF8AAAAJ>

ResearchGate: https://www.researchgate.net/profile/Beatriz_Rivera_Martin

Academia.edu: <https://independent.academia.edu/BeatrizRivera71>

Ireide Martínez de Bartolomé Rincón

Universidad Internacional de La Rioja, España.

Profesora Contratada Doctora de la Universidad Internacional de La Rioja (UNIR). Doctora en Ciencias de la Información y Licenciada en Filosofía por la Universidad Complutense de Madrid. Docente en la Facultades de Empresa y Comunicación; y Ciencias Sociales Miembro del grupo de investigación Inclusión socioeducativa e intercultural, Sociedad y Medios (SIMI) de la UNIR. Líneas de investigación: ética y responsabilidad en los ámbitos informativos; medios digitales y redes sociales, igualdad y diversidad, delitos de odio y los estereotipos sociales.

Ireide.martinez@unir.net

Índice H: 2

Orcid ID: <https://orcid.org/my-orcid?orcid=0000-0002-3639-8044>

Google Scholar: <https://scholar.google.es/citations?user=xwTkpfIAAAAJ&hl=es>

ResearchGate: <https://www.researchgate.net/profile/Ireide-Martinez-De-Bartolome>

Academia.edu: <https://universidadinternacionaldelarioja.academia.edu/IreideMart%C3%ADnezdeBartolom%C3%A9>