

Influencia en la violencia de los medios de comunicación: guía de buenas prácticas⁽¹⁾

La exposición a contenidos violentos en los medios de comunicación es comúnmente señalada como un factor que fomenta la violencia juvenil. Un ingente cuerpo de investigación, haciendo uso de diversidad de metodologías, ha investigado esta relación. A pesar de los resultados no siempre consistentes, en el campo de los estudios de los medios tiende a aceptarse que la exposición a la violencia mediática constituye un factor de riesgo que puede fomentar la agresión interpersonal en los menores. Los medios digitales han abierto nuevas vías por las que los jóvenes pueden acceder, voluntaria o involuntariamente, a contenidos violentos, y ampliado el foco de atención hacia nuevas formas de ejercer la agresión social y relacional en los entornos *online*. Este trabajo revisa las principales aportaciones, avances y novedades en el campo de los efectos de los medios de comunicación en la violencia adolescente y aporta una guía de recomendaciones para los agentes sociales involucrados en su prevención. Por último, los autores apuestan por una visión optimista que haga hincapié en las oportunidades educativas y pro-sociales de los mensajes de los medios y concluyen la necesidad de seguir investigando en esta línea.

Palabras clave: Violencia, medios de comunicación, adolescentes, efectos.

1. Introducción

La exposición a programas de televisión, películas, videojuegos, música o videoclips musicales y contenidos *online* violentos se señala, a menudo, como la causante de la violencia en la que se ve involucrada la juventud. Desde hace décadas, también los investigadores han postulado la relación entre la exposición a contenidos violentos en los medios de comunicación y el desarrollo de comportamientos agresivos.

La infancia y la juventud, al ser dos momentos de especial desarrollo intelectual, cultural y humano de la persona, está especialmente expuesta a la recepción acrítica de influencias externas. Partiendo de esta mayor vulnerabilidad, decenas de miles de estudios empíricos han analizado si la exposición a imágenes violentas, especialmente de la televisión, aumenta el riesgo de pensamientos, emociones, valoraciones y comportamientos agresivos en los y las menores (Anderson et al., 2003a; Strasburger, Wilson y Jordan, 2014).

Con el trasfondo de un largo debate entre los expertos que preconizan el efecto directo de los medios sobre el comportamiento violento y aquellos que lo niegan, Browne y Hamilton-Giachritsis (2005) señalan que los resultados empíricos de investigaciones con metodologías muy diversas evidencian que la exposición a imágenes violentas aumenta la probabilidad de comportamiento agresivo en la infancia, pero los resultados se manifiestan inconsistentes respecto a la adolescencia (y en el largo plazo). No sorprenden

⁽¹⁾ Este trabajo forma parte del Proyecto de investigación "Redes sociales, adolescencia y jóvenes: convergencia de medios y cultura digital" (CSO2016-74980-C2-2-R) financiado por el Ministerio de Economía, Industria y Competitividad (2017-2020).

estos resultados dada que la capacidad de comprensión y sofisticación cognitiva alcanzada en esta etapa de la vida y, en particular la capacidad para discernir entre realidad y ficción, constituye un argumento de peso cuando se justifica la vulnerabilidad de los menores ante los contenidos de los medios. No obstante, no se deberían desdeñar los efectos a largo plazo que pueden ir acumulándose desde la más tierna infancia y terminar manifestándose en la adolescencia.

Adicionalmente, aunque a partir de la preadolescencia se tiene una mayor capacidad para seleccionar los contenidos a los que se exponen, muchos adolescentes, en particular los chicos, manifiestan una preferencia por todo tipo de contenidos audiovisuales que incluyen mensajes o imágenes violentas (Cantor, 1998). Esta tendencia, que se asocia con la propensión a desarrollar conductas de riesgo vinculadas con la exploración del entorno y de las emociones, especialmente en presencia de pares (Steinberg, 2008), eleva el interés por conocer en qué medida estos contenidos de los medios pueden afectar a los jóvenes y generar sentimientos de, en una cadena causal, miedo, desensibilización y agresividad.

Más recientemente, los medios digitales han ampliado la opciones disponibles y la juventud de hoy puede elegir entre una amplia oferta de contenidos en multitud de canales de televisión, páginas web o medios sociales. Aunque la televisión sigue ocupando un lugar importante en el tiempo de ocio, el auge de los nuevos medios interactivos ha introducido cambios muy importantes en las formas de entretenimiento que abren nuevas vías mediante las cuales la llamada generación z puede verse expuesta a la violencia (Anderson et al., 2003a), y en los que la persuasión interpersonal se suma al alcance de los medios de comunicación (Reid Chassiakos et al., 2016).

Estos medios visuales interactivos introducen un cambio fundamental en el rol de la audiencia que pasa, de estar constituida por meros espectadores, a ser usuarios capaces de interactuar a través de ese medio. Para los jóvenes, que han nacido con Internet y que han adoptado los medios digitales desde edades muy tempranas, el mundo virtual forma parte de su mundo social y emocional sin que exista un límite de continuidad con las relaciones cara a cara. Ello conlleva que comportamientos *offline*, como la agresión social y relacional, se hayan ampliado a los entornos *online* y, más concretamente, a las redes sociales o mensajería electrónica. Y todo ello favorecido por el uso cada vez más intensivo que acompaña a la popularización de los Smartphone en la adolescencia y facilita su uso en cualquier momento y lugar.

Es evidente que no todos los jóvenes que usan los medios de difusión o se ven expuestos a sus contenidos violentos desarrollan comportamientos agresivos. No obstante, se debe tener en cuenta los posibles efectos -positivos y negativos- que los medios audiovisuales puedan ejercer sobre aquellos que, por su consumo elevado y sus características, se ven más expuestos a su influencia.

2. Cómo están utilizando los medios los adolescentes: de la televisión a las redes sociales

La evolución de los medios de comunicación tradicionales a las más nuevas formas digitales ha supuesto cambios importantes en los usos de los medios durante la adolescencia. Por un lado, el porcentaje de penetración de televisión ha experimentado un descenso acusado entre los jóvenes de

14-19 años en el año 2017 (AIMC, 2015-2018), al igual que lo hace el tiempo que dedican los jóvenes de 13 a 24 años a ver televisión que, según datos de Kantar Media, alcanza los 121,6 minutos de media en 2017 (Barlovento Comunicación, 2018) frente a los 150 contabilizados por Sofres (2001).

Este descenso en el consumo de televisión tiene hoy su contrapartida en el mayor tiempo que los adolescentes dedican a Internet. En este sentido vemos que la totalidad de los adolescentes españoles de 10 a 15 años tienen acceso *online*, con un 95,1% que lo hicieron en 2017 (INE, 2018). El Smartphone es la forma más común de acceso, de modo que todos los jóvenes entre 14 y 19 años navegan por Internet utilizando este dispositivo (Fundación Telefónica, 2017) y más de dos terceras partes (69.1%) disponen de teléfono móvil entre los 10 y los 15 años (25% a los 10 años y 94% a los 15 años) (INE, 2018). Estos dispositivos también permiten el acceso a un amplio abanico de apps de juegos, de fotos y videos compartidos, entre otros, y está elevando las formas y tiempo de uso de los medios sociales entre los jóvenes. De esta forma, los nuevos medios, además de proporcionar entretenimiento, profundizan en las funciones de fomento de la interacción y de la comunicación con los pares a través de las pantallas.

No obstante, el consumo de medios varía entre los y las adolescentes. Las chicas tienen más probabilidad de usar Internet para hablar a través de la mensajería electrónica, acceder a redes sociales, escuchar música y los chicos de jugar a videojuegos (García, López de Ayala y Gaona, 2012; Masanet, 2016). Además, los chicos prefieren y se exponen más a películas (Worth, Chambers, Nassau, Rakhra y Sargent, 2008) y juegos violentos (Wallenius y Punamäki, 2008).

Respecto a la exposición a contenidos violentos *online*, 24,4% de los adolescentes españoles manifestaron, en 2012, haber estado expuestos de forma involuntaria a páginas con contenidos de peleas, palizas o ridiculizando a alguien, 22% lo estuvieron a páginas que promueven el racismo y la intolerancia religiosa y 11,9% a páginas que defienden y promueven el suicidio y daño autoinfligido. Y la probabilidad de acceder de forma no intencional a este tipo de contenidos aumenta con la edad y entre los chicos (Catalina, López de Ayala y García, 2014).

3. La investigación sobre los efectos de los medios de comunicación

Investigadores sociales desde campos muy diversos llevan décadas explorando el papel que los medios de comunicación pueden desempeñar en el desarrollo afectivo o emocional de los jóvenes. Decenas de miles de trabajos de investigación en todo el mundo intentan averiguar cómo los jóvenes pueden aprender sobre la naturaleza y la función de las emociones de los medios de comunicación.

Por desgracia, la respuesta, a priori, no es fácil. En la investigación de las prácticas culturales, el deseo de llevar a cabo una demostración en el sentido más propiamente positivista y científico (es decir, aislando al objeto, identificando y controlando las unidades intervinientes, para obtener unos resultados, unas relaciones de causa y efecto reproducibles...) encuentra unas dificultades que, a pesar de la necesaria disciplina que impone el método, resultan prácticamente insalvables. Esto explica la tentación de la investigación sobre los efectos de los medios de otorgar el máximo valor a

la reacción y al sentido que los públicos dan a sus experiencias mediáticas inmediatamente después de su exposición a los contenidos. Pero, por desgracia, esto hace que el valor de los contextos reales de recepción de los productos mediáticos se pierda (Menor, 2010).

Lo ideal sería identificar la exposición a los medios en un entorno natural (más que en un entorno artificial de laboratorio) y establecer relaciones causales entre esta exposición y las actitudes (más que los comportamientos concretos). Pero esto es muy difícil de conseguir. En el mejor de los casos se logran establecer algunas relaciones entre contenidos concretos y comportamientos específicos detectables en laboratorio inmediatamente después del contacto de los sujetos investigados con dichos contenidos (lo que generalmente suele ser considerado irrelevante y discutible); o bien, correlaciones genéricas entre exposición y comportamiento, que se suponen, por desgracia “contaminadas” por la influencia de múltiples variables (algo que los modelos multivariantes intentan “sortear” como pueden), sin que, en sentido estricto pueda establecerse relaciones causales concluyentes. Esto explica por qué sigue habiendo debates interminables entre los expertos sobre los efectos de los medios de comunicación sobre el público en general y sobre la infancia en particular. Lo que, sin embargo, en modo alguno implica que no sea posible obtener algunas conclusiones valiosas a partir de un itinerario investigador tan largo y comprometido.

3.1. Paradigmas dominantes en la historia de la investigación de efectos

Las dificultades para llegar a un consenso sobre cómo estudiar los efectos de los medios sobre la sociedad y los individuos se vinculan con el notable cambio de paradigmas que se ha venido produciendo en la historia de la investigación de efectos. Los primeros estudios de efectos eran sólo un conjunto parcial de trabajos psicológicos realizados en el marco de un estado general de opinión, muy influido por el desarrollo y el uso masivo de las técnicas de publicidad y propaganda antes y especialmente durante la Segunda Guerra Mundial. Estos trabajos coincidían en considerar que los modernos medios de comunicación eran poderosos e influyentes, capaces de *inyectar* ofensivamente sus contenidos en las audiencias. Era esa imagen de unos medios de comunicación omnipotentes la que estaba instalada en las culturas de las élites político-institucionales y en las culturas de discurso crítico de la época.

Frente a este punto de vista simplista (que se vino en denominar “Teoría Hipodérmica” aunque, según se reconoce hoy, nunca existió, es decir, nunca fue formulado teóricamente), vino la reacción del nuevo paradigma de los *efectos limitados*, formulado por primera vez en 1948 a través de The People’s Choice de la mano de Lazarsfeld y su *Bureau of Applied Social Research*. Para los autores norteamericanos de las primeras décadas que siguieron a la II Guerra Mundial, la audiencia dejó de ser como un conjunto heterogéneo y anónimo, sino que se integraba dentro de tejidos que mediatizan la lectura de los materiales simbólicos de masas. Sin embargo, este esfuerzo contextualizador llevó a la idea de que los efectos eran limitados, lo que generó una nueva reacción académica de sentido contrario. La teoría más utilizada para expresar este giro fue la llamada teoría del cultivo y fue introducida en la década de 1970 por George Gerbner. Su investigación se basó principalmente en los posibles efectos que la televisión podría tener sobre sus espectadores. Gerbner llegó a la conclusión de que

una exposición intensa a los contenidos de los medios de comunicación podría, a largo plazo, implementar gradualmente actitudes en su audiencia que podrían ser más consistentes con el mundo de los programas de televisión que con el mundo cotidiano. Este paradigma intentó poner de manifiesto la capacidad de la televisión de construir una visión del mundo mediante procesos acumulativos que podían observarse a medio-largo plazo. Pero los resultados de este programa de investigación, que requería de complejos estudios longitudinales, fueron considerados quizás excesivamente difusos, salvo en unos pocos casos concretos.

La cuarta y actual etapa, iniciada a finales del siglo pasado y desarrollada a lo largo de lo que llevamos del siglo XXI, ha venido dominada por el triunfo absoluto del paradigma del "Constructivismo social". La descripción de los medios y receptores en esta etapa combina elementos de los efectos fuertes y limitados de los medios de comunicación. Por un lado, los medios de comunicación tienen un fuerte impacto construyendo la realidad social, es decir, "enmarcando imágenes de la realidad de una manera predecible y modelada" (McQuail, 1994). Pero estos marcos pueden ser absorbidos o reinterpretados en función de los propios marcos culturales de los públicos. A partir de ese momento la investigación de efectos tiende a focalizarse sobre todo, en el análisis sobre cómo los sujetos construyen su realidad a través de sus interacciones con los medios.

Paradójicamente, el paradigma de la construcción de la realidad en sociología era una de las escuelas de mayor tradición desde que el fenomenólogo Alfred Schütz y los sociólogos Berger y Luckmann, colocaron el conocimiento en la vida cotidiana y su activación en las situaciones cara a cara, en el primer plano del estudio de las sociedades. Por otra parte, los sociólogos de la cultura ya habían dicho que "toda experiencia es experiencia interpretada" (Geertz, 1996), es decir, que no se mira y luego se interpreta, sino que toda mirada está tejida desde el primer momento de significaciones. El conocimiento común no se tipifica a posteriori, sino que cada experiencia es vivida en su relación con un tipo de experiencia, un esquema que el individuo ha obtenido de otras experiencias (su archivo subjetivo, personal de conocimientos) o directamente del *stock* de conocimientos disponibles (el archivo social o el archivo de mensajes de los medios de comunicación).

Pero lo que ha resultado decisivo para el triunfo del nuevo paradigma en la investigación de medios ha sido el desarrollo de todo un aparato de conocimientos que explican de manera consistente algo ya intuido desde hacía tiempo: la idea de que los efectos no son algo tan simple como una relación estímulo-respuesta, sino que obedecen a un marco y que hay que prestar atención a él para entender el verdadero impacto de los medios de comunicación.

Enmarcar es seleccionar algunos aspectos de una realidad percibida. Y hacerlos más destacados en un texto de comunicación, de tal manera que promuevan una definición particular del problema, un relato.

A pesar de los avances que ofrecen los nuevos paradigmas, la investigación de los efectos presenta notables dificultades estructurales difíciles de resolver, por lo que, a pesar de que ya los autores se encuentran lejos de las posiciones de las viejas "teoría hipodérmica" o de teoría de los "efectos limitados", en la práctica siguen mostrando grandes discrepancias en los resultados y, sobre todo, en la interpretación de los mismos y en la de su robustez.

En general los estudios llevados a cabo en los entornos cerrados de laboratorio son los que encuentran los mayores efectos. Los críticos apuntan a la artificialidad de las condiciones para poner en cuestión los resultados, señalando que los estudios llevados a cabo en entornos naturales raramente son capaces de detectar efectos significativos. Incluso apuntan al llamado “impacto del permiso de experimentador”, que significaría que los menores perciben que el experimento en sí mismo, les “autoriza” a mostrar pautas y comportamientos que “saben” que sólo son admisibles en entornos regulados. En cualquier caso, la introducción del concepto de “marco” ha hecho más prudentes a los investigadores y ha permitido que, aun cuando persisten las discrepancias, se han empezado a articular algunos consensos.

La mayoría de los académicos acepta hoy que los efectos primarios de la exposición de los medios de comunicación son el aumento de la conducta violenta y agresiva, el aumento de los comportamientos de alto riesgo, incluido el consumo de alcohol y tabaco, el inicio temprano de la actividad sexual, o el desarrollo de hábitos de alimentación poco saludables (Kirsh, 2012).

3.2. La investigación de los efectos de los medios de comunicación en el comportamiento agresivo: condicionantes y mecanismos

La violencia ha sido considerada perniciosa por la investigación de efectos desde sus comienzos hasta la actualidad. Aun así, se detecta la necesidad de establecer diferenciaciones entre agresión, violencia y diferentes tipos de construcciones alrededor del concepto de agresión, para poder establecer con alguna precisión los efectos de los contenidos sobre los niños y los jóvenes (Kirsh, 2012).

Admitiendo, que no todos los individuos son igualmente vulnerables a los efectos de los medios (Browne y Hamilton- Giachritsis, 2005) y que la violencia mediática no es un elemento determinante, ni el único que influye en la agresividad juvenil (Bushman y Anderson, 2015), la investigación se ha orientado a conocer las condiciones individuales y contextuales que median los efectos y aclarar los mecanismos que subyacen a esta relación (Bender, Plante y Gentile, 2018).

Se ha demostrado que una variedad de factores contribuyen al comportamiento agresivo. En la adolescencia influye la familia (por ejemplo, la baja participación de los padres en la educación, la existencia de agresión verbal y física en el entorno familiar), los compañeros (si son o no agresivos, la popularidad), la escuela (por ejemplo, la motivación de logro, el abandono escolar), y la personalidad (autoestima). Por ejemplo, Singer et al. (1999) encontraron que una combinación de alta exposición a la violencia televisiva y la falta de supervisión de los padres es la que mejor explicaba el comportamiento agresivo de los niños de primaria y secundaria. Garbarino (1999) sostiene que el número de factores de riesgo que afectan a niños y adolescentes es un determinante importante de la agresión y demuestra que la mayoría de los niños con uno o dos factores de riesgo (por ejemplo, familia empobrecida, exposición a la violencia televisiva) son los que más aumentan su comportamiento agresivo.

Los resultados de los estudios sobre violencia televisiva se han trasplantado a los estudios sobre videojuegos, con resultados semejantes. Existe evidencia, tanto correlacional como experimental, que apoya la idea de una conexión

entre la exposición a videojuegos violentos y el comportamiento agresivo. En esta línea, Fikkers, Piotrowski, Weeda, Vossen y Valkenburg (2013) concluyen que los adolescentes (10-14 años) solo se vuelven más agresivos como resultado de la exposición a juegos violentos y programas de televisión, cuando también están expuestos a la agresión en su entorno social, como el conflicto en su familia o el comportamiento agresivo entre las amistades. Sin embargo los resultados no son del todo coherentes, y Ferguson, San Miguel y Hartley (2009), no encuentran que la violencia televisiva y en videojuegos sean predictores de la agresión o de la violencia juvenil cuando se incluye en el análisis variables como la influencia de la delincuencia entre los pares, rasgos antisociales de la personalidad, depresión y padres o tutores que usan el abuso psicológico en las relaciones íntimas; su análisis únicamente muestra la influencia de los videojuegos sobre el comportamiento de acoso.

El Modelo General de Agresión (GAM) de Anderson y Bushman (2001), con un gran soporte empírico permite predecir el comportamiento agresivo de los niños. Según el GAM, las variables personales y las variables situacionales (por ejemplo, la exposición a la violencia en el mundo real o los medios) influyen en el estado interno actual de un individuo. Dentro del estado interno de un individuo, las cogniciones (por ejemplo, escrituras agresivas, pensamientos hostiles) y las excitaciones (por ejemplo, la frecuencia cardíaca, la presión sanguínea), influyen entre sí y en el marco interpretativo que el niño o la niña ofrece de la conducta agresiva (Kirsh, 2012).

La contundencia de estos datos llevó ya a instituciones como la American Academy of Pediatrics, la American Academy of Child and Adolescent Psychiatry, la American Psychological Association, la American Medical Association, la American Academy of Family Physicians, y a la American Psychiatric Association a solicitar acciones políticas. Poco después, el célebre Report of the Media Violence Commission (2012) de la International Society for Research on Aggression (ISRA) obtuvo una enorme repercusión pública en Estados Unidos.

La investigación actual acepta, que ningún factor de riesgo único hace que un niño o adolescente actúe agresivamente, sino que es la acumulación de riesgos la que conduce a un acto agresivo (Berkowitz, 1993). A pesar de que ningún factor de riesgo individual puede ser necesario o suficiente para provocar un comportamiento agresivo por sí solo, cada factor aumenta la probabilidad de agresión, especialmente en respuesta a alguna provocación. Este modelo se conoce como el modelo de riesgo y resiliencia. La ingente investigación recopilada por la Media Violence Commission (2012), demuestra claramente que el consumo de programas violentos aumenta el riesgo relativo de agresión, definido como daño intencional a otra persona que podría ser verbal o física (Anderson et al., 2004; Anderson y Dill, 2000; Bartholow, Sestir, y Davis, 2005; Bjorkqvist, 1985). Un conjunto más pequeño de estudios longitudinales ha demostrado que los niños que crecen constantemente expuestos a medios violentos tienen un mayor riesgo de comportarse agresivamente en la vida real cuando son adolescentes y adultos (Anderson et al., 2008; Huesmann, Moise-Titus, Podolski y Eron, 2003; Slater, Henry, Swaim y Anderson, 2003).

Por supuesto, como en toda investigación conductual o médica, algunos estudios muestran efectos y otros no. En el 30% de los estudios experimentales sobre violencia analizados por Perse y Lambe (2017), los grupos de control eran más violentos que los grupos sometidos a la violencia

mediática. Para determinar cuán robustos son los efectos, se han hecho ya numerosos metanálisis (es decir, basados en modelos matemáticos para combinar múltiples estudios de campo sobre un tema en común), y aunque varían mucho en los modelos y en los estudios y contenidos incluidos, encuentran resultados muy similares (Anderson et al., 2010; Bushman y Huesmann, 2006; Comstock y Scharrer, 2003). Los efectos de la violencia mediática han sido encontrados en todos los tipos de medios examinados: TV, películas, videojuegos, música, dibujos animados, etc. (Anderson et al., 2003a; Kirsh, 2012). Los efectos son notablemente consistentes independientemente del tipo de medio, edad, sexo o lugar de residencia. Se puede concluir, por lo tanto, que, a pesar de la tendencia persistente, incluso entre algunas personas cultas, a negar los efectos de la violencia mediática (Anderson, Gentile y Dill, 2012), la investigación ofrece conclusiones bastante inequívocas (Media Violence Commission, 2012). Sorprendentemente además, los avances se han producido en los planos más insospechados: los efectos de la violencia mediática usualmente toman formas menos dramáticas e instantáneas, es decir, no son inmediatos ni necesariamente severos. Por el contrario, se ha identificado un vínculo entre la exposición a la violencia mediática y la desensibilización, según se mide en la evaluación psicofisiológica y en la investigación conductual, tanto a corto como a largo plazo (Bailey, West y Anderson, 2011).

Según explican Bushman y Huesmann (2012), la creciente visión de contenidos violentos en los medios puede causar una desensibilización hacia estos contenidos, y esta habituación a la violencia puede inhibir la respuesta de los menores en situaciones violentas y fomentar el uso instrumental y normativo de la violencia. Además, añaden Bushman y Anderson (2001), estos efectos tienen un carácter acumulativo a lo largo del tiempo y pueden generar modificaciones en los rasgos de la personalidad.

Bushman (2016) también argumenta que las personas que ven el mundo de forma hostil, tienen más probabilidades de comportarse agresivamente. Sobre este supuesto y mediante un metaanálisis, este investigador encontró una correlación entre pequeña y moderada en los estudios que, con diferentes metodologías, analizan la relación entre la exposición a los medios violentos y las evaluaciones hostiles y que aumenta con la edad.

En relación con lo anterior, también el GAM destaca la creación de guiones de comportamientos violentos, a partir de la exposición a este tipo de contenidos en los medios y que podemos utilizar como esquemas para interpretar y enfrentar situaciones similares (Huesmann y Kirwil, 2007).

Otra ruta que conduciría a esta relación, sería a través de la excitación fisiológica que se genera como consecuencia de la exposición a contenidos violentos. Así, Fikkers, Piotrowski y Valkenburg (2016), encontraron una relación transversal entre la excitación que generan los juegos violentos y la agresión entre adolescentes holandeses de 10 a 14 años, pero no un efecto longitudinal del uso violento de los juegos sobre la agresión un año después. Además, la excitación mediaba la relación entre el conflicto familiar y la agresión. Por otra parte, la identificación con los personajes constituye un elemento que contribuye a modular la relación entre contenidos y comportamientos agresivos (Konijn, Bijvandk y Bushman, 2007). Cabe destacar un reciente estudio con adolescentes negros que desveló una correlación entre la exposición a películas con contenidos violentos orientadas a este grupo racial, con el comportamiento agresivo, pero no con otro tipo de películas (Bleakley et al., 2017).

Los contenidos concretos de los medios y el tipo de violencia o agresividad, puede ser otro elemento que condicione la relación entre ambos. La mayoría de los estudios en este área han analizado la agresión física, pero existen otras formas de agresión. La agresión relacional o social hace referencia a actos que intentan dañar a otros emocionalmente. En este ámbito, aunque con una producción más limitada, diversos estudios han mostrado una relación entre la exposición de los adolescentes a contenidos agresivos relacionales en televisión y la posterior agresión relacional (Coyne, Archer, y Eslea, 2004; Coyne y Archer, 2005), y también al contrario a largo plazo (Coyne, 2016). No obstante, la relación entre violencia en los medios y agresión es más fuerte en la conducta física agresiva, que en la agresión relacional (Strasburger, Wilson y Jordan, 2014).

Otros elementos que actúan como moderadores de la relación son el grado de realismo, la justificación de la violencia o la descripción de las consecuencias de la violencia (Craig et al., 2003).

Por otra parte, un aspecto que añade complejidad a esta relación se refiere la dirección causal entre comportamiento y exposición a contenidos violentos. Los estudios longitudinales nos permiten, por un lado, demostrar los efectos a largo plazo de la exposición a contenidos violentos y, por otro, establecer la secuencia de la causalidad. Respecto al primer punto, el estudio de Huesmann, Moise-Titus, Podolski y Eron (2003), muestra que ver violencia en televisión entre los 6 y 10 años predice el comportamiento agresivo quince años después, tanto entre los chicos como la chicas, persistiendo ese comportamiento cuando se controla el estatus socioeconómico, el cociente intelectual y una amplia variedad de factores parentales. Diversos estudios longitudinales también han puesto de manifiesto que son los jóvenes más agresivos los que se exponen a más medios violentos (Breuer, Volgelgesan, Quandt y Festl, 2015; Ferguson, 2015).

4. Los efectos de formas específicas de violencia en los medios de comunicación

4.1. Música y videos musicales

Los adolescentes y preadolescentes son grandes consumidores de música y videos musicales, especialmente vía redes sociales como YouTube y Spotify. Los jóvenes escuchan música por muchos motivos, como entretenerse, gestionar sus emociones, como elemento de pertenencia y para expresar su personalidad (Lonsgdale y North, 2011; Schäfer y Sedlmeier, 2009).

Aunque con una producción científica sustancialmente inferior a la televisión o videojuegos, la música y los videos musicales han generado preocupación entre investigadores y la opinión pública porque en ocasiones contienen mensajes e imágenes violentas, o sus letras incluyen connotaciones antisociales (Anderson, Carnagey y Eubanks, 2003b). Esta inquietud aumenta por el grado de identificación que cantantes y grupos son capaces de generar entre sus fans adolescentes, facilitando el efecto imitación (Selah-Shayovits, 2006). Por último, algunos estudios centran la atención en géneros musicales específicos como el heavy metal o el rap, en los que la violencia se configura como un elemento sobre el que los grupos de jóvenes buscan diferenciarse de los demás y que puede actuar estimulando este tipo de comportamientos (véase Took y Weiss, 1994; Rubin, West y Mitchell, 2009).

Diversas investigaciones relacionan la exposición a letras de canciones y efectos en pensamientos, emociones y comportamientos agresivos en el corto plazo y el largo plazo (Anderson et al., 2003b; Browne y Hamilton-Giachritsis, 2005; Coyne y Padilla-Walker, 2015). No obstante, se cuestiona si los efectos de la música tienen que ver más con el tipo de emociones que se asocia a los sonidos que con los contenidos de las letras (Roberts, Christenson y Gentile, 2003) o si, en el caso de los videos musicales y al igual que ocurría con los videojuegos, también son los jóvenes con niveles de agresión individual más elevados los que manifiestan una preferencia por este tipo de contenido (Selah-Shayovits, 2006).

Por otra parte, diversos autores argumentan que la combinación de imágenes con mensajes violentos en las letras puede impactar en las actitudes y comportamientos de los individuos de forma más acusada que si se presentan aislados (Collinson, Judge, Stanley y Wilson, 2014; Roberts, Christenson y Gentile, 2003). Sin embargo, aunque el estudio de Brummert Lennings y Warburton (2011) corrobora la influencia de la exposición a letras y videos musicales violentos y comportamientos agresivos, no encuentra que el acompañamiento de imágenes violentas influya en el resultado.

La creciente sensibilidad social hacia la violencia contra las mujeres ha extendido el foco hacia la investigación sobre la violencia machista en la música y los videos musicales. Este interés se refuerza porque no resulta infrecuente que los contenidos sexuales y la violencia aparezcan en la misma escena (Collinson et al., 2014). En este ámbito concreto, Fischer y Greitemeyer (2006) encontraron que las letras musicales con contenidos misóginos tienen un efecto en los pensamientos, emociones y comportamientos agresivos de los hombres hacia las mujeres.

Actualmente, preocupa el reggaetón, un género musical que ha logrado cierta popularidad entre parte de la población adolescente en años recientes (Hormigos-Ruiz, Gómez-Escarda y Perelló-Olivier, 2018 y Martínez Noriega, 2014), y en los que se difunde una asimetría de género muy acusada que puede favorecer este tipo de violencia. Sin embargo, el estudio de Hormigos-Ruiz et al. (2018), que abarca más de cuatro décadas de música, encuentra que las canciones que normalizan o favorecen explícitamente la violencia eran más habituales en la década de los noventa del siglo pasado en España; actualmente, quizás por la sensibilidad actual hacia el tema, han perdido vigencia y están ausentes. Lo que también explicaría el desvío de la atención de las investigaciones, hacia el desarrollo de actitudes y comportamientos positivos hacia las mujeres con letras que promueven la igualdad (Greitemeyer, Hollingdale y Traut-Mattausch, 2015).

Las noticias

La involucración de los adolescentes con las noticias es importante en la medida que estar informados contribuye a su socialización como ciudadanos críticos y autónomos. Entre los criterios que utilizan los periodistas para seleccionar y presentar los materiales que conforman la noticia destacan la desviación y negatividad (Van Dijk, 1990), es decir, los hechos anómalos y desgraciados, lo que supone una exaltación progresiva de los valores emotivos. En consecuencia, las noticias exponen a los menores a contenidos violentos que pueden generarles respuestas emocionales negativas de miedo, preocupación, ira o tristeza, y también podría aumentar el comportamiento antisocial (Buijzen, Walma van der Molen y Bushman, 2007). Por otra parte, la

percepción de estos contenidos como reales podría exacerbar los efectos de ver contenidos violentos (Huesmann, Moise-Titus, Podolski y Eron, 2003).

Otra vía que lleva desde las noticias a comportamientos violentos, es el efecto contagio (Anderson et al., 2003a), preocupante en cuanto que la cobertura sobre suicidios de celebridades en las noticias puede ser imitada por sus admiradores más jóvenes (Gould, Jaimeson y Romer, 2003). El denominado “efecto Werther” está documentado tanto para prensa como para contenidos audiovisuales (Schäfer y Quiring, 2015) y diversos estudios han encontrado esta relación entre la cobertura del suicidio en los medios y el incremento de las tasas de suicidio entre la adolescencia (Strasburger, Wilson y Jordan, 2014).

4.2. Contenidos violentos en redes sociales

A pesar de la preocupación que manifiestan los adolescentes por la exposición a contenidos violentos, agresivos o truculentos en línea, el acceso e intercambio del contenido violento disponible en internet ha sido descuidado en la agenda política y en la investigación académica, tal y como ha denunciado Livingstone, Kirwil, Ponte y Staksrud (2014). En el marco del macro-proyecto europeo EU Kids Online, estos autores encuentran que después de los juegos, son los sitios web de videos compartidos como YouTube las principales fuentes a través de las cuales los adolescentes europeos reciben imágenes cruentas y descontextualizadas sobre accidentes, abuso o muerte.

Más recientemente, un análisis de contenido de los videos orientados a los adolescentes en YouTube muestra que alrededor del 20% de estos versan sobre el acoso, ascendiendo al 26,7% si están creados por los propios adolescentes (Montes, García y Menor, 2018); lo que nos da una pista del tipo de imágenes a las que pueden estar expuestos. Similar a lo que sucede con la exposición a noticias en televisión, es la percepción de esta violencia ejercida contra los más vulnerables como real lo que más perturba a los adolescentes y preadolescentes (Livingstone, Kirwil, Ponte y Staksrud, 2014).

Un aspecto importante que contribuye a la viralización de estos contenidos y a potenciar sus efectos es que no siempre el acceso a este tipo de contenidos se produce de forma involuntaria. Hay dos motivos que diferencian la exposición de YouTube de la televisión entre los jóvenes, la covisión y la interacción social (Haridakis y Hanson, 2009), lo que refuerza la idea de que los adolescentes comparten este tipo de videos como un elemento importante de participación e integración social. De esta manera, a los efectos de los medios se une la influencia de los pares.

Por otra parte, la exposición al daño autoinfligido por otros se considera como un factor que puede aumentar la probabilidad de suicidio (Hawton, Sunders y O’Connor, 2012), bien porque se aprenden formas de cometer suicidio o bien por el efecto contagio o Werther. Sin embargo, salvo algún intento sin resultados positivos (Poonai et al., 2017), aún se acumula escasas evidencias en esta área.

5. Más allá de los efectos: los medios como vehículos de la violencia juvenil

Con la explosión de los medios interactivos surgen nuevas áreas de investigación vinculadas con la agresión verbal interpersonal ejercida entre los adolescentes a través de los medios *online*. El *ciberbullying* y el abuso cibernético en las relaciones de noviazgo son dos tipos de acoso que se

ven favorecidos por la hiperexposición de los adolescentes en Internet, con la consiguiente posibilidad de publicar o poner a disposición de terceros material sensible (Martínez Otero, 2017; Flach y Deslandes, 2017).

El *ciberbullying* constituye una forma de intimidación *online* entre iguales, en el que un individuo o un grupo usa y difunde información difamatoria intencionadamente y de manera repetida con la finalidad de acosar o amenazar a otro individuo o grupo (Dredge, Gleeson y de la Piedad García, 2014; Del Río, Sádaba y Brigué, 2010). En tanto que el abuso cibernético ocurre específicamente entre parejas o exparejas románticas y sexuales y supone el uso de medios digitales –particularmente el WhatsApp y las redes sociales– para monitorear, controlar, amenazar, acosar, presionar o coaccionar a la pareja (Reed, Tolman y Ward, 2017), pudiendo incluir la publicación de fotos o videos embarazosos y mensajes íntimos sin el consentimiento previo de la pareja, con el objetivo de humillarla y difamarla (Flach y Deslandes, 2017).

A diferencia del *ciberbullying*, el abuso cibernético en las relaciones de noviazgo no se circunscribe al ámbito exclusivo de los menores. Sin embargo, la adolescencia se posiciona como una etapa especialmente vulnerable hacia este tipo de agresión. Los estudios que buscan cuantificar ambos fenómenos generan resultados muy diversos en función de la composición de la muestra y la forma de medición, aunque todos coinciden en señalar su extensión (Wincentak, Connolly y Card, 2017; Reed, Tolman y Ward, 2017; Stonard, Bowen, Lawrence y Price, 2014). Además de su prevalencia, un aspecto que resulta especialmente preocupante es la percepción de normalidad de esta conducta que predomina entre los adolescentes (Martín, Pazos, Montilla y Romero, 2016).

Por otra parte, las evidencias empíricas vinculan ambas formas de acoso online con manifestaciones de violencia física y emocional offline (Przybylski y Bowes, 2017), de manera que ambas se refuerzan y se consideran como un elemento más de un mismo fenómeno (Peskin et al., 2017; Morelli, Bianchi, Chirumbolo y Baiocco, 2017) que deja entrever la continuidad entre el mundo real y virtual y su interacción mutua (Subrahmanyam, Greenfield y Michikyan, 2015).

6. Guía de buenas prácticas

Existe un considerable desarrollo de codificaciones de contenidos básicamente centrada en la infancia. El motivo ha sido el enorme desarrollo de normativas y recomendaciones audiovisuales orientadas a la protección a la infancia y en torno a cuyos principios se desarrolla un cuerpo enorme de recomendaciones, muchas de ellas desarrolladas por las propias emisoras de radio y televisión, encaminadas a hacer efectivos un conjunto más o menos consensuado de mínimos pedagógicos de cara a la programación de contenidos para la infancia. Se asume que los niños y los jóvenes resultan más vulnerables ante ciertos mensajes violentos. Ello va a obligar a las emisoras a tener muy en cuenta los contenidos que se programen antes de decidir su horario de emisión. Además, se articulan códigos de clasificación de forma que los padres puedan decidir y seleccionar los programas que ven sus hijos.

Hoy se puede decir que esta perspectiva, fundamentalmente defensiva, ha quedado anticuada. Sin negar que la calificación por edades en cine y

televisión y de franjas horarias en televisión, sigue siendo un elemento de debate o preocupación social, nadie duda que en el contexto del ocio en casa, y pensando en los más jóvenes, emergen preocupaciones que tienen que ver con dispositivos distintos a la televisión y que la eclipsan como centro de las preocupaciones de los progenitores.

Smartphones, tablets, consolas y ordenadores, generan hoy más inquietudes y vetos (aunque las apps de control parental ayudan), dada su mayor demanda por la infancia y los jóvenes. Se ‘controlan como pueden’ los contenidos (internet como un todo temible, desconocido, infinito e incontrolable). Y es que aunque la televisión sigue generando un debate abierto como ocurre con el resto de dispositivos..., aun así es percibida como ‘abarcable’. Los padres no se sienten desbordados en su control ya que se entiende que está de algún modo regulada, algo que les parece que no sucede en la misma medida en el magma mucho más difuso de los contenidos de Internet y las redes sociales.

Esto ha provocado un cambio de eje. Aunque se sigue prestando atención a los juristas y a los sistemas de regulación (fundamentalmente al etiquetado de contenidos, que se ha hecho si cabe aún más importante ante el aluvión de mensajes a los que hoy pueden acceder los menores), han cobrado mayor relevancia los pedagogos, que son precisamente los que más atención están prestando últimamente a los resultados de las investigaciones sobre comunicación.

Creemos que el tipo de recomendaciones que son necesarias hoy, están más en línea con las ofrecidas por la *American Academy of Pediatrics*, que lleva algunas décadas siguiendo muy de cerca los avances de la investigación social sobre los efectos de los medios de comunicación en la infancia y la juventud.

Lo más importante es que hoy más que nunca, las familias tienen que implicarse en el ocio audiovisual de los jóvenes. Lo que pueden hacer de diversas formas:

- a) Alentando una cuidadosa selección de programas para ver.
- b) Visualizando y discutiendo el contenido con niños y adolescentes.
- c) Enseñando habilidades críticas de visualización.
- d) Limitando y enfocando el tiempo pasado con los medios.
- e) Obligándose a ser buenos modelos de consumo de medios, usando selectivamente los medios y limitando sus propias elecciones.
- f) Enfatizando actividades alternativas.
- g) Creando un entorno “sin medios electrónicos” en las habitaciones de los niños.
- h) Evitando el uso de los medios como “canguros electrónicos”.
- i) Prestando atención a la sexualidad, con especial cuidado a que la violación y el acoso sexual sean representados como crímenes de violencia, no como actos de pasión.
- j) Prestando igual atención a los casos de *ciberbullying*, con una política de tolerancia cero y de denuncia.

La escuela y los medios de comunicación tradicionales (especialmente los públicos) deben colaborar con los padres no sólo etiquetando contenidos,

sino explicando los riesgos asociados con los medios. Pero también alertando y educando a los padres cuando surgen oportunidades de medidas positivas, ya sea educativas, o informativas. Se deben convertir en auténticos activistas sociales, que se sientan obligados a seguir monitoreando los medios y abogar por el aumento de la programación educativa y prosocial y los mensajes para la infancia y la juventud.

El objetivo final debe ser el de promover la educación en los medios. Padres, profesores, activistas sociales y profesionales de contenidos, tanto de televisión y cine como de Internet, deberían alentar a sus gobiernos, a escala nacional, regional y local, a explorar el establecimiento, promoción y financiación de programas universales de educación, en medios con efectividad demostrada. Para recuperar el sentido positivo, debería impulsarse una correcta alfabetización audiovisual de los más pequeños como señala Sánchez-Carrero (2008) que incluyera asignaturas relacionadas con los medios de comunicación como parte del currículo, e implantarse el uso de las guías paternas como propone Marta Lazo (2006).

De igual manera, padres, profesores, activistas sociales y profesionales de contenidos deben alentar al gobierno y las fundaciones privadas a aumentar los fondos disponibles para la investigación educativa en medios. En particular, se necesita más investigación sobre la influencia de los medios en las áreas de sexualidad, abuso de sustancias, trastorno por déficit de atención y delincuentes juveniles que han cometido delitos violentos o sexuales.

Pero lo más importante es que todas estas iniciativas deben impregnarse de un tono positivo y activo, abandonándose esa visión defensiva y pesimista con la que se han venido afrontando las recomendaciones sobre la política de los medios de comunicación sobre la infancia y la juventud. Nos obliga a ello un entorno tecnológico tan ubicuo que nunca es plenamente controlable. Los pedagogos son ahora más conscientes que en el pasado de que los beneficios potenciales que ofrecen los medios son claros, desde programas de televisión educativa seleccionados hasta contenidos audiovisuales generados por los propios adolescentes que invitan a la reflexión y promueven la creatividad.

En este cambio de paradigma ha jugado un papel central la investigación sobre los efectos positivos de los contenidos pro-sociales, entendido como comportamientos voluntarios con la intención de beneficiar a otros (Eisenberg, Fabes y Spinrad, 2006). La investigación arroja resultados inequívocos sobre sus efectos positivos a medio y largo plazo.

Pero no sólo es prosocial el contenido. También puede serlo en la forma de abordarlo. Un estudio de Kleemans, Schilindwein y Dohmen (2017) observa que la información constructiva de noticias negativas y la discusión posterior en el aula entre los pares de las noticias presentadas de forma no constructiva, hace que las noticias negativas sean menos dañinas para los preadolescentes. Porque discutir el contenido constructivo de las noticias puede aumentar sus intenciones prosociales.

Es esta dimensión implicativa, participativa, en la que deben integrarse padres, profesores, activistas y productores de contenidos, junto con los niños y los adolescentes, la que cambia radicalmente el marco, es decir, la que reconstruye los significados dándoles la necesaria perspectiva pro-social.

Referencias bibliográficas

- AIMC, Asociación para la Investigación de Medios de Comunicación** (2018). "Marco General del Estudio General de los Medios en España 2017. Enero de 2017 a diciembre de 2017". Disponible en: <http://www.aimc.es/aimcc0nt3nt/uploads/2018/02/marco18.pdf>
- (2017). "Marco General del Estudio General de los Medios en España 2017. Enero de 2016 a diciembre de 2016". Disponible en: <https://www.aimc.es/aimc-c0nt3nt/uploads/2017/01/marco17.pdf>
- (2016). "Marco General del Estudio General de los Medios en España 2016. Enero de 2015 a diciembre de 2015". Disponible en: <https://www.aimc.es/aimc-c0nt3nt/uploads/2016/01/marco16.pdf>
- American Academy of Pediatrics, Committee on Communications** (1999). "Media violence" *Pediatrics*. 104 (2)341-3. Disponible en: <https://pediatrics.aappublications.org/>
- Anderson, C. A., Gentile, D. A. y Dill, K. E.** (2012). "Prosocial, antisocial, and other effects of recreational video games. En D.G. Singer, & J. L. Singer (Eds.), *Handbook of children and the media* (pp. 249-272). Thousand Oaks, CA: Sage.
- Anderson, C.A., Berkowitz, L., Donnerstein, E., Huesmann, L.R. Johnson, J.D., Linz, D., Malamuth, N.M., y Wartella, E.** (2003a). "The influence of media violence on youth" *Psychological science in the public interest*. 4 (3), 81-110.
- Anderson, C.A. Bushman, B.J.** (2001). "Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: A meta-analytic review of the scientific literature" *Psychological Science*, 12(5), 353-359.
- Anderson, C.A., Carnagey, N.L. y Eubanks J.** (2003b). "Exposure to violent media: The effects of songs with violent lyrics on aggressive thoughts and feelings" *Journal of Personality and Social Psychology*, 84, 960-971.
- Anderson, C. A., Carnagey, N. L., Flanagan, M., Benjamin, A. J., Eubanks J., & Valentine J. C.** (2004). "Violent video games: Specific effects of violent content on aggressive thoughts and behavior" *Advances in Experimental Social Psychology*. 36, 199-249.
- Anderson, C. A. y Dill, K. E.** (2000). "Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and in life" *Journal of Personality and Social Psychology*. 78, 772-790.
- Anderson, C.A., Ihori, N., Bushman, B.J., Rothstein, H.R., Akiko Shibuya, A., Swing, E.L., Sakamoto, A. y Saleem, M.** (2010). "Violent Video Game Effects on Aggression, Empathy, and Prosocial Behavior in Eastern and Western Countries: A Meta-Analytic Review" *Psychological Bulletin*. 136 (2), 151-173.
- Anderson, C. A., Sakamoto, A., Gentile, D. A., Ihori, N., Shibuya, A., Yukawa, S. Kobayashi, K.** (2008). "Longitudinal effects of violent video games aggression in Japan and the United States" *Pediatrics*. 122, 1067-1072.
- Barlovento Comunicación** (2017). "Análisis televisivo 2017". Disponible: <https://www.barloventocomunicacion.es/images/publicaciones/ANUALES/analisis-televisivo-2017-Barlovento.pdf>
- Bartholow, B.D., Sestir, M.A. y Davis, M.D.** (2005). "Correlates and consequences of exposure to videogame violence: Hostile personality, empathy, and aggressive behavior" *Personality and Social Psychology Bulletin*, 31, 1573-1586.
- Bailey, K., West, R. y Anderson, C. A.** (2011). "The association between chronic exposure to video game violence and affective picture processing: An ERP study". *Cognitive, Affective, and Behavioral Neuroscience*, 11, 259-276.
- Bender, P.K., Plante, C. y Gentile, D.A.** (2018). "The effects of violent media content on aggression" *Current Opinion in Psychology*. 19:104-108.
- Berkowitz, L.** (1993). *Aggression: Its causes, consequences, and control*. Philadelphia, PA: Temple University Press.
- Bleakley, A., Ellithorpe, M.E., Hennessy, M., Jamieson, P.E., Khurana, A., y Weitz, I.** (2017). "Risky movies, risky behaviors, and ethnic identity among Black adolescents" *Social Science & Medicine*. 195, 131-137.
- Bjorkqvist, K.** (1985). *Violent films, anxiety, and aggression*. Helsinki: Finnish Society of Sciences and Letters.
- Breuer, J., Vogelgesang, J., Quandt, T., Festl, R.** (2015). "Violent video games and physical aggression: evidence for a selection effect among adolescents" *Psychology of Popular Media Culture*. 4, 305-328.

- Browne, K. D. y Hamilton-Giachritsis, C.** (2005). "The influence of violent media on children and adolescents: A public-health approach" *Lancet*. 365 (9460), 702.
- Brummert, H.I., Warburton, W.A.** (2011). "The effect of auditory versus visual violent media exposure on aggressive behaviour: The role of song lyrics, video clips and musical tone" *Journal of Experimental Social Psychology*, 47 (4), 794-799.
- Buijzen, M., Walma van der Molen, J.H., y Sondij, P.** (2007). "Parental Mediation of Children's Emotional Responses to a Violent News Event" *Communication Research*. 34 (2), 212-230.
- Bushman, B.J. y Huesmann, L.R.** (2012). "Effects of violent media on aggression", en Dorothy G. Singer y Jerome L. Singer. *Handbook of Children and the Media* (pp 231-). Thousand Oaks: Sage.
- Bushman, B.J.** (2016). "Violent media and hostile appraisals: a meta-analytic review" *Aggressive Behavior*. 42 (6), 605-613.
- Bushman, B.J. y Anderson, C. A.** (2001). "Media violence and the American Public: Scientific facts versus media misinformation" *American Psychologist*. 56 (6-7), 477-489.
- Bushman, B.J. y Anderson, C. A.** (2015). "Understanding Causality in the Effects of Media Violence" *American Behavioral Scientist*. 59 (14), 1807 -1821.
- Cantor, J.** (1998). "Children's attraction to violent television programming". En: J. H. Goldstein (Ed.) *Why we watch: The attraction of violent entertainment* (pp.116-143). New York, NY: Oxford University Press.
- Catalina García, B., López de Ayala López, MC. y García Jiménez, A.** (2014). "The risks faced by adolescents on the Internet: minors as actors and victims of the dangers of the Internet" *Revista Latina de Comunicación Social*, 69, 462-485.
- Collinson, L., Judge, L., Stanley, J. y Wilson, N.** (2014). "Portrayal of Violence, Weapons, Antisocial Behaviour and Alcohol: Study of Televised Music Videos in New Zealand" *New Zealand Medical*. 128:84Z86.
- Comstock, G. y Scharer, H.** (2003). Meta-analyzing the controversy over television violence and aggression. En: D. Gentile (Ed.) *Media violence and children* (pp.205-226). Praeger: Westport.
- Coyne, S.M. y Archer, J.** (2005). "The relationship between indirect and physical aggression on television and in real life" *Social Development*. 14, 324 -338.
- Coyne, S.M., Archer, J., y Eslea, M.** (2004). Cruel intentions on television and in real life: Can viewing indirect aggression increase viewers' subsequent indirect aggression? *Journal of Experimental Child Psychology*, 88, 234 -253.
- Coyne, S.M. y Padilla-Walker, L.M.** (2015). "Sex, violence, y rock n' roll: Longitudinal effects of music on aggression, sex, and prosocial behavior during adolescence" *Journal of Adolescence*. 41, 96-104.
- Coyne, S.M.** (2016). "Effects of viewing relational aggression on television on aggressive behavior in adolescents: a three-year longitudinal study". *Developmental Psychology*, 52, 284-295.
- Craig, A., Anderson, L., Berkowitz, E., Donnerstein, L., Huesmann, R., Johnson, J.D. Linz, D., Malamuth, N. M., y Wartella E.** (2003). "The influence of media violence on youth" *Psychological science in the public interest*. 4 (3), 81-110.
- Del Río, J., Sádaba, C. y Bringué, X.** (2010). "Menores y redes sociales?: de la amistad al cyberbullying" *Revista Estudios de Juventud*, 88, 115-129.
- Dredge R, Gleeson JF, de la Piedad García, X.** (2014). "Risk factors associated with impact severity of cyberbullying victimization: a qualitative study of adolescent online social networking" *Cyberpsychology Behavior Social Networks*. 17(5), 287-91.
- Eisenberg, N., Fabes, R. A. y Spinrad, T. L.** (2006). "Prosocial development". En N. Eisenberg, W. Damon, R. M. Lerner, N. Eisenberg, W. Damon, & R. M. Lerner (Eds.), *Handbook of child psychology: social, emotional, and personality development* (pp. 646-718). Hoboken, NJ: Wiley.
- Ferguson, C. J.** (2007). "Evidence for publication bias in video game violence effects literature: A meta-analytic review" *Aggression and Violent Behavior* 12, 470-482.
- Ferguson, C.J., San Miguel, C. y Hartley, R.D.** (2009). "A Multivariate Analysis of Youth Violence and Aggression: The Influence of Family, Peers, Depression, and Media Violence" *The Journal of Pediatrics*. 155 (6), 904-908.
- Ferguson, C.J.** (2015). "Do angry birds make for angry children? A meta-analysis of video game influences on children's and adolescents' aggression, mental health, prosocial behavior, and academic performance" *Perspectives on Psychological Science*. 10 (5), 646-666.

- Fikkers K.M, Piotrowski JT, Valkenburg PM** (2016). "Beyond the lab: investigating early adolescents' cognitive, emotional, and arousal responses to violent games" *Computer and Human Behaviour*. 60, 542-549.
- Fikkers, K.M., Piotrowski, J. T., Weeda, W. D., Vossen, H. G. M., y Valkenburg, P. M.** (2013). "Double dose: High family conflict enhances the effect of media violence exposure on adolescents' aggression" *Societies*. 3 (3), 280-292.
- Fischer P. y Greitemeyer T.** (2006). "Music and aggression: the impact of sexual-aggressive song lyrics on aggression-related thoughts, emotions, and behavior toward the same and the opposite sex" *Personality and Social Psychology Bulletin*, 32 (9), 1165-76.
- Flach, R.N.D. y Deslandes, S.F.** (2017). "Abuso digital en relaciones afectivo-sexuales: un análisis bibliográfico" *Cadernos de Saúde Pública*. 33 (7)
- Fundación Telefónica** (2017). "La sociedad de la Información en España 2016". Disponible en https://www.fundaciontelefonica.com/arte_cultura/publicaciones-listado/pagina-item-publicaciones/itempubli/558/
- Garbarino, J.** (1999) "Lost boys (statistical data included)". *Forum for Applied Research and Public Policy*, 14, 74
- García, A., López-Ayala, MC., Gaona, C.** (2012). "A vision of uses and gratifications applied to the study of Internet use by adolescents" *Comunicación y Sociedad*. 25 (2), 231-254.
- Geertz, C.** (1996). *La interpretación de las culturas*. Barcelona: Gedisa
- Gould, M., Jaimeson, P. y Romer, D.** (2003). "Media Contagion and Suicide among the Young" *American Behavioral Scientist*. 46 (9), 1269-1284.
- Greitemeyer, T., Hollingdale, J. y Traut-Mattausch, E.** (2015). "Changing the track in music and misogyny: Listening to music with pro-equality lyrics improves attitudes and behavior toward women" *Psychology of Popular Media Culture*. 4(1), 56-67.
- Haridakis, P. y Hanson, G.** (2009). "Social Interaction and Co-Viewing with YouTube: Blending Mass Communication Reception and Social Connection" *Journal of Broadcasting & Electronic Media*. 53:2, 317-335.
- Hormigos-Ruiz, J., Gómez-Escarda, M. y Perelló-Olivier, S.** (2018). "Música y violencia de género en España. Estudio comparado por estilos musicales" *Convergencia Revista de Ciencias Sociales*. 76, 75-98.
- Huesmann, L.R. y Kirwil, L.** (2007). "Why observing violence increases the risk of violent behavior in the observer". En: D.J. Flannery, A.T. Vazsonyi, I.D. Waldman (Eds.) *The Cambridge Handbook of Violent Behavior and Aggression* (pp. 454-570). Cambridge: Cambridge University Press.
- Huesmann, L.R., Moise-Titus, J., Podolski, C-L, y Eron, L.D.** (2003). "Longitudinal Relations Between Children's Exposure to TV Violence and Their Aggressive and Violent Behavior in Young Adulthood: 1977-1992" *Developmental Psychology*. 39, 2, 201-221.
- Instituto Nacional de Estadística (INE)** (2017). *Encuesta sobre equipamiento y uso de tecnologías de información y comunicación en los hogares 2016*. Disponible en <http://www.ine.es/>
- Hawton, K., Saunders, K.E.A. y O'Connor, R.C.** (2012). "Self-harm and suicide in adolescents" *Lancet*. 379, 2373-82.
- Kirsh, S.J.** (2012). "Children, adolescents and Media Violence. A critical Look at the Research". *Thousand Oaks: Sage*.
- Kleemans, M., Schliindwein, L.F., y Dohmen, R.** (2017). "Preadolescents' Emotional and Prosocial Responses to Negative TV News: Investigating the Beneficial Effects of Constructive Reporting and Peer Discussion" *Journal of Youth and Adolescence*. 46(9), 2060-2072.
- Konijn, E.A., Bijvank, M.N., y Bushman, B.J.** (2007). "I Wish I Were a Warrior: The Role of Wishful Identification in the Effects of Violent Video Games on Aggression in Adolescent Boys" *Developmental Psychology*. 43 (4), 1038 -1044.
- Livingstone, S., Kirwil, L., Ponte, C., y Staksrud, E.** (2014). "In their own words: what bothers children online?" *European Journal of Communication*. 29 (3), 271-288.
- Lonsdale, A. J., y North, A. C.** (2011). "Why do we listen to music? A uses and gratifications analysis" *British Journal of Psychology*. 102, 108e134.

- Marta Lazo, C.** (2006). "La guía paterna en el consumo televisivo: un modelo de cuantitativo y cualitativo en el aprendizaje de contenidos" *Ámbitos*. 15; 211 -221.
- Martin, A., Pazos, M., Montilla, MVC. y Romero, C.** (2016). "Una Modalidad actual de violencia de género en parejas jóvenes: las redes sociales" *Educación XXI*. 19 (2), 405-429.
- Martínez Noriega, D.A.** (2014). "Música, imagen y sexualidad: el reggaetón y las asimetrías de género" *El Cotidiano*. 186, 63-67.
- Martínez Otero, V.** (2017). "Acoso y ciberacoso en una muestra de alumnos de educación secundaria" *Profesorado, Revista de curriculum y formación del profesorado*. 21(3), 277-298.
- Masanet, M.J.** (2016). "Persistence of gender stereotypes in the media consumption habits of adolescents: Drama for girls and humor for boys" *Cuadernos.info*. (39), 39-53.
- McQuail, D.** (1994). *Mass Communication Theory: An Introduction*. London: Sage.
- Media Violence Commission, International Society for Research on Aggression (ISRA)** (2012), Report of the Media Violence Commission, *Aggressive Behavior*, 09/2012, 38, (5)
- Menor, J.** (2010). "Conocer a los usuarios: retos metodológicos ante las nuevas prácticas comunicativas". En Aguilera, M. y M. Meere, *Una tele de bolsillo. La televisión en el teléfono móvil: contenidos, formatos, audiencias* (pp. 89-108). Málaga: Ad Hoc.
- Menor, J; Fernández, M.A.; López de Ayala López, María Cruz; Lozano, C.** (2012). "Televisión e Infancia: Análisis de contenido de las infracciones del Código de Autorregulación de las Cadenas Generalistas de Televisión en España". En A. García (coord.) *Comunicación, Infancia y Juventud. Situación de la investigación en España* (pp. 273-292). Barcelona: UOC.
- Montes, M., García, A. y Menor, J.** (2018). "Los videos de los adolescentes en YouTube: Características y vulnerabilidades digitales" *Comunicar*. 54(16), 61-69.
- Morelli, M., Bianchi, D., Chirumbolo, A. y Baiocco, R.** (2017). "The cyber dating violence inventory. Validation of a new scale for online perpetration and victimization among dating partners" *European Journal of Developmental Psychology*.
- Perse, E.M. y Lambe, J.L.** (2017). *Media Effects and Society*. Routledge.
- Peskin, MF., Markham, CM. Shegog, R., Temple, J.R., Baumler, E.R., Addy, R.C., Hernandez, B. Cuccaro, B. Gabay, E.K., Thiel, M. y Emery, S.T.** (2017). "Prevalence and Correlates of the Perpetration of Cyber Dating Abuse among Early Adolescents" *Journal of Youth and Adolescence*. 46 (2), 358-375.
- Poonai, N., Mehrotra, S., Mamdani, M., Patmanidis, A., Miller, M., Sukhera, J., y Doan, G.** (2017). "The association of exposure to suicide-related internet content and emergency department visits in children: A population-based time series analysis" *Canadian Journal of Public Health*. 108 (5), E462-E467.
- Przybylski, AK. y Bowes, L.** (2017). "Cyberbullying and adolescent well-being in England: a population-based cross sectional study" *Lancet Child Adolescent Health*. 1 (1), 19-26.
- Reed, L.A. Tolman, R.M., Ward, L.M.** (2017). "Gender matters: Experiences and consequences of digital dating abuse victimization in adolescent dating relationships" *Journal of Adolescence*. 59: 79-89.
- Reid Chassiakos, Y.L., Radesky, J., Christakis, D., Moreno, M.A., Cross, C.** (2016). "Children and Adolescents and Digital Media" *Pediatrics*. 138 (5), 20p.
- Selah-Shayovits, R.** (2006). "Adolescent Preferences for Violence in Television Shows and Music Video Clips" *International Journal of Adolescence and Youth*. 13, 99-112.
- Singer, M. I., Miller, D. B., Guo, S., Flannery, D. J., Frierson, T. y Slovák, K.** (1999). "Contributors to violent behavior among elementary and middle school children" *Pediatrics*. 104, 878-884.
- Roberts, D.F., Christenson, P.G. y Gentile, D.A.** (2003). "The Effects of Violent Music on Children and Adolescents". En Douglas A. Gentile. (Ed.), *Media Violence and children: A complete guide for parents and professional* (pp.153-170). Westport: California Praeger.
- Rubin, A.M., West, D.V. y Mitchell, W.S.** (2009). "Differences in Aggression, Attitudes Toward Women, and Distrust as Reflected in Popular Music Preferences" *Media Psychology*. 3:1, 25-42.
- Sánchez-Carrero, J.** (2008). "Telediario infantil: recurso para el aprendizaje de television" *Comunicar*. 31, 153-158.
- Schäfer, M. y Quiring, O.** (2014). "The Press Coverage of Celebrity Suicide and the Development of Suicide Frequencies in Germany" *Health Communication*. 30:11, 1149-1158.

- Schäfer, T., Sedlmeier, P.** (2009). "From the functions of music to music preference" *Psychology of Music*. 37 (3), 279-300.
- Selah-Shayovits, R.** (2006). "Adolescent Preferences for Violence in Television Shows and Music Video Clips" *International Journal of Adolescence and Youth*. 13:1-2, 99-112.
- Slater, M.D, Henry K.L, Swaim R.C. y Anderson, L. L.** (2003). "Violent media content and aggressiveness in adolescents: A downward spiral model" *Communication Research*. 30, 713-736.
- Sofres** (2002). "Anuario de Audiencia de televisión 2001", soporte CD.
- Steinberg, L.** (2008). "A Social Neuroscience Perspective on Adolescent Risk-Taking" *Developmental Review*. 28 (1), 78-106.
- Stonard, K.E., Bowen, E., Lawrence, T.R., Price, S.A.** (2014). "The relevance of technology to the nature, prevalence and impact of Adolescent Dating Violence and Abuse: A research synthesis" *Aggression and Violent Behavior*. 19 (4), 390-417.
- Strasburger, V.C., Wilson, B.J., Jordan, A.B.** (2014). "Children, adolescents, and the media". London: Sage.
- Subrahmanyam, K., Greenfield, P. y Michikyan, M.** (2015). "Comunicación electrónica y generaciones adolescentes" *Infoamérica*. 9, 115-130.
- Took, K.J. y Weiss, D.S.** (1994). "The relationship between heavy metal and rap music and adolescent turmoil: Real or Artifact?" *Adolescence*. 29 (115), 613-621.
- Van Dijk, T.** (1990). "La noticia como discurso. Comprensión, estructura y producción de la información". Barcelona: Paidós.
- Wallenius, M. y Punamäki, R-L.** (2008). "Digital game violence and direct aggression in adolescence: A longitudinal study of the roles of sex, age, and parent-child communication" *Journal of Applied Developmental Psychology*. 29 (49), 286-294.
- Wincentak, K., Connolly, J. y Card. N.** (2017). "Teen dating violence: A meta-analytic review of prevalence rates" *Psychology of Violence*, 7 (2), 224-241.
- Worth, K.A., Chambers, J.G., Nassau, D.H., Rakhra, B.K. y Sargent, J.D.** (2008). "Exposure of US Adolescents to Extremely Violent Movies" *Pediatrics*. 122(2), 306-312.