

**IMPACTO DE DIBUJOS ANIMADOS EN VIOLENCIA Y CONSUMO DE  
SUSTANCIAS PSICOACTIVAS**



SOFÍA GALVIS RUIZ

JUAN PABLO RAMOS ESPINOSA

PONTIFICIA UNIVERSIDAD JAVERIANA

FACULTAD DE PSICOLOGÍA

BOGOTÁ D.C, COLOMBIA

MAYO, 2022

IMPACTO DE DIBUJOS ANIMADOS EN VIOLENCIA Y CONSUMO DE SUSTANCIAS  
PSICOACTIVAS

SOFÍA GALVIS RUIZ

JUAN PABLO RAMOS ESPINOSA

Informe de investigación

Director:

ÓSCAR MAURICIO MONTAÑO MATIZ

PONTIFICIA UNIVERSIDAD JAVERIANA

FACULTAD DE PSICOLOGÍA

BOGOTÁ D.C, COLOMBIA

MAYO, 2022

## Tabla de contenido

	Pág.
Resumen .....	4
Planteamiento del problema .....	5
Justificación .....	7
Objetivo .....	10
Objetivo General .....	10
Objetivos específicos .....	10
Marco Teórico y Estado del Arte .....	11
Dibujos Animados .....	11
Ciclo Vital .....	14
Violencia .....	18
Relación con lo Social .....	20
Teorías de Aprendizaje .....	22
Respuestas Emocionales .....	23
Consumo .....	25
Adicciones y Dependencia .....	27
Metodología .....	30
Diseño .....	30
Participantes .....	30
Instrumento .....	31
Consideraciones éticas .....	32
Procedimiento .....	32
Fase 1. Revisión teórica .....	32
Fase 2. Planeación y estructuración de las actividades .....	33
Fase 3. Selección de participantes .....	33
Fase 4. Validación de contenido por jueces expertos .....	34
Fase 5. Resultados y correlación .....	34
Fase 6. Actividades finales .....	42
Discusión y conclusión .....	43
Referencias .....	49
Anexos .....	52

## **Resumen**

A la luz de la revisión teórica acompañada de la aplicación de un instrumento de entrevista semiestructurada soportado por observación, se busca identificar el posible impacto que pueden llegar a ejercer los dibujos animados en la percepción sobre prácticas violentas y el consumo de sustancias psicoactivas en jóvenes adolescentes en el contexto colombiano. En el estudio descriptivo correlacional se destacan los cambios biológicos y sociales propios de la etapa adolescente para establecer dicha correlación y apuntar hacia reflexiones de mejora en cuanto a mayor control en el contenido televisivo visto por parte de esta población objetivo. Entre los hallazgos más importantes se encontró una relación estrecha entre los dibujos animados y su repercusión en el consumo como tal de sustancias psicoactivas, más no se encontró una relación estrecha entre los contenidos vistos de dibujos animados y su repercusión en prácticas violentas de los adolescentes.

### ***Palabras Clave:***

Dibujos animados (caricaturas o anime), violencia, sustancias psicoactivas, adolescencia, aprendizaje social, aprendizaje vicario y consumo televisivo.

## **Abstract**

Considering the theoretical review accompanied by the application of a semi-structured interview instrument supported by observation, we seek to identify the possible impact that animated films may have on the perception of violent practices and the consumption of psychoactive substances in young adolescents in the Colombian context. The descriptive correlational study highlights the biological and social changes typical of the adolescent stage to establish such correlation and point towards reflections for improvement in terms of greater control over the television content viewed by this target population. At the

end it was possible to find a close relationship between cartoons and their impact on the consumption of psychoactive substances but no close relationship was found between viewed cartoon content and its impact on violent youth practices.

***Keywords:***

Animated films (cartoons or anime), violence, psychoactive substances, adolescence, social learning, Vicarious learning, and television consumption

**Planteamiento del problema**

La relación existente entre el consumo de televisión y el comportamiento de niños y adolescentes ha sido una temática que ha generado interés en las disciplinas dirigidas al estudio del comportamiento humano como lo son la sociología, la antropología y, en este caso, la psicología, ya que medios digitales como justamente la televisión, los celulares y el internet han tenido un crecimiento exponencial a comparación de anteriores generaciones. “De los medios más usados, el Internet ocupa el primer lugar con un 85%, seguido por el uso del celular con un 79% y la televisión con un 74%.” (Comisión de Regulación de Comunicaciones [CRCOM], 2021, p. 18) Hoy en día los niños, niñas y adolescentes (al menos en occidente) han crecido bajo la creciente evolución del medio televisivo, así se puede corroborar y se pueden así mismo aterrizar algunas cifras en el contexto colombiano,

Los niños, niñas y adolescentes consumen un promedio de 146 minutos diarios de televisión entre semana según el Informe Ejecutivo del Estudio Infancia y Medios Audiovisuales, siendo de 14 a 17 años son los que más tiempo están frente a las pantallas, con 160 minutos en promedio por día (...) El fin de semana (sábado y domingo) el tiempo diario promedio frente al televisor es de 200 minutos (CRCOM, 2021, p. 13)

Adicionalmente, el estudio relaciona una gran visualización de los contenidos de dibujos animados en el medio televisivo, como se especificará y se profundizará en la justificación. Teniendo como base los dibujos animados, se pueden destacar dos componentes que resaltan la atención de la presente investigación a saber; el consumo de sustancias psicoactivas y la violencia: por una parte, más allá de los contenidos vistos en los dibujos animados, en general, se pueden presenciar variedad de escenarios en que se visualizan contenidos violentos, “aunque no existe una respuesta definitiva, la evidencia demuestra que la televisión posee efectos importantes sobre la conducta agresiva, pero subsisten interrogantes respecto a las condiciones bajo las cuales se presentan dichos efectos.” (Escobar, 2006) Es por esto por lo que, a la luz de investigaciones como la realizada por Kimberly Thompson y Fumie Yokota quienes, además de estudiar la aparición de consumo de tabaco y alcohol por parte de personajes animados (que se analizará a mayor profundidad en el apartado de “adicciones y dependencia”) también encontraron una presencia marcada de escenas violentas en los contenidos de películas animadas estadounidenses.

De lo anterior descrito surge una pertinente preocupación por la manera en que los actuales niños, niñas y adolescentes adquieren conocimiento; ya no solo se ven involucrados en procesos de aprendizaje por parte de instituciones educativas, sino que los medios digitales como la televisión también influyen en la manera en que estos individuos perciben su contexto inmediato, a sí mismos y a los demás.

Es por lo anterior que, el propósito del presente trabajo de investigación está orientado a correlacionar los impactos de los dibujos animados en la etapa adolescente, por lo que es en esta etapa en la que, si bien ya se comprende gran parte de lo que significa violencia, consumo de sustancias psicoactivas, entre otros conceptos de menor importancia para el proyecto, la persona adolescente está aún en construcción tanto en su nivel biológico como en

lo social y definiendo así rasgos tan importantes como lo son el establecer una identidad propia, es así como en general, la pregunta de investigación está orientada a saber; ¿Cuáles son las percepciones de ocho (8) adolescentes sobre la influencia que pueden tener los dibujos animados en prácticas como el consumo de sustancias y comportamientos violentos?

### **Justificación**

La televisión se ha convertido en un medio de comunicación masivo a partir del cual los niños, jóvenes y adultos reciben altas cantidades de información sobre diversos temas y de donde se pueden aprender una serie de comportamientos (Bandura et al., 1963) y se puede adquirir un repertorio de concepciones e ideales. Se destaca también que gran parte del tiempo diario de niños, jóvenes y personas entrando a la adultez temprana se gasta viendo aquellos programas televisivos de dibujos animados por medio de los cuales se pueden interiorizar aquellos comportamientos y contenidos vistos. La opinión generalizada sigue esta misma línea, y es que tanto niños como jóvenes gastan gran parte de su tiempo en ver la televisión y divagar por medios televisivos, y frente a lo anterior existen estudios de diferentes contextos que corroboran lo siguiente, “los datos se refieren a que, por ejemplo, un adolescente pasa por término medio 20 horas semanales viendo la televisión. La cantidad de horas tiende a aumentar entre los más jóvenes (Signorielli, 2001; Martínez Zarandona, 2002)” (Samaniego, Barandiaran, y Palacios Navarro, s.f., p. 3)

Siguiendo así, para aterrizar la problematización del consumo televisivo de dibujos animados, en el contexto colombiano, el desarrollo del primer estudio amplio sobre la relación que tienen las niñas, niños y adolescentes con los medios y los contenidos audiovisuales, arrojó los siguientes resultados a partir de encuestas y observaciones etnográficas a 1816 personas entre los 6 y 17 años de edad: “Respecto a los contenidos que niños, niñas y adolescentes consumen, se concluyó que la ficción y el entretenimiento son los géneros más vistos: dibujos animados (48%), películas (31%) y series (13%); los que menos

consumen son los géneros de información, docudrama y humor.” (CRCOM, 2021) Esto es, ya que los dibujos animados “suponen una herramienta de gran atractivo, que agrupan imagen, sonido, movimiento. Las imágenes llegan a la mente rápidamente, sin apenas necesidad de procesamiento e inundan el inconsciente,” (Mateus, 2021) y es por esto que pueden llegar a tener un impacto más significativo en percepciones y comportamientos de aquella población en edades tempranas que otros recursos e instrumentos educativos, y más aún en las generaciones de niños y jóvenes contemporáneos que tienen acceso a diferentes plataformas por medio de las cuales adquieren conocimiento y por medio de las cuales también tienen fácil acceso a series animadas de su preferencia, a saber, los siguientes medios digitales: “YouTube y Netflix son las plataformas de mayor posicionamiento en los tres rangos etarios contemplados en el estudio, con un reconocimiento total del 76% y el 77% respectivamente. Las otras dos marcas (...) Amazon Prime con un 18% y Disney un 9% (CRCOM, 2021, p.25) De igual manera, en las cuatro plataformas identificadas se pueden encontrar variedad de series animadas dándose a conocer así el creciente impacto de aquellos programas televisivos en el día a día de esta población.

Es así como la presente investigación irá dirigida a averiguar el impacto que pueden llegar a tener los dibujos animados en los comportamientos y las formas de pensar de la población sobre temas como la violencia y el consumo de sustancias psicoactivas. El hallazgo e identificación de las percepciones que tiene la población adolescente sobre los contenidos vistos en torno a prácticas que pueden resultar nocivas como las violentas y/o de consumo de sustancias psicoactivas esclarecerá el impacto que pueden tener los dibujos animados como medio transmisor de conocimientos. De esta manera, la investigación ayudará a persuadir a los jóvenes hacia romper los esquemas instaurados por los programas de dibujos animados, invitándolos a entender los mensajes y los comportamientos mostrados de una manera



completamente diferente a la que se muestra en la televisión, por medio de una forma de pensamiento crítico y reflexivo.

Aterrizando la temática escogida de acuerdo con los lineamientos éticos y principales valores de la Pontificia Universidad Javeriana, asumiendo que uno de los objetivos principales de la carrera de psicología y en general de los programas ofrecidos por la Universidad es asumir nuestro rol como profesionales contribuyendo al desarrollo social y ético en la solución de problemáticas relevantes para el país, vale la pena destacar la temática en torno a la televisión y más en concreto en torno a los dibujos animados ya que estos de por sí tienen gran influencia en las prácticas de socialización que se dan entre la población infantil y juvenil (en su mayoría), y de esta manera consolidan formas de pensamiento respecto al funcionamiento de las interacciones sociales entre aquellos jóvenes que comparten mismos gustos televisivos animados. Más allá de los aprendizajes adquiridos en el núcleo familiar y en los medios educativos formales, “los dibujos animados, se constituyen como medio transmisor por excelencia” (Mateus, 2021), y es de gran interés abordar las problemáticas que surgen de las enseñanzas adquiridas de los contenidos visuales que presentan las narraciones de dibujos animados ya que en su mayoría, no se regula la disponibilidad horaria ni los contenidos vistos de estos programas televisivos a diferencia de los contenidos y enseñanzas por parte de instituciones educativas y núcleos familiares. Es necesario prestar más atención al poder educativo que pueden generar los dibujos animados concretamente en los factores que se analizarán a lo largo del presente trabajo de investigación, a saber: la violencia y el consumo de sustancias que puede llegar a ser invisibilizado a la luz de otros métodos de aprendizaje como los mencionados anteriormente. Todo lo anterior se puede lograr si se encuentran las fuentes y las formas en las que los programas de televisión, y en específico, los dibujos animados, retratan los comportamientos

y concepciones de la violencia y la información que proporcionan sobre el consumo de sustancias psicoactivas.

### **Objetivos**

#### **General:**

- Describir las percepciones de ocho (8) adolescentes sobre la influencia que pueden tener los dibujos animados en prácticas como el consumo de sustancias y comportamientos violentos.

#### **Específicos:**

- Identificar comportamientos que se ven en los dibujos animados y su relación con las prácticas sociales.
- Reconocer la relación entre los dibujos animados y los repertorios de comportamientos violentos y percepciones sobre la violencia.
- Caracterizar la normalización de los patrones de consumo de sustancias en dibujos animados.
- Reconocer la importancia del abordaje psicológico en la creación de los contenidos de los dibujos animados.

### **Marco Teórico**

Para conocer de manera detallada el efecto que deviene de la exposición a contenidos visuales como los dibujos animados en los adolescentes resulta indispensable abarcar temas como: dibujos animados, el ciclo vital (abarcando la adolescencia y adultez temprana junto con las etapas del desarrollo propuestas por Jean Piaget), violencia, la relación con la dimensión social, las teorías del aprendizaje pertinentes (tales como el aprendizaje vicario y la teoría de neo asociación cognitiva de Berkowitz), respuestas emocionales, consumo, adicciones y dependencia (abarcando conceptos como droga y sustancias psicoactivas y su

tasa de incidencia en la población colombiana), que permitirán comprender a profundidad aquellos elementos que se puedan relacionar con los comportamientos de las personas y su interacción con estímulos, otras personas y el contexto donde viven.

### **Dibujos Animados:**

Los dibujos animados se definen como “dibujos que se fotografian en una película sucesivamente, y que al ir recogiendo los sucesivos cambios de posición imitan el movimiento de seres vivos” (Real Academia Española, [RAE] 2022). Así mismo, Andrew Selby define animación como,

Un producto artificial creado por el ser humano que se sirve de diferentes elementos para generar una obra secuencial. La animación incluye tanto elementos visuales como sonoros y está pensada para hablar con el público. El principal objetivo de la animación es el de narrar ideas, historias y hechos de una forma imprevisible y sorprendente que resulta imposible para el cine tradicional. (Amorós Pons & Comesaña Comesaña, 2012).

Se debe tener en cuenta en primer lugar, que la creación de la animación audiovisual requiere de grandes esfuerzos para poder dar con películas o series televisivas de alta calidad y que pueda así llegar a captar la atención de los televidentes; se requiere de grandes costos a nivel económico y en términos de tiempo de elaboración y por lo tanto también requiere del personal calificado para este tipo de creación audiovisual. Es así como se puede corroborar la anterior afirmación ya que,

Al mismo tiempo, la animación es considerada costosa y de difícil producción. Por esta razón, son pocos los países en el mundo que tienen la capacidad de realizar y exportar este tipo de contenidos. Los principales países productores son los Estados Unidos de

América y Japón, que han desarrollado dos grandes tradiciones: los dibujos animados, conocidos también como *cartoons* y el anime (Núñez & García Robles, 2018, p. 8)

Lo anterior permite tener un mejor entendimiento en torno a que en su mayoría, Estados Unidos y Japón son los dos países que llevan al resto del mundo el mejor entretenimiento, contenido y visuales en la creación y exportación de dibujos animados, por lo que, se pueden encontrar dentro de las series tanto dibujos animados o *cartoons* de parte de Estados Unidos como también el anime y el manga propios de Japón. También, se pueden especificar ciertas características de los dibujos animados al momento de visualizarlos, siendo estas en su mayoría cortometrajes, en los cuales se da un gran uso de elementos como la ironía, la exageración (tanto de aspectos físicos y habilidades de los personajes, como también de algunos escenarios fantásticos en los que se desarrolla el contenido) fomentando así la imaginación.

En la actualidad en la que se comparte el espacio televisivo con series animadas de orígenes muy diversos, se hace pertinente concretar algunos conceptos básicos que provocan a veces confusiones en torno a la comprensión de los dibujos animados en su totalidad, como lo son el anime y los manga. Por una parte, “El anime equivale a la palabra japonesa que concentra las ilustraciones animadas propias del Japón, destinadas a una inmensa variedad de públicos, superando la exclusividad infantil.” (Holz, Puiggròs & Pujol, 2005, p. 3) Por otra parte y muy ligado a los animes están los mangas, ya que la gran mayoría de animes se crean desde estos mangas que son libros de historietas, similar a los cómics de, por ejemplo, Marvel y DC, para dar un simple ejemplo que pueda ser mundialmente reconocido. Así también lo define el mismo texto investigativo citado anteriormente, al aclarar que,

Los manga (...) son los libros de caricaturas japonesas (...) con ilustraciones del mismo estilo japonés que los anime, suelen tener un promedio de 200 páginas, impresas en blanco y negro. Acostumbran a publicarse semanal o quincenalmente, y sus historias se desarrollan de tal modo que al finalizar un libro ofrece algunas pistas que provocan la curiosidad y el interés para el que continuará. (Holz, Puiggròs & Pujol, 2005, p. 4)

Siguiendo así, para una mayor comprensión en torno a las categorías expuestas de las series animadas, se expondrá una de las mayores diferencias a criterio propio entre dichas categorías; en el anime y el manga los personajes son creados con una apariencia física más similar a la realidad en comparación con los cartoons o caricaturas tipo Dragon Ball, Los Picapiedra, Popeye, etc. Es por esto, que se puede notar en los animes y manga que no se distorsiona en mayores rasgos la apariencia y complejo físico de los personajes en comparación con la realidad. Además de lo anterior, tanto el anime como los mangas si van destinados a todo tipo de público, hasta podría decirse que va más orientado a la población joven y adulta ya que es un género animado que cuenta con una gran variedad de categorías como ciencia ficción, horror, fantasía, romance y muchos otros comprendiendo así toda una cultura en Japón donde además de presentar episodios y promocionar los mismos se encuentra gran publicidad en torno a juguetes, videojuegos y más debido a el gran éxito e impacto de estos tanto en Japón como a nivel mundial.

### **Ciclo Vital**

“El ciclo vital se refiere al proceso de desarrollo y crecimiento por el cual pasan todos los seres humanos, desde el momento en el que nacen, y todo lo que transcurre hasta que mueren. Este, normalmente es dividido en etapas que se van ‘superando’ de acuerdo con las

capacidades de las personas y los entornos en los que se desenvuelven.” (Susó y Cortés, 2022)

El ciclo vital consta de diferentes etapas de la vida o también conocidas como ciclo de vida, ¿Qué significa ser niño, adolescente, adulto joven o adulto en su pleno sentido de la palabra?

En primer lugar, la infancia se puede entender como el periodo de crecimiento y desarrollo desde la gestación hasta aproximadamente los doce o trece años, que se caracteriza por la rapidez de los cambios en términos motores, lingüísticos, cognitivos, socioafectivos, entre otros (Jaramillo, 2007). En cuanto a la adolescencia, se entiende como el periodo que comprende entre la infancia y la adultez; a lo largo del tiempo se ha definido como una etapa vital que se enmarca en una serie de cambios y transformaciones biológicas, psicológicas y sociales. De acuerdo con lo investigado, “es difícil establecer límites cronológicos para este periodo; de acuerdo con los acuerdos convencionalmente aceptados por la Organización Mundial de la Salud, la adolescencia es la etapa que transcurre entre los 10 y 19 años...” (Pineda & Aliño, 1999, p. 16). Con relación a lo anterior, el principal aspecto que corresponde con el paso de la infancia a la adolescencia es el biológico; así, el cambio que se muestra más notorio es la pubertad, entendida como el desarrollo secundario de los caracteres sexuales y la capacidad de reproducción que alcanza la persona, con ello, se observan cambios en su cuerpo, en tanto tamaño y musculatura. En cuanto al ámbito psicológico, parte de este se relaciona con la maduración que sigue teniendo curso en las diversas áreas del cerebro,

El córtex prefrontal (situado detrás de la frente) desarrolla nuevas e importantes funciones y no madura totalmente hasta la edad de 18 años. Actúa como comandante

en jefe, responsable de la planificación, organización y juicio, encargado de resolver problemas y del control emocional. (UNICEF, 2002, p. 7).

Ahora los cambios emocionales, de conducta, el razonamiento moral, la toma de decisiones que en algunos casos se vuelve problemática, continúa la formación de su carácter, y se sigue complejizando la imagen del sí mismo en esta etapa de la adolescencia. Sumado a las características biológicas y psicológicas, se encuentra el aspecto social; en esta etapa, las demandas sociales de la persona cambian, debe enfrentarse a diversas decisiones, y la independencia de los padres o los cuidadores primarios aumenta; además de lo estipulado socialmente para la etapa en cuestión y las exigencias que se impongan a nivel interno y externo.

En segundo lugar, se encuentra la adultez temprana, para la cual se ha establecido una edad aproximada de entre los 20 a los 40 años, a pesar de no ser tan clara la transición de la adolescencia a la adultez. De hecho, dicho transcurso se encuentra marcado en su mayoría por factores sociales; esto quiere decir que se considera a una persona adulta si ya cumple con ciertos requisitos avalados por la estructura social vigente (de acuerdo con el contexto y momento histórico) o si la edad ya sobrepasa lo estimado socialmente para un adolescente (Fierro, 2003). Lo anterior, sumado a una mayor estabilidad personal con respecto a la adolescencia, es decir, ya se generan patrones más claros de conducta y se ven reflejadas las decisiones estructuradas tomadas en los diversos ámbitos sociales, por lo que se aprecia una mayor apropiación de dichas decisiones manifestadas en la mayor participación social.

Así mismo, desde los postulados de Jean Piaget con respecto a las etapas del desarrollo cognoscitivo y sus características, enfatizando en aquello a lo que sería la

comprensión de la realidad. Esto será expuesto en el cuadro a continuación (Rafael Linares, s.f.):

Tabla 1.

Etapas del desarrollo cognoscitivo

Etapa	Edad	Características
Sensoriomotora	Nacimiento - 2 años	Relación con el mundo a través de sentidos y acción.
Preoperacional	2 años - 7 años	Empleo de símbolos -> juego simbólico, el cual se puede inspirar en hechos reales de sus vidas o de los que tienen personajes de fantasía y superhéroes.
Operaciones Concretas	7 años - 11 años	Uso de operaciones mentales y lógica para reflexiones sobre hechos y objetos de su entorno.
Operaciones Formales	11 años en adelante.	Transición de lo real a lo posible, siendo el momento donde pueden pensar en cosas con las que nunca han tenido contacto.

*Figura 1: Jean Piaget etapas del desarrollo cognoscitivo y sus características, enfatizando en aquello a lo que sería la comprensión de la realidad.*

De acuerdo con lo anterior, podemos dar por entendido que los niños a partir de los 2 años pueden empezar a expresar mediante los juegos simbólicos conductas aprendidas a través del medio televisivo, identificando ciertos hechos experimentados por los personajes



mostrados en este. Los niños a partir de los 7 años pueden recurrir a la lógica para reflexionar sobre lo que ven a diario en sus contextos particulares y a partir de los 11 años pueden relacionar aquello que ven y aprenden con situaciones con las que no han tenido algún contacto directo.

A modo de complemento, en el estudio realizado sobre los usos televisivos y la recepción de la violencia en la televisión por parte de los niños, por el Consejo Audiovisual de Catalunya,

Los niños entre 7 y 12 años tienen la capacidad de diferenciar claramente entre lo que es real y lo que es ficción, (...) aunque aquellos entre los 7 y 8 años interpretan las situaciones de violencia física a manera de juego, los de 11 y 12 años entienden los ataques verbales como formas de humillación y ridiculización (Aran et al., 2001).

Así mismo, de acuerdo con una investigación de Peters y Glumberg (2002), si los niños pueden llegar a diferenciar entre las acciones perpetradas en los dibujos animados y las acciones similares en la vida real se podría concluir que la influencia de los programas podría no ser tan determinante en la conducta como se puede pensar.

Es un hecho que la producción audiovisual televisiva tiene una distribución global muy marcada, al igual que los dibujos animados que hacen parte de estas mismas producciones televisivas; en torno a estos últimos a menudo se piensa que están estrictamente orientados al público infantil por lo que a simple vista sus gráficas, música y contenido están adaptados para llegar a una población infantil para que esta pueda obtener horas de entretenimiento a la semana alimentando así mismo la industria de los dibujos animados, pero en la actualidad se pueden evidenciar variedad de series y películas animadas que si bien tienen una apariencia caricaturesca, el contenido dado que puede contener a menudo

violencia, consumo de juegos triviales, cosificación de mujeres, apreciación masiva hacia el dinero, consumo de alcohol, entre otros, (como lo explicado en el apartado anterior en torno al anime y a los manga) claramente no pueden estar orientados al público infantil en proceso de crecimiento y aprendizaje. Así también lo respaldan investigaciones encontradas al establecer que “como técnica de creación audiovisual, la animación tiene la capacidad de narrar cualquier tipo de historia, y, por tanto, puede ser dirigida al público infantil, así como al público adulto, siendo uno de los primeros géneros presentes en los horarios estelares de las principales cadenas de televisión” (Núñez & García Robles, 2018).

## **Violencia**

Según la Real Academia Española, la violencia es la “cualidad de violento” (RAE, s.f., definición 1), que quiere decir que “implica el uso de la fuerza, física o moral” (RAE, s.f., definición 4). Esto se relaciona con la forma en la que podemos ver las expresiones de esta cualidad de uso de fuerza en los medios de televisión, para esto, de acuerdo con un artículo que busca entender si la televisión genera agresividad en los niños, se expone que la violencia son “aquellas acciones llevadas a cabo por alguno de los personajes y que implican daño físico o psicológico en otro personaje o en el entorno”. (Pérez-Garcías & Urbina-Ramírez, 2005)

“Escandell y Rodríguez (2002), se refieren a tres tipos de violencia”: (Pérez-Garcías & Urbina-Ramírez, 2005)

- Narrada: se refiere a las amenazas de carácter verbal, actos y/o consecuencias, hechos por una persona o personaje en la pantalla o que es escuchado desde fuera de esta.
- Visual: efectuada de manera gráfica (aparece en la pantalla).
- Verbal: lenguaje oral usado con la finalidad de agredir o intimidar sin recurrir a la amenaza de fuerza física.

Esto nos puede indicar de alguna forma que las personas al observar los dibujos animados pueden llegar a estar expuestos a una gran cantidad de estímulos violentos, pudiendo así, replicarlos y/o aprenderlos para sus vidas cotidianas, convirtiéndose esto en una preocupación principal del presente trabajo. Sin embargo, según los estudios hechos por Peters y Glumberg en 2002, que buscaban entender la influencia que podían llegar a tener los dibujos animados en los comportamientos violentos de los niños, se llegó a la conclusión que “no existía relación directa entre observar la violencia en las series y la realización de actos violentos por parte de los niños, ya que podían reconocer el componente irreal o fantástico de lo visto en televisión” (Peters y Glumberg, 2002), pero también se observó que “relacionaban los comportamientos agresivos con actos heroicos y la subsiguiente recompensa por estos” (Peters y Glumberg, 2002). Dicho lo anterior, resultó de gran importancia ver el alcance que tenían los dibujos animados en las acciones concretas y en las concepciones sobre la violencia.

Para ejemplificar lo establecido anteriormente, se pondrá en evidencia una de las series animadas más populares a nivel mundial, a saber: Los Simpsons, que es un programa animado que sigue la vida de Homero, un trabajador de la planta nuclear; Marge Simpson, una dedicada ama de casa; sus hijos Bart, Lisa y Maggie, y todos los personajes de la ciudad de Springfield, en Estados Unidos. En general, es una serie vista tanto por niños y niñas como por jóvenes y adultos estimándose que hasta el 2001 la serie había sido vista por más de 60 millones de espectadores en más de setenta países. Los Simpsons, al igual que muchas otras series televisivas animadas contienen variedad de prácticas que, si bien son normalizadas por la población adulta, dan a conocer contenidos sensibles hacia los niños, niñas y adolescentes que también han disfrutado de variedad de capítulos con el humor que siempre ha caracterizado a Los Simpsons. En el caso de que conozca la trama y haya observado algunos

de sus capítulos, estará de acuerdo con que está muy marcada la violencia en uno de los actos más representativos de Homero a Bart ahorcándole en variedad de capítulos mientras dice “pequeño demonio” cuando Bart desobedece o hace algo que no es placentero para Homero, pero claramente se incorporan elementos de humor para dar cierta accesibilidad a todos los públicos viendo tan popularizada animación.

### **Relación con lo social:**

“Al observar los diferentes dibujos animados los televidentes pueden no actuar violentamente pero esto no significa que no hayan aprendido una solución agresiva” (Escandell Bermúdez y Rodríguez Martín, 2002). Esto implica que podrían llegar a desarrollar una percepción sobre los usos de la violencia en relación con unos conceptos morales de justicia, ya que, en general,

se muestra a ‘modelos’, como los superhéroes, a quienes los niños admiran, siendo extremadamente violentos al tratar de dejar alguna lección moral, llegando esto a dejar la percepción de que se llegan a recibir recompensas por comportamientos violentos y no se logran comprender del todo las consecuencias de lastimar a otros (Peters y Blumberg, 2002).

De la mano con lo anterior, la forma en la que los programas legitiman la violencia o disminuyen la percepción de consecuencias de conductas de este tipo hace que así mismo se disminuya la seriedad percibida de lo que realmente es la violencia. “Generalmente, los actos violentos están acompañados de un componente altamente cómico, trivializando todo tipo de comportamientos, haciendo así mucho más difícil identificar las consecuencias reales de estos” (Kirsh, 2006).

En la medida en la que los niños van creciendo, existen mecanismos a través de los cuales se llegan a incorporar conceptos violentos en la percepción de la vida cotidiana. “Si los individuos logran identificarse con los personajes existe una mayor probabilidad de que imiten sus comportamientos o compartan sus ideales, volviendo al ejemplo de los héroes, siendo estos, generalmente, atractivos, poderosos y/o respetados, convirtiéndose en posibles modelos a seguir” (Escandell Bermúdez y Rodríguez Martín, 2002). Según Björkqvist & Lagerspetz (1985): los niños entre 5 y 9 años llegan a basar sus juicios morales de acuerdo con el nivel de bondad o maldad de los personajes que realizan las acciones de acuerdo con su capacidad de identificarse con estos.

Pero este tipo de contenidos violentos y de consumo, como lo establecido en el apartado de consumo y adicciones y dependencia, no significarán mucho si no se comparten, se socializan, se observan formando ciertas perspectivas en torno a lo visto y se dialogan entre niños y jóvenes y sus mismos pares ya que es un hecho que la televisión juega un rol importante en los medios de socialización y de cómo se relaciona el niño y/o adolescente con sus pares. Así también lo establece María del Carmen Pizza quien en su especialización en Pedagogía realiza un proyecto de investigación en torno a la influencia de los dibujos animados en los procesos de enseñanza-aprendizaje, de los niños de grado primero de la institución educativa técnica Antonio Nariño, y refiere que,

Estos instrumentos culturales, entre los que cabe incluir a la T.V., serán los que posibiliten a los niños y niñas desenvolverse dentro de su ámbito cultural y social ya que el medio televisivo ejerce una gran influencia sobre las prácticas de socialización. Con el desarrollo del presente proyecto se busca conocer y comprender la influencia de los “dibujos animados” en los procesos de enseñanza-aprendizaje (Mateus, 2021, P. 11).

## **Teorías de Aprendizaje:**

Gracias a las teorías de Albert Bandura y sus distintos colaboradores a lo largo de los años, se ha llegado a entender un tipo específico de aprendizaje, llamado vicario, a través del cual “los individuos aprenden ciertos comportamientos imitando aquellos que han visto en modelos, de acuerdo con sistemas de recompensa o castigo” (Bandura et al., 1963), es decir que, a partir de lo observado de otras personas, recrean ciertas conductas y continúan o no con estas a lo largo de la vida dependiendo si son recompensados o castigados al realizarlas. A partir de esto, podríamos asumir que los niños llegan a aprender diversos comportamientos a través de lo que observan en los dibujos animados, que forman una gran parte de sus vidas, llegando a ser influyentes en sus maneras de pensar y actuar. De aquí nace la preocupación principal del trabajo, de poder llegar a entender hasta qué punto y de qué forma, el hecho de que las series animadas presenten una enorme cantidad de conductas violentas influye en la realización de actos violentos por parte de los niños y adolescentes, o incluso, en las formas de percibir la violencia.

Además de la teoría de aprendizaje vicario, según los hallazgos de Peters y Glumberg (2002), existen otras que contribuyen a la confirmación de que se pueden aprender conductas o ideales a través de la observación de medios televisivos. Por un lado, está la teoría de neo asociación cognitiva de Berkowitz (1984), que expone que las ideas presentadas en la violencia televisiva transmiten señales a los individuos que llegan a incrementar la posibilidad de que estos se comporten de manera agresiva en los momentos de la vida donde se experimentan situaciones que se podrían ‘solucionar’ por medio de la violencia. De acuerdo con la teoría de la cultivación de Gerbner et al. (1987), el ver altos contenidos televisivos facilita la posibilidad de que los niños adquieran una representación inadecuada de la violencia en el mundo real y según Drabman y Thomas (1974) los niños en la etapa de

escolar pueden llegar incluso a estar sensibilizados con respecto a los efectos de la violencia.  
(Peters y Glumberg, 2002)

### **Respuestas Emocionales:**

El concepto de emoción si bien puede ser difícil de consolidar en una sola definición, a partir de los aportes que se han hecho desde Wundt en 1896 han surgido varias dimensiones con las cuales poder conceptualizar la emoción, sin embargo, se destacan 2 dimensiones que son aceptadas por la gran mayoría de los autores que hacen referencia a las emociones y respuestas emocionales, a saber: agrado-desagrado e intensidad de la reacción emocional. Es por lo anterior que Mariano Chóliz (2005) se atreve a brindar la siguiente definición: “una experiencia afectiva en cierta medida agradable o desagradable, que supone una cualidad fenomenológica característica y que compromete tres sistemas de respuesta: cognitivo-subjetivo, conductual-expresivo y fisiológico-adaptativo”.

En cuanto al rol psicológico que se puede destacar de los dibujos animados, se tiene en cuenta que,

Alimentar la imaginación y la fantasía son dos funciones básicas de las series animadas, pero también colaboran en el desarrollo de aptitudes personales y sociales. Mantener la atención, reflexionar sobre el mundo que le rodea y sobre él mismo, identificarse con el protagonista, clarificar valores para descubrir su propia identidad... no son más que algunos de los numerosos ejemplos que favorecen la evolución psicológica del niño o la niña receptores de estas series animadas (Holz, Puiggròs & Pujol, 2005, p. 6).

Así se puede establecer que las series animadas aportan en el desarrollo de aptitudes sociales, entre otros factores, a partir de las emociones ya que, entre otras funciones adaptativas y motivacionales, las emociones tienen funciones sociales “como son las de facilitar la interacción social, controlar la conducta de los demás, permitir la comunicación de

los estados afectivos, o promover la conducta prosocial. Emociones como la felicidad favorecen los vínculos sociales y relaciones interpersonales”. (Montañés, 2005, p. 5) Es por esta razón también, que se destaca la estrecha relación de los dibujos animados expuesta en el apartado de “Relación con lo social”.

Hemos recalcado hasta este punto la función minimizadora que implican los dibujos animados, está ya claro que situaciones violentas y/o de consumo de sustancias psicoactivas que se presentan a menudo en el contenido de estas series y películas se ven trivializadas por la manera en que se presentan estos contenidos y la manera en que se desenvuelven los personajes dentro de estos, así la animación tiene la capacidad de convertir en sátira cualquier asunto, por muy serio que parezca el tema. Con lo anterior queremos llegar a que, por ejemplo, las características físicas de los personajes animados tales como ojos saltones, cabezas que aumentan de tamaño, llantos que parecen mangueras y fuentes de agua, etc., son claramente exageraciones las cuales captan la atención del público y resultan graciosas.

Además, fomenta la imaginación de los públicos, con sus escenarios y lugares imposibles, medios de transporte de ciencia ficción, por lo que también se puede identificar una tendencia a experimentar emociones positivas como la felicidad a partir de escenas trivializadas en vez de sentir ansiedad o frustración al ver estas transmisiones televisivas. Son realmente pocos los escenarios dentro de los dibujos animados en donde se transmite algún sentimiento de tristeza cuando algún personaje pasa por una difícil situación, pero, a contraposición de lo anterior, el desenlace de la situación difícil en la que se pueda ver inmerso el personaje animado será en su mayoría feliz y sin mayor tragedia acompañado de todos estos estímulos visuales que disminuyen el impacto de aquella supuesta situación difícil. Es así como la adolescencia en particular, tiene relación con los cambios biológicos, psicológicos y sociales generados en esta etapa. La búsqueda de nuevas experiencias y



emociones por los individuos en el afán de consolidar la identidad, hace que sea más probable que se enmarquen en un contexto de interiorizar y replicar conductas y percepciones vistas en los personajes principales de las series animadas, y de esta forma, se puedan ver inmersos cada vez con más frecuencia en el hecho de normalizar conductas violentas y/o de consumo de sustancias con sus amigos. Esto sin embargo, será explicado con mayor profundidad en el siguiente apartado referente al consumo.

### **Consumo:**

Se podría decir que en este momento nos encontramos en una época caracterizada por un alto consumo de todo tipo de elementos. Se consumen productos particulares, se consumen sustancias, y se consumen medios. Por ejemplo, se puede ver en las tendencias del mercado el incremento de compras de productos de tecnología, como la compra constante de celulares de nuevos modelos . Por otro lado, “con respecto a los medios, según Huston y Wright (1998), los niños de preescolar pueden llegar a ver en promedio treinta horas de televisión por semana” (Peters y Glumberg, 2002), mostrando así una gran cantidad de consumo del medio televisivo. También se ha evidenciado un gran consumo de sustancias psicoactivas, como el alcohol, el tabaco y las ‘drogas’.

En lo que a este trabajo respecta, es importante evaluar el consumo televisivo y de manera más específica, lo que son los dibujos animados. Como mencionado anteriormente, los niños pasan una gran parte de su tiempo frente al televisor, según las encuestas e instrumentos realizados por Aran, et al. (2001) se lograron observar varias cosas:

la primera es que el 72% de los niños encuestados tienen una televisión en su casa, poniendo en evidencia que la televisión tiene una posición notable en la geografía de los hogares, la segunda es que, la televisión ocupa una gran parte del tiempo de los niños, ya que el 83% de estos tienen la percepción de que ‘ven bastante televisión’, la

tercera es que los horarios en los que más ven televisión es antes y justo después de ir a las escuelas, la cuarta es que los niños perciben que tienen control relativamente importante sobre los contenidos que ven y que la censura por parte de los adultos es poco importante y heterogénea (Aran, et al., 2001).

Con respecto al consumo de sustancias, de acuerdo con un estudio sobre consumo de sustancias psicoactivas en adolescentes en Bucaramanga, Colombia entre 1996 y 2004, se expone que la experimentación con alcohol, tabaco y otras sustancias es común en la adolescencia, iniciando en general entre los 13 y 16 años, y suele ser un experimento ocasional, aunque algunos generan un patrón regular, llegando a tener un trastorno por abuso o dependencia. Según los instrumentos aplicados,

Se encontró una prevalencia de consumo de sustancias legales es del 13.2%, de drogas ilegales del 13.7%. El alcohol mostró ser la droga más consumida en el último año, con prevalencia de consumo abusivo de 16% y la prevalencia de consumo diario de cigarrillo durante el último mes fue de 7.7%, aunque en otras ciudades es entre el 10 y 20%. Esto nos evidencia que, en estos años, incrementó el consumo con respecto a años pasados, asociado a la disponibilidad y accesibilidad de estas en el contexto y que las sustancias más consumidas son el alcohol, el tabaco y la marihuana (Martínez-Mantilla et al., 2007).

Todo lo mencionado anteriormente despierta una preocupación tanto del consumo de los medios televisivos, como de las sustancias psicoactivas, resultando de vital interés para la presente investigación, ya que es evidente que estos componentes hacen una gran parte de la vida de los adolescentes.

### **Adicciones y Dependencia:**

Ya que un gran componente de los objetivos del proyecto de investigación gira en torno a las drogas o sustancias psicoactivas y el impacto que se pueda generar en cuanto al consumo de estas, en primer lugar, debemos precisar el concepto de droga el cual es definido por la OMS (Organización Mundial de la Salud) de la siguiente manera “(...) se refiere a toda sustancia con potencial para prevenir o curar una enfermedad o aumentar la salud física o mental y (...) como toda sustancia química que modifica los procesos fisiológicos y bioquímicos de los tejidos o los organismos.” (World Health Organization, [WHO] p. 33, 2014). Sin embargo, la OMS aclara que debido a la dificultad en el proceso de discriminación entre sustancias con fines médicos y de prevención de aquellas con fines no médicos, se ha optado por incluir el término sustancia psicoactiva, haciendo referencia a aquellas sustancias que son empleadas para provocar efectos psicoactivos; por ejemplo cambios en la percepción, el comportamiento, el estado del ánimo y la conciencia, las cuales pueden ser autoadministradas y también son capaces de desarrollar trastornos por dependencia o abuso. A su vez las sustancias psicoactivas se pueden clasificar de varias formas, en criterios como efectos, composición química, forma de distribución, drogas lícitas o legales (aquellas disponibles bajo una jurisdicción y/o prescripción médica), drogas ilícitas o ilegales (aquellas usadas sin prescripción médica exigida ni jurisdicción, es decir, que su producción, transporte y comercialización están legalmente prohibidas). Otro tipo de clasificación es de acuerdo con su accesibilidad y significado social teniendo 5 grupos: drogas sociales (tabaco, alcohol), productos industriales (solventes, combustibles, pegantes), medicamentos, drogas étnicas o folclóricas (plantas, hongos), drogas ilegales o prohibidas (marihuana, cocaína, éxtasis y heroína). Y, por último, fármacos utilizados por adolescentes los cuales están agrupados en 3

tipos: estimulantes (dextrometorfan, metilfenidato), analgésicos opiáceos (fentanilo, oxicodona), hipnóticos o sedantes (benzodiacepinas y drogas z; zolpidem, zopiclona).

Por otra parte, teniendo en cuenta las investigaciones realizadas se ha comprobado que el consumo de sustancias psicoactivas se da en mayor porcentaje en los jóvenes, planteando también que son el grupo más vulnerable por generar conductas adictivas; es en este grupo en el cual las sustancias tienen mayores implicaciones físicas, psicológicas, emocionales y sociales, precisamente por lo ya establecido anteriormente frente al ciclo de vida en el que los jóvenes adolescentes están en proceso de construcción a nivel físico, biológico y social.

Además de tener la población objetivo definida y debidamente caracterizada, se enmarcará las sustancias que son de mayor interés según el consumo nacional colombiano de jóvenes y según los contenidos relacionados a consumo de sustancias psicoactivas por parte de las series animadas; por una parte, la investigación descriptiva hecha por Cáceres, Salazar, Varela & Tovar, “Consumo de drogas en jóvenes universitarios y su relación de riesgo y protección con los factores psicosociales” (2006), brinda una visión generalizada del consumo de sustancias psicoactivas presentes en los estudiantes universitarios de Cali, Colombia y su respectivo porcentaje dentro de una muestra de 763 estudiantes de los cuales se obtuvo los siguientes resultado: alcohol (74,5%), tabaco (33,2%), marihuana (7,1%), éxtasis (1,8%), opiáceos (1,5%) y cocaína (0,9%). Se destaca entonces el consumo de alcohol y tabaco en su mayoría por parte de estos jóvenes, lo que puede estar respaldado a su vez por el artículo de la Facultad de ciencias de la salud de la universidad de Santander “Calidad de amistad y consumo de alcohol en adolescentes de bachillerato” (2018) en que se menciona y resalta la acción de los estudiantes de bachillerato, que puede conllevar prácticas específicas que pueden ser replicadas por otros pares. Se hace mención de que el alcohol, a pesar de ser

una sustancia tóxica, peligrosa y causante de un gran número de muertes según estudios, es socialmente aceptado, factor importante que ha llevado a que su consumo se incremente a pesar del peligro que implica a nivel cerebral y físico en general. De igual forma, se postula que, en este caso puntual, la ingesta de alcohol puede desencadenarse entre otras causas, por la búsqueda de identidad, propia de la actividad adolescente.

Por otra parte, se puede encontrar un consumo mayor de tabaco y alcohol en comparación con otras sustancias psicoactivas dentro del contenido visual de las series animadas. Las doctoras Kimberly Thompson y Fumie Yokota estudiaron la aparición de escenas en las que se fuma tabaco y se ingiere alcohol por parte de personajes animados en películas emitidas en Estados Unidos entre 1937 y 2000; dentro de su investigación descriptiva de una muestra de 81 películas de dibujos animados encontraron que,

“De los 82 filmes analizados, 38 filmes (47%) mostraban consumo de alcohol (...) y 35 filmes (43%) mostraban consumo de tabaco (...). El análisis de las tendencias temporales mostró una disminución significativa en el consumo de tabaco y alcohol a lo largo del tiempo. Ningún filme evidenció el uso de drogas ilícitas.” (Yokota & Thompson, 2001)

Se evidencia la gran cantidad de contenido de estas sustancias, aunque las autoras también citan lo siguiente;

El análisis de la correlación en apariciones del alcohol y el tabaco reveló varias escenas en las que el alcohol y el tabaco se mostraron en uso en la misma escena y que las escenas de bares en estas películas representan una cantidad significativa de consumo de alcohol, tabaco y violencia (Yokota & Thompson, 2001).

Así los niveles de consumo de alcohol y tabaco principalmente en los dibujos animados haya decrecido al pasar de los años, de lo anterior las autoras especifican que de las películas animadas estudiadas, solo 3 de ellas hicieron alguna alusión hacia que el personaje dejara de fumar y además ninguna de las estudiadas tuvo algún mensaje de restricción en cuanto al consumo de alcohol, por lo que es por esta razón también que se demuestra el interés hacia estudiar el impacto del consumo de sustancias psicoactivas, principalmente el alcohol y el tabaco en la población adolescente.

## **Metodología**

### **Diseño**

El diseño de la investigación enfoca su indagación a experiencias subjetivas de participantes se tiene en cuenta ideas, pensamientos y además a partir de los objetivos planteados para la presente investigación y el pregunta de investigación, se utilizó una metodología cualitativa fenomenológica de alcance exploratorio-descriptivo y de corte transversal. Este tipo de diseño enfoca su indagación en las experiencias subjetivas de los participantes, se busca analizar sus percepciones sobre un fenómeno o suceso (Baptista, Fernández & Hernández, 2010).

### **Participantes**

Los participantes del estudio son ocho sujetos seleccionados de forma no probabilística e intencional, mediante solicitud directa con los participantes. La selección de la población se realizó de forma no probabilística e intencional por facilidad en el acceso a ella, dicha población de este estudio, se tuvieron en cuenta los siguientes criterios de inclusión: 1) estar dentro del rango de edad de la adolescencia (13-19), 2) haber visto algún dibujo animado durante su vida. Vale la pena resaltar que no se tuvo en cuenta como criterio

de selección a personas que hayan o no consumido sustancias psicoactivas, esto es, ya que se busca indagar el impacto de estas en la incitación al consumo o el impacto sobre las prácticas de consumo de sustancias que pueden o no llevarse a cabo.

### **Instrumento**

Durante la investigación se diseñó una entrevista semiestructurada entendida como “un proceso comunicativo, en el cual se obtiene información de una persona, la cual se encuentra contenida en su biografía, entendiéndose por biografía el conjunto de las representaciones asociadas a los acontecimientos vividos por el entrevistado” (Tonon, s.f.)

Se considera oportuno la utilización de estudios anteriores respecto al tema puesto que permite esclarecer las variables más importantes para desarrollo y una acertada utilización de la entrevista. De igual manera la entrevista semiestructurada, es el instrumento más adecuado teniendo en cuenta los objetivos y la metodología elegida para el presente trabajo. Este mecanismo de recolección de datos posibilita una exploración profunda y detallada de las experiencias de cada participante, teniendo en cuenta la complejidad y singularidad de cada uno.

Por otro lado, en la elaboración de la entrevista semiestructurada se utilizaron 4 secciones principales, bajo las cuales se indaga sobre temas específicos. Estas secciones son: 1) Tiempo dedicado al consumo televisivo y tipo de programación 2) Contenido temático de dibujos animados 3) Respuestas emocionales e influencia y 4) Violencia y consumo de sustancias psicoactivas.

## **Consideraciones éticas**

De acuerdo con la Ley 1090 de 2006, donde se reglamenta el ejercicio de la profesión de Psicología, en la cual se tiene en cuenta los derechos de los investigadores, se establece que el proyecto de investigación y la participación en este fue voluntario en el cual se manejó el derecho a la confidencialidad de los datos obtenidos por los ocho (8) participantes entrevistados, utilizándolos sólo con propósito académico y en el ámbito de generar conocimiento sin revelar información personal de estos a terceros, fue así como se hizo firmar un consentimiento informado a los participantes haciéndoles conocer previo a la entrevista sus derechos y los objetivos y generalidades del proyecto de investigación.

## **Procedimiento**

### **Fase 1. Revisión teórica**

Se realizó, en primer lugar, una revisión bibliográfica de los conceptos de los cuales destacamos su importancia para la elaborar y respaldar así mismo tanto los objetivos propuestas de investigación, como para la elaboración del instrumento realizado de entrevista semiestructurada. De esta manera, para poder conocer el impacto que pueden tener los dibujos animados y sus contenidos visuales en los adolescentes, se abarcaron temas tales como: dibujos animados, el ciclo vital (abarcando la adolescencia y adultez temprana junto con las etapas del desarrollo propuestas por Jean Piaget), violencia, la relación con la dimensión social, las teorías del aprendizaje pertinentes (tales como el aprendizaje vicario y la teoría de neo asociación cognitiva de Berkowitz), respuestas emocionales, consumo y adicciones y dependencia (abarcando conceptos como droga y sustancias psicoactivas y su tasa de incidencia en la población colombiana).



## **Fase 2. Planeación y estructuración de las actividades**

De acuerdo con los objetivos de la investigación se decidió realizar una entrevista semiestructurada a ocho individuos, donde se indaga sobre los temas relevantes. Para esto, se construyeron 21 preguntas, divididas en 4 secciones, cada una apuntando a recibir información sobre 1) El tiempo dedicado al consumo televisivo y tipos de programación, 2) El contenido de los dibujos animados, 3) Las respuestas emocionales y posible influencia de los dibujos animados, 4) La violencia y el consumo de sustancias psicoactivas en los dibujos animados. Todo esto con el fin de poder analizar si los participantes han consumido contenido televisivo, en específico de dibujos animados y si de acuerdo con esto, han tenido ciertas respuestas emocionales o si consideran que lo visto ha generado un impacto en sus formas de pensar y de actuar. Además, se buscaba dar respuesta a si han podido observar violencia y consumo de sustancias psicoactivas y si esto ha marcado sus formas de pensar o de actuar frente a estos temas.

Después de terminar con la estructuración de la entrevista, fue enviada a jueces expertos para ser validada y al recibir la retroalimentación se procedió a encontrar los individuos a quienes aplicar el instrumento. Se contactaron a ocho adolescentes quienes voluntariamente decidieron participar en el proyecto de investigación, se agendaron citas para poder realizar las entrevistas y en las cuales se realizó el debido consentimiento informado, donde accedieron a proporcionar la información necesaria para la investigación, teniendo en cuenta que las entrevistas iban a ser grabadas para poder ser posteriormente analizadas por los investigadores.

Al finalizar las entrevistas se procedió a hacer la transcripción de estas y así se sistematizaron las respuestas de los participantes en una base de datos para ser trianguladas y analizadas y de estas poder sacar los resultados y conclusiones respectivas.

### **Fase 3. Selección de participantes**

Los participantes del estudio fueron ocho sujetos seleccionados de forma no probabilística e intencional, mediante solicitud directa con los participantes. Para seleccionar la población de este estudio, se tuvieron en cuenta los siguientes criterios de inclusión: 1) Estar dentro del rango de edad de la adolescencia (13-19), 2) Haber visto algún dibujo animado durante su vida.

De los ocho participantes, cuatro son mujeres y cuatro hombres. Seis de estos están cursando actualmente su segundo semestre de universidad, uno se graduó recientemente del colegio y otro está aún en el colegio. Vale la pena aclarar que todos residen actualmente en Colombia.

### **Fase 4. Validación de contenido por jueces expertos**

Al tener finalizado el formato de las preguntas base de la entrevista semiestructurada debidamente categorizadas en las 4 secciones mencionadas, acompañado del propósito y generalidades del trabajo de investigación para conocimiento de los validadores quienes iban a evaluar las preguntas y formato de entrevista, se envió dicho formato a 5 jueces expertos (psicólogos clínicos con experiencia en trabajo con niños niñas y adolescente) con el fin de solicitar su experticia para validar las preguntas que componen la entrevista semiestructurada; de esa manera calificaron las preguntas con base en cada uno de los siguientes criterios: coherencia, relevancia y forma añadiendo así mismo ciertas observaciones. De esta validación de los jueces expertos que se podrá visualizar en los anexos al final del presente documento, decidimos eliminar la pregunta #14 referente a, “¿Cree que compartiendo los contenidos vistos con otras personas refuerza o contradice su forma de pensar?” ya que obtuvo la mínima calificación posible en los tres aspectos en los que se centró la evaluación

del validador. Así se ajustó el formato de entrevista y se procedió a realizar las entrevistas a los ocho (8) adolescentes seleccionados.

## **Resultados**

Teniendo en cuenta la entrevista semiestructurada realizada se presentan los resultados de la triangulación de las respuestas de los participantes por pregunta: frente a saber si han consumido televisión a lo largo de su vida (**pregunta 1**), todos los participantes han consumido televisión. Pero a medida que se entra a la etapa de adolescencia tardía se tiende a reemplazar el medio televisivo por otro tipo de plataformas (tales como computador, Netflix), aunque permanecen los contenidos.

En cuanto al tiempo en horas que ven de televisión hoy en día (**pregunta 2**), varios participantes expresaron que el consumo de contenidos televisivos ha disminuido a comparación de edades anteriores. El promedio de horas al día que ven contenidos televisivos (televisión u otras plataformas) está entre las 2 y 4 horas. Siguiendo lo anterior, algunos expresaron que el tiempo ha disminuido debido a la cantidad de responsabilidades que han adquirido en esta etapa de la vida. También, algunas respuestas expresaron que el tiempo dedicado a ver contenidos televisivos tiene una relación estrecha con el compartir en familia. Se quiso indagar sobre los programas televisivos que eran de la preferencia de los participantes (**pregunta 3**) y, en general, las respuestas apuntan hacia un antes y un después, el antes caracterizándose por tener alto contenido de dibujos animados, se mencionan animaciones tales como: Phineas y Ferb, Kid Buttowski, programas de Nickelodeon, Jetix y Disney XD, entre otras, a diferencia del ahora en que se tienden a mencionar menos dibujos animados y sí otros tipos de programaciones tales como novelas, películas, series con géneros como comedia, suspenso, acción y terror.

Relacionado con la pregunta anterior, se indaga sobre qué tanto de esa programación vista eran dibujos animados (**pregunta 4**) a lo que se rescata que de toda la programación vista a lo largo de la vida, los dibujos animados han hecho gran parte del contenido audiovisual visto, sin embargo, varios participantes recalcaron que la etapa de la vida donde más veían este tipo de contenido era la infancia.

A partir de la revisión teórica la siguiente pregunta está orientada hacia saber, desde la perspectiva de los participantes, si ver dibujos animados tienen una edad predeterminada (**pregunta 5**); 2 participantes expresaron que los dibujos animados si tienen una edad predeterminada. Las razones para esto son que: ya no existe la misma disponibilidad de tiempo, que ‘ya no se les ve la gracia’ y que algunos contenidos pueden parecer ‘bobos’, ya en edades más avanzadas no se le da la misma atención a componentes de colores o figuras, que empiezan a diferir con los intereses personales, que se consideran únicamente entretenidos y ‘no aportan nada’.

Como contrapuesto 4 participantes sostuvieron que no existe una edad predeterminada para ver dibujos animados por razones tales como que existe el entretenimiento para todo público y por eso hay animaciones más pesadas o relajadas en su contenido; también se rescata que al ver dibujos animados de más grande se pueden ver y aprender cosas del contenido que antes no se tuvieron en cuenta.

Los resultados anteriores hacen referencia al tiempo dedicado al consumo televisivo y tipos de programación, por lo que se quiso indagar más a fondo sobre los dibujos animados y el contenido temático de estos, es por eso por lo que al preguntar sobre los programas favoritos de dibujos animados (**pregunta 6**), de entre los programas animados mencionados se pueden destacar Phineas y Ferb, Los Simpsons, Bojack Horseman y Naruto ya que se repiten más de una vez en la mención entre los participantes. También, se puede observar que

entre los participantes se encuentra un balance de gusto tanto hacia el anime, como hacia las ‘caricaturas’

Además de averiguar los programas favoritos también se averiguó sobre el personaje favorito de los participantes en los dibujos animados y las razones de esto (**pregunta 7**) a lo que ciertos participantes mostraron afinidad con algunos personajes de dibujos animados debido a su talento musical. También, ciertos participantes mostraron afinidad con algunos personajes de dibujos animados debido a su carácter empoderado y decidido. Así mismo, 2 participantes coincidieron y mostraron afinidad con el personaje de Bart Simpson, argumentando que tenía un trasfondo muy profundo y que no le importa nada.

Los dos anteriores resultados apuntaron a programas o personajes en concreto de los dibujos animados por lo que también se quiso averiguar generalidades sobre los comportamientos evidenciados en el contenido de los dibujos animados (**pregunta 8**), a lo que algunos participantes expresaron que los dibujos animados buscan dejar alguna enseñanza, moraleja o valores que se deberían tener en la vida, mientras que otros expresaron que los personajes tendían a ser arriesgados, determinados, valientes y tenían habilidades de resolución de conflictos.

Culminando la segunda sección categórica de las preguntas 6-8 sobre el contenido temático de los dibujos animados, quisimos abarcar cuestiones acerca de las respuestas emocionales e influencia de los dibujos animados en las vidas de los participantes, es por esto por lo que se preguntó acerca de qué emociones les suscita al ver ese tipo de programación animada (**pregunta 9**) a lo que la mayoría de los participantes expresó que la emoción predominante al ver dibujos animados es de felicidad o alegría. También, en menor medida, algunos expresaron que surgían sensaciones de tranquilidad, alivio y gracia.

Al pedirle a los participantes que recordaran algún capítulo o escena particular que hubiera evocado en ellos fuertes emociones (**pregunta 10**), la mayoría de estos asociaban lo visto con

algún aspecto personal, ya sea: sentirse identificados con lo que vieron por la similitud que podía existir con su entorno cercano o por la identificación con los personajes principales. Y otros lo asociaban con un aspecto social, como las repercusiones que pueden tener los diferentes tipos de crianza (Bart), o lo relacionaban con situaciones que podían ocurrir en la vida real como las guerras.

Al preguntarles a los participantes si ha cambiado el significado que le otorgan a los dibujos animados o si los utilizan de manera diferente a otras etapas de la vida (**pregunta 11**), la mayoría de los participantes expresaron que el significado que le otorgan a los dibujos animados ha cambiado con el paso del tiempo, ya que se empieza a entender de manera más profunda los contenidos que se muestran y se empiezan a tener en cuenta otros factores además de el simple entretenimiento o diversión, como por ejemplo, el mensaje que quiere dar el dibujo animado, los mensajes o chistes escondidos, o aspectos técnicos tales como la animación y la trama de la historia.

Al indagar sobre la influencia que perciben que han tenido los dibujos animados en sus vidas (**pregunta 12**), la mayoría de los participantes manifestaron que los dibujos animados han influenciado su vida entre 3 y 4 (en una escala del 1 al 5), debido a que: 1) Se puede aprender de los comportamientos que se presentan en estos y así ir forjando aspectos de la personalidad y 2) Proporcionaban un espacio de ocio y distracción ocupando gran parte del tiempo.

Al preguntarles a los participantes si comparten los contenidos de los dibujos animados y la razón de esto (**pregunta 13**), la mayoría (6) de los participantes refirieron que sí han compartido y/o comparten los contenidos vistos con otras personas, entre las razones más expuestas se tiene que los contenidos vistos compartidos sirven para llegar a conocer a otros, se forman lazos sociales, se forjan amistades compartiendo los pequeños gustos, y se afianza la relación con los pares compartiendo gustos similares.

Al indagar sobre la cantidad de violencia que han podido observar en los dibujos (**pregunta 14**), la mayoría de los participantes (6) refirieron que han visto o evidenciado mucha o bastante violencia en los dibujos animados, también vale la pena resaltar que 2 de los participantes recalcaron que han visto más violencia en los dibujos animados de hoy en día a comparación de los vistos en la infancia.

Uno de los participantes expresó no haber estado en contacto con contenidos violentos de los dibujos animados debido a que su madre le proporcionaba estos de manera muy responsable.

Al pedirles que ejemplificaran, la mayoría de los participantes (6) pudieron identificar casi al instante una escena, situación y/o capítulo visto que incluyera violencia; entre los mencionados 2 de los participantes repitieron la situación de la serie animada de Los Simpsons en que Homero (padre) ahorca a Bart (hijo) en multiplicidad de ocasiones.

Al preguntarles si la violencia que han podido observar en los dibujos ha marcado su forma de pensar sobre la violencia en general (**pregunta 15**), la mayoría de los participantes (6) respondieron que el hecho de ver contenidos violentos en los dibujos animados sí ha marcado su forma de pensar sobre la violencia y cabe resaltar que 3 de esos participantes concordaron en que la forma en que influyó en su pensamiento es que se llega a normalizar de cierta forma la violencia vista, esto es, ya que, como se presentan en forma animada, no causa tanto impacto que ver violencia en la vida real. Igualmente, aunque no se tome el contenido violento visto como un tema serio, así como refirió una de las participantes, “De cierta manera entonces les insertan a los niños que la violencia es algo normal y se puede dar de distintas maneras”.

Así mismo al indagar sobre si lo anterior ha sido rechazado o reforzado por el entorno en el que se encuentran, 3 de las personas entrevistadas respondieron que el entorno también refuerza las conductas violentas, se normaliza también o se busca justificar los actos violentos ya que, tal y como sucede en variedad de tramas de dibujos animados, “yo soy el bueno, él es el malo, entonces yo puedo ejercer violencia sobre el malo”.

Al preguntarles si la violencia que han podido observar en los dibujos ha marcado su forma de actuar (**pregunta 16**), la mayoría (6) respondieron que el hecho de visualizar contenidos violentos en los dibujos animados no repercute en su manera de actuar.

Por el contrario, 1 de las 2 personas de las quienes respondieron que sí han marcado su forma de actuar, mencionó un impacto del entorno sobre los actos violentos, refiriendo que “muchas veces es rechazada porque el entorno le da un valor moral a las personas, entonces nosotros somos los buenos y ellos los malos entonces nosotros podemos aplicar violencia sobre los malos, siento que el entorno busca justificar esa violencia”, también el otro participante restante refirió que sí ha afectado su manera de actuar ya que ha aprendido qué trato es el asertivo para interactuar con los demás.

Al indagar sobre la cantidad de consumo de sustancias psicoactivas que han podido observar en los dibujos (**pregunta 17**), 6 participantes de los 8 entrevistados refieren que sí han visto consumo de sustancias psicoactivas en los dibujos animados, pero han visto poco o no mucho contenido de estos.

También se rescata que 2 de las intervenciones apuntaron a que los dibujos animados de antes no tenían tanta representación de consumo de sustancias psicoactivas, mientras que “actualmente bastante y sobre diferentes sustancias y en varios dibujos animados”.

Al preguntarles qué tipo de sustancias han podido observar que se consumen en los dibujos animados (**pregunta 18**), 6 participantes en sus respuestas coincidieron en mencionar



el alcohol como la sustancia más representativa en los dibujos animados, 4 de los participantes coincidieron en mencionar el cigarrillo, 2 participantes coincidieron en mencionar la marihuana.

Vale la pena rescatar que algunas intervenciones mencionaron el alcohol y el cigarrillo preguntando si estas sustancias caben dentro de la categoría de sustancias psicoactivas.

Al preguntarles si el consumo visto en los dibujos animados los ha incitado a consumir (**pregunta 19**), las respuestas fueron más distribuidas, 5 de los participantes refirieron que sí lo ha llegado a incitar a consumir de cierta manera por factores como: “somos jóvenes, experimentar es parte de crecer.”, o que en la infancia no despierta esa curiosidad, pero “sí creo que en algún punto abre esa puerta de curiosidad.”, o también por el factor del entorno por parte de los padres, “Me dio curiosidad por ser lo que más me prohibían”.

Por el contrario los demás 3 participantes refirieron que el consumo visto en los dibujos animados no les ha incitado a consumir principalmente por cómo se representan las drogas y los personajes que las consumen aludiendo a una personalidad no deseada.

De igual manera, al indagar sobre si el entorno ha podido rechazar o reforzar lo visto, resulta que el entorno social tiene mucho que ver en cuanto a incitar a consumir, si bien se pueden aprender de ciertas sustancias y el consumo de éstas viendo el contenido de los dibujos animados tales como, “a veces uno aprende ciertas drogas nuevas que podría conseguir fácil o hacer en casa y hablando de cierto placer que pueden causar estas sustancias se podría llegar a incitar a sentir eso por curiosidad”, es el entorno el factor determinante de llegar a consumir o no como se ve por ejemplo, en la prohibición de los padres a una participante que tuvo mayor curiosidad por ese hecho restrictor.

Al preguntarles si el consumo que han podido observar en los dibujos ha instaurado alguna forma de pensar sobre las sustancias en general (**pregunta 20**), las respuestas fueron variadas. Se concluye que 3 de los participantes aludieron a que los dibujos animados no les han instaurado alguna forma de pensar con respecto a las sustancias ya que es el entorno de ellos el que determina si rechazan o refuerzan su gusto por alguna sustancia. 2 de las respuestas aludieron a que el consumo visto podría incitar, más no es el factor determinante para llegar a consumir cierta sustancia.

Los otros participantes expresaron que sí adoptaron una manera específica de pensar sobre las sustancias por diversas razones, tales como: por no querer llegar a ser como lo muestran los personajes, a consumirlas bajo ciertas circunstancias, a distinguir cuáles serían aceptables (como el alcohol) y cuáles no (como 'otras más pesadas'), o por poder identificar ciertas personalidades que tienden a consumir más.

### **Fase 6. Actividades finales**

Al finalizar las entrevistas se realizó un análisis categorial de entrevista cualitativa, para esto se realizó una matriz de análisis que será anexada en la cual se triangulan los resultados obtenidos por todos los participantes en cada pregunta y así se analizaron las respuestas de cada una de las 4 categorías en las que se dividieron las 20 preguntas realizadas correlacionando los resultados obtenidos con la revisión teórica hecha y así poder dar conclusión y respuesta a los objetivos propuestos al inicio de la investigación. Así mismo, como últimas actividades se ordenaron y se anexaron: el formato de entrevista con las preguntas base, el consentimiento informado base, el formato base de validación por jueces expertos, las transcripciones de las entrevistas y la matriz de análisis categorial.

### **Discusión y conclusiones**

## **Discusión:**

A partir de las respuestas de los participantes, se pudo concluir, en primer lugar, que a medida que se entra a la etapa de adolescencia tardía, se tiende a reemplazar el medio televisivo por otro tipo de plataformas (tales como computador, Netflix), aunque permanecen los contenidos. Es así como se identifica que sí predomina el medio televisivo (aunque se visualice en otras plataformas como Netflix o vía web) y tiene entonces veracidad el hecho de que, “de los medios más usados, el Internet ocupa el primer lugar con un 85%, seguido por el uso del celular con un 79% y la televisión con un 74%.” (CRCOM, 2021, p. 18).

Por otro lado se encontró que en promedio, los participantes ven contenidos televisivos entre 2 y 4 horas diarias en donde se destacan los programas televisivos como series, películas y/o dibujos animados, así tenga una disminución a comparación de la niñez o adolescencia temprana (13-14 años). Verificando así que el consumo televisivo conforma una parte importante de las vidas de los adolescentes, estando presente en su cotidianidad.

Varios participantes recalcaron que la etapa de la vida donde más veían un tipo de contenido televisivo compuesto casi en su totalidad por dibujos animados era la infancia, mientras que en la etapa de adolescencia empiezan a variar los intereses y contenidos que resultan entretenidos y afines a los gustos. Con esto, podríamos concluir que debido a que en la adolescencia se desarrolla un pensamiento más crítico y complejo, dejan de parecer interesantes aspectos como las figuras y los colores presentados o los mismos contenidos de los dibujos y se empiezan a tener en consideración aspectos distintos, como la parte audiovisual e incluso se buscan contenidos que tengan más significado para la edad en la que se encuentran los participantes. Esto es, ya que, como se ha mencionado de las características de la adolescencia, la etapa se caracteriza por los cambios emocionales, cambios de conducta y la toma de decisiones por la misma razón de que continúa la formación del carácter de la

persona y es así como se tiende a salir en búsqueda de nuevas experiencias, y es así como, consecuentemente, se puede entender la disminución del gusto de visualizar contenidos de dibujos animados.

Aunque, según algunas respuestas, también podemos inferir que el ver dibujos animados en cualquier etapa de la vida puede considerarse normal, pero que se empiezan a comprender muchos más aspectos que en edades tempranas o que se pueden utilizar como simple entretenimiento.

De la mano con lo anterior, enfocándonos en examinar el contenido temático de los dibujos animados, algunos participantes hacen la distinción de los programas que veían antes a los que ven ahora, y entre aquellos programas se analiza que de más niños, tendían a ver contenidos de mayor entretenimiento, de contenido “romantizado”, dirigido en su mayoría hacia los niños, y se destaca a Disney como la empresa que mayor está presente en la mención de esos programas que veían, tales como: Toy Story, Phineas y Ferb, Gravity Falls, Pecezuelos, La Sirenita, Moana, Valiente.

Por el contrario, entre más avanzada la edad y más entrando hacia la adolescencia se siguen viendo programas animados, aunque son más fuertes los contenidos, en especial respecto a la violencia, el consumo de sustancias psicoactivas, los dilemas de moralidad y burlas hacia la sociedad a modo de comedia, entre otros aspectos, y así se puede rescatar de las respuestas de los participantes animaciones tales como: Bojack Horseman, Los Simpsons, Rick y Morty.

También se pudo observar que se idealizaba el contenido visto, y se tomaba como forma de entretenimiento en las edades previas a la adolescencia tardía (es decir, en la infancia y adolescencia temprana). Es posible que las animaciones hayan tenido escenarios o mensajes diferentes de suscitar felicidad, y es por eso por lo que se destaca la función

trivializadora de los dibujos animados, disfrazando contenidos violentos o de consumo de sustancias, o de muerte, entre otros contenidos que se enmascaran por la manera en que se presentan estos contenidos (apuntando hacia causar risa o felicidad) y la manera en que se desenvuelven los personajes dentro de estos. Tal y como lo establecen Núñez & García Robles (2018), “Como técnica de creación audiovisual, la animación tiene la capacidad de narrar cualquier tipo de historia, y, por tanto, puede ser dirigida al público infantil, así como al público adulto”, y es por esto que, a pesar de que diversidad de series y películas animadas tengan una apariencia caricaturesca, el contenido dado puede incluir a menudo violencia, consumo de juegos triviales, cosificación de mujeres, apreciación masiva hacia el dinero, consumo de alcohol, entre otros, pero así mismo estos contenidos se ven opacados por la manera de presentar a las animaciones con la principal función de entretener al público.

En cuanto al relacionamiento de los participantes con personajes animados de su preferencia, para poder identificar las causas subyacentes a las razones dadas del porqué prefieren un personaje animado por encima de otros, se analiza que una gran parte de las respuestas de los participantes están orientadas hacia dar descripciones de personajes y/o programas heroicos haciendo referencia a que evidencian comportamientos tales como: que siempre hay peleas y conflictos que los personajes tienen que solucionar, contenidos de enfrentarse hacia la amenaza humana o alienígena, y personajes que tenían valentía y honestidad, sin miedo al riesgo. Si bien la mayoría de los participantes se identificaron con estos aspectos positivos de sus personajes favoritos, también surge la preocupación de que algunos participantes, por pocos que sean, se identifiquen con sus personajes con razones como “Sarah Lynn y Bojack porque a veces me relaciono con todos los problemas que tiene (muestra mucho la parte psicológica, adicción, miedo al futuro, sentirse atorado).”, o Bart Simpson, que se muestra como un niño al que no le importa nada, hace muchas bromas, toma malas decisiones y toma actitudes que la gente no entiende; esto es, ya que, según Escandell

Bermúdez y Rodríguez Martín (2002), si los individuos logran identificarse con los personajes existe una mayor probabilidad de que imiten sus comportamientos o compartan sus ideales, convirtiéndose en posibles modelos a seguir. Esto pudo ser verificado con respecto a las respuestas de participantes que manifestaron que los dibujos animados han influenciado su vida entre 3 y 4 (en una escala del 1 al 5), debido a que, entre otros factores, se puede aprender de los comportamientos que se presentan en estos y así ir forjando aspectos de la personalidad.

En la relación con lo social, gracias a las respuestas dadas por los participantes, concluimos que el hecho de socializar con su entorno el contenido visto en los dibujos animados, es un componente importante y se destaca la función social de los dibujos animados en aspectos como: conocer a otros, formar lazos sociales, forjar amistades compartiendo los pequeños gustos, y afianzar la relación con los pares compartiendo gustos similares.

Además, se pudo observar la importancia del entorno ya que varios participantes expresaron que este también refuerza las conductas violentas que se pueden ver en los dibujos animados, se normalizan y justifican así mismo las prácticas violentas, por ejemplo, instaurándose concepciones del bien y el mal como razón suficiente para poder ejercer esa violencia. Aunque, de acuerdo con ciertos participantes la violencia muchas veces es rechazada porque el entorno ‘le da un valor moral a las personas’, estableciendo ciertas formas de conducta que se consideran correctas o no.

También, con respecto al consumo de sustancias psicoactivas, fue posible destacar que el hecho que los participantes se cuestionaran si el cigarrillo y el alcohol se consideran como psicoactivas puede hablar de la ‘normalización’ que tienen estas al ser consideradas legales y el entorno de ellos el que determina si rechazan o refuerzan su gusto por alguna sustancia. Esta normalización de aquellas sustancias se da tanto en la vida real, ya que, las

sustancias más consumidas son el alcohol, el tabaco y la marihuana. (Martínez-Mantilla et al., 2007) como también en los dibujos animados por lo que se concuerda principalmente en el consumo de alcohol y de cigarrillo, como lo visto en resultados: 6 participantes en sus respuestas coincidieron en mencionar el alcohol como la sustancia más representativa en los dibujos animados, 4 de los participantes coincidieron en mencionar el cigarrillo.

Discutiendo también sobre la influencia de los dibujos animados en las personas adolescentes, la mayoría de los participantes dejaron en evidencia que pudieron observar altas cantidades de contenidos violentos, que sí lograron causar un impacto en sus formas de pensar sobre la violencia, más no de actuar de manera violenta. Esto reafirma que al observar los diferentes dibujos animados los televidentes pueden no actuar violentamente pero esto no significa que no hayan aprendido una solución agresiva (Escandell Bermúdez y Rodríguez Martín, 2002). También puede estar relacionado con la forma en la que los programas legitiman la violencia o disminuyen la percepción de consecuencias de conductas de este tipo que hace que así mismo se disminuya la seriedad percibida de lo que realmente es la violencia.

Con respecto al consumo de sustancias psicoactivas observado en los dibujos animados, se puede analizar que el consumo de ciertos medios y contenidos pueden incentivar o promover de cierta manera el consumo de sustancias psicoactivas por parte de los adolescentes debido a que se busca experimentar o despertar curiosidad. Aunque, también se observó que otros factores entraban en juego a la hora de tomar la decisión de consumir, como tratar de evitar la dependencia o, como mencionado previamente, el entorno en el que se encuentran. Es por lo anterior que el hecho de ver consumo de sustancias en los dibujos animados puede incitar, más no es el único factor que se tiene en cuenta para llegar a consumir, se tiene en cuenta también factores como: el consumo existente del entorno social.

Para finalizar, consideramos interesante la posibilidad de indagar a mayor profundidad en futuras investigaciones la importancia del rol activo de los padres o cuidadores en el consumo televisivo de los niños, ya que, como se ha mencionado anteriormente, tanto el entorno y la educación que se proporciona, como los contenidos mismos de los dibujos animados pueden influir en las formas de actuar o pensar de los individuos sobre la violencia y las sustancias psicoactivas. Es importante que los padres o cuidadores estén atentos a los contenidos que les proporcionan a sus hijos en la infancia.

### **Conclusiones:**

Como conclusión general, se pudo describir las percepciones de ocho (8) adolescentes sobre la influencia que tienen los dibujos animados en las percepciones sobre el consumo de sustancias psicoactivas y comportamientos violentos, también se encontró una relación estrecha entre los dibujos animados y su repercusión en el consumo como tal de sustancias psicoactivas (aclarando que, el contenido visto no es el único factor que entra a jugar en las prácticas de consumo de sustancias) más no se encontró una relación estrecha entre los contenidos vistos de dibujos animados y su repercusión en prácticas violentas de los adolescentes

Más específicamente, se pudo identificar comportamientos que se ven en los dibujos animados y su relación con las prácticas sociales. Así mismo, se hizo posible reconocer la relación entre los dibujos animados y las percepciones sobre la violencia, mas no con los repertorios de comportamientos violentos. También fue posible caracterizar la normalización de algunos de los patrones de consumo de sustancias tanto en dibujos animados como en la realidad, siendo los principales: el alcohol, el cigarrillo y la marihuana. Y fue posible reconocer la importancia del abordaje psicológico en la creación de los contenidos de los



dibujos animados, ya que estos pueden llegar a marcar formas de pensamiento o de actuar de los niños, que luego se convierten en adolescentes y, por tanto, adultos.

### Referencias

- Amorós Pons, A., & Comesaña Comesaña, P. (2012). Cine y Publicidad: la imagen cinematográfica como soporte publicitario. Estudio de caso los dibujos animados. *REVISTA DE ESTUDIOS DE CIENCIAS SOCIALES Y HUMANIDADES*, 28, 95-106. Obtenido el 17 mayo de 2022, de: [https://helvia.uco.es/bitstream/handle/10396/10970/Ambitos %2028\\_10.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://helvia.uco.es/bitstream/handle/10396/10970/Ambitos%2028_10.pdf?sequence=1&isAllowed=y).
- Aran, S., Barata, F., Busquet, J., Medina, P., y Moron, S. (2001). *Infancia, violencia y televisión: usos televisivos y percepción infantil de la violencia en la televisión* [Ebook]. Recuperado en 21 de diciembre de 2021, de: [https://www.cac.cat/sites/default/files/2019-05/Q17\\_aranbarata\\_ES.pdf](https://www.cac.cat/sites/default/files/2019-05/Q17_aranbarata_ES.pdf).
- Bandura, A., Ross, D., & Ross, S. (1963). Vicarious Reinforcement and Imitative Learning. *Journal of Abnormal And Social Psychology*, 67(6), 601-607. <https://doi.org/https://doi.org/10.1037/h0045550>
- Cáceres, D., Salazar, I., Varela, M., & Tovar, J. (2006). Consumo de drogas en jóvenes universitarios y su relación de riesgo y protección con los factores psicosociales. *Universitas Psychologica*, 501-510. Obtenido de Pontificia Universidad Javeriana de Cali: [file:///C:/Users/LENOVO\\_/Downloads/adminpujojs,+V5N306\\_consumodrogas.pdf](file:///C:/Users/LENOVO_/Downloads/adminpujojs,+V5N306_consumodrogas.pdf)
- Comisión de Regulación de Comunicaciones. (24 de mayo de 2021). *Estudio Infancia y Medios Audiovisuales Apropiación, Usos y Actitudes*. Obtenido de GOV.CO: <https://www.crcom.gov.co/system/files/Biblioteca%20Virtual/Estudio%20Infancia%2>

0y%20Medios%20Audiovisuales.%20Apropiaci%C3%B3n%20usos%20y%20Actitudes%20-%20Informe%20ejecutivo/15-informe\_ejecutivo\_estudio\_de\_infancia\_vf.pdf

Escandell Bermúdez, O., & Rodríguez Martín, A. (2002). La televisión:

¿Genera violencia y agresividad en los niños y adolescentes? *Revista Electrónica Interuniversitaria De Formación Del Profesorado*, 5(4). Recuperado de: [https://www.researchgate.net/publication/28077043\\_La\\_televisi%C3%B3n\\_Genera\\_violencia\\_y\\_agresividad\\_en\\_los\\_ni%C3%B1os\\_y\\_adolescentes](https://www.researchgate.net/publication/28077043_La_televisi%C3%B3n_Genera_violencia_y_agresividad_en_los_ni%C3%B1os_y_adolescentes).

Escobar, M. S. (2006). *Los Efectos de la Televisión Sobre el Comportamiento de las Audiencias Jóvenes Desde la Perspectiva de la Convergencia y de las Prácticas Cultural*. Obtenido el 14 de marzo de 2022 de Scielo: [http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1657-92672006000200002](http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1657-92672006000200002)

Facultad de ciencias de la salud, Universidad de Santander UDES. (2018). *Calidad de amistad y consumo de alcohol en adolescentes de bachillerato*. Revista Cuidarte. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/jatsRepo/3595/359559808008/html/index.html>

Fierro, A. Desarrollo de la personalidad en la adultez y la vejez. En Palacios, J. Marchesi, A. Coll, C. (Comp.) 2003

Holz, V. V., Rajadell Puiggròs, N., & Pujol, M. A. (2005). *Los dibujos animados como recurso de transmisión de los valores educativos y culturales*. Obtenido de Redalyc: <https://www.redalyc.org/pdf/158/15825191.pdf>

Jaramillo, L. (2007). Concepciones de infancia. *Zona Próxima*, (8), 108-123. <https://www.redalyc.org/pdf/853/85300809.pdf>.

Kirsh, S. (2006). Cartoon violence and aggression in youth. *Aggression and Violent Behavior*, 11(6), 547-557. <https://doi.org/10.1016/j.avb.2005.10.002>

Martínez-Mantilla, J., Amaya-Naranjo, W., Campillo, H., Rueda-Jaimes, G., Campo-Arias, A.,

- & Díaz-Martínez, L. (2007). Consumo de Sustancias Psicoactivas en Adolescentes, Bucaramanga, Colombia, 1996-2004. *Revista De Salud Pública*, 9(2). <https://doi.org/10.1590/s0124-00642007000200006>
- Mateus, M. d. (2021). *Influencia de los dibujos animados en los procesos de enseñanza-aprendizaje, de los niños de grado primero de la institución educativa técnica Antonio Nariño*. Obtenido de PDF en Universidad Nacional Abierta y a Distancia : <https://repository.unad.edu.co/bitstream/handle{/10596/40303/MariaPizza.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Montañés, M. C. (2005). *Psicología de la Emoción: El Proceso Emocional*. <https://www.uv.es/~cholz/Proceso%20emocional.pdf>
- Núñez, A. C., & García Robles, M. A. (30 de noviembre de 2018). *La Iniciación Masónica en los Dibujos Animados*. <https://www.redalyc.org/journal/3695/369562139004/>
- Pineda, S. y Aliño, M. (1999). *Capítulo I. El concepto de adolescencia*. [http://www.sld.cu/galerias/pdf/sitios/prevemi/capitulo\\_i\\_el\\_concepto\\_de\\_adolescencia.pdf](http://www.sld.cu/galerias/pdf/sitios/prevemi/capitulo_i_el_concepto_de_adolescencia.pdf)
- Pérez-Garcías, F., y Urbina-Ramírez, S. (2005). *Violence in the cartoons of past and present days*. *Comunicar*, 13(25). <https://doi.org/10.3916/c25-2005-077>
- Peters, K., y Blumberg, F. (2002). Cartoon Violence: Is It as Detrimental to Preschoolers as We Think? *Early Childhood Education Journal*, 29(3), 143-148. <https://doi.org/10.1023/a:1014576307194>
- Rafael Linares, A. *Desarrollo Cognitivo: Las Teorías de Piaget y Vygotsky*. (pp.3-20). Col·legi Oficial de Psicòlegs de Catalunya. Recuperado en 28 de febrero de 2022, de: [http://www.paidopsiquiatria.cat/files/teorias\\_desarrollo\\_cognitivo\\_0.pdf](http://www.paidopsiquiatria.cat/files/teorias_desarrollo_cognitivo_0.pdf).
- Real Academia Española. (s.f.). Dibujo. En *Diccionario de la lengua española*.

<https://dle.rae.es/dibujo#93yUV3n>

Real Academia Española. (s.f.). Violencia. En *Diccionario de la lengua española*

<https://dle.rae.es/violencia>

Real Academia Española. (s.f.). Violento, ta En *Diccionario de la lengua española*.

<https://dle.rae.es/violento?m=form>

Samaniego, C. M., Barandiaran, A. A., & Palacios Navarro, S. (s.f.). *El perfil de consumo televisivo en adolescentes, jóvenes y adultos: implicaciones para la educación*.

Obtenido de Revista de Educación:

[http://www.revistaeducacion.educacion.es/re352/re352\\_24.pdf](http://www.revistaeducacion.educacion.es/re352/re352_24.pdf)

Suso, A., y Cortés, M. (2022). *El ciclo vital y la salud humana*. Dialnet.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5031053>.

Tonon, G. (s.f.). Reflexiones Latinoamericanas sobre Investigación Cualitativa.

[https://colombofrances.edu.co/wp-](https://colombofrances.edu.co/wp-content/uploads/2013/07/libro_reflexiones_latinoamericanas_sobre_investigacin_cu.pdf#page=48)

[content/uploads/2013/07/libro\\_reflexiones\\_latinoamericanas\\_sobre\\_investigacin\\_cu.pdf#page=48](https://colombofrances.edu.co/wp-content/uploads/2013/07/libro_reflexiones_latinoamericanas_sobre_investigacin_cu.pdf#page=48)

UNICEF. (2002). *Adolescencia, una etapa fundamental*. Nueva York, Estados Unidos.

[https://www.unicef.org/pub\\_adolescence\\_sp.pdf](https://www.unicef.org/pub_adolescence_sp.pdf)

World Health Organization. Glosario de términos de alcohol y drogas.

[http://www.who.int/substance\\_abuse/terminology/lexicon\\_alcohol\\_drugs\\_spanish.pdf](http://www.who.int/substance_abuse/terminology/lexicon_alcohol_drugs_spanish.pdf)

Yokota, F., & Thompson, K. (2001). *Depiction of Alcohol, Tobacco, and Other Substances in G-Rated Animated Feature Films*.

[https://www.researchgate.net/publication/11950543\\_Depiction\\_of\\_Alcohol\\_Tobacco\\_and\\_Other\\_Substances\\_in\\_G-Rated\\_Animated\\_Feature\\_Films](https://www.researchgate.net/publication/11950543_Depiction_of_Alcohol_Tobacco_and_Other_Substances_in_G-Rated_Animated_Feature_Films)

## Anexos

### Formato de Entrevista

Saludo.

Hola, como ya me conoces un poco, mi nombre es.... y como ya sabes, junto con mi compañero/a te invitamos a participar en el proyecto de investigación que estamos realizando que se titula: El impacto de los dibujos animados en la violencia y consumo de sustancias psicoactivas. Este es un estudio fenomenológico cualitativo y para comenzar, de acuerdo con el consentimiento informado que te mandamos previamente quiero que sepas que esta entrevista la vamos a grabar con el fin de poder analizar las respuestas que nos das y poder utilizarlas para nuestro trabajo. Debo aclarar que esta información y tus datos personales serán totalmente confidenciales y me gustaría saber si estás de acuerdo con esto.

#### Tiempo dedicado al consumo televisivo y tipo de programación

1. **¿Usted ha consumido televisión a lo largo de su vida?**  
Si - No
2. **¿Qué tanta televisión cree que ve (hoy en día)?**  
horas al día.
3. **¿Qué tipo de programas televisivos han sido de su preferencia?**  
Abierta.
4. **De esa programación que ve o ha visto, ¿qué tanto son (o han sido) dibujos animados?**  
Abierta.
5. **¿Considera usted que ver dibujos animados tiene una edad predeterminada?**  
Si - No  
**¿Por qué?**  
Abierta.

#### Contenido temático de dibujos animados

6. **¿Cuáles han sido sus programas favoritos de dibujos animados?**  
Abierta.
7. **¿Cuál ha sido (o cuáles son) su personaje favorito de dibujos animados?**  
Abierta.  
**¿Por qué?**  
Abierta.

8. **¿Qué comportamientos evidencia en el contenido de los dibujos animados que ha visto?**

Abierta.

### **Respuestas emocionales e influencia**

9. **Qué emociones experimentó cuando estaba viendo el programa animado**

Abierta.

10. **Recuerde y describa un capítulo o escena del contenido visto de dibujos animados que le evoque fuertes emociones**

Abierta.

**¿Cuál es la razón de aquello?**

Abierta.

11. **¿Ha cambiado el significado que le atribuye a los dibujos animados a comparación de edades anteriores o los utiliza de manera distinta?**

Abierta.

12. **¿Qué tanto cree que los dibujos animados han influenciado su vida?**

1 - 5

**¿De qué manera?**

Abierta.

13. **¿Comparte con otras personas los contenidos que ve en los dibujos animados?**

Si - No

**¿Por qué?**

Abierta.

14. **¿Cree que compartiendo los contenidos vistos con otras personas refuerza o contradice su forma de pensar?**

Si - No

**¿Por qué?**

Abierta.

### **Violencia y consumo de sustancias psicoactivas**

15. **¿Qué tanta violencia cree que ha visto en los dibujos animados?**

Abierta.

**Ejemplificar al menos con una situación o escena**

Abierta.

16. **¿Siente que esa violencia que ha visto ha marcado su forma de pensar sobre la violencia?**

Si - No.

**¿De qué forma?**

Abierta.

**¿Esto ha sido reforzado o rechazado de alguna manera en su entorno? Explique**

Abierta.

**17. ¿Siente que esa violencia que ha visto ha marcado su forma de actuar?**

Si - No

**¿De qué manera?**

Abierta.

**¿Esto ha sido reforzado o rechazado de alguna manera en su entorno? Explique**

Abierta.

**18. ¿Qué tanto consumo de sustancias psicoactivas ha podido observar en los dibujos animados?**

Abierta.

**19. ¿Qué tipo de sustancias ha visto que se consumen con más frecuencia en los dibujos animados?**

Opciones (cigarrillo, alcohol, marihuana, cocaína, éxtasis, ninguna de las anteriores, otras: cuál)

**20. ¿Siente que el consumo visto lo ha incitado a consumir?**

Si - No.

**¿Por qué?**

Abierta.

**¿Esto ha sido reforzado o rechazado de alguna manera en su entorno? Explique**

Abierta.

**21. ¿Cree que el consumo visto le ha instaurado alguna forma de pensar sobre las sustancias?**

Si - No.

**¿Por qué?**

Abierta.

**¿Esto ha sido reforzado o rechazado de alguna manera en su entorno? Explique**

Abierta.

# Formato de validación Jueces Expertos

## Título

Validación por Juicio de Expertos

## Nombres.

Sofía Galvis Ruiz

Juan Pablo Ramos Espinosa

Director: Oscar Mauricio Montaña Matiz

Pontificia Universidad Javeriana  
Facultad de Psicología



2022

Estimado validador, nos permitimos dirigirnos a usted, con el fin de solicitar su experticia para validar las preguntas que componen la entrevista semiestructurada, que será empleada como el instrumento del trabajo titulado “Impacto de Dibujos Animados en Violencia y Consumo de Sustancias Psicoactivas”. Este estudio representa nuestro trabajo de grado para optar por el título de psicólogos. A continuación, se presentan las generalidades de nuestra investigación, agradecemos su colaboración.



## **Objetivo**

### **Objetivo General**

Describir las percepciones de ocho(8) adolescentes sobre la influencia que pueden los dibujos animados en prácticas como el consumo de sustancias y comportamientos violentos.

### **Objetivos específicos**

- Identificar comportamientos que se ven en los dibujos animados y su relación con las prácticas sociales.
- Reconocer la relación entre los dibujos animados y las percepciones sobre la violencia y los repertorios de comportamientos violentos.
- Caracterizar la normalización de los patrones de consumo de sustancias en dibujos animados.
- Reconocer la importancia del abordaje psicológico en la creación de los contenidos de los dibujos animados.

### **Secciones del instrumento:**

En la elaboración de la entrevista semiestructurada se utilizaron 4 secciones principales, bajo las cuales se indaga sobre temas específicos. Estas secciones son: 1) Tiempo dedicado al consumo televisivo y tipo de programación 2) Contenido temático de dibujos animados 3) Respuestas emocionales e influencia y 4) Violencia y consumo de sustancias psicoactivas

## **Método**

### **Diseño**

En el presente trabajo se usará una metodología cualitativa, con un diseño fenomenológico. Este tipo de diseño enfoca su indagación en las experiencias subjetivas de los participantes, se busca analizar sus percepciones sobre un fenómeno o suceso (Baptista, Fernández & Hernández, 2010). En este trabajo se centrará la indagación en las unidades de significado que cada participante tiene sobre su incursión en el consumo televisivo y específicamente hacia el contenido visto e interiorizado referente a dibujos animados, haciendo referencia a diferentes opiniones y ámbitos de su vida.

### **Participantes**

Los participantes del estudio son 8 sujetos seleccionados de forma no probabilística e intencional, mediante solicitud directa con los participantes. Para seleccionar la población de este estudio, se tuvieron en cuenta los siguientes criterios de inclusión: 1) estar dentro del

rango de edad de la adolescencia (13-18) 2) haber visto algún dibujo animado en el durante su vida 3)

### **Instrumentos**

Los instrumentos utilizados para la recolección de información en este trabajo son: la revisión teórica y una entrevista semiestructurada. Se considera oportuno la utilización de estudios anteriores respecto al tema puesto que permite esclarecer las variables más importantes para desarrollo y una acertada utilización de la entrevista. De igual manera la entrevista semiestructurada, es el instrumento más adecuado teniendo en cuenta los objetivos y la metodología elegida para el presente trabajo. Este mecanismo de recolección de datos posibilita una exploración profunda y detallada de las experiencias de cada participante, teniendo en cuenta la complejidad y singularidad de cada uno.

## **Validación**

### **Instrucciones Para la Validación**

Con el fin de seleccionar y corregir las preguntas que harán parte de la entrevista que se realizará al participante, le solicitamos valorar cada una de las preguntas presentadas en la Tabla de Validación, asignándole a cada una de éstas un valor (de 1 a 5, siendo uno la menor calificación y 5 la mayor) para cada uno de los siguientes criterios: coherencia, relevancia y forma. Además, usted como validadora puede realizar anotaciones (en el espacio de “Observaciones”) que considere podrían mejorar la pregunta en cualquiera de los criterios.

### **Definición de los criterios.**

#### ***Coherencia.***

Relación de la pregunta con lo que la entrevista pretende analizar. Se considera que una pregunta es coherente si va acorde a la categoría y a la subcategoría a la que pertenece. La escala de calificación de este criterio es de 1 a 5, siendo 1 nada pertinente y 5 muy pertinente.

#### ***Relevancia.***

Importancia de la pregunta para el análisis de la categoría y la subcategoría que se pretenden analizar, analizando aspectos centrales de éstas, o si por el contrario la pregunta gira en torno a aspectos superficiales. La escala de calificación de este criterio es de 1 a 5, siendo 1 nada relevante y 5 muy relevante.

#### ***Forma.***

Este criterio hace referencia a la ortografía y redacción de la pregunta, teniendo en cuenta el vocabulario utilizado, y que éste sea adecuado para el entendimiento del participante. La escala de calificación de la forma es de 1 a 5, siendo 1 redacción/vocabulario inadecuados, y 5 redacción/vocabulario adecuados.

### Tabla Para la Validación

A continuación, se describe la organización de la tabla:

En la primera columna se encuentran las secciones: 1) Tiempo dedicado al consumo televisivo y tipo de programación 2) Contenido temático de dibujos animados 3) Respuestas emocionales e influencia y 4) Violencia y consumo de sustancias psicoactivas

En la segunda columna se encuentran las preguntas.

De la columna 3 a la 5 se encuentran los criterios de evaluación: coherencia, relevancia y forma, en donde le solicitamos para cada una de las preguntas asigne una puntuación de 1 a 5 en cada uno de los criterios. La sexta columna es la de observaciones en donde usted puede registrar las anotaciones que considere necesarias.

Al finalizar la Tabla de Validación usted encontrará un espacio en donde podrá hacer las anotaciones generales (sugerencias y/o impresiones) del instrumento, es decir de la entrevista, teniendo en cuenta las categorías, subcategorías, objetivos, preguntas, y/u otros aspectos.

**Tabla de Validación**

Sección	Preguntas	Criterios			Observaciones
		Coherencia	Relevancia	Forma	
<b>Tiempo dedicado al consumo televisivo y tipo de programación</b>	<b>¿Usted ha consumido televisión a lo largo de su vida?</b>				
	<b>¿Qué tanta televisión cree que ve hoy en día? (Horas al día)</b>				

	¿Qué tipo de programas televisivos han sido de su preferencia?				
	De esa programación que ve o ha visto, ¿qué tanto son (o han sido) dibujos animados?				
	¿Considera usted que ver dibujos animados tiene una edad predeterminada? ¿Por qué?				
<b>Contenido temático de dibujos animados</b>	¿Cuáles han sido sus programas favoritos de dibujos animados?				
	¿Cuál ha sido (o cuáles son) su personaje favorito de dibujos animados? ¿Por qué?				
	¿Qué comportamientos evidencia en el contenido de los dibujos animados que ha visto?				

<b>Respuestas emocionales e influencia</b>	<b>¿Qué emociones experimentó cuando estaba viendo el programa animado?</b>				
	<b>Recuerde y describa un capítulo o escena del contenido visto de dibujos animados que le evoque fuertes emociones, ¿Cuál es la razón de ello?</b>				
	<b>¿Ha cambiado el significado que le atribuye a los dibujos animados a comparación de edades anteriores o los utiliza de manera distinta?</b>				
	<b>¿Qué tanto cree que los dibujos animados han influenciado su vida? ¿De qué manera?</b>				
	<b>¿Comparte con otras personas los contenidos que ve en los dibujos animados? (Si- No) ¿Por qué?</b>				

	<p>¿Cree que compartiendo los contenidos vistos con otras personas refuerza o contradice su forma de pensar? (Si-No) ¿Por qué?</p>				
<p><b>Violencia y consumo de sustancias psicoactivas</b></p>	<p>¿Qué tanta violencia cree que ha visto en los dibujos animados? Ejemplificar al menos con una escena o situación</p>				
	<p>¿Siente que esa violencia que ha visto ha marcado su forma de pensar sobre la violencia? (Si-No) ¿De qué forma? Y ¿Esto ha sido reforzado o rechazado de alguna manera en su entorno? Explique</p>				
	<p>¿Siente que esa violencia que ha visto ha marcado su forma de actuar? (Si-No) ¿De qué forma? Y ¿Esto ha sido reforzado o rechazado de alguna manera en su entorno? Explique</p>				
	<p>¿Qué tanto consumo de</p>				

	<p><b>sustancias psicoactivas ha podido observar en los dibujos animados? Ejemplificar con al menos una situación o escena</b></p>				
	<p><b>¿Qué tipo de sustancias ha visto que se consumen con más frecuencia en los dibujos animados?</b></p>				
	<p><b>¿Siente que el consumo visto lo ha incitado a consumir? (Si-No) ¿Por qué? Y ¿Esto ha sido reforzado o rechazado de alguna manera en su entorno? Explique</b></p>				
	<p><b>¿Cree que el consumo visto le ha instaurado alguna forma de pensar sobre las sustancias? (Si-No) ¿Por qué? Y ¿Esto ha sido reforzado o rechazado de alguna manera en su entorno? Explique</b></p>				

**¿Qué preguntas o secciones adicionales sugeriría usted para la presente entrevista?:**

**Anotaciones Generales Sobre el Instrumento:**

**Información Validador**

Por último, le pedimos diligencie el siguiente formato:

Nombre del juez	
Institución	
Área de experticia	

**¡Gracias por su colaboración!**

**Referencias:**

Baptista, P., Fernández, C. & Hernández, R. (2010). Metodología de la Investigación. Quinta Edición. México DF McGraw-Hill.



# Consentimientos Informados

## Consentimiento Informado

Pontificia Universidad Javeriana  
Facultad de Psicología

## CONSENTIMIENTO INFORMADO ESTUDIANTES DE LA PONTIFICIA UNIVERSIDAD JAVERIANA

---

TÍTULO DEL PROYECTO: **IMPACTO DE DIBUJOS ANIMADOS EN VIOLENCIA Y  
CONSUMO DE SUSTANCIAS PSICOACTIVAS**

### INVESTIGADORES:

Sofía Galvis Ruiz: [sofia-galvis@javeriana.edu.co](mailto:sofia-galvis@javeriana.edu.co)

Juan Pablo Ramos Espinosa: [juanp.ramos@javeriana.edu.co](mailto:juanp.ramos@javeriana.edu.co)

Óscar Mauricio Montaña Matiz [oscar\\_montano@javeriana.edu.co](mailto:oscar_montano@javeriana.edu.co)

FECHA: \_\_\_\_\_

Usted está siendo invitado a participar en el proyecto de investigación titulado:  
**Impacto de dibujos animados en la violencia y consumo de sustancias  
psicoactivas. Estudio fenomenológico.**

Su firma quiere decir que se le ha explicado y ha entendido en qué consiste la  
participación en el estudio y sus posibles riesgos, incomodidades o molestias.

Este estudio es una investigación **Cualitativa de tipo Fenomenológico** que se  
realizará a adolescentes.

El estudio en el que está siendo invitado a participar consiste en: realizar una  
entrevista semi-estructurada.

Es importante que usted conozca que la investigación se considera SIN RIESGO  
teniendo en cuenta que solamente se llevará a cabo una entrevista libre y abierta y  
un grupo de foco, guardando la confidencialidad de sus datos personales.

Usted se puede comunicar con los investigadores en cualquier momento y hacer  
cualquier pregunta que tenga en relación con el estudio dirigiéndose a los  
investigadores: Sofía Galvis Ruiz, [sofia-galvis@javeriana.edu.co](mailto:sofia-galvis@javeriana.edu.co) , 3105782304 -  
Juan Pablo Ramos Espinosa, [juanp.ramos@javeriana.edu.co](mailto:juanp.ramos@javeriana.edu.co) , 3156570514 - o con

el tutor de este trabajo Óscar Mauricio Montaña Matiz  
[oscar\\_montano@javeriana.edu.co](mailto:oscar_montano@javeriana.edu.co) , 3213572479.

Yo \_\_\_\_\_ identificado con \_\_\_\_\_ número \_\_\_\_\_

**Me han dado una copia de este consentimiento informado.  
Me ha sido dada la oportunidad de hacer todas las preguntas sobre la  
investigación y han sido respondidas.  
Autorizo que los resultados obtenidos por el presente estudio sean  
publicados.**

DATOS DEL PARTICIPANTE:

**Nombre:** \_\_\_\_\_ **Documento de identidad:** \_\_\_\_\_  
**Télefono:** \_\_\_\_\_ **Firma:** \_\_\_\_\_

DATOS DE LOS INVESTIGADORES:

**Nombre:** Sofía Galvis Ruiz **Documento de identidad:** CC. 1192760010  
**Télefono:** 3105782304 **Firma:** \_\_\_\_\_

**Nombre:** Juan Pablo Ramos Espinosa  
**Documento de identidad:** \_\_\_\_\_  
**Télefono:** 3156570514 **Firma:** \_\_\_\_\_

**Nombre:** Óscar Mauricio Montaña Matiz  
**Documento de identidad:** \_\_\_\_\_  
**Télefono:** 3213572479 **Firma:** \_\_\_\_\_

## Transcripciones Entrevistas

### Entrevista #1: Mariana Velandia

**S:** Hola Mariana, ¿cómo estás?

**M:** ¿Si me escuchas?

**S:** Te escucho perfecto. Bueno, para comenzar, de acuerdo con el consentimiento informado que te mandé quiero que sepas que esta entrevista la voy a grabar obviamente con el fin de poder analizar las respuestas que me das y luego pues poder utilizarlas para el trabajo pero quiero que sepas que todos tus datos personales son completamente confidenciales y quiero saber si estás de acuerdo con esto de que la entrevista sea grabada.

**M:** Sí, perfecto.

**S:** Listo, muchas gracias.

**M:** ¿Necesitas que prenda la cámara o algo?

**S:** No, no te preocupes. Si no puedes prenderla ahorita realmente no es necesario.

Bueno listo vamos a empezar con la entrevista, entonces lo primero que te quiero preguntar es si ¿has consumido televisión a lo largo de tu vida? es decir, si ¿has visto en televisión en tu vida?

**M:** Sí, la verdad sí, bastante. Como desde que tengo uso de razón siento que he visto televisión. Como también tengo esos recuerdos, la mayoría de mis recuerdos de infancia son como de los tipos de programas que veía y muchas veces como que gracias a eso pude tener ciertas relaciones y amistades en las que coincidimos en gustos por los programas o cosas así. Incluso hoy en día tenemos como recuerdos de nuestra infancia en donde en donde como que sí podemos también tener lazos sociales

**S:** Y ahorita que me estás diciendo todo esto, ¿qué tanta televisión crees que ves hoy en día?

**M:** Yo siento que si se ha disminuido un poco para mí el empleo de ver televisión porque pues uno está como la cantidad de trabajos que tengo y también como la necesidad de distribuir bien los tiempos y pues siento que últimamente no podía tomarme ese tiempo para ver televisión, pero pues por ejemplo en vacaciones procuro para desconectarme de todo pues también ver en algún momento si puedo o también si necesito como descansar de todo este todos estos días tan atareados pues también intento ver televisión pero pues es muchísimo menos frecuente como lo era antes.

**S:** ¿Crees que podrías decirme más o menos en horas del día cuántos crees que ves?

**M:** ¿Cuántas horas?

**S:** Sí, sí.

**M:** Yo creo que entre semana lo vería como unas 2 horas y ya fines de semana podría demorar unas 5 horas.

**S:** Ok, perfecto. Y de esta televisión que ves ahorita y de la que has visto antes, ¿cuáles dirías que son o han sido tus preferidos? ¿Qué tipo de programas te gustan más?

**M:** Pues, antes cuando era pequeña me gustan mucho los animados, los muñequitos, siento que eran como los que más me gustaban y también los que cantaban las películas de adolescentes me gustan bastante y hoy en día me gustan mucho las películas que son como de

acción, como que al final es inesperado. También me gusta ver series que ya pueden ser románticas o también pueden ser de comedia y así.

**S:** Perfecto. Digamos ¿tú crees que eso de ver muñequitos animados, como decías, tienen alguna edad predeterminada o crees que hay un momento de la vida en el que uno los ve y luego no tanto? y ¿por qué crees eso?

**M:** Yo considero que sí, hay momentos en donde como que pues ya, yo siento que es más por la disponibilidad de tiempo y si siento que hay ciertos muñequitos que sí pueden ser para edades en específico, porque por ejemplo a mi edad si veo algunos de los que veía antes, no les veo tanto la gracia a cómo la veía, pero hay algunos en donde sí siento que si los veo ahorita yo me puedo quedar clava mirándolos así sin ningún problema ahí, tras de todo, para mí es como un momento que me gustaría, que me gusta demasiado, como que los disfruto, pero si hay algunos que siento que sí son para determinadas edades.

**S:** Listo. Y ¿por qué crees que es eso? ¿como por los contenidos o..?

**M:** Sí sí. O sea, siento que también es para un público en específico, porque los contenidos o sea pues en esta edad los contenidos se pueden considerar “bobos” porque siento que no son tan entretenidos para mis preferencias de hoy en día, pero para un niño se les podría hacer, entonces por ejemplo en las figuras los colores y todo eso yo ya no le pongo tanta importancia a eso como le llamaría la atención a un niño y cosas así.

**S:** Listo. ¿Cuáles han sido tus programas favoritos de dibujos animados?

**M:** Mis programas favoritos cuando era pequeña ... Me gustaban mucho los Backyardigans y Pocoyo, después me empezó a gustar Gravity Falls y Phineas y Ferb. ¿Qué más me gustaba? Pecezuelos también me gustaba bastante, cuando era más pequeña me gustaba Clifford y High Five.

**S:** Y ¿cuál ha sido o cuáles son tus personajes favoritos de dibujos animados?

**M:** De los Backyardigans me gustaba mucho Tasha, me gustaba bastante. De Pecezuelos me gustaba Milo. También Lazytown me gustaba mucho Estefanie.

**S:** Y ¿recuerdas por qué te gustaban tanto? ¿como qué características tenían esos personajes que que te gustarán tanto?

**M:** Estefanie, yo creo que me gustaban mucho las canciones que hacía y que bailara y que cantaba me parece algo muy chévere, o sea hasta el punto que me disfracé de ella y eso. De Tasha también siento lo mismo, es que tuve como cierta preferencia a los musicales, o sea los que tenían demasiada música y pues también hoy en día me gusta demasiado la música, tal vez sea por eso.

**S:** Listo. Y digamos, ¿qué comportamientos vez que caracterizan en general los a los dibujos animados?

**M:** Pues, yo siento como que muchos intentan, uno enseñar cómo al público y también a la vez intentar ser cómicos o empáticos, que uno le coja cariño al personaje porque es gracioso o porque me siento me siento identificado con su historia y también como que, se consideran más amigos que como algo externo a uno, entonces siento que tal vez por eso uno tiende a tener como ese lazo con un muñequito.

**S:** ¿Recuerdas qué emociones experimentabas usualmente cuando estabas viendo los dibujitos animados?

**M:** Yo me acuerdo que me ponía muy feliz y también que me embobaba mirándolos, por lo mismo por lo que te decía la música y también habían algunos en donde bailaban entonces a mí eso me parecía maravilloso, yo me entretenía muchísimo con eso.

**S:** Okay, y ¿recuerdas algún capítulo o alguna escena de de un capítulo que te emocionará en particular? Como dices que te gusta tanto la música de pronto ¿algún baile que te produjera así como mucha mucha emoción?

**M:** Me acuerdo que en Gravity Falls hay un capítulo en donde Mabel hacía rimas y decía ‘yo soy Mabel qué rima con papel’ y cosas de eso me acuerdo, y eso me gustaba hartito, me emocionaba mucho escucharlas.

**S:** ¿Crees que ha cambiado el significado que le otorgabas a los dibujos animados como en edades anteriores? Yo sé que eso ya me lo respondiste un poquito pero igual cuéntame si significan algo diferente para ti ahora de lo que eran antes?

**M:** Pues, hoy en día yo siento que les cogí cariño, porque siento que gracias a ellos es como que se formó mi personalidad, sabes? Pero pues antes yo no les veía ningún tipo de indicio de eso, de tenerles cariño porque gracias a ellos soy lo que soy o algo así, yo los veía como por algo que me gustaba y que disfrutaba, pero hoy en día les tengo como cierto cariño por eso, porque siento que han fueron parte fundamental para que me formara como persona.

**S:** Ahora, con esto que me dices te han formado como la persona que eres, podrías decirme del 1 al 5, ¿qué tanto crees que influenciaron tu vida?

**M:** Yo diría que tal vez un 4, porque siento que aparte los muñequitos, también con la orientación de mi mamá y con la responsabilidad que ella tuvo para darme ese tiempo de los muñequitos y pues con los mismos muñequitos como que he podido hacer lo que soy hoy en día, entonces por ejemplo, los muñequitos te enseñaban la honestidad y cosas así y la verdad hoy en día, la honestidad es algo que tengo siempre en mente, o sea no me gusta para nada mentir o sentirme culpable porque no dije la verdad y en aspectos así, también por mí misma afinidad con la música, antes me encantaba la música y pues hoy en día la tengo muchísimo más, sino que ahorita es muchísimo más extensa a como lo era antes.

**S:** Okay, esto también ya me lo habías comentado, pero ¿tú sientes que todavía compartes los contenidos que ves en los dibujos animados con otras personas, cierto? ¿Por qué lo haces? ¿Cómo llegan a eso? ¿De qué hablan?

**M:** Pues no sé, sabes? Son como temas que llegan de la nada. También cuando nos estamos conociendo me parece que es un buen tema para hablar de que muñequitos veíamos cuando éramos pequeños y ahí ahí mismo se forman lazos sociales, porque muchos nos sentimos identificados y pues en esa época pensábamos que éramos los únicos a los que les gustaba esas cosas, entonces sí siento que es como un puente de conversación para poder generar lazos sociales y también para conocer a una persona.

**S:** Y crees que compartiendo los gustos y eso alguna vez te has encontrado con alguien que bueno, además de que ya me dijiste que sí refuerza un poquito como lo que tú pensabas, ¿también sientes que has encontrado gente que de pronto te contradice la forma en la que tú pensabas de esto?

**M:** ¿Perdón?

**S:** A ver te lo digo otra vez. Has encontrado muchas cosas en común con otras personas y que tú también te sientes identificada con ciertos personajes con ciertas cosas, pero ¿sientes

que has hablado con alguien y de pronto eso como que contradice completamente lo que tú estás pensando? Digamos que te dicen ‘ese personaje era terrible’ o algo así.

**M:** Sí, sí, sí me ha pasado pero me ha pasado más como quem hoy en día replanteo los personajes que miraba, y también como que me los replanteo y digo ‘vaya, ¿este personaje en serio era bueno o era malo?’ pero es más conmigo misma que con otra persona. Entonces me pongo a reflexionar por ejemplo en Phineas y Ferb siempre decía que el Doctor Doofenshmirtz era el malvado pero hoy en día no sé si es tan cierto. Son como más conflictos que tengo conmigo misma pero no con otra persona, la verdad.

**S:** Listo. Ahora voy a preguntar un poquito ya sobre el tema del trabajo que es como sobre la violencia y el consumo de sustancias entonces, ¿qué tanta violencia crees que viste tú en los dibujos animados? Y si puedes darme un ejemplo o algo sería súper.

**M:** La verdad, por lo mismo que te decía, siento que mi mamá y mi abuela me proporcionaban de manera muy responsable como los dibujos pero también me prohibía algunos y pues y pues la curiosidad mató al gato, o sea a mí me daba más curiosidad de esos programas. Sí me acuerdo también por ejemplo de Los Simpsons, a mí no me los dejan ver como muy seguido por lo mismo de los actos violentos, por ejemplo cuando Homero ahorca a Bart y cosas así me acuerdo mucho en mí en mi infancia y también South Park me la prohibió completamente y pues hoy en día no me he visto un capítulo completo de South Park, pero pues una vez una vez me acuerdo que me vi una escena y era muy grosera entonces ahí hay como como que entendí porque, pero pues, como te dije, eso era como lo que más me da curiosidad porque era lo que más se me prohibía.

**S:** Okay y ¿sientes que esa violencia que mostraban ha marcado tu forma de pensar sobre la violencia en general?

**M:** La verdad, no tanto, por lo que te decía que me los prohibían entonces no los veía con mucha frecuencia, entonces siento que tal vez por eso es como algo extraño para mí, hoy en día como ver la violencia, entonces por eso tengo como cierta reactividad frente a ello y tiendo a reaccionar y no oírlo con tanta normalidad porque no fue algo como normal para mí de verlo todos los días, porque pues los dibujos que veía tenían de todo menos eso entonces sí.

**S:** Y ¿qué tanto consumo de sustancias psicoactivas pudiste observar en los dibujos animados?

**M:** ¿Sustancias psicoactivas? La verdad no, yo no he visto. No sé si se considera psicoactivo pero me acuerdo cuando Homero iba al bar.

**S:** Si, digamos que aquí vamos a tener en cuenta: cigarrillo, alcohol, marihuana, éxtasis.

**M:** Sí. La verdad solo me acuerdo de cuando Homero iba al bar y pues que el alcohol estaba relacionado con los adultos y pues que eso solo lo pueden tocar los adultos y así.

**S:** Okay. Y sientes que eso que has visto como del consumo, por ejemplo eso que viste de Homero, ¿te ha incitado a consumir alguna vez? ¿Como que te dio curiosidad o algo así?

**M:** Eso sí, pero pues no fue como tan frecuente esa presión que tenía de por probar las cosas, o sea tú siento todos tenemos como cierta curiosidad frente al alcohol por llegar a lo que más se nos prohíba pero por ejemplo, para mí creo que la primera vez fue la primera comunión que me dieron el vino y pues no me gustó para nada y pues ya ahí paré, no me pareció para nada chévere esa sensación y ya ahí paré pero pues sí, hasta ahí.

**S:** Okay. Y ¿sientes que esto que dices de que no te dio mucha curiosidad fue un poquito por tu entorno?

**M:** Sí, sí. La verdad, porque siento que en mi entorno no he tenido como personas en las que se frecuente mucho el que tomen alcohol y pues yo no tengo a nadie en mi entorno que fume por eso no me da. Creo que mi padrastro en una época lo hizo pero pues yo no me acuerdo, me lo han dicho porque supongo que no lo hacía frente mío entonces pues no. Siento que sí dependió mucho de mi entorno porque no tuve como mucho contacto con eso.

**S:** Okay, listo.

Entonces ahí se acaba el cuestionario. Muchísimas gracias por habernos ayudado con esto, no sabes lo agradecidos que estamos y como dice en el consentimiento informado si tienes alguna pregunta, alguna duda sobre lo que hacemos o lo que sea pues nos puedes contactar y tienes todo no nuestros datos y muchísimas gracias.

## **Entrevista #2: Lourdes Llinas**

**S:** Hola, ¿cómo estás?

En el consentimiento informado básicamente lo que dice es que esta entrevista la voy a grabar únicamente con el fin de poder usar, de poder analizar las respuestas que nos das y para poder utilizarlas de nuestro trabajo, pero pues todos tus datos personales van a ser completamente confidenciales y ya, quería saber si ¿estás de acuerdo con esto?

**L:** Sii, total. Dale

**S:** Listo, entonces para empezar, las primeras preguntas son un poquito para ver sobre consumo de televisión y luego pues voy a ir entrando más en el tema. Entonces la primera pregunta es, si has consumido televisión a lo largo de tu vida

**L:** ¿Televisión? Pues, sí. pues de chiquita sí, yo creo que chiquita veía mucho, bueno la verdad no mucho, pero de grande no, la verdad todo es por el computador, ya no uso televisor la verdad.

**S:** Pero, ¿si ves programas de televisión así sea por plataformas y eso? ¿Si sigues viendo contenido televisivo?

**L:** Sí, sí, sí.

**S:** Listo. En este momento, en el día de hoy, ¿qué tantas horas al días crees que ves de televisión? O como una medida así cuantitativa que puedas decirme que veas de televisión.

**L:** Ahorita, yo creo que como una o 2 horas máximo.

**S:** Okay. Y ¿qué tipo de programas de televisión han sido tus favoritos? ¿Cuáles te gustan más?

**L:** Yo veo muchos Sitcoms.

**S:** Okay.

**L:** Sí, eso me gusta. Y no sé, no sé, es que a mí me gustan mucho las películas y las series **S:** Okay. Y de esto que has visto a lo largo de tu vida, ¿qué tanto crees que han sido dibujos animados?

**L:** Muchas, muchas. A mí me gusta mucho Disney.

**S:** Okay, que bien. ¿Crees que los dibujos animados tienen una edad predeterminada?

**L:** ¿Una qué? Perdón.

**S:** Una edad predeterminada, o sea como que uno de los ve en ciertas etapas de la vida en específico.

**L:** No me parece en lo absoluto.

**S:** Y ¿por qué crees que no?

**L:** Pues, por ejemplo de chiquitos decía, yo sé que las películas principalmente, o las series tienen significados para los niños, como aprendizajes o tal vez moralejas que les quieran dar pero tú los ves de grande y te das cuenta de todo lo que te perdiste por ser un niño y a pesar de todo son muy divertidas. No sé, siento que para cualquier edad es perfectamente normal ver estas cosas.

**S:** Claro. Y ¿cuáles han sido tus programas favoritos de dibujos animados o tus películas?

**L:** No sé, pues de chiquita me encantaba La Sirenita, pero yo creo que ya ahorita me gusta mucho como Bojack Horseman, me gusta mucho Rick and Morty, Coraje el perro cobarde me encanta.

**S:** Y puedes decirme ¿cuáles son tus personajes favoritos de estos que mencionas o cuáles eran también antes de chiquita?

**L:** Me encantaba Sebastián el cangrejo, de Bojack Horseman, me parecía muy chistosa Sarah Lynn hasta que se murió, yo creo que Bojack es mi favorito, en Rick and Morty, Rick me parece genial y no sé, pues sí, como esos.

**S:** Y ¿por qué crees que son tus personajes favoritos? ¿Qué características crees que te gustan tanto de estos personajes?

**L:** Bueno, Sebastian me encantaba como cantaba, me parecía que tenía las mejores canciones. De Bojack, ay no sé, es que suena como estúpido, pero hay veces que me relaciono muchísimo con los problemas por los que pasa y que no sé, me pareció muy chistoso.

**S:** Y ¿con qué tipo de cosas te sientes relacionada?

**L:** Pues es que, Bojack es una serie que a pesar de que sea animada que muestra muchos problemas, más que todo psicológicos, de adicción, de abuso o de miedo al futuro, estar atorado, como cosas así, entonces como que no sé, tal vez me relaciona un poco con eso. **S:** Okay. Y ¿qué comportamientos en general crees que has visto mucho en los dibujos animados?

**L:** ¿En general de los dibujos animados?

**S:** Si, si.

**L:** Pues, no sé. Siempre hay un personaje que siempre está medio bravo con el mundo, hay otro que siempre está súper feliz, hay algunos que son super callados que no aportan mucho pero siempre están ahí, hay algunos que son super controladores. No sé supongo que hay típicas personalidades que encontrarías en la vida normal.

**S:** ¿Qué tipo de emociones experimentabas o experimentas viendo dibujos animados?

**L:** No pues, de chiquita me encantaba y me daba muchísima emoción, no sé, cómo felicidad, me erizaba, me encantaba escuchar las canciones, cuando por fin la princesa y el príncipe se daban el beso, cosas así me daban mucha felicidad. Y ahora depende de la serie supongo, pero pues cuando estoy viendo siempre estoy cagada de la risa o a veces triste por lo que está pasando, siento rabia a veces de ver cómo actúan los personajes.

**S:** Okay. Y ¿tienes algún recuerdo de algún capítulo o una escena en específico que te haya causado una emoción muy fuerte?



**L:** Pues, por ejemplo en Bojack Horseman me acuerdo perfecto el episodio que se murió Sarah Lynn, porque fue que tuvieron un viaje como de droga y ella se murió de una sobredosis y recuerdo que este episodio me pareció súper pesado y después de la muerte del personaje cómo se sentía Bojack, que era como no sé, o sea esta estaba lleno como de, ¿cómo se dice esa palabra? ‘Regret’

**S:** ¿Como de remordimiento?

**L:** Si, de remordimiento.

**S:** Y ¿qué sentiste tú por ejemplo viendo ese capítulo? ¿Tristeza o angustia? ¿O qué sentiste?

**L:** Pues no sé, yo creo que estaba impactada más que todo. Fue porque en los círculos sociales de todo el mundo, pues no sé si el tuyo pero por ejemplo yo que soy de Cali es como que el ambiente de muchas fiestas de muchos en los colegios es un poquito parecido con el tema de abuso de la sustancia, entonces yo creo que era más impactante saber que tal vez, o sea Dios no permita, que llegue la posibilidad de que alguno de mis amigos o alguien cercano a mí le pase algo así.

**S:** Oh, claro. ¿Crees que ha cambiado el significado que le atribuyes a los dibujos animados? ¿O a lo que pensabas antes?

**L:** Al 100% que sí.

**S:** Y ¿cómo crees que ha cambiado? ¿Cómo lo ves ahorita o como lo veías antes?

**L:** Pues, es que uno es chiquito es como muy tonto, o sea tipo uno cuando es chiquito solamente se enfoca en lo chévere, en lo bacano, en las canciones, en la felicidad, o sea uno no le da un significado más profundo a las cosas que está viendo, uno solamente ve la superficie de el y ese es el punto, no? Que los niños solo vean como los chévere de la animación. Y uno cuando ya está más grande y no se si es el raye que yo tengo, pues ahora que estoy estudiando psicología que me da por analizarlo todo pero sí, o sea siento que ahorita como que uno le pone, aunque no venga, aunque no esté, uno le pone como un sentimiento más profundo, no sé, siento algo así.

**S:** Claro. Digamos que del uno al 5, como por ponerlo en una escala, ¿qué tanto crees que los dibujos animados han influenciado tu vida? Y ¿de qué forma crees que lo han hecho?

**L:** ¿Influencia en mi vida? No sé, yo creo que un 3 o 4 por ahí. O sea si han sido gran impacto como para cualquier niño creciendo en pero no sé de qué manera, no sé cómo explicarte de qué manera pueden haber impactado, pero pues uno siempre aprende de lo que pasa y uno intenta no cometer los mismos errores que los personajes cuando uno está en una situación similar, siento yo algo así.

**S:** Okay. Y todo esto que me cuentas de lo que ves, ¿lo compartes con otras personas? Lo que ves en los dibujos animados, ¿lo has compartido con otras personas?

**L:** Pues sí, con la gente que se está viendo la misma serie que yo en el momento, siempre hablamos mucho del tema, o sea me gusta discutir las cosas que estoy viendo y me encanta ver series con amigos, o sea me fascina como que estar en la misma sintonía viendo la serie como para poder hablar de lo que pasó en el episodio y lo que pasó en el pasado y hacer como teorías y cosas así me gusta mucho.

**S:** Y ¿crees que esos puntos de vista que han logrado compartir de alguna forma refuerzan lo que tú piensas o lo contradice de alguna forma?

**L:** Pues, a veces yo supongo que sí, hay veces que que estoy de acuerdo con lo que pasa, hay veces que no estoy de acuerdo y si pues, yo creo que sí, depende.

**L: S:** Listo. Entonces ahorita sí ya voy a entrar un poquito más en el tema de lo que es realmente mi trabajo, que es sobre violencia y consumo de sustancias. Entonces aquí la primera pregunta es: ¿qué tanta violencia crees que has visto en los dibujos animados? Y si me puedes dar un ejemplo de algún capítulo o alguna escena, mejor.

**L:** Pues, antes era más pelea como entre parejas supongo yo, o sea no importaba que fuera como cachos o como un triángulo amoroso, o tal vez, no sé, amistad, siempre están peleándose como por un niño o una niña, o siento que la violencia en las series la ponen de muchas maneras pero casi siempre las hacen como para mostrar, no sé, tal vez para mostrar lo fácil que puede ser poder pelear con un amigo otra vez para mostrar que es normal pelear con alguien, pero hay también esa violencia verbal se puede volver física, como peleas y cosas así, entonces siento que sí, la verdad si lo muestran mucho, ahora que lo pienso.

**S:** Y ¿crees que esa violencia que has visto en los dibujos animados ha marcado tu forma de pensar sobre la violencia en general?

**L:** Me encantaría decirte que no, pero yo creo que sí, o sea hay veces que, o sea, yo soy cero a favor de la violencia pero hay veces que alguien se merece un puño o algo así, no sé.

**S:** Y ¿crees que esta forma de pensar que tienes de alguna forma ha sido rechazada o reforzada por el entorno en el que estás?

**L:** Ah, sí. Yo obviamente, pues, o sea, nosotros somos una generación muy tropelera, somos una generación que pelea por absolutamente todo.

**S:** Okay. Y ¿crees que esta violencia ha marcado tu forma de actuar en algún momento?

**L:** Creo que no, pues en lo personal yo nunca me he metido en ninguna pelea, he visto a muchos amigos pero que yo esté, no creo, no.

**S:** Y ¿crees que esta forma de actuar que tienes digamos de no meterte ha sido también de alguna forma influenciado por tu entorno?

**L:** Pues, yo sí creo. O sea, es que, a ver como que cuando éramos más chiquitos, tipo en el colegio, pues si la gente, mis amigos se peleaban mucho y pues o sea tampoco te voy a decir que nunca me metí cómo a defender o algo, pero yo siento que no sé, tal vez, o sea siento que colaboro más no metiéndome que metiéndome a alguna pelea, ¿me entiendes?

**S:** Sí, okay. Ahora, entonces ¿qué tanto consumo de sustancias psicoactivas has podido observar en los dibujos animados? Yo sé que ya me contaste un poquito ahí en una de las series, pero igual cuéntame más.

**L:** Pues, la verdad no muchas, o sea yo siento que más bien depende del programa, o sea si quieres ver una serie que tenga abuso de sustancia pues yo creo que la encuentras, por ejemplo hay una que se llama Trailer Park Boys que es muy chistosa pero básicamente siempre están súper trabados entonces no sé, siento que depende de si estás buscando la serie, qué estás buscando en una serie con eso la encuentras, pero no creo que sea muy común.

**S:** Okay. Y ¿qué tipo de sustancias has visto que se consumen con más frecuencia? Digamos que incluyendo: el cigarrillo, el alcohol, la marihuana, la cocaína y el éxtasis. ¿Cuáles crees que has visto? O si has visto otras.

**L:** Pues sí, las que mencionaste más que todo alcohol, cigarrillos, la marihuana y yo creo que muchas pepas.

**S:** Okay. Y ¿crees que este consumo que has visto en los dibujos te ha incitado alguna vez a consumir? ¿Te ha causado curiosidad?

**L:** Sí, la verdad sí.

**S:** Y ¿también crees que tiene que ver con tu entorno de pronto?

**L:** ¿Dime? Perdón.

**S:** Que si ¿crees que también esta curiosidad y estas ganas de probar de pronto también ha sido reforzado o rechazado de pronto por tu entorno?

**L:** Sí, claro. Sí, obvio. Pues, estamos jóvenes, o sea, siento que es parte de crecer y experimentar y ver qué te gusta que no te gusta, no sé, siento que eres un poquito más así no sí.

**S:** Y ¿crees que el consumo que has visto te ha hecho tener alguna postura específica o una manera de pensar sobre las sustancias? ¿Crees de pronto si son buenas o son malas? O ¿tienes alguna forma particular de pensar sobre las sustancias?

**L:** La verdad es que yo no creo que sean ni buenas ni malas, o sea, yo creo que por ejemplo no sé, siento que le han dado muy mal nombre a la droga y la droga no muchas veces es mala pero tampoco estoy diciendo que sea buena, ¿me entiendes? Por ejemplo, la marihuana medicinal es para la salud, por ejemplo, tú te metes un dolex, tú estás drogando, estás haciéndote creer que se te está quitando, que te estás desinflamando lo que tengas inflamado. Los hongos son alucinógenos, pero a veces es como una experiencia muy hermosa, ¿me entiendes? Entonces no tengo una postura ni buena ni mala contra las drogas, ni a favor de las drogas. Yo creo que estoy como en la mitad, o sea si lo quieres hacer hazlo, sin ningún problema, no tengo ningún problema, si no lo quieres hacer tampoco hay ningún problema. Siento que el problema viene cuando te vuelves una persona dependiente de ellas.

**S:** Y ¿crees que esto qué piensas ha sido porque has visto algo en los dibujos animados que te haya hecho pensar así?

**L:** Pues, no porque normalmente los dibujos animados cuando muestran sustancias están mostrando abuso de sustancias, más que sea algo que quieres hacer con tus amigos y que sea chévere y como para probarlo, es más bien, lo muestran como esta persona tiene un problema, esta persona es adicta, es dependiente, o no puede estar por ejemplo sin un cigarrillo, como cosas así. Yo siento que no ha influenciado para nada las cosas que veo.

**S:** Y ¿crees que de pronto ha influido también tu entorno ahí? ¿en la manera de pensar sobre las sustancias?

**L:** Pues sí, yo creo que por parte es social o también familiar también puede ser, tenía un tío que tenía cáncer y siempre estaba fumándose su porrito, entonces a nosotros desde muy chiquitas nos explicaron que era algo normal. En verdad mis papás son como muy mente abierta, o sea ellos nos dicen obviamente no lo hagan si están chiquitas o si lo hacen por presión social, háganlo si ustedes quieren intentarlo, y sea el resultado que sea no les gustó o les gustó que sea algo personal, que no sea algo que lo hagan porque quieren que la gente sepa o por por cosas así, ¿me entiendes?

**S:** Bien, listo. Esas son todas las preguntas que tenía por hacerte entonces pues muchas gracias por haberte tomado el tiempo de de ayudarnos a nosotros con esto y muchas gracias por pues como por la honestidad por todo y quedo pendiente de que me mandes el consentimiento informado cuando tengas tiempo.

### **Entrevista #3: Sebastián Abella**

**J:** Hola Sebastián, como ya me conoces un poco, mi nombre es Juan Pablo Ramos y como ya sabes, junto con Sofía que es mi compañera te invitamos a participar en el proyecto de investigación que estamos realizando que se titula: El impacto de los dibujos animados en la violencia y consumo de sustancias psicoactivas. Este es un estudio fenomenológico cualitativo y para comenzar, de acuerdo con el consentimiento informado que te mandamos previamente quiero que sepas que esta entrevista la vamos a grabar con el fin de poder analizar las respuestas que nos das y poder utilizarlas para nuestro trabajo. Debo aclarar que esta información y tus datos personales serán totalmente confidenciales y me gustaría saber si estás de acuerdo con esto.

**S:** Si, claro, estoy de acuerdo.

**J:** Listo, muchas gracias, también te queríamos agradecer por tu tiempo prestado y ya para comenzar de lleno, quisiera saber, en primer lugar, si has consumido televisión a lo largo de tu vida

**S:** Si, muy poco sinceramente

**J:** Okay, y ¿Qué tanta televisión crees que ves hoy en día en horas al día?

**S:** Noo, cero, no nunca veo televisión

**J:** Y en el recorrido de toda tu vida, no tiene que ser ahora, ¿Qué tipo de programas televisivos han sido de tu preferencia? o algún programa televisivo que te haya llamado la atención

**S:** Sí, antes, que yo me acuerde de dibujos: Phineas y Ferb, Kid Buttowski, he visto los desafíos que es un programa de televisión y novelas creo que me ví el Patrón del Mal en Caracol, en dibujos animados, mm no se he visto muchos

**J:** A eso iba mi siguiente pregunta precisamente, porque de toda esa programación que ves o qué has visto, ¿Qué tanto son dibujos animados? Me acabaste de decir que bastantes, ¿No?

**S:** Si pues por lo que yo cuando veía televisión era cuando era pequeño, pues ahora no veo como te comento.

**J:** Y como a los cuántos años dejaste de ver televisión o algo así por el estilo

**S:** Yo creo que por los 14 o 15 años más o menos

**J:** ¿Alguna razón en especial?

**S:** No, simplemente me llamaba la atención las redes sociales como Youtube, Twitch, cosas así.

**J:** Okay entiendo, y con esto de la edad, ¿Tú consideras que ver dibujos tiene una edad predeterminada?

**S:** No, no, porque por ejemplo, pues yo digo que no los veo, pero perfectamente me pueden gustar Los Simpsons, que son dibujos animados.

**J:** Entonces crees que los dibujos animados no están orientados hacia cierta población de edad

**S:** Exacto, aunque si siento que algunos dibujos si están destinadas incluso para poblaciones más grandes por el contenido que tienen, digamos Bojack Horseman es un dibujo animado, pero supongo que es destinado para una población ya adulta porque refleja problemas de la sociedad

**J:** Si claro, total, muy bueno ese dibujo animado, por cierto, y entonces de esos programas de dibujos animados que hayas visto, ¿Cuáles son tus preferidos? o que hayas visto más que otros

**S:** Yo creo que Los Simpsons, Futurama, Bojack Horseman, yo creo que esos son mis tres favoritos.

**J:** ¡Chévere! ¿Cuál ha sido o cuáles son tus personajes favoritos de estos dibujos animados? y ¿Por qué?

**S:** De Los Simpsons, Bart porque siento que tiene una historia muy profunda, como que siempre ha sido el repudiado de la familia y eso lo lleva a tomar malas acciones y actitudes y la gente no lo entiende, entonces siento que tiene un trasfondo muy chévere, hay que verlo más allá.

**J:** Okay entonces Bart, ¿Alguno más? De los dibujos animados en general

**S:** Fry de Futurama, ese sí me gusta por el tipo de humor que hace, es un humor que es muy característico mío.

**J:** Chévere saber todo esto la verdad, y continuando, ¿Qué comportamientos has evidenciado en el contenido de estos dibujos animados que has visto, o sea, por ejemplo, lo que me decías de Bart, que puede no tener una familia que lo apoye, ¿Qué comportamientos hacen estos personajes que a ti te llamen la atención?

**S:** De Los Simpsons hay muchos personajes y yo creo que todos representan algo negativo de la sociedad, por ejemplo, Homero tiene muchas adicciones a la comida, al alcohol, no es un padre que siempre esté ahí, pero al mismo tiempo tiene características que también son buenas, como por ejemplo, es amoroso, entonces en general tiene mucho de eso, también tiene mucha ficción, pero siento que intentan reflejar siempre indirectas a la sociedad, como no darle al espectador todo servido, sino intentar darle esos dobles sentidos para que la gente se de cuenta de qué hay más allá.

**J:** Vale sí, que te ponga a pensar más allá de lo que ves. Y entonces, ¿Qué emociones te pueden llegar a suscitar al ver este tipo de programas animados?

**S:** No, me da mucha risa, alegría, la verdad nunca me ha suscitado ninguna emoción.

**J:** Y ¿Tal vez te evoca algo más, digamos poniéndote a pensar como me decías?

**S:** Exacto sí, a pensar, a analizar sobre el trasfondo de lo que veo con gracia. Si no pues sería súper aburrido una crítica a la sociedad.

**J:** Bueno, en este momento quiero que recuerdes un capítulo o una escena y me describas ese capítulo o esa escena de capítulos animados claro, que te haya llamado la atención, o que te haya puesto a pensar mucho, o que te haya dado mucha risa, o cualquier cosa.

**S:** Ush no me acuerdo de ninguna, pero hay un episodio en específico, no es si es un capítulo, pero son como muchas escenas que llevan como al mismo punto y es que muestran la infancia de Lisa y de Bart en la que muestran a Lisa siempre le ponían mucha atención y siempre quería resaltar por encima de Bart, entonces está la escena en la que Lisa pone los cubos de manera correcta y Bart lo había hecho primero, pero Lisa se los tumba, algo así pasa, entonces los padres empiezan a reforzar la conducta de Lisa, pero la de Bart es castigada totalmente porque no le ponen atención, entonces ese tipo de conductas reflejan la personalidad de Bart adolescente. Eso me dejó pensando mucho

**J:** ¿Y en qué te dejó pensando eso que me cuentas?

**S:** Siento que la sociedad ve como algo muy bueno al personaje que representa Lisa, ya que Lisa es la inteligente, la buena de la familia, pero en realidad tiene algo más atrás de eso, siento que es un personaje que, como que la persona que es siempre inteligente y juiciosa, no es la más correcta, no sé cómo explicarlo.

**J:** Si, creo que te entiendo que ella se ve buena y todo, pero también tiene otros rasgos que, por ejemplo, puede ser competitiva, o crecida, y cosas así.

**S:** Ajá, si si exacto

**J:** Interesante eso. ¿Has cambiado el significado o lo que piensas cuando ves dibujos animados ha cambiado a comparación de edades anteriores? ¿Era diferente de cómo los ves ahora?

**S:** Sí obvio, haciendo la diferencia de cuando era más pequeño, por ejemplo, a los 12, pues yo veía Los Simpsons y solo me reía, ya a los 14 o 15 uno empieza a entender más los chistes, que tienen su doble sentido.

**J:** ¿Qué tanto crees que los dibujos animados han influenciado tu vida? En una escala de 1-5

**S:** 2

**J:** O sea que si te han influenciado así sea de manera pequeña, ¿De qué manera?

**S:** 1 jaja, no me han influenciado

**J:** ¿Compartiste o compartes ahora con otras personas los contenidos que has visto sobre los dibujos animados?

**S:** No, lo último que fue hablamos un poco de Bojack, pero lo que uno dice, que a veces es fuerte el contenido, a medida que avanza uno entiende más al personaje, esa es la única conversación que he tenido de los dibujos animados últimamente que yo me acuerde.

**J:** ¿Crees que, compartiendo esos contenidos con otras personas, puede llegar a reforzar o contradecir tu forma de pensar?

**S:** No, creo que no

**J:** Listo, ya esta sección es hacia el lado de la violencia y el consumo, entonces, ¿Qué tanta violencia crees que has visto en los dibujos animados?

**S:** Ush bastante

**J:** ¿Me puedes ejemplificar al menos con una situación o escena que te acuerdes?

**S:** Si, Homero ahorcando a Bart. En los capítulos de Futurama hay unos que los tienen esposados o que les pegan con látigos a los extraterrestres.

**J:** Claro, ese es un ejemplo claro de violencia, ¿Sientes que esa violencia que has visto ha marcado tu forma de pensar sobre la violencia?

**S:** Sí, uno normaliza esa violencia, digamos mi forma de pensar es que son dibujos animados entonces no pasa nada.

**J:** Claro, y ¿Esto ha sido reforzado o rechazado de alguna manera por tu entorno? Esa normalización que dices

**S:** Yo creo que la gente normalmente lo critica, como “imagínese tener un papá así”, sería feo, en mi entorno no ha pasado, pero alguna vez si he escuchado este tipo de ejemplos que te di.

**J:** ¿Sientes que esa violencia que has visto ha marcado tu forma de actuar?

**S:** No

**J:** ¿Esto ha sido reforzado o rechazado de alguna manera por tu entorno?

**S:** No, que yo sepa no

**J:** Eso en torno a la violencia, también ¿Qué tanto de consumo de sustancias psicoactivas has podido observar en los dibujos animados?

**S:** Si, he visto poco

**J:** ¿Qué tipos de sustancias que has visto se consumen con más frecuencia en los dibujos animados?

**S:** El alcohol, ¿El alcohol es una sustancia psicoactiva cierto?

**J:** Sí, de hecho, sí, chévere que lo rescates. Y el cigarrillo también de paso se incluye

**S:** Entonces sí, el alcohol y el cigarrillo

**J:** Y ¿Sientes que el consumo que has visto te ha incitado a consumir de alguna manera?

**S:** No

**J:** ¿Por qué?

**S:** Porque siempre muestran esos personajes que consumen alguna de esas dos drogas, como que se ve feo, de hecho, influyó negativamente, como que uno dice que no quiere ser así

**J:** O sea que, ¿Tienden a mostrar personajes no deseables?

**S:** Exacto, uno no quiere llegar a ser ese personaje

**J:** Y ¿Sientes que esa manera de pensar ha sido reforzado o rechazado por tu entorno?

**S:** No, nunca he escuchado un comentario así de las cosas en dibujos animados.

**J:** ¿Crees que ese consumo visto te ha instaurado alguna forma de pensar alrededor de las sustancias?

**S:** Además de no querer llegar a ser así como esos personajes, realmente no. Me produce más como rechazo

**J:** Listo Sebastián, eso sería todo de las preguntas y te agradezco una vez más por tu tiempo dedicado a nosotros y que tengas buen día.

#### **Entrevista #4: Isabella Cañón**

**J:** Hola Isabella, como ya me conoces un poco, mi nombre es Juan Pablo Ramos y como ya sabes, junto con Sofía que es mi compañera te invitamos a participar en el proyecto de investigación que estamos realizando que se titula: El impacto de los dibujos animados en la violencia y consumo de sustancias psicoactivas. Este es un estudio fenomenológico cualitativo y para comenzar, de acuerdo con el consentimiento informado que te mandamos previamente quiero que sepas que esta entrevista la vamos a grabar con el fin de poder analizar las respuestas que nos das y poder utilizarlas para nuestro trabajo. Debo aclarar que esta información y tus datos personales serán totalmente confidenciales y me gustaría saber si estás de acuerdo con esto.

**I:** Sí, totalmente de acuerdo, no hay ningún problema con nada

**J:** Listo muchas gracias, también te queremos agradecer por tu tiempo prestado y para comenzar, quisiera saber si has consumido televisión a lo largo de tu vida

**I:** Si si

**J:** ¿Qué tanta televisión crees que ves hoy en día? En horas al día, por ejemplo.

**I:** Hoy en día siento que el consumo es demasiado reducido en comparación con años anteriores, creo que hoy en día yo casi no veo televisión la verdad. Yo creería que veo diario, pero más en los horarios de la noche, con mi familia, que es un momento en el que estamos juntos ya que cada uno durante el día está en sus actividades y sus cosas, pero en la noche es cuando tenemos ese espacio entonces es más por compartir con ellos más que porque quiera ver algo en especial.

**J:** Entiendo, me parece súper bonito que compartan de esa manera. ¿Qué tipos de programas televisivos han sido de tu preferencia? Hasta hoy en día.

**I:** Eso de CSI, desde siempre me han gustado un montón ese tipo de cosas, como el FBI y todas esas vainas.

**J:** Listo, y esa programación que ves y que has visto a lo largo de tu vida, ¿Qué tanto han sido dibujos animados?

**I:** Muy buena parte, por ahí a los 13 años yo seguía viendo muchos dibujos animados, ya después no tanto. Hoy en día quizá veo una sola serie que sea animada, pero de resto no.

**J:** ¿Hay alguna razón por la cual hayas parado o hayas preferido ver otras cosas?

**I:** Siento que a medida que uno madura, no es que las series animadas sean inmaduras, pero siento que ya uno no es como una audiencia apta por el contenido que tienen, ya se vuelve un poco aburrido y monótono de cierta manera

**J:** Y con respecto a este tema precisamente, ¿Consideras tú que ver dibujos animados tiene una edad predeterminada?

**I:** Sí, yo creo que sí, porque a medida que uno va creciendo uno empieza a tener otros intereses personales, y con las personas que uno se va rodeando a medida que va creciendo siento que ya se empieza a tener el foco de atención en otras cosas y siento que llega un punto en el que uno ya las series animadas, más allá de que sea un entretenimiento, al final no aportan nada en la vida.

**J:** Vale, entiendo, retrocediendo a cuando tenías 13 años o antes y veías esos dibujos animados, ¿Cuáles han sido tus programas favoritos?

**I:** Me gustaba Naruto, Dragon Ball Z, Phineas y Ferb, Las chicas superpoderosas, Ben 10 también. Yo la verdad veía como cosas de niños

**J:** Y de todas esas que mencionas, ¿Cuáles fueron o han sido tus personajes favoritos y por qué?

**I:** Yo creo que las Chicas Superpoderosas porque siento que tenían una personalidad muy empoderada en todo lo que hacían entonces uno le llamaba la atención. La personalidad que tenían era muy atractiva para una niña

**J:** ¿Qué comportamientos evidencias en eso de las Chicas Superpoderosas que dices que resulta atractivo para una niña?

**I:** La determinación que tenían, no tenían vergüenza de hacer las cosas, como esa valentía y honestidad por lo que no les daba miedo el riesgo.

**J:** Cuando estabas viendo todas esas series o comportamientos, no tiene que ser necesariamente de las Chicas Superpoderosas, pero ¿Qué emociones experimentaste cuando estabas viendo ese tipo de programas? o ¿Qué te suscitaban?

**I:** Era un alivio, y también era una zona muy de confort, era la dosis de serotonina del día. Uno se sentía muy feliz de verlos porque uno se desconectaba al final de la rutina, era una sensación de felicidad y tranquilidad que uno tenía en esos espacios.

**J:** Bueno, en este momento quiero que recuerdes un capítulo o alguna escena de algún dibujo animado que te haya llamado la atención, que te haya suscitado emociones fuertes o que te haya gustado mucho y quiero que me describas esa escena o capítulo

**I:** Mmm no sé hay muchas, hay una serie que es Gravity Falls, entonces Mabel que es la niña principal, de cierta manera ella tenía una personalidad muy extrovertida, era muy chillona y había otra chica mona que la molestaba demasiado y ella no le hacía caso, no le importaba



que al final la excluyeran, para ella eso era lo mínimo porque ella estaba siendo ella misma, era auténtica y eso me gustaba mucho.

**J:** ¿De alguna manera sientes que ha cambiado el significado que le atribuías a los dibujos animados a comparación de edades anteriores?

**I:** Creo que como uno ahorita ya es grande, puede leer entre líneas lo que quiere transmitir un programa. Creo que hay unos programas que sí son muy de entretenimiento, muy vagos en el contenido y el mensaje, pero hay otros que sí tienen mayor contenido. Antes uno los veía como la única cosa en el mundo, que eso era de tema de conversación en el colegio y a uno le gustaba mucho, la vida entera giraba en torno a eso, pero ahora siento que uno los ve ya más normal.

**J:** ¿Qué tanto crees que los dibujos animados han influenciado tu vida? En una escala de 1-5

**I:** Yo creo que un 4

**J:** ¿De qué manera?

**I:** Para mí los dibujos animados eran entretenimiento, pero al final no me inducían a nada, yo lo hacía por el tiempo, por descansar, por ocio, pero tampoco es que me hayan marcado, yo nunca me vi tan aficionada a alguna serie en particular.

**J:** Me acuerdo ahorita que estabas diciendo que antes los dibujos animados eran mucho tema de conversación con tus pares, entonces eso quiere decir que sí compartiste con otras personas los contenidos que viste en los dibujos animados, ¿Cierto?

**I:** Claro, sí, bastante.

**J:** ¿Por qué lo hacías?

**I:** Eso se da de manera recíproca entre las demás personas y yo, porque al final todos compartíamos ese gusto o había veces en que las personas lo inducían a uno digamos a verse una serie que a ellos les gustara, y de esa manera también empezaba a forjar amistades compartiendo los pequeños gustos que uno tenía con esas series animadas.

**J:** y ¿Crees que, habiendo compartido esos contenidos, refuerza o contradice de alguna manera tu forma de pensar? Como con lo que sentías o pensabas con respecto a esos contenidos vistos.

**I:** Creo que sí, al final había muchas diferencias en cuanto al gusto de personajes, pero creo que yo también tenía opiniones diversas acerca de lo que decían mis compañeros.

**J:** Listo, ¿Qué tanta violencia crees que has visto en los dibujos animados?

**I:** Creo que bastante, y eso es algo de lo que no se habla, porque hay veces que uno ve eso de temáticas de héroes y/o salvadores que se ve mucho en los dibujos animados, pero sí hay violencia, no hay sangre explícita, pero sí se ven comportamientos violentos que un niño no los va a determinar.

**J:** ¿Me podrías ejemplificar al menos con una situación o escena de violencia?

**I:** Naruto (haciendo referencia a la serie animada completa) que es como violento, no tengo una escena en particular, pero Naruto o Ben 10 contienen mucha violencia. Siento que también si la figura protagonista es masculina, creo que también va a haber una tasa de violencia mayor.

**J:** Me parece súper interesante ese punto de vista, y ¿Sientes que esa violencia que has visto, ha marcado tu forma de pensar sobre la violencia misma?

**I:** Sí, creo que la violencia hay veces se normaliza mucho en contextos en los que se propaga muy rápido, como que esas series se propagan muy rápido y también la violencia se consume

de muchas maneras que hay veces ni nosotros nos damos cuenta, pero si normaliza ciertas conductas que vemos en la vida real, en la sociedad.

**J:** Esta manera de naturalizar esa violencia, ¿ha sido rechazado o reforzado de alguna manera por tu entorno?

**I:** La mayor parte de las personas alrededor mío sí la rechazan, creo que principalmente en el entorno familiar, a uno le decían, “Ay no vea ese programa que es muy violento” Y uno antes era, “No, qué te pasa”, pero uno que ya está creciendo dice, “Uy si eso era muy violento para mi edad”. De cierta manera entonces le insertan a los niños que la violencia es algo normal y se puede dar de distintas maneras.

**J:** ¿Sientes que esa violencia que has visto, ha marcado tu forma de actuar?

**I:** Creo que no, suena un poco extraño, pero era una consumidora de ese tipo de contenido consciente, porque al final nunca me indujo a mí a pegarle a una persona o a mechonear a una niña.

**J:** Ya pasando a la temática de sustancias psicoactivas, ¿Qué tanto de consumo de sustancias psicoactivas has podido observar en los dibujos animados?

**I:** Creo que muy pocas, creo que los dibujos animados de antes no tenían tanta representación de eso, creo que los de hoy en día sí.

**J:** ¿Qué tipo de sustancias has visto que se hayan consumido con más frecuencia? Y con sustancias psicoactivas también me refiero al cigarrillo, al alcohol y otras como la marihuana, éxtasis, etc.

**I:** Yo creo que el alcohol junto con el cigarrillo son las más presentadas, no me acuerdo específicamente de una serie, pero sí es lo que he visto.

**J:** ¿Sientes que ese consumo que has visto te ha incitado a consumir?

**I:** No, pero siento que cuando uno es pequeño no le da curiosidad de probar, porque uno está viendo algo que le gusta en plan de ver el contenido, pero sí creo que en algún punto abre esa puerta de curiosidad.

**J:** ¿Esto ha sido reforzado o rechazado de alguna manera por tu entorno? ¿Se ha dado alguna discusión al respecto?

**I:** No, en realidad no se ha dado discusión con respecto a eso, siento que, si se rechaza por lo que te decía, de parte de los padres y eso, pero por compañeros y eso no se ha hablado mucho al respecto porque en el momento no se daba la relevancia, no era propio de nosotros tocar esos temas.

**J:** Ya para ir finalizando, ¿Crees que el consumo visto te ha instaurado alguna forma de pensar sobre las sustancias?

**I:** Uy si, yo creo que sí, de cierta manera a mi también me ha hecho pensar que uno tiene que consumir eso con personas de confianza, es el único mensaje que me ha dejado. Tenía que hacerse en un entorno seguro para que no salga de las manos.

**J:** Esta forma de pensar que me acabas de explicar, ¿ha sido reforzado o rechazado de alguna manera por tu entorno?

**I:** Si, creo que cuando uno va creciendo se da cuenta de que es así, de que uno tiene que hacerlo en un lugar seguro y todo eso.

**J:** Eso sería todo por mi lado, te agradezco una vez más por tu tiempo prestado y te deseo que pases un buen día.

## **Entrevista #5: Juliana Cleves**

**S:** Entonces, para empezar, como dice en el consentimiento informado, tus respuestas las voy a tener grabadas, pero es únicamente con el fin de poder analizarlas y utilizarlas para el trabajo, pero tus datos personales van a ser completamente confidenciales. ¿Estás de acuerdo con esto?

**J:** Si estoy de acuerdo.

**S:** Listo. Entonces, ¿has consumido televisión a lo largo de tu vida?

**J:** Si toda la vida.

**S:** ¿Qué tanta televisión crees que ves hoy en día?

**J:** Para aclarar, ¿televisión o cómo tal netflix y otras plataformas?

**S:** Todas

**J:** 4 horas al día creería yo

**S:** ¿Qué tipo de programas han sido o son tus favoritos?

**J:** Programas de comedia o suspenso

**S:** Y de todos los programas que ves o has visto ¿qué tantos han sido dibujos animados?

**J:** 30% tal vez

**S:** ¿Crees que ver dibujos animados tiene una edad predeterminada?

**J:** No lo creo, creo que seguiré viendo las películas de disney toda la vida

**S:** Y ¿por qué crees que no?

**J:** Siento que hay momentos dónde uno necesita reconectar con su infancia y de esa forma se puede lograr

**S:** Okay. ¿Cuáles han sido tus programas de dibujos animados favoritos?

**J:** Shrek, Toy Story, Moana, Valiente.

**S:** Y ¿cuáles han sido tus personajes favoritos?

**J:** Los protagonistas de cada película

**S:** ¿Y por qué? ¿Qué características tienen que te gustan?

**J:** Me parece que van por lo que quieren y aunque hay dificultades igual siguen hasta lograrlo, en la de moana y valiente me gusta que no debe haber un príncipe que las salve, sino que ellas solas miran como conseguirlo

**S:** Y ¿cuáles crees que son los comportamientos que caracterizan en general los dibujos animados?

**J:** Creo que en general la mayoría de dibujos animados trae de fondo alguna enseñanza o reflexión y sobre eso se trata de demostrar en los personajes los valores que deben tener los niños

**S:** ¿Qué emociones te producía o te produce ver dibujos animados?

**J:** Me trae algo de nostalgia, pero a su vez me divierten como si fuera la primera vez que las veo, me traen recuerdos y por esto también siento felicidad

**S:** ¿Y antes? ¿Cuándo eras más chiquita?

**J:** Me hacían reír mucho y me sacaban de mi realidad, me enseñaban cosas y me daban más perspectiva sobre la vida y lo que tenía que luchar por mis sueños

**S:** ¿Recuerdas alguna escena en especial que te produjera fuertes emociones?

**J:** En la película de Moana cuándo la abuela viene de forma espiritual para decirle a ella que no se rinda, esa escena me conmovió mucho porque recordé que, aunque pase algo muy malo mi familia siempre va a estar ahí para mi

**S:** Que lindo

**J:** Jaja gracias

**S:** ¿Crees que ha cambiado el significado que le otorgas a los dibujos animados?

**J:** No, siempre que estoy sensible o pensativa los dibujos animados me han salvado por los lindos recuerdos y emociones que me han dado de pequeña

**S:** ¿Qué tanto crees que los dibujos animados han influido o influyen en tu vida?

**J:** Han influido muchísimo, desde pequeña tanto en mi casa como en el colegio me ponían videos de reflexión y eso me enseñó mucho para la vida, para valorar lo que tengo y eso me ha formado de alguna forma hasta el día de hoy. Además, entre más se ven las películas, se pueden observar más detalles por la edad que uno va teniendo

**S:** ¿Compartes todo esto que has visto con otras personas?

**J:** Muy poco se habla sobre dibujos animados la verdad, lo he podido hacer con gente que sé que también le encantan este tipo de películas

**S:** Y ¿qué tipo de cosas comparten de eso?

**J:** Saber que tanto le gustó la película a esa otra persona, si hubo una escena que le gustara mucho o por referencias de memes y así jaja

**S:** Jaja okay. Y ¿crees que en ese compartir te has encontrado con gente que piensa parecido a ti o diferente?

**J:** Siento que solo he encontrado que gente que piensa parecido y a disfrutado las películas tanto como yo

**S:** Okay, ahora ya entrando más en el tema. ¿Qué tanta violencia crees que has visto en los dibujos animados?

**J:** Creo que no ha sido tanta violencia, sino que han sido más escenas de traición entre personajes o nostalgia de que muere algún personaje

**S:** ¿Y puedes recordar alguna escena en específico?

**J:** En Toy Story cuándo el oso morado los traiciona o en el rey León cuándo muere el papá

**S:** ¿Crees que esa violencia que has visto ha marcado tu forma de pensar sobre la violencia en general?

**J:** Sí, creo que me ha vuelto más precavida y desconfiada del resto de las personas para que no me lastimen

**S:** Y ¿crees que ha marcado tu forma de actuar también?

**J:** Si, desde pequeña con esas escenas aprendí claramente que está bien y que está mal entonces trato a los demás como espero que me traten

**S:** Y ¿crees que todo esto que me estás diciendo ha sido reforzado o rechazado por tu entorno?

**J:** Reforzado, creo que la mayoría de personas tratamos de tener los mismos principios y sobre algunas cosas pensamos similar

**S:** ¿Qué tanto consumo de sustancias psicoactivas has podido observar en los dibujos animados? (Incluyendo alcohol y cigarrillos)

**J:** Creería que se puede observar tal vez en un 15% o 20% en los dibujos

**S:** ¿Qué tipo de sustancias has visto que se consumen?

**J:** De lo que recuerdo solo alcohol

**S:** ¿Sientes que haber visto eso te ha incitado a consumir? ¿O te ha causado curiosidad?

**J:** La verdad no, para nada he sentido curiosidad

**S:** ¿Y crees que eso ha tenido que ver con tu entorno de alguna forma?

**J:** Si, supongo que es porque desde pequeña he visto a mis familiares consumir alcohol y me han explicado lo que es, por eso en los dibujos ver esas escenas no ha tenido relevancia para mi

**S:** ¿Crees que el consumo que has visto en los dibujos te ha hecho pensar de cierta forma sobre las sustancias en general?

**J:** Pues de lo que recuerdo solo notaba que los adultos en esos dibujos eran lo que consumían alcohol cuándo se encontraban en problemas y me hizo pensar que para ellos eso era una salida

**S:** Okay. ¿Y en tu entorno has podido observar algo similar o distinto?

**J:** Algo bastante similar

**S:** Okayy. Eso fue todo, aquí acaba la entrevista. Primero, agradecerte mucho por ayudarnos con este trabajo y como dice en el consentimiento informado si tienes cualquier duda de nuestro trabajo o de lo que estamos haciendo nos puedes contactar en cualquier momento.

**J:** Dale, muchas gracias a ti.

## **Entrevista #6: Andrés Bayona**

**J:** Bueno. Hola Andrés, ya me conoces, mi nombre es Juan Pablo Ramos y para comenzar, de acuerdo con el consentimiento informado que te mandé previamente quiero que sepas que esta entrevista la vamos a grabar con el fin de poder analizar las respuestas que nos das y poder utilizarlas así para nuestro trabajo. Este es un trabajo de investigación que estamos realizando mi compañera y yo para el trabajo de grado de la Pontificia Universidad Javeriana que se titula: el impacto de los dibujos animados en el consumo de sustancias y la violencia. Entonces, también debo aclararte que tus datos personales y las respuestas que nos den van a ser completamente confidenciales y solamente van a servir para este propósito y quisiera saber si estás de acuerdo con esto primero.

**A:** Ah pues la verdad sí. La verdad suena interesante el proyecto y me gustaría ayudarte con eso entonces no veo problema.

**J:** Muchísimas gracias, en verdad. Bueno ya para empezar quisiera saber primero que todo si has consumido televisión a lo largo de tu vida.

**A:** Sí obvio, o sea antes de chiquito veía mucha televisión, pero después la dejé de ver tanto, empecé a ver más series por computadoras o cosas así, pero antes veía un resto como hasta los 13 o 14 veía televisión.

**A:** Okay y hoy en día digamos, ¿que tanta televisión crees que ves en horas al día o algo así?

**A:** Cero, la verdad, no veo televisión nunca.

**J:** Listo vale y entonces cuando veías televisión hasta esa edad que me cuentas, ¿qué tipo de programas televisivos han sido de tu preferencia?

**A:** A mí me gusta mucho como Nickelodeon \*\*\*\*\* o jetix antes de Disney XD

**J:** Okay y de esa programación que has visto de todas esas series y todo eso, ¿Qué tanto han sido dibujos animados?

**A:** La mayoría de todas esas series eran como dibujos animados, así como Team Titans o mansión Foster para chicos imaginarios algo así.

**J:** Y ¿Consideras tú que ver dibujos animados tiene una edad predeterminada? o sea que está destinado como a cierta edad o no y por qué

**A:** Pues yo digo que es más fácil asociarlo a una cierta edad y más fácil que le guste a cierta gente con cierta edad porque pues al final las series siempre tienen su target, a la gente a la que van dedicadas, pero pues sí hay series más pesadas o hay series más relajadas entonces depende mucho.

**J:** Oh ok o sea que sí pueden tener una edad predeterminada, pero también depende del dibujo animado hacia qué población va

**A:** Ajá, al menos yo lo siento así

**J:** Oh ok entiendo, y ¿Cuáles de esos programas de dibujos animados han sido tus favoritos? Los dibujos animados también incluyen el anime, incluyen los dibujos animados como tipo caricaturas y eso pues básicamente todo lo que sea animado

**A:** Yo veo más generalmente más anime, pero la serie que a mí más me impactó de chiquito, Naruto y Neon Evangelio que es un anime

**J:** Okay nice nice y de esos, ¿Cuál ha sido o cuáles son tus personajes favoritos de dibujos animados y por qué?

**A:** Me parece muy chimba uno de un anime que es Tengen Toppa Gurren Lagan y es como el hermanastro cool contra robots y son todos así “vamos a liberar a la humanidad” y el man me pareció severo porque hace todo para para ganarse las cosas, pero no le sale, pero igual lo sigue intentando

**J:** Okay listo y digamos ¿Cuáles son algunos comportamientos de esos personajes que te llaman la atención por esa misma razón?

**A:** como el que te decía Neon Evangelion, es que ese anime tiene animaciones que te pone en mood de vamos a enfrentarnos a la amenaza humana, pero una característica así que yo diga que es por eso que me gusta es ese ego que tienen los personajes así

**J:** Cuando tú ves o estabas viendo todos los programas animados, ¿Qué emociones experimentabas o qué te suscita al ver esos programas?

**A:** Era como, “¿por qué yo no puedo hacer eso?”, “¿Por qué el mundo es tan aburrido?” pero a la vez chévere para entretenerse

**J:** Ok entiendo entiendo, bueno en este momento quiero que recuerdes algún capítulo o alguna escena del contenido que has visto de dibujos animados, puede ser cualquier serie, que te haya suscitado como emociones fuertes o te haya o te haya llamado mucho la atención y quiero que me describas ese capítulo y esa escena

**A:** La escena de Death Note cuando cuando matan a Akira (Light Yagami) en el último capítulo

**J:** ¿Cuál fue la razón de que te acordaras de esa escena?

**A:** Yo quería resto al protagonista que es como el antihéroe de su anime y el man es re \*\*\*\* como que el man mató a su padre, mató a sus panas, pero yo le tenía aprecio porque, no sé, era el protagonista y la última cena es como el Shinigami (Dios de la muerte) escribiendo el

nombre de Akira en su libro y él muriendo desangrado todo puteado, me pareció muy chimba.

**J:** Bueno y también quiero saber si ¿ha cambiado el significado que tú le atribuyes a los dibujos animados a comparación de edades anteriores? O sea como que antes cuando eras más pequeño los veías de alguna forma y ahora los ves de otra o los utilizas de manera distinta

**A:** No creo, ahora los uso más de recreación, o sea antes también era de recreación, pero antes era como, “no tengo nada que hacer”, “no quiero hacer nada” y me ponía a ver algo, pero ahora es como que igual tengo cosas que hacer, pero también pienso qué rico sería terminarme esta serie, pero también por el arte de las animaciones, como que algunas películas de animes tienen severa animación o que la historia en sí me trame, entonces es saber esas cositas, ahora les pongo un poquito más de importancia

**J:** Oh entiendo, ¿Qué tanto crees que los dibujos animados han influenciado tu vida digamos en una escala de 1 a 5?

**A:** Yo creo que un 4

**J:** ¿De qué manera?

**A:** Yo antes no parchaba tanto ni socializaba con la gente entonces generalmente me la pasaba en casa viendo un anime entonces esa era mi forma de distraerme entonces yo creo que ahí aprendí resto de cosas así

**J:** ¿Qué tipo de cosas aprendiste?

**A:** Puede que suene raro, pero aprendí como, el significado de la amistad, de no tener amigos igual sabía qué tipo de persona era cada persona cuando salía con ellos, sin tener que hablar tanto con esa gente yo sabía cómo más o menos cómo era o tal vez era video mío también

**J:** Me parece súper interesante la verdad, y entonces ¿has compartido o compartes con otras personas los contenidos que ves en los dibujos animados?

**A:** Sí hartito la verdad, tampoco es como que todos mis amigos vean anime, pero sí a veces les digo que se vean alguno y también ellos me dicen y a veces compartimos esos gustos y es chimba hablar de esas cosas

**J:** Chévere chévere, y ¿crees que compartiendo esos contenidos vistos con otras personas refuerza o contradice tu forma de pensar con respecto a lo que viste en los dibujos animados? o no tanto

**A:** Sí, depende de muchas cosas, pero cada uno al final opina de otras maneras o no le gustó ese capítulo por tal cosa, pero yo digo que está chimba eso, a uno también lo pone como a mirar desde otra perspectiva las cosas

**J:** Ya voy a pasar más a la parte de violencia los dibujos animados entonces, ¿qué tanta violencia crees que has visto en los dibujos animados?

**A:** Yo sí creo que hay mucha violencia, en los dibujos animados yo he notado que no lo censuran más, en muchas series que son más de familia intentan censurar cosas como el gore o escenas de muertes, así como con mucha sangre o así, pero en el anime si lo tienen más libre entonces son más explícitos como en el tema de la violencia.

**J:** ¿Me podrías ejemplificar al menos con una situación o escena que tenga algo de violencia que te acuerdes?

**A:** También yo de chiquito veía mucho de anime así gore y entre ellos había uno que se llama Elfen Lied y es de una chica que es como un extraterrestre así con poderes telequinéticos, y la

tenía en un laboratorio así re paila y se logra liberar y con sus poderes empieza a desmembrar a todos los que se encuentra por todo lado para escaparse del laboratorio.

**J:** Si claro súper violento y ¿Sientes que esa violencia que has visto en caricaturas, anime, ha marcado tu forma de pensar sobre la violencia?

**A:** pues quizás un poco si lo pones a ver desde el punto de los videojuegos, yo creo que sí a uno le pueden cambiar un poco la percepción acerca de esas cosas, pero yo creo que también uno puede tener una imagen clara de la violencia y cómo es y cómo no debería ser, si me preguntas yo qué pienso de la violencia es una cosa distinta a cómo se representa en el anime o en los dibujos animados

**J:** Okay, y ¿sientes que esta forma de lo que piensas sobre la violencia ha sido reforzado rechazado por tu entorno? Tal vez por tu familia o amigos o lo que sea

**A:** Mis abuelos antes eran como, “Ush, usted ve cosas re violentas”, pero a mi no me importaba mucho, eran como,” Uno no debería ser ver ese tipo de cosas porque fomentan la violencia”

**J:** ¿Sientes que esa violencia que has visto en esos dibujos animados ha marcado tu forma de actuar?

**A:** No la verdad no, justamente te decía que en ese aspecto no me ha cambiado, si me preguntan qué es la violencia yo te digo que es algo distinto a lo que realmente lo muestra la animación o el anime.

**J:** y, ¿Cómo es distinto?

**A:** Los dibujos animados son muy fictis (irreales) es como, tengo yo que sé 14 años y le puedo ganar a este personaje que tiene un puñal que me está intentando robar y pues no, **J:** Ok ok y me dices que realmente no afecta tu forma de actuar, ¿esto ha sido reforzado rechazado de alguna manera por tu entorno?

**A:** No creo la verdad, siempre ha sido como, mientras no moleste a nadie está bien para todos, lo que he vivido a través de los dibujos animados no ha hecho un cambio significativo en mí como persona

**J:** Ya pasando a la última parte en torno al consumo de sustancias, ¿Qué tanto de consumo de sustancias psicoactivas has podido observar en los dibujos animados?

**A:** En los dibujos animados no siento que haya tanto el consumo, el cigarro la verdad sí, pero en dibujos animados no lo muestran tanto

**J:** Entiendo, y ¿qué tipo de sustancias has visto que se consumen con más frecuencia?

**A:** Las más normales que yo haya visto en dibujos animados es el tabaco, pero dependiendo de otro tipo de series así que sean más crudas incluso pueden llegar a tener como sus propias drogas internas

**J:** Listo, y ¿sientes que el consumo visto te ha incitado a consumir de alguna manera?

**A:** Sí un tal la verdad, eso sí creo que sí afecta un poco porque también lo muestran muy ficti (irreal), como que realmente no hace efecto que dicen que es o uno no termina así de loco

**J:** y ¿Sientes que esto, el hecho de que te haya incitado a consumir un poco, ha sido reforzado rechazado de alguna manera por tu entorno?

**A:** Yo creo que sí ha sido reforzado porque el entorno de uno fomenta esa cosa de uno

**J:** Bueno ya como última pregunta, ¿crees que el consumo que has visto en esos dibujos animados te ha instaurado alguna forma de pensar sobre las sustancias?



**A:** No la verdad no, como que a uno le dan un contexto de las cosas, pero uno decide si es ese tipo de contextos el que le quiere dar a su vida, pero a uno le intentan dar las siluetas de lo que debería ser, pero uno también puede probar uno mismo si realmente es así o si no y como ya tener una versión propia.

**J:** ¿Sientes que esa manera de pensar ha sido reforzada o rechazada de alguna manera por tu entorno?

**A:** No sé si reforzada, pero yo siento que es como una buena forma de ver las cosas sin andar con una visión sesgada, me pueden decir muchas cosas, pero igual yo tengo mi propio criterio.

**J:** Listo Andrés, eso sería todo, la verdad te agradezco una vez más por tu tiempo prestado y que tengas un buen día.

### **Entrevista #7: Juan Sebastián García**

**J:** Hola Sebastián, ya me conoces, mi nombre es Juan Pablo Ramos y para comenzar, de acuerdo con el consentimiento informado que te mandé previamente quiero que sepas que esta entrevista la vamos a grabar con el fin de poder analizar las respuestas que nos das y poder utilizarlas así para nuestro trabajo. Este es un trabajo de investigación que estamos realizando mi compañera y yo para el trabajo de grado de la Pontificia Universidad Javeriana que se titula: el impacto de los dibujos animados en el consumo de sustancias y la violencia. Entonces, también debo aclararte que tus datos personales y las respuestas que nos den van a ser completamente confidenciales y solamente van a servir para este propósito y quisiera saber si estás de acuerdo con esto primero.

**JS:** Sí Juan Pablo, estoy de acuerdo

**J:** Listo gracias, ya para meternos de lleno me gustaría saber primero que todo, si has consumido televisión a lo largo de tu vida

**JS:** Sí, desde que tengo memoria

**J:** Okay, y ¿Qué tanta televisión crees que ves hoy en día? En horas al día

**JS:** Tal vez veo dos o 3 horas dependiendo del día

**J:** ¿Qué tipo de programas televisivos han sido de tu preferencia?

**JS:** Películas de terror

**J:** De esa programación que has visto, ¿Qué tanto han sido dibujos animados?

**JS:** Bastante

**J:** Okay y ¿Consideras tú que ver dibujos animados tiene una edad predeterminada?

**JS:** No creo porque existe el entretenimiento para todo público, creo que hay televisión infantil y otras cosas

**J:** Entonces, ¿Cuáles han sido tus programas favoritos de dibujos animados?

**JS:** Hora y Aventura y Los Simpson y también “Mucho Más”

**J:** Okay y de esos dibujos animados que recuerdas, cuáles han sido tus personajes favoritos y por qué?

**JS:** En Hora y Aventura hay un perro que es el personaje principal y el perro puede crecer, puede estirarse infinitamente y tomar la forma que quiera y en Los Simpsons Bart es uno de los más chéveres, porque no le importa nada y es un niño que hace bromas en todos lados.

**J:** En general, ¿qué comportamientos evidencias en el contenido de los dibujos animados que has visto?

**JS:** Siempre hay peleas y conflictos que los personajes tienen que arreglar y en general es el mismo proceso de que inicia el capítulo tranquilamente, en el intermedio surge el problema y al final se soluciona

**J:** Cuando ves algún programa de dibujos animados, ¿Qué emociones experimentas o que te suscita al ver dibujos animados?

**JS:** Emoción de felicidad, ya que es entretenimiento

**J:** Bueno, en este momento quiero que recuerdes algún capítulo o alguna escena del contenido que has visto de dibujos animados, puede ser cualquier serie, que te haya suscitado como emociones fuertes o te haya o te haya llamado mucho la atención y quiero que me describas ese capítulo y esa escena

**JS:** Hay un episodio de “Mucho Más”, es la primera vez que lo ví, tenía tal vez 6 o 7 años, y es cuando el mapache roba un piano mágico entonces empieza a cantar canciones con el piano y surgen objetos como si fuera una máquina de deseos, entonces me acuerdo mucho que yo intenté recrear ese piano y fingía que pedía deseos, me acuerdo mucho.

**J:** Okay que nice, y de alguna manera, ¿Ha cambiado el significado que le atribuyes a los dibujos animados a comparación de edades anteriores?

**JS:** Si, creo que ahorita cambia bastante a como yo veía los dibujos en mi infancia, hoy en día veo dibujos que ya son para adolescentes y que el contexto, el humor y la escenas que tienen cambian entonces siento que sí cambia, pero me genera esa misma emoción de risa o felicidad que me generaba cuando era chiquito y vía cosas más infantiles

**J:** Listo, ¿Cuánto crees que los dibujos animados han influenciado tu vida en una escala de 1 a 5?

**JS:** Yo creo que un 3.5

**J:** ¿De qué manera?

**JS:** Siento que en vez de haber invertido ese tiempo en dibujos animados, hubiera hecho otras cosas como aprender sobre algún instrumento o leer más, y tal vez mi actitud sería diferente a como es hoy en día y mi forma de hablar ya que cuando era chiquito y veía alguna forma de hablar o algo, las recreaba entonces siento bastante el cambio de si hubiera o no hubiera habido dibujos animados

**J:** Cuando veías antes o ahora los dibujos animados, ¿Compartes o compartías con otras personas los contenidos vistos?

**JS:** Sí, he visto dibujos animados con un amigo y después hablamos de eso y a veces recreamos actitudes de ellos o aprendemos cosas de ellos.

**J:** Ya pasando a la última sección de preguntas en torno a la violencia y consumo de sustancias quisiera saber, ¿Qué tanta violencia crees que has visto en los dibujos animados?

**JS:** De chiquito no era tan gore, o sea tan sangriento o brutal como los que hay ahorita, pero en general siento que los infantiles no tienen esa violencia, los que hay ahora si tienen más sangre y drogas y cosas así.

**J:** Ok y ¿me podrías ejemplificar al menos con una situación o escena en donde esté marcada esa violencia?

**JS:** Rick y Morty es una serie para adultos más o menos, hay bastantes escenas de masacres y genocidios. Se supone que es un científico que puede viajar entre universos entonces hay veces hasta se asesina a él o hace matanzas de alienígenas y así.

**J:** Claro y ¿sientes que esa violencia que has visto en los dibujos animados ha marcado tu forma de pensar sobre la violencia?

**JS:** Tal vez lo podría llegar a normalizar, pero en cierto punto creería que no, si yo hubiera visto o no esos dibujos, siguen siendo dibujos entonces no lo veo tan visceral como si fuera en la vida real

**J:** Claro, y esta forma de normalizar, ¿Esto ha sido reforzado o rechazado por tu entorno? Es decir, la gente piensa igual que se normaliza o se rechaza de alguna manera?

**JS:** Siento que lo aceptan, pero no se toma como violencia sino como la representación de esa violencia, entonces creería que la gente normaliza la violencia gráfica.

**J:** ¿Sientes que esa violencia que has visto ha marcado tu forma de actuar?

**JS:** No realmente, siento que así no lo hubiera visto, mi forma de actuar con la violencia es la misma

**J:** Y ¿Esto ha sido rechazado o reforzado de alguna manera por tu entorno?

**JS:** Creería que no.

**J:** Pasando al consumo, ¿Qué tanto de consumo de sustancias psicoactivas has podido observar en los dibujos animados?

**JS:** Actualmente bastante y sobre diferentes sustancias y en varios dibujos animados

**J:** Y ¿Qué tipo de sustancias has visto que se consumen con más frecuencia?

**JS:** La marihuana creo que es el más común y también el alcohol, pues no se si cuenta como sustancia psicoactiva

**J:** Si claro junto con el cigarrillo también es una sustancia psicoactiva, chévere que lo rescates, ¿Sientes de alguna manera que el consumo que has visto te ha incitado a consumir?

**JS:** Creería que sí, porque hay ciertos dibujos animados que hablan de ese tipo de drogas, a veces uno aprende ciertas drogas nuevas que podría conseguir fácil o hacer en casa y hablando de cierto placer que pueden causar estas sustancias se podría llegar a incitar a sentir eso por curiosidad

**J:** Y esta manera pensar que me dices, eso ¿ha sido reforzado o rechazado por tu entorno? O no tanto

**JS:** Depende de la persona yo creo, pero si se encuentran en la misma situación también podrían a llegar a sentir la misma curiosidad

**J:** Para ir finalizando, ¿crees que el consumo visto te ha instaurado alguna forma de pensar sobre las sustancias?

**JS:** Tal vez de algunas, una forma negativa, y de forma positiva las más comunes como el alcohol y la marihuana porque uno puede llegar a normalizar más esas sustancias, porque con esas sustancias que uno sabe que son malas, como que no hay vuelta atrás, se llega a rechazar la idea de querer sentir esas sustancias porque uno ve al personaje animado sentir eso de una manera que no quisiera.

**J:** Y ¿Esto ha sido reforzado o rechazado de alguna manera por tu entorno? El hecho de que el alcohol y la marihuana no sean tan malas pero las otras sí.

**JS:** Sí, yo creo que la gente también normaliza esas que te digo

**J:** Listo Sebastián, te quería agradecer una vez más por tu tiempo y que pases un buen día.

## **Entrevista #8: Juan Antonio Gómez**

**J:** Hola, como ya me conoces un poco, mi nombre es Juan Pablo Ramos y como ya sabes, junto con mi compañero/a te invitamos a participar en el proyecto de investigación que estamos realizando que se titula: El impacto de los dibujos animados en la violencia y consumo de sustancias psicoactivas. Este es un estudio fenomenológico cualitativo y para comenzar, de acuerdo con el consentimiento informado que te mandamos previamente quiero que sepas que esta entrevista la vamos a grabar con el fin de poder analizar las respuestas que nos das y poder utilizarlas para nuestro trabajo. Debo aclarar que esta información y tus datos personales serán totalmente confidenciales y me gustaría saber si estás de acuerdo con esto

**JA:** Sí, estoy de acuerdo

**J:** Muchas gracias, ya para comenzar quisiera saber si tú has consumido televisión a lo largo de tu vida

**JA:** Sí, antes más que ahora

**J:** Listo, y ¿qué tanta televisión crees que ves hoy en día? En horas al día

**JA:** Muy poco realmente, como 1-2 horas a la semana

**J:** Ok y ¿qué tipo de programas televisivos han sido de tu preferencia?

**JA:** Ví mucho dibujo animado japonés y normal y también muchas series variadas de comedias o dramas

**J:** Vale, porque justamente a eso iba mi siguiente pregunta, de esa programación que has visto, ¿Qué tanto han sido dibujos animados?

**JA:** Yo creo que la mitad

**J:** Y ¿consideras tú que ver dibujos animados tiene una edad predeterminada?

**JA:** No creo, porque por qué habría de tenerlo aunque sea algo dibujado.

**J:** Y de esos programas de dibujos animados que has visto, ¿Cuáles han sido tus favoritos?

**JA:** Me ha gustado mucho Hora y Aventura, también varios animes en los que meten temas más profundos y de introspección, también me gusta los que tienen una crítica social como del consumismo y capitalismo. Me gustan mucho las películas de Gibbily, también Evangelion y esos de coraje el perro cobarde que son viejos también son divertidos.

**J:** Listo vale, y de esos dibujos animados, ¿Cuáles son o cuáles han sido tus personajes favoritos y por qué?

**JA:** Me gusta mucho Shinji el de Evangelion, me parece divertido porque es un tipo todo deprimido y uno lo ve y dice cómo, ¿Por qué no hace nada?, pero luego uno lo piensa y empatiza con el man entonces es chévere

**J:** Vale, entiendo, en general, ¿Qué comportamientos evidencias en el contenido de los dibujos animados?

**JA:** Por lo general siempre hay un conflicto y a veces tienden a pintar claramente el que es bueno y claramente el que es malo y la trama se suele resolver a través de derrotar al malo por decirlo así.

**J:** Bueno, en este momento quiero que recuerdes algún capítulo o alguna escena del contenido que has visto de dibujos animados, puede ser cualquier serie, que te haya suscitado

como emociones fuertes o te haya llamado mucho la atención y quiero que me describas ese capítulo y esa escena

**JA:** Hay una que son de 2 hermanos refugiados de guerra, con muy chiquitos y no tenían papás porque murieron y tampoco nadie que los ayudase, y entonces el hermano mayor trata de encargarse de todo y se van a vivir al bosque y la hermanita menor no tiene ni la comida ni el espacio para vivir bien y con condiciones necesarias, y el man no ve cómo va empeorando la hermana hasta que llega un punto en el que la hermana se muere y el man cae en cuenta de lo paila que está todo. Eso me tocó mucho

**J:** Sí claro, suena bien fuerte cuando lo describes. Ahora quiero preguntarte si ¿Ha cambiado el significado que le atribuyes a los dibujos animados a comparación de edades anteriores?

**JA:** Sí seguramente, antes eran más una distracción, para matar el tiempo y ahora busco que tengan un mensaje bonito, o algún mensaje más allá del tiempo que me ayuden a matar.

**J:** Vale, entonces ¿Cuánto crees que los dibujos animados han influenciado tu vida? En una escala de 1-5

**JA:** Entre 3 y 4, bastante

**J:** ¿De qué manera?

**JA:** Uno cuando es chiquito los tiene muy presentes porque es lo que uno consume de medios audiovisuales porque son muy simples, e independientemente de que uno lo haga consciente o no, sí se van quedando unas costumbres o estándares para bien o para mal, pero que uno coge de la serie, por ejemplo, la pelea del bien y el mal, los roles que se suelen interpretar como el principal, el malo y el que ayuda al principal a mejorar. Ahora viendo cosas más reflexivas y más profundas, da más para pensar.

**J:** Y tú cuándo antes o ahora ves los dibujos animados, ¿Compartes con otras personas los contenidos que ves?

**JA:** Sí claro

**J:** ¿Por qué? o ¿Qué obtienes de eso?

**JA:** Siempre es divertido compartir gustos con la gente y muchas veces compartiendo este tipo de gustos, uno puede comparar las visiones que tiene la gente y ver cosas que otros vieron que uno no veía.

**J:** Claro, coger las cosas desde otra perspectiva. Ya estas preguntas van a girar en torno a la violencia y consumo de sustancias psicoactivas, entonces quiero preguntarte, ¿Qué tanta violencia crees que has visto en los dibujos animados?

**JA:** Buena parte

**J:** Me podrías ejemplificar al menos con una situación o escena que recuerdes

**JA:** No se si una situación, pero siempre se cumple esto de que el bueno tiene que derrotar al malo y por lo general lo hace con la violencia.

**J:** Y ¿sientes que esa violencia que has visto ha marcado tu forma de pensar sobre la violencia?

**JA:** No creo, por el hecho de que... No mentira la verdad sí, cuando uno ve esos temas de la guerra, ese es un tipo de violencia más real en este mundo, que te toca y dices que eso sí podría pasar acá, entonces con respecto a ese tipo de dibujos animados sí puedo decir que me ha hecho muy repelente a la violencia.

**J:** ¿Sientes que esa manera de pensar sobre la violencia ha sido reforzada o rechazada de alguna manera por tu entorno?

**JA:** Es muy cambiante el entorno, muchas veces el entorno justifica la violencia con la misma trama de, “Yo soy el bueno, él es el malo, entonces yo puedo ejercer violencia sobre el malo”. Creo que el mundo real en general es muy pro-violencia

**J:** Y así mismo, ¿Sientes que la violencia que has visto, ha marcado tu forma de actuar?

**JA:** Sí, me ha hecho rechazarla

**J:** Ese rechazo que me dices, ¿Eso ha sido reforzado o rechazado de alguna manera por tu entorno? O no tanto

**JA:** Lo que te digo, la visión que yo tengo sobre la violencia, muchas veces es rechazada porque el entorno le da un valor moral a las personas, entonces nosotros somos los buenos y ellos los malos entonces nosotros podemos aplicar violencia sobre los malos, porque nosotros somos los buenos y ellos los malos. Siento que el entorno muchas veces lo que hace es justificar esa violencia.

**J:** Eso en cuanto a la violencia y ya pasando a última sección, ¿Qué tipo de sustancias psicoactivas has visto que se consumen con más frecuencia en los dibujos animados?

**JA:** No se me viene nada muy concreto a la cabeza, lo más cercano podría ser que por ejemplo, adquirir un poder o una mejora física a través de meterse algo.

**J:** ¿Sientes que ese consumo visto te ha incitado a consumir de alguna manera?

**JA:** Creo que no, de pronto sí me ha incitado, pero no es lo determinante para tomar la decisión de consumir.

**J:** Esa manera de pensar que me dices, ¿ha sido reforzada o rechazada de alguna manera por tu entorno?

**JA:** En mi entorno, muchas veces me ha incitado a consumir ese tipo de sustancias, pero dudo mucho que la configuración del entorno a consumir haya sido a causa de los dibujos animados.

**J:** Ya como última pregunta, ¿crees que el consumo que has visto te ha instaurado alguna forma de pensar sobre las sustancias?

**JA:** Sí porque la persona que usa sustancias por lo general está sujeta a una serie de características, entonces, por ejemplo, relacionar el consumo de cigarrillo con un estereotipo de personaje que cumple con A,B,C y D.

**J:** Eso que piensas, ¿ha sido reforzado o rechazado de alguna manera por tu entorno?

**JA:** En la sociedad también está sujeto el consumo de una sustancia a lo que representa consumir la sustancia socialmente, como que la persona que consuma la sustancia sí está representando algo en la sociedad y en la animación.

**J:** Listo Juan eso sería todo por nuestro lado, si no quieres agregar nada te quería agradecer una vez más por tu tiempo y muchas gracias por hacer parte de esta investigación y que tengas un buen día.

**JA:** Listo Juan Pablo muchas gracias.

### Matriz de análisis respuestas participantes

Participante	Pregunta	Respuesta
MV	1	Si, bastante. Desde que tengo uso de razón. Tengo recuerdos de infancia de los tipos de programas. Gracias a eso puedo tener ciertas relaciones y amistades. Lazos sociales
LL	1	De chiquita si, aunque no tanto. Y ahora grande veo todo por el computador.
SA	1	Si, muy poco sinceramente
IC	1	Si, si
JC	1	Si, toda la vida.
AB	1	Sí obvio, antes de chiquito veía mucha televisión pero después la dejé de ver tanto, empecé a ver más series por computadoras o cosas así, como hasta los 13 o 14 veía televisión.
S	1	Sí, desde que tengo memoria
JA	1	Sí, antes más que ahora

Participante	Pregunta	Respuesta
MV	2	Ha disminuido por los trabajos y la necesidad de distribuir mejor el tiempo. En vacaciones veo para desconectarme o descansar. hrs/día: l-v 2, s-d 5.
LL	2	2 hrs/día máximo.
SA	2	Noo, cero, no nunca veo televisión
IC	2	hoy en día yo casi no veo televisión la verdad a comparación de antes. Veo diario, pero más en los horarios de la noche, con mi familia, que es un momento en el que estamos juntos.
JC	2	4 hrs/día creo.
AB	2	Cero, la verdad, no veo televisión nunca.
S	2	Tal vez veo dos o 3 horas dependiendo del día
JA	2	Muy poco realmente, como 1-2 horas a la semana

Participante	Pregunta	Respuesta
MV	3	Cuando chiquita: muñecos animados y donde cantaban. Ahora: películas de acción, de final inesperado y series románticas o de comedia.

LL	3	Ahora: Sitcoms. Las películas y las series.
SA	3	Antes: Phineas y Ferb, Kid Buttowski, los desafíos, el Patrón del Mal
IC	3	Eso de CSI, desde siempre me han gustado un montón ese tipo de cosas, como el FBI
JC	3	Programas de comedia o suspenso.
AB	3	Me gustaba mucho Nickelodeon o jetix antes de Disney XD
S	3	Películas de terror
JA	3	Ví mucho dibujo animado japonés y normal y también muchas series variadas de comedias o dramas

Participante	Pregunta	Respuesta
MV	4	Me gustaban mucho cuando pequeña, los veía bastante.
LL	4	Muchas, muchas. Me gusta mucho Disney.
SA	4	Si pues por lo que yo cuando veía televisión era cuando era pequeño
IC	4	Muy buena parte, por ahí a los 13 años yo seguía viendo muchos dibujos animados, ya después no tanto. Hoy en día quizá veo una sola serie que sea animada
JC	4	30% tal vez.
AB	4	La mayoría de todas esas series eran como dibujos animados así como Team Titans o mansión Foster para chicos imaginarios
S	4	Bastante
JA	4	Yo creo que la mitad

Participante	Pregunta	Respuesta
MV	5	Si tienen edad predeterminada por la disponibilidad de tiempo. Hay unos a los que ya no se les ve la gracia, mientras otros sí. Algunos contenidos pueden ser "bobos", no son tan entretenidos. Ya no le pongo tanta atención a las figuras o colores como lo haría un niño.
LL	5	No tienen una edad predeterminada, tienen muchos aprendizajes y moralejas. Cuando las ves siendo grande puedes ver muchas cosas que te perdiste por ser un niño. Son muy divertidas. Para cualquier edad es perfectamente normal verlas.
SA	5	No. Si siento que algunos dibujos si están destinadas incluso para poblaciones más grandes por el contenido que tienen, digamos Bojack Horseman, que es destinado para una población ya adulta porque refleja problemas de la sociedad



IC	5	Sí, porque a medida que uno va creciendo uno empieza a tener otros intereses personales, y con las personas que uno se va rodeando a medida que va creciendo siento que ya se empieza a tener el foco de atención en otras cosas y siento que llega un punto en el que uno ya las series animadas, más allá de que sea un entretenimiento, al final no aportan nada en la vida.
JC	5	No lo creo, creo que seguiré viendo las películas de disney toda la vida, hay momentos dónde uno necesita reconectar con su infancia
AB	5	Al final las series siempre tienen su target, a la gente a la que van dedicadas, pero pues sí hay series más pesadas o hay series más relajadas entonces depende mucho.
S	5	No creo porque existe el entretenimiento para todo público, creo que hay televisión infantil y otras cosas
JA	5	No creo, porque por qué habría de tenerlo aunque sea algo dibujado.
<b>Participante</b>	<b>Pregunta</b>	<b>Respuesta</b>
MV	6	Antes: Backyardigans, Pocoyo, Gravity Falls, Phineas y Ferb, Pecezuelos, Clifford y High Five.
LL	6	Antes: La Sirenita. Ahora: Bojack Horseman, Rick and Morty, Coraje el perro cobarde.
SA	6	Los Simpsons, Futurama, Bojack Horseman
IC	6	Naruto, Dragon Ball Z, Phineas y Ferb, Las chicas superpoderosas, Ben 10 también. Yo la verdad veía como cosas de niños
JC	6	Shrek, Toy Story, Moana, Valiente.
AB	6	La serie que a mí más me impactó de chiquito, Naruto y Neon Evangelio que es un anime
S	6	Hora y Aventura y Los Simpson y también “Mucho Más”
JA	6	Hora y Aventura, también varios animes en los que meten temas más profundos y de introspección, Coraje el perro cobarde, Evangelion

Participante	Pregunta	Respuesta
MV	7	Backyardigans: Tasha, Pecezuelos: Milo, Lazytown: Estefanie. Las canciones y los bailes, siempre tuve una preferencia por los musicales.
LL	7	Sirenita: Sebastián por como cantaba, tenía las mejores canciones. Bojack: Sarah Lynn y Bojack porque a veces me relaciono con todos los problemas que tiene (muestra mucho la parte psicológica,

		adicción, miedo al futuro, sentirse atorado). Rick and Morty: Rick me parece genial.
SA	7	De Los Simpsons, Bart porque siento que tiene una historia muy profunda, como que siempre ha sido el repudiado de la familia y eso lo lleva a tomar malas acciones y actitudes y la gente no lo entiende, entonces siento que tiene un trasfondo muy chévere
IC	7	las Chicas Superpoderosas porque siento que tenían una personalidad muy empoderada en todo lo que hacían
JC	7	Los protagonistas de cada película, porque van por lo que quieren y aunque hay dificultades siguen hasta lograrlos. No necesitan que nadie venga y los salve, sino que ellos miran cómo hacer todo.
AB	7	Tengen Toppa Gurren Lagan: Es el hermanastro cool contra robots y son todos así “vamos a liberar a la humanidad” y el man me pareció severo porque hace todo para para ganarse las cosas, pero no le sale, pero igual lo sigue intentando
S	7	En Hora y Aventura hay un perro que es el personaje principal y el perro puede crecer, puede estirarse infinitamente y tomar la forma que quiera y en Los Simpsons Bart es uno de los más chéveres, porque no le importa nada y es un niño que hace bromas en todos lados
JA	7	Shinji el de Evangelion, me parece divertido porque es un tipo todo deprimido y uno lo ve y dice cómo, ¿Por qué no hace nada?, pero luego uno lo piensa y empatiza con el man entonces es chévere

Participante	Pregunta	Respuesta
MV	8	Muchos intentar enseñar al público, ser cómicos, empáticos, que uno les coja cariño por que son graciosos o porque nos sentimos identificados. Tener un lazo con el muñequito.
LL	8	Siempre hay un personaje que está medio bravo con el mundo, uno que está súper feliz, unos que son callados, súper controladores. Personalidades que encontrarías en la vida real.
SA	8	siento que intentan reflejar siempre indirectas a la sociedad, como no darle al espectador todo servido, sino intentar darle esos dobles sentidos para que la gente se dé cuenta de qué hay más allá, por ejemplo, De Los Simpsons hay muchos personajes y yo creo que todos representan algo negativo de la sociedad, por ejemplo, Homero tiene muchas adicciones a la comida, al alcohol, no es un padre que siempre esté ahí

IC	8	La determinación que tenían, no tenían vergüenza de hacer las cosas, como esa valentía y honestidad por lo que no les daba miedo el riesgo.
JC	8	Creo que todos traen de fondo alguna enseñanza o reflexión y tratan de mostrar en los personajes los valores que deben tener los niños.
AB	8	Neon Evangelion, es que ese anime tiene animaciones que te pone en mood de vamos a enfrentarnos a la amenaza humana.
S	8	Siempre hay peleas y conflictos que los personajes tienen que arreglar y en general es el mismo proceso de que inicia el capítulo tranquilamente, en el intermedio surge el problema y al final se soluciona
JA	8	Por lo general siempre hay un conflicto y a veces tienden a pintar claramente el que es bueno y claramente el que es malo y la trama se suele resolver a través de derrotar al malo

Participante	Pregunta	Respuesta
MV	9	Me ponía muy feliz, me quedaba embobada, me parecía maravilloso, me entretenía muchísimo.
LL	9	Antes: me encantaba, me daba muchísima emoción, felicidad, 'me erizaba', me encantaban las canciones, cuando la princesa y el príncipe por fin se daban el beso. Ahora: depende de la serie pero en general estoy cagada de la risa, a veces triste por lo que pasa o siento rabia por cómo actúan los personajes.
SA	9	No, me da mucha risa, alegría, la verdad nunca me ha suscitado ninguna emoción.
IC	9	Era un alivio, y también era una zona muy de confort, era la dosis de serotonina del día. Uno se sentía muy feliz de verlos porque uno se desconectaba al final de la rutina, era una sensación de felicidad y tranquilidad que uno tenía en esos espacios.
JC	9	Antes: me hacían reír mucho, me sacaban de mi realidad, me enseñaban cosas y me daban perspectiva sobre la vida y que tenía que luchar por mis sueños. Ahora: me traen nostalgia y me divierten.
AB	9	Era como, “¿por qué yo no puedo hacer eso?”, “¿Por qué el mundo es tan aburrido?” pero a la vez chévere para entretenerse
S	9	Emoción de felicidad, ya que es entretenimiento
JA	9	Felicidad y de entretenimiento
Participante	Pregunta	Respuesta

MV	10	Gravity Falls: donde Mabel hacía rimas y cantaba, me gustaba mucho y me emocionaba escucharlas.
LL	10	Bojack Horseman: cuando se muere Sarah Lynn, estaban dorgados y le da una sobredosis, Bojack se siente culpable, con remordimiento. Me pareció súper pesado, estaba impactada porque sentí que le podría pasar a cualquiera de mis amigos.
SA	10	muestran la infancia de Lisa y de Bart, está la escena en la que Lisa pone los cubos de manera correcta y Bart lo había hecho primero, pero Lisa se los tumba, algo así pasa, entonces los padres empiezan a reforzar la conducta de Lisa, pero la de Bart es castigada totalmente porque no le ponen atención, entonces ese tipo de conductas reflejan la personalidad de Bart adolescente. Siento que la sociedad ve como algo muy bueno al personaje que representa Lisa, pero no siempre es la persona más correcta
IC	10	Gravity Falls: Mabel que es la niña principal, tenía una personalidad muy extrovertida y había otra chica mona que la molestaba demasiado y ella no le hacía caso, no le importaba que al final la excluyeran porque ella estaba siendo ella misma, era auténtica y eso me gustaba mucho.
JC	10	Moana: cuando la abuela viene en forma espiritual para decirle que no se rinda, porque recordé que aunque pase algo malo mi familia siempre va a estar ahí para mí.
AB	10	Death Note cuando cuando matan a Akira (Light Yagami) en el último capítulo, Yo quería resto al protagonista que es como el antihéroe de su anime y el man es re **** como que el man mató a su padre, mató a sus panas, pero yo le tenía aprecio porque, no sé, era el protagonista
S	10	“Mucho Más”: la primera vez que lo ví, tenía tal vez 6 o 7 años, y es cuando el mapache roba un piano mágico entonces empieza a cantar canciones con el piano y surgen objetos como si fuera una máquina de deseos, entonces me acuerdo mucho que yo intenté recrear ese piano y fingía que pedía deseos, me acuerdo mucho
JA	10	Hay una que son de 2 hermanos refugiados de guerra, con muy chiquitos y no tenían papás porque murieron y tampoco nadie que los ayudase, y entonces el hermano mayor trata de encargarse de todo y se van a vivir al bosque y la hermanita menor no tiene ni la comida ni el espacio para vivir bien y con condiciones necesarias, y el man no ve cómo va empeorando la hermana hasta que llega un punto en el que la hermana se muere y el man cae en cuenta de lo paila que está todo. Eso me tocó mucho

Participante	Pregunta	Respuesta
MV	11	Les cogí cariño porque siento que gracias a ellos se formó mi personalidad. Antes los veía porque me gustaban y lo disfrutaba.
LL	11	100% ha cambiado. Uno de chiquito es muy tonto y sólo se enfoca en lo bueno y no le da un significado más profundo y ese es el punto. Ahora, puede ser por estudiar psicología pero le pongo un sentimiento más profundo a todo.
SA	11	Sí obvio, haciendo la diferencia de cuando era más pequeño, por ejemplo a los 12, pues yo veía Los Simpsons y solo me reía, ya a los 14 o 15 uno empieza a entender más los chistes, que tienen su doble sentido
IC	11	Como uno ahorita ya es grande, puede leer entre líneas lo que quiere transmitir un programa, aunque haya unos programas que sí son muy de entretenimiento, muy vagos en el contenido y el mensaje. Antes uno los veía como la única cosa en el mundo, que eso era de tema de conversación en el colegio y a uno le gustaba mucho, la vida entera giraba en torno a eso, pero ahora siento que uno los ve ya más normal.
JC	11	No, siempre que estoy sensible o pensativa los dibujos animados me han salvado por los lindos recuerdos y emociones que me han dado.
AB	11	Ahora los uso más de recreación, pienso qué rico sería terminarme esta serie así tenga cosas que hacer, pero también por el arte de las animaciones, como que algunas películas de animes tienen severa animación o que la historia en sí me trame, entonces es saber esas cositas, ahora les pongo un poquito más de importancia
S	11	Sí, hoy en día veo dibujos que ya son para adolescentes y que el contexto, el humor y la escenas que tienen cambian entonces siento que sí cambia, pero me genera esa misma emoción de risa o felicidad que me generaba cuando era chiquito y vía cosas más infantiles
JA	11	Sí seguramente, antes eran más una distracción, para matar el tiempo y ahora busco que tengan un mensaje bonito, o algún mensaje más allá del tiempo que me ayuden a matar.

Participante	Pregunta	Respuesta
MV	12	4. Entre los muñequitos y la orientación de mi mamá y la responsabilidad que tuvo para darme esos contenidos soy lo que soy hoy en día. Te enseñaban la honestidad y por eso valoro tanto la verdad. También la afinidad con la música que tenía ahora es mucho más extensa.

LL	12	3 o 4. Han sido un gran impacto para cualquier niño creciendo. Uno siempre aprende de lo que pasa y trata de no cometer los mismos errores en situaciones similares.
SA	12	1 jaja, no me han influenciado
IC	12	4. los dibujos animados eran entretenimiento, pero al final no me inducían a nada, yo lo hacía por el tiempo, por descansar, por ocio, pero tampoco es que me hayan marcado
JC	12	Muchísimo. Desde pequeña me ponían videos de reflexión y eso me enseñó mucho para la vida, para valorar lo que tengo y eso me ha formado. Entre más se ven las películas más detalles se pueden observar.
AB	12	4. antes no parchaba tanto ni socializaba con la gente entonces generalmente me la pasaba en casa viendo un anime, esa era mi forma de distraerme
S	12	3.5 Siento que en vez de haber invertido ese tiempo en dibujos animados, hubiera hecho otras cosas como aprender sobre algún instrumento o leer más, y tal vez mi actitud sería diferente a como es hoy en día y mi forma de hablar ya que cuando era chiquito y veía alguna forma de hablar o algo, las recreaba entonces siento bastante el cambio de si hubiera o no hubiera habido dibujos animados
JA	12	Entre 3 y 4. Uno cuando es chiquito los tiene muy presentes porque es lo que uno consume de medios audiovisuales porque son muy simples; sí se van quedando unas costumbres o estándares para bien o para mal, pero que uno coge de la serie, por ejemplo, la pelea del bien y el mal, los roles que se suelen interpretar como el principal, el malo y el que ayuda al principal a mejorar.

Participante	Pregunta	Respuesta
MV	13	Es una buena forma de llegar a conocer a otros, se forman lazos sociales porque nos identificábamos con cosas y pensábamos que éramos los únicos.
LL	13	Si, con la gente que ve la misma serie, para poder hablar de lo que pasa en los episodios o en el pasado y hacer teorías.
SA	13	No, lo último que fue hablamos un poco de Bojack, pero lo que uno dice, que a veces es fuerte el contenido, a medida que avanza uno entiende más al personaje, esa es la única conversación que he tenido de los dibujos animados últimamente que yo me acuerde
IC	13	Sí bastante porque todos compartíamos ese gusto o había veces en que las personas lo inducían a uno a verse una serie que a ellos les gustara, y de esa manera también empezaba a forjar amistades

		compartiendo los pequeños gustos que uno tenía con esas series animadas
JC	13	Muy poco. Sólo con gente que también le gustan ese tipo de películas. Para hablar sobre lo que le gustó al otro o por referencias de memes.
AB	13	Sí hartó la verdad, tampoco es como que todos mis amigos vean anime, pero sí a veces les digo que se vean alguno y también ellos me dicen y a veces compartimos esos gustos y es chimba hablar de esas cosas
S	13	Sí, he visto dibujos animados con un amigo y después hablamos de eso y a veces recreamos actitudes de ellos o aprendemos cosas de ellos.
JA	13	Sí claro, Siempre es divertido compartir gustos con la gente y muchas veces compartiendo este tipo de gustos, uno puede comparar las visiones que tiene la gente y ver cosas que otros vieron que uno no veía

Participante	Pregunta	Respuesta
MV	14	Mi mamá y mi abuela me proporcionaban los contenidos con cuidado, entonces no vi mucho, aunque me causaba curiosidad. ej: Los Simpsons cuando Homero ahorca a Bart o South Park que era muy grosero.
LL	14	Antes era pelea entre parejas (cachos o triángulos amorosos) o de amistad. En las series ponen la violencia de muchas maneras pero casi siempre es para mostrar lo fácil que se puede llegar a pelear con alguien, o lo normal que es. Lo muestran mucho ahora que lo pienso.
SA	14	Ush bastante, Homero ahorcando a Bart. En los capítulos de Futurama hay unos que los tienen esposados o que les pegan con látigos a los extraterrestres.
IC	14	Creo que bastante, y eso es algo de lo que no se habla, porque hay veces que uno ve eso de temáticas de héroes y/o salvadores que se ve mucho en los dibujos animados, pero sí se ven comportamientos violentos que un niño no los va a determinar. Naruto o Ben 10 contienen mucha violencia
JC	14	Creo que no ha sido tanta violencia, sino escenas de traición entre los personajes o nostalgia si alguno muere. ej: Toy Story cuando el oso morado traiciona a todos o en El Rey León cuando muere Mufasa.
AB	14	sí creo que hay mucha violencia, en el anime son más explícitos en el tema del gore y escenas de muerte. Elfen Lied: una chica que es como un extraterrestre así con poderes telequinéticos, y la tenía en un laboratorio así re paila y se logra liberar y con sus poderes empieza a

		desmembrar a todos los que se encuentra por todo lado para escaparse del laboratorio.
S	14	De chiquito no era tan gore, o sea tan sangriento o brutal como los que hay ahorita, los infantiles no tienen esa violencia, los que hay ahora si tienen más sangre y drogas y cosas así. Rick Y morty: es una serie para adultos más o menos, hay bastantes escenas de masacres y genocidios. Se supone que es un científico que puede viajar entre universos entonces hay veces hasta se asesina a él o hace matanzas de alienígenas y así
JA	14	Buena parte. Siempre se cumple esto de que el bueno tiene que derrotar al malo y por lo general lo hace con la violencia.

Participante	Pregunta	Respuesta
MV	15	No tanto, como me los prohibían. La violencia es algo extraño para mí, tengo cierta reactividad frente a eso y no oírlo con tanta normalidad.
LL	15	Me encantaría decirte que no, pero sí. Yo soy cero a favor de la violencia pero a veces alguien se merece un puño. Refuerzo entorno: si, somos una generación tropelera, que pelea por absolutamente todo.
SA	15	Sí, uno normaliza esa violencia, digamos mi forma de pensar es que son dibujos animados entonces no pasa nada.
IC	15	Sí, creo que la violencia hay veces se normaliza mucho en contextos como esas series que se propagan muy rápido y también la violencia se consume de muchas maneras que hay veces ni nosotros nos damos cuenta, pero si normaliza ciertas conductas que vemos en la vida real, en la sociedad. Y sí la rechazan, creo que principalmente en el entorno familiar, a uno le decían, “Ay no vea ese programa que es muy violento”, De cierta manera entonces le insertan a los niños que la violencia es algo normal y se puede dar de distintas maneras.
JC	15	Si, creo que me he vuelto más precavida y desconfiada del resto de las personas para que no me lastimen.
AB	15	quizás un poco si lo pones a ver desde el punto de los videojuegos, yo creo que sí a uno le pueden cambiar un poco la percepción, pero pienso que la violencia es una cosa distinta a cómo se representa en el anime o en los dibujos animados Mis abuelos antes eran como, “Ush, usted ve cosas re violentas”, pero a mi no me importaba mucho, eran como ,”uno no debería ser ver ese tipo de cosas porque fomentan la violencia”
S	15	Tal vez lo podría llegar a normalizar, pero en cierto punto creería que no, si yo hubiera visto o no esos dibujos, siguen siendo dibujos entonces no lo veo tan visceral como si fuera en la vida real



		Rechaza o refuerza: no se toma como violencia sino como la representación de esa violencia, entonces creería que la gente normaliza la violencia gráfica.
JA	15	sí, cuando uno ve esos temas de la guerra, ese es un tipo de violencia más real en este mundo, que te toca y dices que eso sí podría pasar acá, entonces con respecto a ese tipo de dibujos animados sí puedo decir que me ha hecho muy repelente a la violencia. muchas veces el entorno justifica la violencia con la misma trama de, “Yo soy el bueno, él es el malo, entonces yo puedo ejercer violencia sobre el malo”. Creo que el mundo real en general es muy pro-violencia

Participante	Pregunta	Respuesta
MV	16	No tanto, como me los prohibían. La violencia es algo extraño para mí, tengo cierta reactividad frente a eso y no oírla con tanta normalidad.
LL	16	Creo que no, en lo personal nunca me he metido en una pelea. Influencia de entorno: creo que colaboro más no metiéndome.
SA	16	No.
IC	16	Creo que no, suena un poco extraño, pero era una consumidora de ese tipo de contenido consciente, porque al final nunca me indujo a mí a pegarle a una persona o a mechonear a una niña.
JC	16	Si, desde pequeña aprendí claramente que está bien y que está mal, entonces trato a los demás como espero que me traten. Influencia entorno: reforzado, ya que creo que la mayoría de las personas tratamos de tener los mismos principios y pensamos similar sobre algunas cosas.
AB	16	No la verdad no, justamente te decía que en ese aspecto no me ha cambiado, porque los dibujos animados son muy fictis (irreales). No creo que no (se refuerza o rechaza) No creo la verdad, siempre ha sido como, mientras no moleste a nadie está bien para todos
S	16	No realmente, siento que así no lo hubiera visto, mi forma de actuar con la violencia es la misma. No se rechaza ni refuerza
JA	16	Sí me ha hecho rechazarla. la visión que yo tengo sobre la violencia, muchas veces es rechazada porque el entorno le da un valor moral a las personas, entonces nosotros somos los buenos y ellos los malos entonces nosotros podemos aplicar violencia sobre los malos, siento que el entorno busca justificar esa violencia

Participante	Pregunta	Respuesta
--------------	----------	-----------

MV	17	Si. Cuando Homero iba al bar. El alcohol estaba relacionado con los adultos.
LL	17	Depende del programa, si quieres buscar algo con consumo lo encuentras, pero no es común. ej: Trailer Park Boys, siempre están trabados.
SA	17	Si, he visto poco
IC	17	Creo que muy pocas, creo que los dibujos animados de antes no tenían tanta representación de eso, creo que los de hoy en día sí.
JC	17	Creería que un 15% o 20%.
AB	17	En los dibujos animados no siento que haya tanto el consumo, el cigarro la verdad sí,
S	17	Actualmente bastante y sobre diferentes sustancias y en varios dibujos animados
JA	17	Sí he visto, pero no bastante sobre el consumo

Participante	Pregunta	Respuesta
MV	18	Alcohol.
LL	18	Alcohol, cigarrillos, marihuana y muchas pepas.
SA	18	El alcohol, ¿El alcohol es una sustancia psicoactiva cierto? Y el cigarrillo
IC	18	Yo creo que el alcohol junto con el cigarrillo son las más presentadas, no me acuerdo específicamente de una serie, pero sí es lo que he visto.
JC	18	Alcohol.
AB	18	el tabaco, pero dependiendo de otro tipo de series así que sean más crudas incluso pueden llegar a tener como sus propias drogas internas
S	18	La marihuana creo que es el más común y también el alcohol, pues no se si cuenta como sustancia psicoactiva
JA	18	No se me viene nada muy concreto a la cabeza, lo más cercano podría ser que por ejemplo, adquirir un poder o una mejora física a través de meterse algo.

Participante	Pregunta	Respuesta
MV	19	Me dio curiosidad por ser lo que más me prohibían, pero lo probé en la primera comunión (vino) y no me gustó nada, no me gustó la sensación y paré.
LL	19	Si, me ha dado curiosidad. Influencia entorno: claro, somos jóvenes, experimentar es parte de crecer.

SA	19	No, Porque siempre muestran esos personajes que consumen alguna de esas dos drogas, como que se ve feo, de hecho influyó negativamente, como que uno dice que no quiere ser así
IC	19	No, pero siento que cuando uno es pequeño no le da curiosidad de probar, porque uno está viendo algo que le gusta en plan de ver el contenido, pero sí creo que en algún punto abre esa puerta de curiosidad.
JC	19	No he sentido ni curiosidad. Influencia entorno: si, he visto a mis familiares consumir alcohol y me han explicado lo que es. Por eso en los dibujos ver esas escenas no ha tenido relevancia para mi.
AB	19	Sí un tal la verdad, eso sí creo que sí afecta un poco porque también lo muestran muy ficti (irreal), como que realmente no hace efecto que dicen que es o uno no termina así de loco. sí ha sido reforzado porque el entorno de uno fomenta esa cosa de uno
S	19	Creería que sí, porque hay ciertos dibujos animados que hablan de ese tipo de drogas, a veces uno aprende ciertas drogas nuevas que podría conseguir fácil o hacer en casa y hablando de cierto placer que pueden causar estas sustancias se podría llegar a incitar a sentir eso por curiosidad
JA	19	Creo que no, de pronto sí me ha incitado, pero no es lo determinante para tomar la decisión de consumir. En mi entorno, muchas veces me ha incitado a consumir ese tipo de sustancias, pero dudo mucho que la configuración del entorno a consumir haya sido a causa de los dibujos animados.

Participante	Pregunta	Respuesta
MV	20	Siento que esto tiene mucho que ver con mi entorno, porque no he tenido gente que tome alcohol o que fumen. Mi padrastro lo hacía pero no al frente mío.
LL	20	No creo que sean buenas ni malas, estoy en la mitad, sólo creo que es un problema si hay dependencia. La marihuana medicinal es para la salud. Si tomas dolex también estás drogándote. Los hongos pueden ser una experiencia hermosa. Influencia dibujos animados: no, porque muestran sólo abuso y no todo lo bueno. influencia entorno: si, es muy social y familiar. Mis papás son de mente abierta y nos han enseñado a que podemos hacerlo, después de cierta edad y sólo si queremos.
SA	20	Además de no querer llegar así como esos personajes, realmente no. Me produce más como rechazo

IC	20	sí, de cierta manera a mi también me ha hecho pensar de que uno tiene que consumir eso con personas de confianza, es el único mensaje que me ha dejado. Tenía que hacerse en un entorno seguro para que no salga de las manos.
JC	20	Notaba que los adultos consumían alcohol cuando se encontraban en problemas y me hizo pensar que para ellos era una salida y en mi entorno he visto algo bastante similar.
AB	20	la verdad no, como que a uno le dan un contexto de las cosas, pero uno decide si es ese tipo de contextos el que le quiere dar a su vida, pero a uno le intentan dar las siluetas de lo que debería ser, uno también puede probar uno mismo si realmente es así o si no y como ya tener una versión propia. No refuerza ni rechaza, me pueden decir muchas cosas, pero igual yo tengo mi propio criterio.
S	20	Tal vez de algunas, una forma negativa, y de forma positiva las más comunes como el alcohol y la marihuana porque uno puede llegar a normalizar más esas sustancias, porque con esas sustancias que uno sabe que son malas, como que no hay vuelta atrás, se llega a rechazar la idea de querer sentir esas sustancias porque uno ve al personaje animado sentir eso de una manera que no quisiera. En el entorno si se refuerza porque también se normaliza
JA	20	Sí porque la persona que usa sustancias por lo general está sujeta a una serie de características, entonces, por ejemplo, relacionar el consumo de cigarrillo con un estereotipo de personaje que cumple con A,B,C y D. Se refuerza ya que en la sociedad también está sujeto el consumo de una sustancia a lo que representa consumir la sustancia socialmente,