

# **LA RAPPRESENTAZIONE DELLA DIFFERENZA DI GENERE NEI CARTONI ANIMATI PER BAMBINI. IL CASO DEI POKÉMON**

## **1. INTRODUZIONE**

### **I bambini e la televisione**

Sul tema bambini e televisione si è scritto moltissimo, numerose sono le riflessioni di segno opposto, che partono da diversi presupposti e arrivano spesso a conclusioni contrastanti. La centralità di questo tema – e l'accanimento con cui le diverse teorie si affrontano - è comprensibile alla luce di alcune considerazioni: in primo luogo, esso solleva una delle questioni più dibattute tra gli studiosi dei media, quello degli effetti; in secondo luogo, il problema degli effetti prende in considerazione il pubblico dei bambini, ossia persone considerate particolarmente malleabili, poco capaci di “autodifesa”, facili prede di influenze negative. Data l'innegabile importanza della televisione nella quotidianità dei bambini – e il suo divenire un'“agenzia di socializzazione” che si affianca ad altre più tradizionali, la famiglia e la scuola – è evidente l'importanza, nel discorso sociale, della riflessione sui suoi effetti: gli effetti delle rappresentazioni sull'equilibrio psichico di bambini e ragazzi, gli effetti del rapporto d'uso che i bambini intrattengono con la televisione sulla formazione dei significati e in ultima analisi della loro identità.

### **L'influenza dei media sull'identità di genere nei bambini**

L'identità di genere è un aspetto importante di questo processo globale di definizione dell'identità. E' nella socializzazione, cioè in un processo esterno prodotto dagli agenti esterni, genitori, scuola, mass media, che si riconoscono le radici della differenziazione, come prodotto socio-culturale: secondo l'orientamento prevalente della ricerca psico-pedagogica e sociologica, i tratti del carattere maschile e femminile derivano non tanto da una predisposizione organica, da spinte istintuali di natura biologica, quanto dai condizionamenti culturali ricevuti dagli individui dei due sessi, che riproducono e tramandano differenze di ruoli, al fine di conformarli alle aspettative della società e alle forme organizzative della sua riproduzione sociale ed economica. La condotta ludica dei due sessi, da sempre tutt'altro che omogenea (anche se oggi assai meno

disomogenea che in passato), anticipa e riflette quelle differenze di ruolo e di atteggiamenti che caratterizzeranno i membri femminili e maschili nella società adulta.<sup>1</sup>

Molti studi si sono occupati di comprendere l'influenza delle rappresentazioni di genere veicolate dai libri – e dai programmi televisivi - per bambini sulla costruzione dell'identità di genere e quindi sulle disparità esistenti nel mondo reale<sup>2</sup>. Negli anni ottanta, in Italia, la constatazione che i libri scolastici veicolavano stereotipi sessisti e non corrispondevano più alla molteplice realtà femminile, mentre continuavano a privilegiare il soggetto maschile sia nei contenuti (più attivo, più protagonista), sia come soggetto della narrazione, ha stimolato interventi per l'adeguamento dei testi; il risultato è stato l'aumento negli anni successivi, nei libri per l'infanzia, di soggetti neutri (animali, robots, ecc.), e una maggiore attenzione prestata alla parità in termini di genere dei protagonisti delle narrazioni.

Per quanto riguarda la televisione, il discorso è più complesso, essendo i bambini esposti non solo ai programmi a loro dedicati, ma anche ad un ampio ventaglio di trasmissioni che uniscono bambini e adulti nella visione<sup>3</sup> e che intrecciano modelli di genere molto diversi.

Ci sembra molto ben formulata la problematica posta da Franca Balsamo a questo proposito:

Cosa significa oggi essere “socializzate al genere” (...) in una società complessa che trasmette impulsi così contrastanti, tra erotizzazione di corpi tradizionalmente polarizzati al femminile e al maschile e nuovi modelli di *transgender* aperti a una “diffrazione” delle identificazioni possibili? (...) Barbies, Pokémon, videogames, orsacchiotti e computer, bambole nere, robots, giocattoli riciclati...: con quali oggetti transizionali l'infanzia di oggi transita verso differenziazioni identitarie di genere impreviste? Quali percorsi simmetrici/asimmetrici, uguali o differenziati, paritari o disuguali, situazionali, precari o stabili, consueti o “strani” suggeriamo – anche molto inconsapevolmente – noi donne e uomini “grandi” insieme all'industria che produce il consumo del gioco, come se fosse del tutto innocuo e indifferente?<sup>4</sup>

La nostra breve ricerca, pur riconoscendosi all'interno di questo orizzonte problematico, non ha evidentemente la pretesa di penetrarvi in profondità o di fornire risposte; soltanto uno studio molto approfondito, esteso e interdisciplinare potrebbe tentare di perseguire un obiettivo così

---

<sup>1</sup> Sul tema della socializzazione al genere attraverso l'attività ludica, cfr. E. Gianini Belotti, *Dalla parte delle bambine*, Milano, Feltrinelli, 1973; cfr. anche B. Bettelheim, *Un genitore quasi perfetto*, Milano, Feltrinelli, 1987, che a p. 277 scrive: «Forse, se i genitori potessero vedere con quanto entusiasmo (certamente non inferiore a quello delle bambine) nel trattamento psicoanalitico i maschietti usano le bambole e la casa delle bambole, sarebbero più disposti a riconoscere il valore di questi giochi per entrambi i sessi».

<sup>2</sup> Cfr. Vivien Burr, *Psicologia delle differenze di genere*, Bologna, Il Mulino, 2000.

<sup>3</sup> Come evidenzia Roberto Maragliano (*Dovete smetterla, cari adulti, di voler “addomesticare la bestia”*, «Telèma», n. 24, primavera 2001), un meccanismo di regolamentazione degli accessi è elemento costitutivo del libro e risiede nella forma della lingua adottata, mentre in un mezzo “aperto” come la televisione sono pochi gli elementi di contenuto che operano come calmieri, e l'accesso è dunque più libero.

<sup>4</sup> Franca Balsamo, *Primi passi nella costruzione/decostruzione del genere*, consultabile nel sito dell'Università di Torino: [http://hal9000.cisi.unito.it/wf/CENTRI\\_E\\_L/CIRSDe/CORSO-ON-L1/corso-on-l/modulo-fam/2-Primi-pa/](http://hal9000.cisi.unito.it/wf/CENTRI_E_L/CIRSDe/CORSO-ON-L1/corso-on-l/modulo-fam/2-Primi-pa/)

ambizioso. Ci limiteremo dunque, dopo una premessa sul fenomeno Pokémon, a evidenziare alcuni elementi riguardanti la rappresentazione di genere, emersi dalla visione delle cinque puntate del cartone animato trasmesso da Italia 1 nella settimana dall'11 al 17 marzo 2001.

## 2. I POKÉMON COME FENOMENO SOCIOCULTURALE

### Chi sono i Pokémon?

Il termine Pokémon nasce dalla contrazione di due termini: pocket monsters, mostri tascabili; si tratta di un bestiario immaginario in cui sono presenti, accanto a “mostri” che ricordano animali realmente esistenti o incroci tra questi, altre strane creature che nascono dall'unione di elementi animali con altri elementi naturali (vegetali, pietra, cristalli, fango, ecc.) o, più raramente, artificiali (pezzi meccanici o elettronici, lego, chewing-gum, ecc.). I Pokémon appartengono a diverse specie, che rimandano ai quattro elementi (aria, acqua, fuoco, terra) e alle energie che vi si collegano. Ognuno ha dei punti di forza e di debolezza: la forza di ognuno di loro, per quanto grande, non è in sé decisiva nella lotta, ma dipende dal vigore e dalle capacità di combattimento degli avversari. Ogni Pokémon dispone di varie tecniche e capacità di attacco, che mette in atto quando deve combattere, il che avviene solitamente su iniziativa dell'allenatore, e qui entra in gioco l'elemento umano. I Pokémon intrattengono con il mondo degli umani rapporti ambivalenti: allo stato selvaggio, mostrano atteggiamenti di diffidenza o ostilità; una volta catturati e raccolti – rimpiccioliti – nelle *Sfere Poké*, essi vengono addestrati per i combattimenti attraverso cui gli allenatori competono al fine di vincere le medaglie custodite dai capi palestra. Diventano, in molti casi, amici e “compagni di strada” degli allenatori, che si prendono cura di loro. Ciascun Pokémon è un essere mutante, può evolversi in più forme, assumere nuove attitudini e nuovi poteri. Ciò dipende dalla sua esperienza, accumulata durante i vari combattimenti. L'evoluzione dei Pokémon deve andare di pari passo con quella dell'allenatore, che nel corso dei ripetuti confronti con i rivali acquisisce abilità, forza, conoscenza; quest'ultimo non è un aspetto secondario, dal momento che la scoperta di nuovi Pokémon si accompagna all'intervento classificatorio: i dati sono immagazzinati nel *Pokedex*, una specie di computer tascabile che permette di catalogare tutte le specie di Pokémon.

Questa, in estrema sintesi, la trama di fondo, che è però in evoluzione continua. Lo stesso numero dei Pokémon, inizialmente 151, è in continua crescita e ha raggiunto, in fasi successive, quota 251.

## Il fenomeno Pokémon

Quello dei Pokémon è un universo variegato, nato nel 1996 in Giappone come videogioco della *Nintendo* e poi esportato con enorme successo negli Stati Uniti e nel mercato europeo. I Pokémon sono stati creati dalla fantasia di un giovane appassionato di insetti, dotato di una naturale vocazione al collezionismo, che è diventata l'essenza stessa del gioco nelle sue varie forme. Oltre alle successive versioni del videogioco sul *Game Boy*, l'universo Pokémon si compone anche di una striscia di cartoni animati, di due film, di un gioco di carte (carte che sono anche pezzi da collezione), e di una serie pressoché infinita di giocattoli e pupazzetti per bambini e ragazzi. Uno dei fattori del loro successo sul mercato viene individuato da Loredana Lipperini proprio in questo intreccio riuscito di forme e di supporti, unificati dalla stessa dinamica di identificazione con il ragazzino protagonista, che ha come missione quella di collezionare tutti i Pokémon.

Ma per farlo deve interagire con i diversi supporti: per intenderci, con il gioco per Game Boy scova i personaggi, con la serie televisiva ne scopre di nuovi e perfeziona il meccanismo, con le schede allegate alle figurine approfondisce la conoscenza dei loro poteri, con le carte ne mette in azione di nuovi, con i giocattoli li vive.<sup>5</sup>

Se è vero, come sottolinea Marino Livolsi, che «la socializzazione virtuale è la matrice di un'identità da adulto - spettatore che assiste» e che dunque «rimane uno spettatore, non diventa uno degli attori»<sup>6</sup> bisogna tuttavia rimarcare che i Pokémon si distinguono in parte da questa interpretazione: l'universo Pokémon trascende la semplice visione di un cartone animato, l'universo Pokémon entra nella quotidianità del bambino, ne suggerisce i giochi solitari e quelli di gruppo, quelli tradizionali e quelli più tecnologici, colora gli strumenti della vita reale con una gamma infinita di gadget che un marketing sapiente produce incessantemente. Più che di una *socializzazione virtuale*, si potrebbe ipotizzare il tentativo di una *socializzazione al virtuale*. Come suggerisce Serge Tisseron, «i giocattoli tradizionali preparavano i bambini a un mondo di adulti che i genitori conoscevano bene, attraverso l'esperienza della pratica quotidiana. Mentre i giochi interattivi li preparano al mondo delle macchine intelligenti, di cui gli adulti non sanno nulla».<sup>7</sup> Anche gli stessi protagonisti della favola virtuale, i famigerati pocket-monster, sono l'emblema simbolico di un nuovo mondo, diverso da quello reale come molte favole, ma diverso anche dai

---

<sup>5</sup> Loredana Lipperini, *Generazione Pokémon*, Roma, Castelvechi, 2000, p. 157.

<sup>6</sup> Marino Livolsi, *La realtà televisiva*, Roma-Bari, Laterza, 1998, p. 156.

mondi fittizi tradizionali della letteratura fiabesca. I *mostriciattoli* sembrano incroci di ingegneria genetica, che possono vivere liberi o essere addomesticati, evocano Organismi Geneticamente Modificati, ma anche le macchine con intelligenza artificiale che *imparano* con l'esperienza e mutano nel tempo.

La fortissima affermazione nell'immaginario infantile e la colonizzazione del mercato dei giochi per l'infanzia hanno fatto dei Pokémon un fenomeno socioculturale, accompagnato da accesi dibattiti che hanno coinvolto psicologi, educatori, studiosi, genitori, giornalisti. In Italia il dibattito si è caratterizzato per una prevalenza di voci molto critiche e allarmistiche, che denunciano il potenziale pericolosamente diseducativo dei Pokémon. I principali argomenti critici riguardano la violenza presente nel gioco e nel cartone, centrati sulle continue lotte tra i Pokémon, che solleciterebbe l'aggressività dei bambini e la riduzione delle specie animali a strumenti di combattimento; la scarsità di valori e modelli positivi proposti; l'accentuazione dell'elemento competitivo; la debolezza dell'impianto narrativo; l'incapacità di stimolare la creatività del bambino e di incentivare un suo ruolo attivo; la mercificazione dell'immaginario e la riconduzione di questo alla semplice compulsione a possedere, ad accumulare; l'incentivazione di una sorta di isolamento del bambino in un mondo immaginario impermeabile al reale.

Le voci a favore, oltre a "rivalutare" i Pokémon, rintracciandovi concetti e meccanismi narrativi riconducibili al repertorio fiabesco, ridimensionano le argomentazioni precedenti: la violenza sarebbe molto limitata – i Pokémon non muoiono mai in combattimento e il loro arsenale è più comico che bellico; la storia, grazie soprattutto alla rappresentazione piuttosto ridicola dei personaggi malvagi, darebbe la possibilità di sperimentare sentimenti "negativi" in una situazione emotiva protetta; i desideri aggressivi e le pulsioni competitive risulterebbero disciplinati in forma di duello; molti valori positivi, primi fra tutti quelli della cooperazione e della lealtà, sarebbero presenti nel cartone e addirittura elementi imprescindibili del gioco. Inoltre, alcuni sottolineano il potenziale socializzante dei giochi legati ai Pokémon, lo spazio di autonomia e di creatività che l'insieme di tali giochi riserva ai bambini e vi riconoscono un modo niente affatto stupido di iniziarli alle nuove tecnologie.

### **Le ragioni del successo dei Pokémon**

Indipendentemente dalle voci di condanna o di assoluzione dei Pokémon, come spiegano gli esperti il suo enorme successo tra i bambini?

---

<sup>7</sup> Serge Tisseron, *Il percorso iniziatico dei Pokémon*, «Le Monde Diplomatique-II Manifesto», Novembre 2000.

Le spiegazioni più pragmatiche attribuiscono il successo alla capacità di stimolare e di rispondere a due esigenze fondamentali dei bambini tra i 6 e i 12 anni: collezionare e giocare; e anche appartenere a una comunità, nel momento in cui i propri amici collezionano le stesse cose<sup>8</sup>. I Pokémon, inoltre, incontrerebbero l'esigenza da parte del bambino di un interlocutore che lo ascolti, di un amico "portatile" sempre a disposizione<sup>9</sup>. Gli amici virtuali sono potenzialmente infiniti e riassumono tutte le caratteristiche desiderabili da un bambino. I mostri, portatili, sono disponibili in ogni occasione, come angeli custodi pronti a difendere i bambini dalle aggressioni o semplicemente dalla noia. Il connotato di portatile è ovviamente anche quello di modernità, praticità, proprio come i computer portatili o i telefonini.

Altre ipotesi suggestive chiamano in causa i meccanismi identificativi: da un lato, l'identificazione con Ash (il protagonista umano dei cartoni e del gioco) o con i suoi compagni di avventure darebbe al bambino la possibilità di sperimentare emozioni e di vivere situazioni in cui è soggetto attivo, potendo gestirle autonomamente con ampio spazio decisionale: ciò gli permetterebbe di provare quel senso di onnipotenza, caratteristico della fantasia infantile, indispensabile per la formazione dell'Io.<sup>10</sup>

Dall'altro lato, l'identificazione con i piccoli mostri, cioè con piccole creature che, proprio come i bambini, crescono, cambiano, si evolvono. Scrive Serge Tisseron:

(...) ogni Pokémon presenta aspetti particolari che rinviano precisamente al modo in cui ogni bambino percepisce consciamente il proprio aspetto fisico, oppure sogna quello che vorrebbe avere: pienotto o smilzo, massiccio o agile, forte o scattante. In qualsiasi momento, il bambino può scegliere di identificarsi con un'immagine alla quale crede di assomigliare (non importa se a torto o a ragione) o in cui si vede come vorrebbe essere. E allora sogna di possedere la forza, l'agilità o l'astuzia della sua creatura preferita. (...) Ma scegliere una o più creature-specchio non vuol dire fissare definitivamente una rappresentazione di sé. In effetti, man mano che superano diverse prove e riportano successi, i Pokémon si trasformano, passando da un aspetto di «bambino piccolo» a quello di «adolescente», per adottare infine la parvenza di una creatura adulta.<sup>11</sup>

I Pokémon, esseri mutanti, insieme cattivi e buoni, esprimerebbero dunque in modo perfetto l'identità del bambino, «un essere che si modifica giorno per giorno, che non si conosce ed è spaventato dal proprio cambiamento di forma e cerca continue conferme intorno a sé»<sup>12</sup>. Lo stesso tema dell'allenamento sarebbe una metafora della vita del bambino: «le storie dei Pokémon

---

<sup>8</sup> Margaret Commellato, marketing manager Europa per Pokémon di Wizard of the Coast, intervistata il 1 marzo 2000 da «Italia oggi»; citata da Loredana Lipperini, op.cit., p. 156.

<sup>9</sup> Perla Maria Fiumani, Anna Maria Improta, Elisabetta Masini, *Pokémon: qualche possibile significato*, consultabile nel sito internet: <http://psiconline.it/article.php?sid=101>

<sup>10</sup> Ibidem.

<sup>11</sup> Serge Tisseron, op.cit.

inseguono sempre che un Pokémon allenato è più forte di uno selvatico; l'allenamento dei pocket monster è l'educazione del bambino, il riferimento alle attività sportive e scolastiche tipiche dell'età evolutiva».<sup>13</sup>

A rendere il processo di cambiamento meno traumatico, interviene un tipo di logica non esclusiva: nella trasformazione-evoluzione dei Pokémon non c'è sacrificio dell'essere precedente, dal momento che «quando un Pokémon si trasforma, l'altro che è stato non scompare, diventa un nuovo essere che si affianca al precedente (...) E' la logica dell'e/o che si impone sull'o/o (aut aut)».<sup>14</sup> Il bambino che gioca sul supporto del *Game Boy*, può decidere in piena autonomia su un passaggio fondamentale della vita dei Pokémon, l'evoluzione: «Golosa possibilità per un giocatore che comincia ad essere consapevole che la sua breve storia è comunque segnata da una continua evoluzione: veder sintetizzato nel giro di pochi attimi quello che continuerà ad accadergli almeno per altri dieci anni.»<sup>15</sup> Ma il giocatore può anche decidere di bloccare l'evoluzione del Pokémon, tecnicamente perché alcuni di questi sono più forti allo stato meno avanzato. Nota ancora Loredana Lipperini: «Ma vogliamo mettere la soddisfazione? Si preme il pulsante B e non si cresce: senza bisogno di isole-che-non-ci-sono e di Capitan Uncino.»<sup>16</sup>

---

<sup>12</sup> Marco Belpoliti, citato in *I mostri in tasca*, consultabile sul sito internet:

<http://www.colomboarte.com/it/artisti/manetas/cataloghi/cataloghi.htm>

<sup>13</sup> Ibidem.

<sup>14</sup> Paolo Taggi, *Vite da format. La TV nell'era del Grande Fratello*, Roma, Ed. Riuniti, 2000, p. 165.

<sup>15</sup> Loredana Lipperini, op.cit., p. 145.

<sup>16</sup> Ibidem, p. 146.

### 3. LA RAPPRESENTAZIONE DI GENERE NEL CARTONE ANIMATO

#### La storia

Il protagonista, Ash Ketchum, vive in un mondo fantastico in cui all'età di dieci anni ogni bambino riceve in regalo un Pokémon e ha il compito di farlo crescere e di addestrarlo per combattere con altri esemplari fino a diventare "maestro di Pokémon".

Ogni puntata segue lo stesso elementare schema narrativo (*esordio, peripezie, spannung, scioglimento*): il protagonista Ash, sta viaggiando insieme a due amici, Misty e Brock, lungo il percorso che lo porterà a raggiungere la *Lega di Jolt* attraverso varie palestre in cui dovrà combattere con altri allenatori di Pokémon per guadagnarsi l'agognata medaglia (*esordio*); di volta in volta incontra altri piccoli mostri che dovrà catturare o soccorrere e un altro personaggio, un'infermiera di Pokémon, un'agente di polizia, una contadina, ecc., a cui presta o da cui riceve aiuto (*peripezie*). In ogni puntata dovrà, inoltre, lottare contro il malvagio Team Rocket che allena i Pokémon per farli diventare mostri minacciosi. Il momento di massima tensione coincide con il combattimento che Ash dovrà sostenere, contro il Team Rocket o contro Pokémon che rifiutano di venire addestrati o contro altri allenatori, utilizzando i Pokémon che già possiede facendoli uscire dalla *Sfera Poké* in cui vivono (*spannung*). Lo *scioglimento* della vicenda vede, ovviamente, il trionfo di Ash sui vari antagonisti in ogni puntata.

La linearità del racconto, insieme alla ripetitività del modulo narrativo pressoché identico in ogni puntata del cartoon, facilita sicuramente la comprensione del pubblico infantile (ogni bambino chiede sempre che la favola gli venga raccontata nello stesso modo) e gli lascia la possibilità di concentrarsi, invece, sulla varietà dei piccoli mostri, sui loro diversi poteri che si manifestano nel momento culminante del combattimento per cui essi sono addestrati e che è la ragione della loro esistenza. I Pokémon, tuttavia, non muoiono mai, e se sono feriti vengono ricoverati in un apposito centro medico. Il paesaggio che fa da sfondo alle avventure di Ash e dei suoi amici è un universo fantastico costruito, però, a imitazione del reale, con città dai nomi evocativi, Pallet town, Safron city, Fucsia city, Celadon city, con prati e ruscelli dove si annida sempre un nuovo Pokémon da catturare.



## I personaggi

### *Gli umani*

Il sistema dei personaggi, secondo il modello attanziale di Greimas, vede come *protagonista* Ash, un bambino di dieci anni, il cui *oggetto* di desiderio e molla dell'azione è diventare allenatore di Pokémon, suoi *aiutanti* in questa impresa sono i due amici Misty, una bambina coetanea, e Brock, dodicenne. *Antagonisti* costanti sono i componenti del Team Rocket, Jessie e James, sedicenni, che tentano in tutti i modi di ostacolare il protagonista sottraendogli i Pokémon che possiede per utilizzarli a fini malvagi. Altri personaggi che i tre incontrano durante il loro viaggio assumono, nella maggior parte dei casi, il ruolo di aiutanti, magari dopo aver inizialmente svolto quello degli oppositori. Unico adulto rappresentato è il professor Oak che vigila su Ash consigliandolo dopo avergli consegnato il suo primo Pokémon.

A prima vista nel cartoon non sembra esserci un'effettiva disparità di trattamento tra personaggi maschili e femminili: gli amici di Ash sono un maschio e una femmina, entrambi allenatori di Pokémon, anche i cattivi sono maschio e femmina, i personaggi che si incontrano in ogni puntata sono abbastanza equamente divisi tra i due sessi (anzi con una predominanza femminile nelle puntate analizzate). Gli allenatori di Pokémon, indipendentemente dal sesso, sono tutti sempre pronti a prendersi cura dei mostriciattoli, manifestare loro l'affetto in ogni momento e soprattutto consolarli e rassicurarli qualora escano sconfitti da un combattimento. Le relazioni fra i personaggi non sembrano particolarmente segnate dall'appartenenza di genere, o quantomeno lo sono di sicuro in misura minore rispetto alla vita reale, e il mondo dei Pokémon appare in questo senso attento ad essere politicamente corretto. E' vero, tuttavia, che il protagonista è maschio, così come l'unica figura autorevole della serie, il professor Oak, e, tra i personaggi incontrati nelle varie puntate, le femmine hanno un ruolo più vicino a quello tradizionale legato alla cura e all'attenzione all'altro (l'infermiera, la poliziotta-ambientalista), mentre l'istruttore di Pokémon con cui si scontra Ash e che ha caratteristiche quali l'audacia, l'astuzia, il dinamismo, è un ragazzo. E' chiaro, però, che l'osservazione andrebbe estesa a un numero maggiore di puntate per poter elaborare ipotesi più precise. Aggiungiamo solo che una certa impronta tradizionale nella suddivisione dei ruoli tra i sessi sembra emergere indirettamente dalla descrizione che Loredana Lipperini fa del "campionario umano" che ruota attorno ai protagonisti del cartone, e che viene così descritto: «con poche varianti e a prevalenza femminile: molte donne poliziotto, molte

infermiere, più sporadiche presenze di scienziati, informatici, autori di videogiochi, biologi molecolari.»<sup>17</sup>

### *I Pokémon*

Indubbiamente, i veri protagonisti del cartoon sono proprio i Pokémon, i piccoli mostri diversissimi per caratteristiche fisiche, a volte antropomorfizzati nella capacità di provare sentimenti umani: si emozionano, piangono, si affezionano, hanno bisogno di protezione ma sono anche felici ed in grado di proteggere; però non parlano (con un'unica eccezione), se non ripetendo ossessivamente il proprio nome in quella che pare un'imitazione della lallazione infantile.

Dal momento che, come viene suggerito da molti psicologi, non solo i protagonisti umani, ma anche gli stessi Pokémon rappresentano un modello di immedesimazione per i bambini, non è fuori luogo porsi delle domande sull'identità di genere di questi ultimi. La questione non è molto semplice: nella prima serie, sono pochi i Pokémon che hanno una versione femminile, nella maggioranza dei casi essi non sembrano avere concretamente un sesso, anche se ad essi ci si rivolge usando il maschile. Il nostro linguaggio, che si fonda sulla prevalenza del genere maschile, traduce male la natura indefinita, ambivalente di queste creature, e genera talvolta (in noi adulti) un senso di straniamento, dal momento che, pur essendo i Pokémon evocati sempre al maschile, sono frequenti le raffigurazioni che riassumono caratteristiche "tipicamente" femminili (ad esempio la dolcezza, la tenerezza, la disposizione alla cura degli altri, la manifestazione di emozioni intime come la commozione). Dall'altro lato, tutti i Pokémon, indipendentemente dell'evocazione più maschile o femminile, sono pronti a manifestare aggressività e a combattere per non lasciarsi catturare quando ancora sono allo stato "selvaggio", oppure per il proprio allenatore una volta "addomesticati". Nell'era del marketing personalizzato *one to one*, ci sono Pokémon per tutti i gusti e ognuno si adatterà al meglio al carattere dell'allenatore/trice – bambino/a, che sceglierà quello più tenero o quello più combattivo a seconda delle esigenze del momento.

Anche nel campo dell'identità sessuale, però, i Pokémon sono in evoluzione: nella serie successiva delle cartucce per *Game Boy* – serie *Gold* e *Silver* - è stata introdotta una variante che si è poi estesa al cartoon: la divisione dei Pokémon per sessi, con relativa capacità di procreazione. Sarebbe interessante indagare se questa ripartizione si accompagna a un'assegnazione stereotipata delle caratteristiche femminili e maschili, o se invece le rimescola in combinazioni inedite.

---

<sup>17</sup> Ibidem, p. 140.

## **I valori di riferimento e il percorso iniziatico dei personaggi “umani”**

Il cartoon enfatizza soprattutto i valori dell'amicizia e della solidarietà nel rapporto che il protagonista e i suoi due amici instaurano tra loro e con gli altri personaggi “umani” che incontrano; anche il tema della lealtà è accentuato nel codice che regola i combattimenti e l'acquisizione di nuovi Pokémon, l'unica finalità lecita in questo senso è quella di diventare allenatori di Pokémon, ogni altro scopo è severamente proibito come dimostra la fine ingloriosa che consegue alle malvagie attività del Team Rocket in ogni episodio. L'unica figura adulta è quella del professor Oak che rappresenta l'autorità costituita, l'unico saldo punto di riferimento in un mondo abitato da ragazzini o da figure dall'età imprecisata (l'infermiera, l'agente di polizia, ecc.). Essendo gli adulti praticamente assenti dall'avventura dei Pokémon, la crescita è determinata dall'esperienza soggettiva, senza mediazioni e protezioni da parte di istituzioni familiari o scolastiche. E' interessante l'assenza di rappresentazione della famiglia, è una nuova comunità quella che i protagonisti intendono costruire, quella degli “allenatori di Pokémon”: una comunità simbolica di fratelli e sorelle che prende forma nel corso del comune viaggio iniziatico.

Il percorso di Ash e compagni è quello della crescita, simboleggiato dal viaggio verso la *Lega di Jolt*. Le dimensioni di questo percorso sono raffigurate dall'impegno nel perseguire i propri obiettivi, la scoperta e il conseguente rispetto delle regole, il confronto costante con le persone incontrate, il coraggio della sfida e della competizione leale, la fiducia in sé e negli altri, la cooperazione coi compagni, l'altruismo, il bisogno di dare e ricevere amore, l'importanza dell'esperienza, e altri tratti tipici della società occidentale contemporanea come il possesso e lo scambio, che assieme definiscono il valore del piccolo amico virtuale. Non sembrano emergere differenze sostanziali nei percorsi seguiti dai personaggi maschili e femminili. La *Lega di Jolt*, che simboleggia l'età adulta, e forse anche il successo nell'età adulta, è il traguardo di tutti i bambini indipendentemente dal sesso. Non vengono suggeriti modelli o percorsi diversi per le bambine rispetto ai maschi.

## Il pubblico dei Pokémon

In *Generazione Pokémon*, Loredana Lipperini, nel riportare alla memoria dei lettori la resistenza storica del nostro paese all'importazione di cartoni animati giapponesi, accenna tra parentesi alla «divisione dei sessi della pubblicitaria periodica perpetrata dalla Disney»,<sup>18</sup> secondo lei ignorata «se non applaudita», come ogni eccesso di marketing disneyano, dall'Italia che negli anni Settanta accolse con tormentosa polemica *Goldrake* e *Mazinga*, e oggi guarda con sospetto o diniego ai *mostri tascabili*. Un accenno lasciato tra parentesi che apre uno spazio di riflessione interessante. Quanto la pubblicitaria disneyana si rivolga a un'infanzia stereotipata e divisa tra bambine disposte a buoni sentimenti e bambini affascinati da salvifici eroi, non può essere dimostrato o confutato da questa ricerca; può risultare significativo, invece, riflettere qui su quanto i *Pokémon* si rivolgano a un pubblico non diviso tra i sessi, bensì “ambosesso”.

Margaret Commellato, marketing manager Europa per *Pokémon* di Wizards of the Coast, in un'intervista rilasciata il 1 marzo 2000 a «Italia Oggi», sostiene che *Pokémon* «attrae sia i maschi che le femmine perché offre sia creature tenere e dolci, preferite dalle bambine, sia mostri più aggressivi e selvaggi, adatti ai maschietti.»<sup>19</sup> Sostenere che i *Pokémon* si rivolgono a un pubblico “ambosesso” significa in realtà sostenere qualcosa di diverso rispetto all'opinione di Margaret Pomellato. Le puntate della nostra settimana campione hanno sempre come protagonisti *Pokémon* che presentano unitamente le caratteristiche tradizionalmente distinte in femminili e maschili, in un rapporto di compresenza dinamica (non statica) e fluida (non pre-strutturata), paradossalmente più realistica di molte identità rigidamente costruite dalla fiction televisiva. Il processo di crescita sia dei *Pokémon* che dei loro allenatori è strettamente dipendente da regole di autodisciplina che implicano la disponibilità al combattimento (attività che la storia e la cultura occidentali – e non solo - hanno sempre declinato al maschile), ma anche al compromesso come valida alternativa alla sconfitta micidiale, alla capacità di sapersi ritirare di fronte alla possibilità di una battaglia che rischia di essere troppo onerosa (capacità spesso riconosciuta alle donne). Come si è già sottolineato, allenatori di *Pokémon* sono sia femmine che maschi, bambine e bambini che crescono con il medesimo obiettivo, la cattura di nuovi *Pokémon*, ovvero la crescita, perseguibile attraverso le medesime regole. Obiettivi e regole non sono discriminanti, sia i maschi che le femmine possono catturare nuovi *Pokémon* e allenarli, con competenza e disciplina, affetto e rispetto, fedeltà e correttezza, attitudini trasversali a entrambi i sessi. Il pubblico ideale dei *Pokémon* non è quindi un'infanzia che ha assimilato o che è disposta ad assimilare, facendoli propri, gli stereotipi

---

<sup>18</sup> Ibidem, p. 70.

di genere, bensì un'infanzia disposta alla costruzione di un'identità dove la sessualità non è rigidamente strutturata. Tanto da suscitare la disapprovazione degli autori del sito AntiPokémon, che mettono al secondo posto, tra dieci buoni motivi per odiare i mostri tascabili, la mancanza di un'identità sessuale.<sup>20</sup> Troppo, probabilmente, per una cultura che ancora fatica ad ascoltare e ad assimilare la ridefinizione contemporanea dei ruoli di genere. Per questo, forse, gli autori hanno introdotto nell'ultima serie la distinzione sessuale tra i Pokémon. Ma, per formulare ipotesi sensate al riguardo, sarebbe necessario, in primo luogo, analizzare le forme assunte concretamente da questa nuova distinzione sessuale introdotta; in secondo luogo, rimane aperto l'interrogativo di fondo su quali siano veramente - e cosa implicino - le nuove identificazioni di genere suggerite dai modelli *transgender*. Ma questo va oltre la nostra ricerca.

---

<sup>19</sup> Ibidem, p. 156.

<sup>20</sup> [http://members.xoom.it/\\_XOOM/kaiohken1982/Pokémon/motivi.htm](http://members.xoom.it/_XOOM/kaiohken1982/Pokémon/motivi.htm)

#### 4. DATI AUDITEL

I dati di ascolto delle cinque puntate dei *Pokémon* trasmesse nella settimana dall'11 al 17 marzo rilevano una media piuttosto alta, per un cartone animato, di telespettatori, 1.252.000, di cui 570.000 bambine/i sotto i 14 anni.

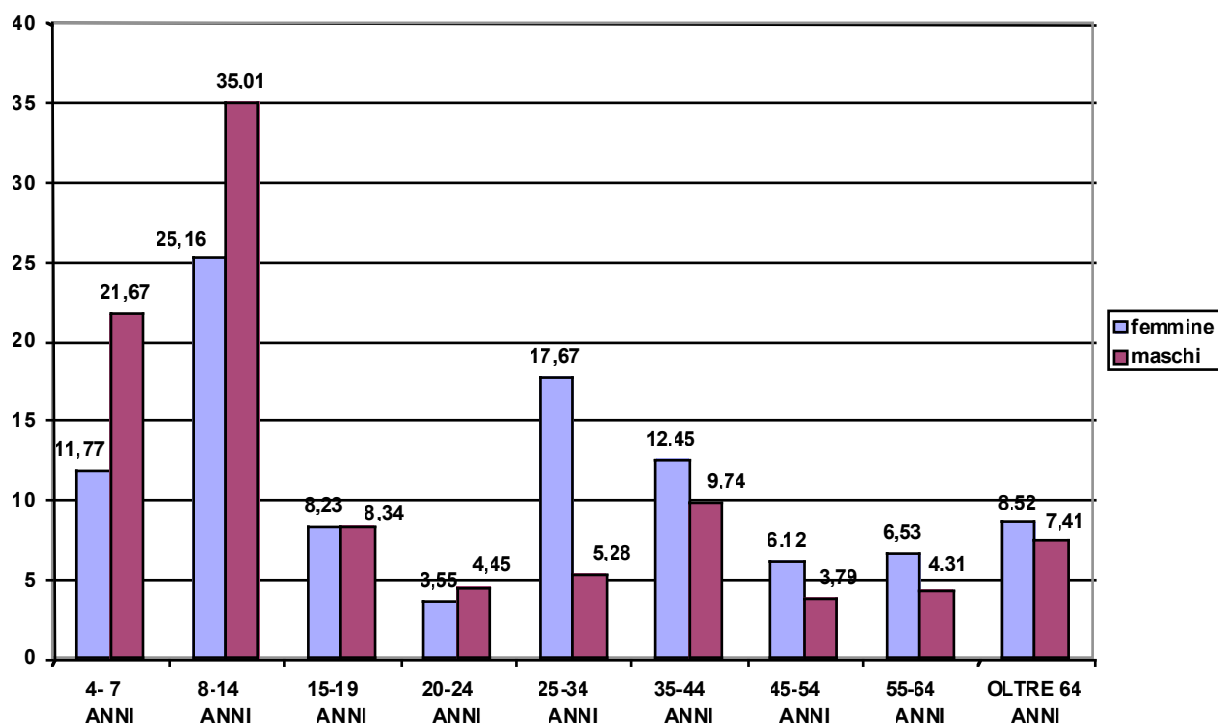
Nel complesso, vi sono più donne che uomini tra gli ascoltatori (57% contro 43%), ma, scomponendo il pubblico per classi di età e isolando le due fasce di età più raggiunte dal cartoon, quella tra i 4 e i 7 anni e tra gli 8 e i 14 anni, i bambini – come si vede dal grafico - sono più presenti delle bambine: i maschi dai 4 ai 7 anni sono il 21,67% contro l'11,77% delle femmine, quelli tra gli 8 e i 14 anni sono il 35,01% contro il 25,16% delle coetanee.

Tra i bambini che stanno guardando la televisione, il fenomeno però si inverte: gli indici sullo share mostrano una sovrarappresentazione maggiore per le bambine che per i bambini: 349 contro 307 nella fascia tra i 4 e i 7 anni e 435 contro 332 nella fascia tra gli 8 e i 14 anni.

Come prevedibile, i telespettatori al di sotto dei 14 anni sono i più presenti tra il pubblico dei *Pokémon*, le percentuali di audience e gli indici di share più sopra citati e messi in rilievo per un confronto tra femmine e maschi, sono le percentuali e gli indici più elevati rispetto a qualsiasi altra fascia d'età. I dati relativi al titolo di studio confermano il raggiungimento del pubblico ideale dei cartoni animati, con un'audience dei telespettatori in età scolare, quelli indicati con l'etichetta 4/14 anni, del 36,93% per le femmine e del 56,68% per i maschi, e un indice di share di 404 per le femmine e di 322 per i maschi.

Un dato interessante da rilevare è quello relativo al 30,12% del campione femminile rappresentato da donne fra i 25 e i 44 anni, presumibilmente il pubblico delle mamme che ha seguito, durante la settimana campione, con i propri figli la fortunata terza serie dei *Pokémon*.

**Pokémon: Composizione dell'audience maschile e femminile (%) per classi di età**



**Pokémon: Indice di share sul totale degli ascoltatori (%) per classi di età**

