

01985
3



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA
DE MÉXICO**

**PROGRAMA DE MAESTRIA Y DOCTORADO EN
PSICOLOGIA**

LA VIOLENCIA: SU CONCEPTUACIÓN Y
SOCIALIZACIÓN A TRAVÉS DE LA TELEVISIÓN

T E S I S

QUE PARA OBTENER DEL GRADO DE:
DOCTORA EN PSICOLOGIA

P R E S E N T A :
ALEJANDRA DEL CARMEN DOMINGUEZ ESPINOSA

DIRECTOR DE TESIS: DRA. ISABEL REYES -LAGUNES

**COMITE: DR. ROLANDO DIAZ-LOVING
DR. RENE JIMENEZ ORNELAS
DRA. LUCIANA RAMOS LIRA
DRA. PATRICIA TRUJANO RUIZ**

**JURADO: DR. JAVIER NIETO GUTIERREZ
DRA. LUCY MARIA REIDL MARTINEZ**



**FACULTAD
DE PSICOLOGIA**

MÉXICO

2003

A



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

PAGINACION

DISCONTINUA

Agradecimientos

A la Universidad Nacional Autónoma de México que me ha permitido conocer aún más el valor de la Psicología.

Al Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología y a la Dirección General de Estudios de Posgrado por haberme brindado apoyo económico durante los años de mi formación en el posgrado.

A todas las personas que participaron en mis estudios.

Gracias

ÍNDICE

<i>RESUMEN</i>	<i>vi</i>
<i>ABSTRACT</i>	<i>vii</i>
<i>INTRODUCCIÓN</i>	<i>1</i>
<i>CAPITULO I</i>	<i>4</i>
Definiciones	4
Clasificaciones y Teorías	7
Factores Asociados	21
<i>CAPITULO II</i>	<i>26</i>
Percepción	26
Representación Social	29
<i>CAPITULO III</i>	<i>34</i>
Medios de comunicación masiva	34
Televisión	38
Mediciones de la Violencia Televisada	48
Regulación en México	54
Impacto General	57
<i>CAPITULO IV: MÉTODO</i>	<i>60</i>
Justificación y Planteamiento del Problema	60
Objetivos	61
Descripción de las muestras	62
Estudio 1	63
Estudio 2	64
Estudio 3	64
Estudio 4	65
<i>CAPITULO V: ESTUDIO 1</i>	<i>66</i>
El significado psicológico de los conceptos violencia, agresión y televisión en la cultura mexicana	66
Sujetos	66
Instrumento	66
Procedimiento	67
Tratamiento Estadístico	67
Presentación de Resultados	69
Primera Parte. Discusión de Resultados	77
Segunda Parte. Discusión de Resultados	84
<i>CAPITULO VI: ESTUDIO 2</i>	<i>86</i>
Identificación de las dimensiones de la violencia, agresión y televisión, a partir de una definición psicosocial.	86
Sujetos	88
Instrumento	88

Procedimiento	89
Tratamiento Estadístico	89
Presentación de Resultados	90
Discusión de Resultados	114
CAPITULO VII: ESTUDIO 3	118
Identificación de la televisión como agente socializador de violencia	118
Sujetos	118
Instrumento	118
Materiales	119
Procedimiento	119
Presentación de Resultados	120
Discusión de Resultados	133
CAPITULO VIII: ESTUDIO 4	137
Elaboración de una propuesta de perfiles de clasificación de programas televisivos, utilizando el POSAC (partial order scalogram analysis by base coordinates)	137
Participantes	138
Instrumento	139
Procedimiento	139
Presentación de Resultados	140
Discusión de Resultados	141
CAPITULO IX: DISCUSIÓN	142
CAPITULO X: SUMARIO y CONCLUSIONES	154
Limitantes	158
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	159

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

Figura 1. Esquema motivacional-cognitivo de la agresión.	15
Figura 2. Esquema de las Representaciones Sociales.	30
Figura 3. Representación Social de la Agresión a partir de las diferencias por sexo.	32
Figura 4. Solución espacial del POSAC.	138

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 3.1 Variables mediadoras del impacto de la televisión en la audiencia. _____	47
Tabla 5.1 Tamaño de Red por Estimulo. _____	69
Tabla 5.2 Tamaño de Red por Grupos de Edad. _____	69
Tabla 5.3 Tamaño de Red por Sexo. _____	69
Tabla 5.4 Tamaño de Red por Grupo de Edad por Sexo. _____	70
Tabla 5.5 Concepto Violencia PS, NR, DSC, CA, CAT. _____	71
Tabla 5.6 Concepto Agresión PS, NR, DSC, CA, CAT. _____	72
Tabla 5.7 Concepto Televisión PS, NR, DSC, CA. _____	73
Tabla 5.8 Índice de Consenso Grupal General. _____	74
Tabla 5.9 Índice de Consenso Grupal por Sexo. _____	74
Tabla 5.10 Índice de Consenso Grupal por Grupos de Edad. _____	74
Tabla 5.11 Palabras Compartidas General. _____	75
Tabla 5.12 Coeficiente r_s significativo de Spearman- Brown por Estimulo por Edad para Violencia. _____	75
Tabla 5.13 Coeficiente r_s significativo de Spearman- Brown por Estimulos por Edad para Agresión. _____	76
Tabla 5.14 Coeficiente r_s significativo de Spearman- Brown por Estimulos por Edad para Televisión. _____	76
Tabla 5.15 Coeficiente r_s significativo de Spearman- Brown por Estimulos por Sexo. _____	77
Tabla 5.16 Tamaño de Red por Horas frente al Televisor. _____	79
Tabla 5.17 Índice de Consenso Grupal por Horas frente a la Televisión. _____	81
Tabla 5.18 Coeficiente r_s significativo de Spearman- Brown por Estimulos Horas. _____	81
Tabla 5.19 Tamaño de Red por Programas Favoritos. _____	81
Tabla 5.20 Índice de Consenso Grupal por Programas Favoritos. _____	82
Tabla 5.21 Coeficiente r_s significativo de Spearman- Brown por Programa Favorito para Violencia. _____	83
Tabla 5.22 Coeficiente r_s significativo de Spearman- Brown por Programa Favorito para Agresión. _____	83
Tabla 5.23 Coeficiente r_s significativo de Spearman- Brown por Programa Favorito para Televisión. _____	84
Tabla 8.1 Programas Evaluados. _____	139

ÍNDICE DE GRÁFICAS

Gráfica 6.1 Configuración Semántica del Concepto Violencia.	90
Gráfica 6.2 Configuración Semántica del Concepto Violencia Adolescentes.	91
Gráfica 6.3 Configuración Semántica del Concepto Violencia Jóvenes.	92
Gráfica 6.4 Configuración Semántica del Concepto Violencia Adultos.	92
Gráfica 6.5 Configuración Semántica del Concepto Violencia Ancianos.	93
Gráfica 6.6 Configuración Semántica del Concepto Violencia Hombres.	94
Gráfica 6.7 Configuración Semántica del Concepto Violencia Mujeres.	95
Gráfica 6.8 Configuración Semántica del Concepto Violencia a partir de Diferencias Individuales.	96
Gráfica 6.9 Dendograma del Concepto Violencia.	97
Gráfica 6.10 Configuración Semántica del Concepto Violencia Etimológico.	98
Gráfica 6.11 Configuración Semántica del Concepto Violencia Psicológico.	99
Gráfica 6.12 Configuración Semántica del Concepto Agresión.	100
Gráfica 6.13 Configuración Semántica del Concepto Agresión Adolescentes.	101
Gráfica 6.14 Configuración Semántica del Concepto Agresión Jóvenes.	102
Gráfica 6.15 Configuración Semántica del Concepto Agresión Adultos.	102
Gráfica 6.16 Configuración Semántica del Concepto Agresión Ancianos.	103
Gráfica 6.17 Configuración Semántica del Concepto Agresión Hombres.	104
Gráfica 6.18 Configuración Semántica del Concepto Agresión Mujeres.	105
Gráfica 6.19 Configuración Semántica del Concepto Agresión a partir de Diferencias Individuales.	106
Gráfica 6.20 Dendograma del Concepto Agresión.	107
Gráfica 6.21 Configuración Semántica del Concepto Televisión.	108
Gráfica 6.22 Configuración Semántica del Concepto Televisión Adolescentes.	109
Gráfica 6.23 Configuración Semántica del Concepto Televisión Jóvenes.	110
Gráfica 6.24 Configuración Semántica del Concepto Televisión Adultos.	110
Gráfica 6.25 Configuración Semántica del Concepto Televisión Ancianos.	111
Gráfica 6.26 Configuración Semántica del Concepto Televisión Hombres.	112
Gráfica 6.27 Configuración Semántica del Concepto Televisión Mujeres.	112
Gráfica 6.28 Configuración Semántica del Concepto Televisión a partir de Diferencias Individuales.	113
Gráfica 6.29 Dendograma del Concepto Televisión.	114
Gráfica 8.1 Ubicación espacial de los programas.	140

ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo A. Formato para Redes Semánticas Naturales Modificadas.....	183
Anexo B. Tablas Peso Semántico.	186
Anexo C. Valores de χ^2	201
Anexo D. r_s significativas al .05 por Sexo y por Edad.....	205
Anexo E. Instrumentos para EMD.	206
Anexo F. Gráficas de Punto de Quiebre para EMD por Estímulo.....	209
Anexo G. Gráficas de Diferencias Individuales en EMD.....	210
Anexo H. Coeficientes de Proximidad del Análisis de Conglomerados Jerárquicos .	216
Anexo I. Guía para Grupos Focales de Discusión.....	217
Anexo J. Formato para la Evaluación de Violencia en Programas Televisivos.....	219
Anexo K. Definiciones Operacionales para Evaluación de Programas.....	220

RESUMEN

En la literatura científica existe una fuerte tendencia para utilizar el término de agresión como sinónimo de violencia; asimismo se reporta una vinculación muy fuerte entre este último constructo y la televisión. Con base en lo anterior, se realizó una amplia investigación (cuatro estudios empíricos) cuyo objetivo general era identificar la representación social de la violencia en sujetos mexicanos y de las dimensiones que la subyacen además de evaluar el papel de la televisión como su agente socializador. Se propone, finalmente, un sistema basado en los indicadores de violencia identificados que sientan las bases para una mejor clasificación de las transmisiones televisivas.

El primero de los estudios permitió identificar el significado psicológico de la violencia, la agresión y la televisión, utilizando la técnica de Redes Semánticas Naturales Modificadas (Reyes-Lagunes, 1993) determinando similitudes y diferencias entre los constructos y su asociación con la televisión.

A través del Escalamiento Multidimensional con el modelo ALSCAL (Kruskal y Wish, 1978) se identificaron las dimensiones de los conceptos de interés a partir de su significado psicosocial, encontrándose dos dimensiones en cada constructo.

Con la realización de ocho Grupos Focales de Discusión (Vaugh, Shay y Sinagub, 1999) se indagaron entre otros elementos, hábitos televisivos, la influencia de la televisión en la vida cotidiana y las opiniones concernientes a la violencia televisada.

Con base en los hallazgos de los estudios previos se desarrollaron indicadores de violencia culturalmente sensibles y objetivos. Se evaluaron seis programas de televisión abierta y se contrastaron sus perfiles utilizando la metodología POSAC (*Partial Order Scalogram Analysis by base Coordinates*). Los resultados muestran la necesidad de hacer una revisión de los parámetros de regulación de los programas transmitidos en cadena abierta, resaltando el hecho de encontrarse mayor violencia en la categoría infantil que en la categoría de jóvenes y adultos.

ABSTRACT

There is a strong and universal tendency, on scientific literature, to use the terms violence and aggression as synonyms; likewise, a strong link between the later and television is reported. Based on this knowledge an ample research (four empirical studies) was conducted whose general goal was to identify the social representation of violence in Mexican subjects and its underlying dimensions as well to evaluate the socializing role television plays. As a final product a television's violence evaluating system is proposed to better classify television's programs.

The first of the studies identified the psychological meaning of the three variables of interest: violence, aggression and television through the Modified Natural Semantic Network Technique (Reyes-Lagunes, 1993) determining similarities and differences among the two mentioned constructs and their perceived association with television.

Through Multidimensional Scaling with ALSCAL model (Kruskal y Wish, 1978), violence, aggression and television dimensions based on their psychosocial meaning the purpose were identified. Two dimensions were found for the three concepts.

In the third study, eight Focus Groups were conducted (Vaugh, Shay y Sinagub, 1999) to explore, based on people's experiences and opinions, violence's perception, television's viewing habits and it's influence on daily life, and their conceptions on televised violence.

Based on the previously found results a set of culturally sensitive and objective indicators was developed. Six programs from open television were evaluated and their profiles were analyzed by POSAC (Partial Order Scalogram Analysis by base Coordinates). The findings make clear that a review of the actual and official rating system is needed based on the fact that children's program rated higher on violence indicators than young or adult programs.

INTRODUCCIÓN

El fenómeno de la violencia es un tema muy actual y relevante en el estudio de las Ciencias Sociales y Humanas. Los conceptos de Agresión y Violencia son cruciales para el bienestar subjetivo del individuo, y son centrales en la vida cotidiana. Si uno pone especial atención en trabajos que tratan de abordar esta problemática, se notará la utilización de estos términos dentro del discurso como sinónimos. De esta manera se encontrará que la violencia se define en términos conductuales en la mayoría de las citas. Según esta perspectiva tanto la agresión como la violencia se refieren a actos cometidos por un individuo o grupo con el propósito de hacer daño físico a otra persona, grupo o equipo (Baron, 1978).

El lenguaje no sólo revela las conductas específicamente culturales, también se da a la labor de etiquetarlas (Adair, 1994) y la interpretación de un constructo o situación puede variar según el significado cultural que se de a dicho concepto (Holtzman, 1994). La mayoría de los estudios realizados en el país (no importa el tópico de interés) toman como pauta investigaciones o teorías elaboradas en otros contextos culturales, particularmente en Estados Unidos de América. Si entendemos que la agresión y la violencia (cualquiera que sea su concepción) se dan en el plano de las relaciones interpersonales, las cuales tienen in situ el elemento de la interpretación se encuentra que su estudio no estaría exento de las influencias culturales. De tal manera, tendríamos la obligación de encontrar si las concepciones teóricas son totalmente aplicables al contexto cultural mexicano.

Existe un problema latente con respecto a la violencia, ya que al presentarse constantemente en la sociedad se considera como un hecho dentro de la cultura, a medida que se lleva a cabo la desensibilización y tolerancia por parte de la población y conforme se crean nuevos elementos y desarrollo dentro de la misma sociedad. Es así como la conceptualización que se tiene de violencia puede variar precisamente por esa asimilación cultural y conforme se van desarrollando nuevos elementos culturales.

En el plano metodológico, se han realizado algunos intentos por asir de manera más confiable este fenómeno, incluso se han elaborado escalas cuya finalidad ha sido el realizar mediciones más objetivas de aquello que nos resulta cotidiano. No obstante, en el caso de la violencia, el desarrollo de estos instrumentos ha partido de elaboraciones teóricas específicas sin considerar la opinión de los sujetos de lo que es la violencia.

En la literatura se reconoce que hay una confusión y una utilización indiscriminada de ambos términos y aunque etimológicamente se refieren a cosas distintas, se observa que, finalmente, se vuelven a conceptualizar de igual manera. Hay que aclarar que estas contribuciones por diferenciar uno y otro concepto han sido solamente en el plano teórico pero no práctico; es decir, su distinción se ha basado en lo que cada autor considera qué es

violencia y qué es agresión, pero no se ha realizado investigación que esté enfocada a identificar a lo que uno y otro concepto hace referencia.

Se encuentra que la representación social de la violencia está influenciada, no sólo por el grupo de referencia, sino también por el espacio físico percibido, de esta manera una situación que para un sujeto puede parecer violenta para otro puede no serlo o no valorarlo de la misma forma. La probabilidad a ser victimizado juega un papel preponderante en la conceptualización de la violencia. De esta manera se pone de relieve la importancia de la predictabilidad del ambiente (Ramos, 1990, 1992) por lo que es importante tomar en cuenta para la conceptualización de la violencia el marco de referencia tanto ambiental como cultural de los individuos para su entendimiento.

Un apartado importante en lo que se refiere a la violencia es el papel que juegan los medios de información, catalogados ya en la actualidad como agentes de socialización, los cuales tienen una influencia directa en nuestra conceptualización del mundo. En este sentido García y Ramos (1998) mencionan cómo la televisión ha jugado un papel importante en la transmisión de la violencia delictiva, sin tomar en cuenta los posibles efectos relacionados con la percepción que se crea del fenómeno. Así se encuentra que es de igual importancia ver qué papel juegan los medios de información en la conceptualización, aceptación y desensibilización de la violencia por parte del individuo, ya que, como lo refiere Elkin (1989) los medios transmiten muchas características de la cultura, normas, roles, estatus y funciones institucionales.

Es evidente que la violencia y agresión son fenómenos importantes dentro de las relaciones humanas debido a su extensión y magnitud; sin embargo, existen dificultades de carácter conceptual que obstaculizan el entendimiento, la detección y el manejo preventivo de dichos fenómenos sociales. Así, resulta lógica la necesidad de indagar en la conceptualización de dichos términos con base en los conocimientos que tiene la población sobre la violencia y la agresión, para poder diseñar adecuadamente programas de detección y manejo que se refieran a estos constructos teóricos.

Este trabajo no pretende identificar una relación causa-efecto, ni presuponer cuál teoría es más adecuada para la explicación de la agresión y la violencia. El objetivo es encontrar la razón y el anclaje para que ambos conceptos se lleven a cabo al mismo nivel interpretativo; además, de poder identificar claramente los elementos circundantes a cada uno de éstos para, así, poner de manifiesto la relevancia teórica de ambos con el fin de que el estudioso del comportamiento humano pueda de manera más efectiva proponer planes de acción para el control y prevención de dichos fenómenos.

A través de la extensa literatura científica referente a los estudios de agresión y violencia se encuentra que, continuamente, se traslapan estos dos términos en su concepción y utilización. En algunas ocasiones los teóricos hablan de agresión y terminan con inferencias hacia la violencia y a la inversa. Es aquí mismo en donde surge una confusión muy grande de lo que se entiende por

violencia y por agresión. Se probará que existe una confusión teórica y metodológica entre estos dos conceptos mediante una revisión bibliográfica. A pesar que algunos teóricos han tratado de diferenciar la agresión de la violencia, no está del todo claro el límite entre una y otra.

Este trabajo esta constituido por una revisión de los antecedentes teóricos de los estudios acerca de la violencia y agresión como marco conceptual para el desarrollo de la investigación empírica dirigida a poner de relieve el significado y la diferenciación entre los conceptos de violencia y agresión y ver el papel que juega la televisión en esta representación.

CAPITULO I

La violencia es el ultimo recurso del incompetente

Isaac Asimov

DEFINICIONES

Como lo mencionan Signorielli, Gerbner y Morgan (1995), la violencia es un fenómeno complejo de relaciones sociales que parece ser que todo el mundo siente que reconoce cuando la ve, a pesar de ser elusiva y difícil de definir y operacionalizar. Holloway (1976) sugiere que bastaría para definir violencia con las percepciones subjetivas que se tienen de ella.

Existen diversas disciplinas, por ejemplo la Psicología, Sociología, Antropología y Biología, que proponen sus propias definiciones para el concepto violencia.

VIOLENCIA

Violencia *id* Del latín *violētus id*, derivado de *vis* fuerza, poder (Corominas, 1976, p. 608, Corominas y Pascual, 1987, p. 823) designa fuerza o impetuosidad temperamental, no sea necesariamente natural sino inducida. En cualquier caso, lleva una intención o propósito dirigido hacia algo o alguien (Conrado, 1970). Expresión de furia y hostilidad a través de fuerza física dirigida hacia otra persona o propiedad; es agresión en el caso más extremo y en la forma menos aceptada. Es socialmente justificada en guerras defensivas o combatiendo terrorismo (Corsini, 1999, p. 1051). Según Corsi (1994) la violencia se define como una forma de ejercicio del poder mediante la fuerza (ya sea física, económica o política). En el diccionario de la Real Academia Española (2001), el término violencia es el efecto de violentarse que, a su vez, es estar fuera del estado natural de proceder o bien actuar con fuerza.

Con base en el Diccionario Español de Sinónimos y Antónimos (Sainz, 1994) algunos sinónimos de Violencia se enumeran a continuación:

- Violencia: Ímpetu, Impetuosidad, Ira, Furor, Furia, Arrebatado, Frenesí, Virulencia, Brutalidad, Vehemencia, Ardor, Fuerza, Ardimiento, Pasión, Brusquedad, Salvajismo, Rudeza, Hervor, Fugacidad, Efusión, Excitación, Poder, Viveza y Descomedimiento.
- Violento: Apasionado, Arrebatado, Atropellado, Agudo, Agresivo, Fuerte, Furioso, Intenso y Súbito.

Como la definen Sussman, Dent, Stacy, Burton y Flay (1994 en Wagner, 1996) la violencia incluye los acontecimientos súbitos intencionales y no intencionales que pueden resultar en un daño físico o psicológico a una o más personas.

Para Gerbner y Gross (1976) es la expresión abierta de fuerza física dirigida hacia uno mismo o a otros, obligando a realizar acciones en contra de la

voluntad de las personas mediante el miedo a ser herido o muerto. Scott (1976) sugiere que la violencia es la agresión concentrada en corto tiempo. Hinde y Grobel (1989 en Morales, 1999) mencionan que la violencia implica daño físico, con frecuencia intencional aunque no por regla. Para Davidson (1984 en Corsini, 1984), violencia es asesinatos, asalto agravado, violación, etc; es decir, aquellas conductas ilegales mejor conocidas como delitos que involucran atentados a obtener bienes deseados mediante medios ilícitos (Hirshi y Selvin, 1967 en Wagner, 1996).

Para Hajar, Tapia, Lozano y Chávez (1992) la violencia es violar o quebrantar la ley, traducida como actos criminales. Tamayo (1976) indica que la violencia rompe con las reglas y atenta contra el sistema ordenado de valores y leyes estipulados en la sociedad. Jurídicamente también se puede considerar a la violencia como la manera de vencer mediante el empleo de la fuerza a la resistencia presentada por un objeto o persona, sin el consentimiento de esta última. En este sentido, la violencia puede ser física o psicológica. La violencia física es el impacto que se produce en el cuerpo de una persona de manera directa o indirecta mediante el empleo de alguna parte del cuerpo o de objetos contusos, punzantes o cortantes con o sin la efusión de sangre que puede ocasionar en muchos casos lesiones permanentes o hasta la pérdida de la vida. La violencia psicológica es el patrón de conducta que utiliza con frecuencia la intimidación, el insulto y las agresiones verbales tendentes a la afectación de la integridad emocional de la persona (Reyes, 1999).

El término violencia, como lo indica Rojon (2001), en el campo de la ética indica la oposición a la espontaneidad y naturalidad; se puede referir, en ocasiones, a la fuerza física que obliga a individuos o grupos a realizar actos en contra de su voluntad o bien a una imposición moral que limita la libertad de decisión. Gómez de Melo (1991) define a la violencia como toda forma de coacción, física o moral, ejercidas sobre toda persona relativamente indefensa que, en el caso de los niños, impide su desarrollo e independencia. De acuerdo con Ramos (1994) la violencia se caracteriza por la trasgresión de al menos uno de los derechos humanos fundamentales; es decir, transgredir el derecho a determinar que hace nuestro cuerpo y lo que hacemos con él, así como el tomar decisiones y afrontar las consecuencias de las mismas. En ocasiones, la violencia se confunde con actos antisociales que, según Potter, Warren, Vaughan, Howley, Land y Hagemeyer (1997), son acciones que sirven para disminuir física, psicológica, social o emocionalmente algo.

La violencia es limitación de recursos que se puede traducir en la falta de servicios públicos básicos tales como: vivienda, salud, empleo, educación, etc.; haciendo la vida digna casi imposible. Estas situaciones pueden llevar consigo a un desarrollo psicológico en el cual no se procesen adecuadamente y de manera creativa las acciones, provocando la violencia como pulsión irresistible (Milton, 1999); así, cuando las tensiones no se ven aliviadas, surge la violencia. Desde el punto de vista de la salud pública, la violencia es la ejecución de acciones dirigidas fundamentalmente a producir un daño físico. Levav (1991) indica que algunas conductas catalogadas como violentas son el

homicidio, suicidio, maltrato, etc. Estas conductas no son siempre las mismas ya que, dependiendo de la disciplina y la cultura que las analiza, son las conductas involucradas en el término.

Al hablar de violencia, se hace referencia a algo o alguien que está fuera de su estado natural, que obra con ímpetu o fuerza, y que se dirige a un objetivo con la intención de forzarlo. La violencia puede ser física y verbal, puede emplear la amenaza, la persecución o la intimidación (García, 1999), como formas de ejercicio del poder, y se va imponiendo como forma para resolver los conflictos o de reclamar los derechos ciudadanos (Rosario, 1999).

Para Milton (1999), la violencia es un fenómeno social, es una configuración social del instinto de agresividad que se puede interpretar como uso excesivo de fuerza y ejercicio de una agresividad patológica que pone en peligro la convivencia humana y al uso abusivo del poder en general. Así, los estudios psicológicos se enfocan a operacionalizar la violencia como agresividad por lo que a continuación se expone el significado de agresión.

AGRESIÓN

Agredir del latín *aggrēdi* que significa dirigirse (a alguno), atacarle, derivado de *gradi* andar (Corominas, 1976, p.31). Agresión del latín *agressio* (Corominas y Pascual, 1987, p.76-77). En el Diccionario de la Real Academia Española (2001) se propone que la palabra agresión es el efecto de agredir que a su vez hace referencia a acometer contra alguien para matarlo, herirlo o hacerle cualquier daño.

Con base en el Diccionario Español de Sinónimos y Antónimos (Salnz, 1994) se enumeran a continuación algunos sinónimos de Agresión:

- Agresión: Acometimiento, Acometida, Ataque, Asalto, Atraco, Golpe, Provocación, Embestida y Acorralamiento.
- Agresivo: Provocador, Procaz, Mordaz y Punzante.

La agresión es una conducta destructiva o punitiva dirigida hacia una persona u objeto (Corsini, 1999, p.29). Es un aspecto de la personalidad que involucra el trato de otros individuos como si fueran objetos para simple uso de la persona con el fin de alcanzar un objetivo (Corsini, 1999, p. 29). Atacar, lanzarse contra alguien para herirle, golpearle o causarle cualquier daño (Moliner, 1981, p. 89). Es el acto deliberado e intencional de herir a otra persona quien, a su vez, es motivada a evitar dicho acto (Geen, 1999 en Manstead y Hewstone, 1999, p. 16).

La agresión es un fenómeno multifactorial que tiene muchos determinantes y sirve para distintos propósitos. Este constructo es generalmente definido como una conducta que resulta en un daño personal. Sin embargo, no todos los daños son considerados como agresivos. Un acto es evaluado como agresivo o no, dependiendo de los juicios subjetivos de intencionalidad y de causalidad.

El término agresión, de acuerdo con Archer y Browne (1989 en Morales, 1999), alude al comportamiento que lleva a dañar o destruir algo, ya sea otro organismo o un objeto inanimado; es un ataque no provocado o acto belicoso, conducta o tendencia hostil o destructiva; es decir, cualquier secuencia de conducta cuya meta es el daño a la persona que se dirige.

La agresión tiene tres características:

- 1) Intención de causar daño físico o incluso el solo hecho de impedir el acceso a un recurso necesario, entre otras posibilidades.
- 2) Provocar un daño real, no meramente advertencia o aviso que se va a provocar.
- 3) La existencia de una alteración del estado emocional, de modo que la agresión pueda ser calificada como colérica, más allá del cálculo instrumental.

Una definición de agresión es un acto realizado con la intención de herir a otro ser viviente, ya sea física o psicológicamente (Baron y Bell, 1977), esta definición excluye aquellos sentimientos como furia, cólera, ira o rabia. Una controversia es considerar si algunos trabajos o roles que por sus características intrínsecas tratan de dañar a un tercero se pueden considerar como agresiones, ya sea el caso de la policía, jugadores de ciertos deportes, etc. Para que se considere agresivo tendría que ir más allá de las reglas especificadas para cada papel. En algunos casos incluso la autodefensa, aunque implique un daño a otra persona, se puede juzgar como no agresiva (Kane, Joseph y Tedeschi, 1976).

El síndrome de conducta agresiva se caracteriza por conductas repetitivas, persistentes, dominantes, punitivas, físicas y verbales en las cuales los derechos básicos de otras personas se violan, incluye dificultad o fracaso para establecer niveles normales de afecto, empatía o vínculo con otros (Corsini, 1999).

Williams, Zabrack y Joy (1982) diferencian la agresión y la violencia. La primera, es una conducta que inflige daño, ya sea físico o psicológico, incluyendo amenazas explícitas o implícitas y conductas no verbales. La segunda, es una conducta agresiva física que potencialmente causa muerte.

CLASIFICACIONES Y TEORÍAS

Básicamente todas las teorías en las Ciencias Sociales, Psicología, Antropología y Sociología, utilizan los términos violencia y agresión como sinónimos; así, las teorías que se han desarrollado para explicar la agresión se utilizan de la misma manera para explicar la violencia, y de manera inversa. Con este antecedente solamente se aclara que en Psicología y Antropología se utiliza más frecuentemente el término agresión para referirse a eventos de carácter individual, mientras que la violencia se utiliza más para denominar actos en el ámbito social.

A continuación se mencionan las corrientes más influyentes en el estudio de la violencia y sus principales representantes.

Las concepciones de la agresión han cambiado considerablemente desde sus primeros estudios sistemáticos en 1930. Los modelos originales, bajo la influencia de las teorías dominantes de los impulsos, excitación y afectividad, pusieron gran énfasis en el papel de las variables emocionales. Con la dominación de la corriente cognoscitiva en los 70's el estudio de la agresión se volcó sobre los mediadores atribucionales y el control cognitivo. En la década de los 80's, emergen modelos combinados de explicación que incursionan las variables afectivas y emocionales con procesos cognoscitivos (Geen, 1999 en Manstead y Hewstone, 1999).

PERSPECTIVA EVOLUTIVA

Ya Charles Darwin (1859/1999) refería que la agresión (sin recurrir a este término explícitamente) responde a la llamada selección natural, en la cual sólo sobreviven los elementos de una especie considerados como los más aptos. Esta selección se lleva a cabo de diversas maneras para distintas especies. El valor que tomaría esta teoría evolucionista es que, a través de las conductas instintivas, la agresión sería un comportamiento útil para la preservación de las especies o para su supervivencia. Wilson (1975 en Kimble, Hirt, Diaz-Loving, Hosch, Luckner y Zarate, 1999) opina que la agresión es un medio para mejorar o proteger la especie y es resultado de la interacción entre el sujeto y el ambiente.

Algunos antropólogos, como lo menciona Holloway (1976), tienen la concepción de que la agresión es heredada directamente de nuestros ancestros primates. El enfoque antropológico sugiere que la agresión ha surgido como simple mecanismo de selección natural en donde aquel que cuente con una corteza cerebral en la cual se puedan escribir las reglas culturales tiene probabilidades de esculpir en su haber dicha conducta. En la opinión de Campbell (1999) la cuestión evolutiva ha tenido un papel importante en la diferenciación de la agresión de hombres y mujeres, siendo que para los primeros esta relacionada con el establecimiento de jerarquías, mientras que para las segundas se relaciona con la escasez de recursos.

PERSPECTIVA BIOLÓGICA

Konrad Lorenz (1973 en García y Martínez, 1989) considerando a la agresión como un instinto -conducta pre-programada que surge cuando las condiciones lo ameritan- indica que tiene cuatro funciones básicas para los individuos: 1) la conservación del territorio; 2) rivalidad sexual para la inseminación de los mejores ejemplares de la especie; 3) defensa de las crías y, 4) jerarquía social. Este autor postula que la agresión es una energía espontánea que va creciendo en los seres vivos (tanto en los animales como en el hombre) y que en un periodo de tiempo esa energía acumulada debe ser expulsada de algún modo

para re-establecerse un equilibrio en el cuerpo. Eibel-Elbesfelt (1973 en García y Martínez, 1989) incluye la idea de que la agresión cuenta con mecanismos rituales, desencadenadores, disposición al aprendizaje y estimulaciones internas que funcionan como reguladores del instinto.

En el campo de la psicofisiología y neurología se han desarrollado diversos estudios que han llevado a la identificación de estructuras mentales específicas como elementos claves en la ejecución de la agresión. La interconexión masiva de las redes neuronales que controlan las tendencias agresivas se han localizado en la corteza bilateral prefrontal y en el sistema límbico, incluyendo el septum, hipocampo, núcleo caudado, tálamo y amígdala (Golden, Jackson, Peterson-Rohne y Gontkovsky, 1996). Se ha visto que la agresión depende mucho de las decisiones de las personas o bien, cede bajo las condiciones del ambiente, sin embargo, se debe entender que ésta surge de una estructura neuronal, que si es dañada, puede provocar agresión incluso aunque el sujeto desee controlar su conducta. Esto sucede cuando hay un daño prefrontal y en las áreas subcorticales, daño de las estructuras límbicas, así como en algunas enfermedades como la demencia, esquizofrenia y el delirium. Wood (1987 en Golden et al, op. cit.) menciona que la agresión causada por daño en el lóbulo frontal se debe a que este centro regula las emociones y al verse afectado se pierde la capacidad de mantener un control en el humor o equilibrio emocional.

Como lo menciona Nava-Segura (1970) durante la agresión el sistema vegetativo presenta una descarga simpática consistente en un aumento en el tamaño de las pupilas; una elevación de los párpados superiores; aumento de la frecuencia y de la expulsión cardiaca; aumento de la presión arterial; dilatación de los bronquios; una disminución en la producción de moco en todo el aparato respiratorio con vasoconstricción de sus mucosas; supresión de la movilidad del tubo digestivo y de sus secreciones; aumento del tono del esfínter rectal, además hay movilidad de la musculatura de los ureteres y de la vejiga y contracción sostenida del esfínter vesical, respuestas que se deben a la liberación de adrenalina y noradrenalina. La reacción somática incluye un aumento en el estado de vigilia que pasa al estado de alerta acompañado de una mayor atención y de un estado de hiperafectividad.

PERSPECTIVA SOCIAL

En el nivel social a la agresión se le denomina violencia y, como dicen García y Martínez (1989) aquí se encuentran las posturas de Carlos Marx y Federico Engels. Según las ideas de Marx, la violencia es el resultado de la lucha por cambiar o mantener las condiciones materiales de existencia de los individuos a través de la lucha de clases. Engels por su parte, postula que la violencia es el resultado del dominio del hombre sobre la naturaleza y sobre el hombre mismo. Ambos autores consideran la violencia como el único medio de llegar a un reparto justo entre todos los miembros de la sociedad. Mientras exista la distinción entre estos elementos existirá la violencia como medio de lucha para alcanzar la igualdad.

Para Tecla (1995) la violencia desde la perspectiva social está relacionada con el poder, los modelos autoritarios, el dominio y la subordinación. El sistema político utiliza la violencia como medio para defender los privilegios de la clase dominante y utiliza, entre otros elementos, los medios masivos como vehículo para su objetivo. El surgimiento de las clases sociales institucionaliza la violencia y, a partir de ahí, se difunde a todos los niveles sociales (familia, escuela, trabajo, etc.). Este autor menciona que existen tres tipos de violencia; la primera directa, la cual va acompañada de la fuerza; la segunda latente que es la posibilidad real del uso de fuerza y la tercera inducida que apela al consenso de una necesidad de control en la vida social.

Para Maciel (1996) la violencia tiene dos funciones primordiales, el control social y la evitación de peligro para el individuo y su grupo.

PERSPECTIVA PSICOLÓGICA

Sigmund Freud (1915/1992) indica que, la agresión es la parte observada del instinto humano de auto-destrucción o muerte llamado *Thanatos* que, junto con otros instintos, forma nuestra estructura psíquica. Este instinto de muerte *Thanatos* conduce al individuo a su propia destrucción y hace que el hombre se remonte a sus estados más primitivos. Es así, que la agresión es inherente a la naturaleza humana y es regulada por diversos mecanismos psíquicos que hacen posible que el humano viva en un medio social. Freud, también argumenta que la energía de *Thanatos* se va acumulando en el organismo por lo que, en algún momento es conveniente hacer que salga para que no suceda de manera explosiva al acumularse demasiada energía, es decir, sacar la agresión es una catársis. Hay dos maneras para que esta salida de la energía sea conveniente al sujeto; una es sublimando, es decir, encauzando esa energía a alguna actividad aprobada por la sociedad; o bien, a través del desplazamiento, que como su nombre lo indica, es dirigir la agresión a un objeto o persona menos amenazante para el sujeto.

Erich Fromm (1974) amplía la definición de agresión como instinto e incorpora la idea de que son actos que causan y tiene la intención de causar daño a otra persona, animal u objeto inanimado y que se puede dar en dos formas: a) siendo agresión biológicamente adaptativa y b) destructividad y crueldad no adaptativa y maligna. La primera es defensa contra amenazas, que, desapareciendo éstas cesa. La segunda simplemente es un reflejo de la potencialidad del hombre para perjudicar.

Para Skinner (1974 en García y Martínez, 1989), la agresión es una conducta emocional, de tipo disposicional que puede aumentar o disminuir la probabilidad de respuesta de un individuo. Entonces, la agresión es una emoción que es solamente observada a manera de conducta.

Dollard, Doob, Miller, Mower, y Sears (1939 en Kimble et al., 1999) infieren que la agresión está vinculada a un instigador y a un estímulo. El instigador es una fuerza que obliga a la persona a dar una respuesta a la presentación de un

estímulo. Estos investigadores acuñan el término *frustración*, que es la interferencia o el bloqueo que se presenta para alcanzar una meta. La frustración es fuente de coraje y es el disparador de la agresión. El coraje es un sentimiento agresivo, un estado interno que no puede ser observado directamente. La fuente más común de coraje es el ataque o la intromisión de otra persona, es decir, cuando alguien hace algo desagradable a otro ser. Por lo general este tipo de acciones crean patrones repetitivos y de esta manera la agresión tiende a escalar y hacerse más severa y continua. La fuente de frustración puede provenir, incluso, de factores ambientales (Goldstein, Davis y Herman, 1975). Las condiciones para que una persona esté más orientada a agredir por frustración se presentan cuando: 1) el objetivo que se quería alcanzar era muy importante para la persona, 2) las acciones que se iban a realizar para lograr el objetivo no se pudieron llevar a cabo y 3) un número de respuestas dirigidas a obtener el objetivo se obstruyen o desechan (Berkowitz y Geen, 1967; Geen, 1968; Harris, 1974). Así, entre más inesperada o arbitraria la frustración, mayor agresión (Baron, 1974; Burstein y Worchel, 1962). Según Berkowitz (1984), la agresión está disparada por una combinación de frustración y hábitos agresivos. Estos hábitos agresivos, así como objetos y palabras pueden haberse aprendidos de las películas o la televisión.

Ahora bien, no solo la frustración es necesaria para que se dispare la agresión, si no también que el sujeto tenga hábitos agresivos aprendidos internalizados en su repertorio conductual (Berkowitz y Geen, 1966; Berkowitz y LePage, 1967).

La teoría del aprendizaje social de Albert Bandura (1965, 1973) se centra en el papel que juega el contexto en la adquisición y ejecución de la agresión. Para este autor, la agresión se restringe a aquellos actos que objetivamente hieren o dañan a alguien, los cuales pueden ser aprendidos mediante la observación de modelos. La agresión es socialmente definida con base en una serie de factores, algunos de los cuales residen más en el ejecutante que en el evaluador de la agresión. Bandura demostró que se puede asimilar la agresión mediante la observación y la imitación, aunque este aprendizaje no necesariamente requiere ser puesto en práctica inmediatamente. Las imágenes se almacenan en memoria y cuando se presenta una situación oportuna, saldrá a relucir la conducta.

En sus estudios, Bandura (1978) comprobó que si una persona observa a otra comportándose agresivamente sin ser castigada, la observación puede tener un efecto desinhibitorio de la agresión, mientras que si la persona agresiva recibe un premio por sus acciones, la observación de dicho acto, tiene como resultado un efecto facilitador de la conducta agresiva. La agresión se vuelve hábito cuando, en el transcurso de la vida, se reciben reforzamientos por las acciones, ya sea materiales como premios o simplemente felicitaciones; asimismo, puede ser que la agresión se vuelva parte de la autoimagen, ya que dentro de un grupo uno se puede ganar respeto o simplemente puede llamar la atención siendo agresivo.

Bandura, Ross y Ross (1961; 1963) comprobaron que la imitación es un determinante en el aprendizaje de conductas –no solo agresivas- y que la repetición o la imitación es mayor cuando el modelo es recompensado, tiene características compatibles con el observador (como ser del mismo sexo) y existe una relación específica entre actor y el observador (como ser amigos); ya Rosekrans (1967) lo ratifica, a mayor similitud percibida con el modelo, resulta una mayor imitación y a la inversa. Así, se aprenden todas las conductas agresivas a través de la observación e imitación de modelos y esto puede suceder en cualquier contexto, familiar, escolar, de pareja, etc., creando un ciclo en donde la persona observa la agresión en un principio y con el tiempo se vuelve ejecutor de los mismos patrones.

Bandura (1973; 1978) propone cuatro subprocesos para el aprendizaje de modelos:

- Atención al modelo.
- Retención (proceso activo de transformación y reestructuración de la información de los eventos para la representación en memoria a manera de reglas y concepciones).
- Reproducción conductual que involucra el trasladar concepciones en cursos específicos de acción.
- Motivación que se basa en si la acción es recompensada o castigada.

Zillman (1988) menciona que la agresión observada puede facilitar posterior agresión debido a un incremento en el nivel de excitación del observador. La observación, aprendizaje y reforzamiento en su conjunto forman esquemas para agredir que pueden mantenerse a lo largo del desarrollo (Huesmann, 1988; Huesmann, Eron, Lefkowitz y Walder, 1984; Huesmann y Guerra, 1997). Estos esquemas le permiten al individuo identificar qué tipo de agresión usar bajo ciertas condiciones. Adicionalmente, Buszman ha realizado una serie de estudios y en todos los casos, ha probado que hay una asociación muy fuerte entre ver escenas agresivas y conductas también agresivas (Bushman, 1996; Bushman, 1998; Bushmann y Geen, 1990).

Bandura (1988 en Zimbardo, 1997) adicional a su teoría del aprendizaje social, desarrolló un modelo de desvinculación moral que especifica las condiciones bajo las cuales cualquier individuo puede ser persuadido para cometer algún acto de agresión. Esta desvinculación moral sucede cuando se modifica:

- La percepción de la conducta reprensible, mediante justificaciones.
- Minimizando o tergiversando las consecuencias.
- Disminuyendo la propia responsabilidad de la acción.
- Deshumanizando a la víctima o atribuyéndole culpabilidad.

Por su parte, Zimbardo (1997) ha observado que los contextos juegan un papel muy importante en la agresión ya que, por ejemplo, cuando hay una situación de anonimato se puede ver un incremento en la intensidad de las acciones agresivas a diferencia de donde el sujeto es claramente identificable. La desindividuación es un estado interno caracterizado por la pérdida de la

autoconciencia y la autoevaluación acompañado de una disminución en la preocupación por la evaluación negativa de otras personas.

La agresión ha sido abordada a partir de la postura de violación y restauración de normas que regulan la conducta social. La agresión surge en un contexto relacional en donde las personas tienen ciertas expectativas y su conducta corresponde a dichas expectativas. La norma que se encuentra implícita en esta relación, delimita lo que para cada persona corresponde. En ocasiones las personas alcanzan sus objetivos y molestan a otros con esta acción; si cualquiera de las personas sobrepasa el nivel normal de disgusto con sus acciones, se considerará excesivo y motivará la intención de herir (DaGloria, 1984 en Manstead, y Hewstone, 1999). La agresión tiene como mínimo dos actores en una situación, en la cual, cada actor cuenta con sus propias interpretaciones y marco contextual, con una divergencia de papeles entre agresor-agredido en un espacio temporal. En las evaluaciones están incluidas las valoraciones de lo que es apropiado o no de cada acto y éstas van relacionadas a las normas que se toman como pautas para dicha evaluación. Si se viola una norma implícita en esta interacción, se da pie a la agresión.

Desde la perspectiva psico-antropológica, podemos conceptuar a la agresión, como la violación de una norma por alguna de las partes involucradas en un conflicto (DeRidder, 1994; DeRidder y Tripathi, 1992). Esta perspectiva se enfoca básicamente en la víctima, que percibe una violación a la norma, originando posteriormente una agresión. Se consideran importantes:

- Los antecedentes históricos, económicos y políticos de un conflicto.
- Las causas inmediatas del conflicto.
- La preparación del grupo hacia la acción agresiva.
- Los elementos disparadores, desembocadores del episodio.
- El desarrollo en sí mismo del conflicto.
- El resultado del episodio y sus implicaciones de las relaciones intra-inter grupos.

A cada una de nuestros actos corresponde una reacción, por lo cual medimos nuestras acciones correspondiendo a las acciones de los otros (Kimble, Fitz y Onorad, 1977). La norma de reciprocidad es mientras más me agredas, más te agredo, mientras menos me agredas, menos te agredo. Siendo así, es posible que también la agresión tenga que ver con la identificación de la norma y su correspondiente castigo si se rompe, así como el plausible anonimato de la acción, ya que si a uno no lo pueden identificar para recibir su castigo, puede ser que se comporte más abiertamente a la agresión a que si puede ser identificado (Diener, 1979; Diener, Lusk, DeFour y Flax, 1980; Zimbardo, 1997).

Felson y Tedeschi (1995 en Kimble et al., 1999) argumentan que la agresión es una conducta que permite el reestablecimiento de la equidad, así como hace y mantiene una fuerte autoimagen. La inequidad, que es cuando una persona o grupo no recibe lo que ellos sienten que se merecen basándose en sus

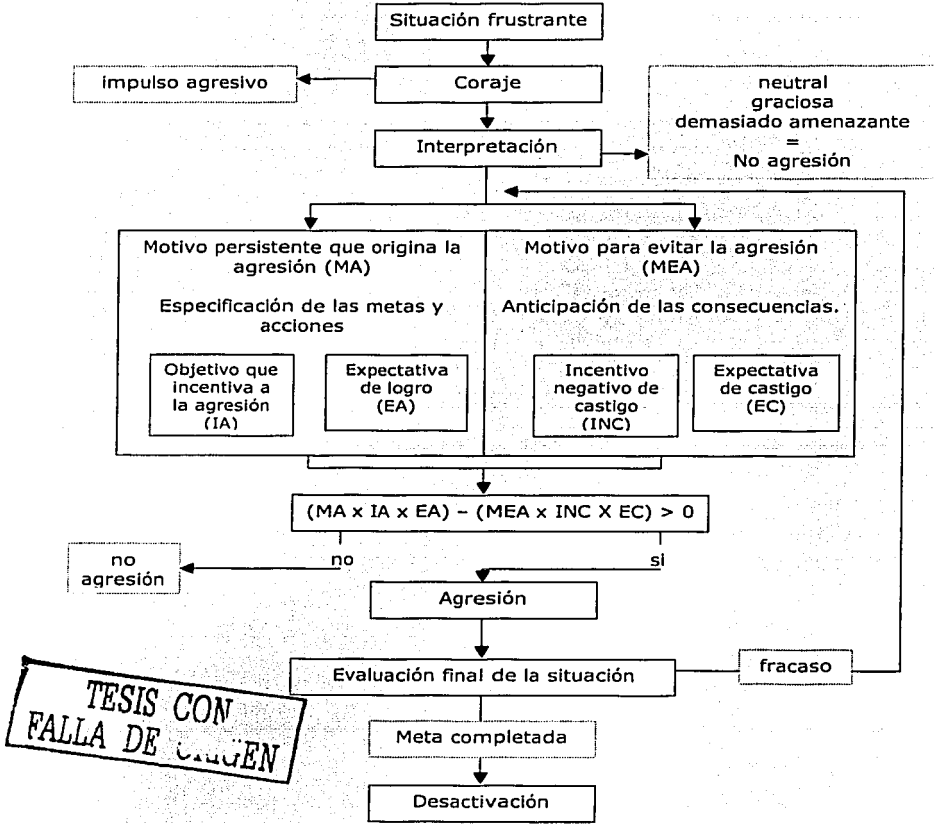
contribuciones, puede ocasionar agresión como método para reestablecer la equidad (Walster, Walster y Berscheid, 1978 en Kimble et al. 1999). El humano tiene la capacidad de aprender en que situaciones puede manifestar su agresión y en cuales inhibirla. Justamente, las normas sociales nos marcan que tipo de agresión es antisocial y cual es prosocial (Blumenthal, Kahn, Andrews y Head, 1972 en Taylor, Peplau y Sears, 2000). Las normas sociales y los juicios que sobre ellas se construyen corresponden a las normas del grupo.

Blanchard (1977 en Morales, 1999) propuso un modelo del cálculo emocional, en el cual se recurre a una evaluación del costo-beneficio de una conducta para su ejecución. En el caso de la agresión existe un costo-beneficio para explicar la agresión ofensiva o defensiva. Existen bases biológicas de cólera-miedo, ambas emociones son de supervivencia. La primera va unida al ataque ofensivo, mientras que, la segunda es para un ataque defensivo. Este autor postula que pueden darse simultáneamente; posteriormente con la experiencia y el aprendizaje se analizan el costo-beneficio asociado a cada una, marcando la probabilidad de utilización en un futuro. Brehm y Brehm (1981 en Kimble et al, 1999) proponen que la amenaza o la pérdida de alguna libertad provoca en el individuo un estado motivacional, cuya meta es la restauración de la libertad amenazada o perdida. En el caso de la agresión, ésta sería la conducta mediante la cual se podría llegar al restablecimiento de la libertad.

Existe una teoría desarrollada por Kornadt (1984 en Betsch y Dickenberger, 1993) que se basa en el efecto de la motivación de la agresión en las expectativas-valores-cogniciones del observador. De esta forma, la conducta agresiva es el resultado de un proceso que evalúa la motivación y las cogniciones. El motivo es relativamente estable e inafectado por eventos simples, mientras que el proceso cognitivo varía, dependiendo de la situación (Figura 1).

Asimismo, se han asociado características intrínsecas de personalidad a la agresión. Bushman y Baumeister (1988 en Kimble et al., 1999) argumentan que algunas personas narcisistas se comportan agresivamente hacia aquellas personas que las insultan provocando un ataque directo a su ego. Feshbach (1961) sugiere que la agresión sirve para reestablecer o reforzar la autoestima del agresor o su sentido de poder a través del dolor causado a otras personas. Asimismo, la agresión puede reducirse cuando se reinterpreta o redefine el estímulo al cual se respondió de manera agresiva. Relacionado con esto, Toch (1969 en Kimble et al. 1999) observó que muchas de las causas de un crimen son originadas por defender la reputación, defender y promover la autoimagen; asimismo, los insultos dirigidos a la reputación, estatus y las humillaciones públicas provocan agresión. Felson (1982) encuentra que las personas son más propensas a expresar su coraje cuando han sido insultadas, sobre todo cuando la acción la realiza un hombre.

Figura 1. Esquema motivacional-cognitivo de la agresión.



Fuente: Betsch y Dickenberg (1993). Why do aggressive movies make people aggressive? An attempt to explain short-term effects of the depiction of violence on the observer. Aggressive Behavior, 19, p.139.

CRÍTICAS A LAS TEORÍAS

Algunas de las teorías que se mencionaron anteriormente han basado sus hallazgos en estudios de laboratorio, en donde se ha considerado a la agresión tanto como variable independiente como dependiente; sin embargo, muchas de estas investigaciones han sido criticadas por la aparente falta de validez ecológica que intrínsecamente lleva consigo esta aproximación. Tedeschi y Quigley (1996) mencionan que en los resultados encontrados en los estudios que han utilizado el paradigma maestro/ aprendiz, en el cual se dan electrochoques por instrucción resultando en una agresión, puede estar actuando una actitud prosocial por parte del sujeto, precisamente tratando de ayudar al alumno a que aprenda las respuestas correctas, dosificándole algunos electrochoques a manera de castigo para fomentar el aprendizaje, resultando así que las mediciones no necesariamente sean de agresión, si no de conducta prosocial.

Los estudios de laboratorio que se basan en el supuesto del aprendizaje de conductas agresivas a partir de imágenes, solamente consideran una sola dimensión del fenómeno ya que en un programa no sólo se transmiten imágenes de agresión, sino que se presentan éstas combinadas con otro tipo de contenido: amoroso, político, etc. Además, las personas realizan otras actividades mientras ven las imágenes -comer, hacer la tarea, jugar, conversar, etc-. Según Comstock, Chaffee, Katzman, McCombs y Roberts (1978 en Taylor, Peplau y Sears, 2000) en los estudios de imitación, simplemente se trata de seguir al líder o bien puede suceder que el niño solo actué por interpretar la situación como de juego rudo. Además, la agresión es particularmente difícil de estudiar en laboratorio, ya que consiste en conductas que la mayoría de personas evalúan como moralmente malas y esta variable no se ha controlado en este tipos de estudios. Asimismo, las definiciones más comunes implican que la agresión es la intención de herir; sin embargo, no se explica qué es la intención y sus mediciones no se han desarrollado con éxito (Primavera y Herron, 1996).

En cuanto a los estudios enfocados a la frustración, Tedeschi y Quigley (op. cit.) indican que para la frustración es necesaria la identificación del agresor con la víctima; sin embargo, cuando se habla de violaciones, asaltos y muertes en donde el agresor no conoce a la víctima, este supuesto no esta presente, por lo que resulta ser una deficiencia en la explicación de la agresión a partir de la hipótesis de la frustración como disparador de la agresión.

Primavera y Herron (op. cit.) indican que todavía no se han llegado a relaciones causales, si no meramente a asociación de variables, ya que todavía no hay una respuesta a la pregunta de si observar agresión se debe a la personalidad del sujeto o más bien si observar agresión convierte a la gente en agresiva.

Otra crítica que se menciona de los estudios de la agresión es que no se separan las acciones coercitivas de las agresivas, ya que difieren en cuanto a la intención de causar daño, y por ejemplo, Primavera y Herron (op. cit.) mencionan que un ladrón roba por interés propio y no necesariamente esta consciente del daño que se le hace a la víctima con esa acción, siendo de esa manera el robo un acto coercitivo y no agresivo.

RESUMEN

Clarificando el fenómeno de la agresión, con base en las teorías y los hallazgos que se han desarrollado a lo largo del siglo, existe un componente genético en la agresión humana que no puede ser olvidado ni obviado (Miles y Carey, 1997). La agresión humana es más compleja y toma diferentes formas que la animal, y con frecuencia ocurre en distintos contextos sociales gobernados por diferentes normas sociales.

La definición más simple de agresión a partir de las teorías conductuales es cualquier conducta que hiera a alguien; de esta manera, existen acciones físicas y verbales que pueden producir coraje y hostilidad, que se traducen en agresión (Buss y Perry, 1992). En este apartado, no se puede olvidar la intencionalidad de la acción, ya que si no se considera puede haber acciones que pudieran ser dirigidas a herir a alguien sin lograrlo, mientras que hay otras acciones que no están dirigidas a herir a alguien y sin embargo lo hacen. Así que, agresión se convierte en una acción que intenta dañar o herir a alguien y aunque es difícil evaluar objetivamente la intención de un acto, es importante considerar este aspecto.

La tendencia a agredir frecuentemente depende de los motivos aparentes o intenciones subyacentes a las acciones de otras personas -especialmente cuando esas acciones son potencialmente provocativas- y no de la naturaleza de dichas acciones (Betancourt y Blair, 1992). Si la víctima de la agresión atribuye que el ataque o la frustración sufrida estuvieron fuera de control del perpetrador de la acción, el incidente no genera mucho coraje. En ocasiones cuando se dan las razones para la frustración antes de que esta suceda se mitiga el subsecuente coraje y por ende la posterior agresión (Johnson y Rule, 1986). Cuando se recibe una disculpa por el ataque recibido decrementa el coraje, siempre y cuando el ataque no haya sido muy severo (Ohbuchi, Kameda y Agarie, 1989).

CLASIFICACIONES DE VIOLENCIA

Como se puede inferir de las teorías revisadas, en las ciencias sociales, se utiliza el término violencia más frecuentemente para denominar aquellas acciones que dañan a las personas y que son llevadas a cabo con un fin y de manera impetuosa. Así, la violencia se considera como un fenómeno llevado a cabo en el plano social. Desde esta perspectiva, la violencia se clasifica en (Tecla, 1995):

- **Violencia opresiva:** traba la naturaleza del hombre en el sentido que este tipo de violencia impide el desarrollo de sus potencialidades creadoras. Violencia sería, entonces, contraria a creatividad.
- **Violencia subversiva:** ataca el cuerpo legal vigente. Violencia sería, entonces, contraria al orden establecido.
- **Violencia coercitiva:** traba las decisiones del individuo o se le impone algo que éste, en un principio no acepta voluntariamente (es difícil descubrir si la aceptación se da o no por parte del individuo). Violencia sería, entonces, contraria a persuasión.

CLASIFICACIONES DE AGRESIÓN

La agresión es un término más frecuentemente utilizado en la Psicología, sobre todo cuando se hace referencia a acciones llevadas a cabo a nivel individual.

Entre las teorías de la agresión, se han desarrollado diferentes taxonomías, desde las que abarcan propuestas etológicas, hasta las que clasifican tipos de personalidad agresiva.

Buss (1963) hace una clasificación entre agresión hostil o colérica y agresión instrumental. La primera se refiere a cuando una situación provoca irritación y la persona actúa con la intención de herir, justamente por reacción pasional. La segunda hace referencia a herir a una persona o cosa no como fin último, sino como camino para conseguir algún otro propósito. Este mismo autor ha clasificado a la agresión en física y verbal, directa e indirecta, activa o pasiva (Buss, 1963, 1966).

Lorenz (1973 en García y Martínez, 1989) detalla una clasificación de la agresión, basándose en estudios etológicos y menciona los siguientes tipos:

- **Agresión colérica:** Excitación emocional que, por lo general, es producto del dolor o frustración.
- **Agresión predatoria:** Acción que se lleva a cabo cuando se acecha a una presa, aunque no necesariamente haya una pulsión de hambre.
- **Agresión por temor:** Provocada por una situación de miedo, por ejemplo, el que experimenta una presa ante el predador.
- **Agresión instrumental/operante:** Se recibe una recompensa o reforzador por el acto.
- **Agresión territorial:** Provocada cuando se ve amenazada la territorialidad.
- **Agresión altruista/maternal:** Se defiende a alguno de la misma especie o del mismo clan o familia.

De esta manera, la agresión ayuda a preservar las especies en tres formas. En primer lugar, las peleas entre animales de la misma especie pero de diferentes manadas ayuda a que los miembros de cada grupo mantengan un territorio definido que les permita obtener los recursos suficientes para sobrevivir, así

como no exceder en población para no acabarse esos recursos. Segundo, las peleas entre los mismos miembros de una manada otorgan jerarquías a los animales en cuanto a su potencial reproductivo, por lo que los animales más fuertes y sanos (y por lo mismo que mejor pelean o cazan) sean aquellos que tengan el privilegio de pasar sus genes de una a otra generación. Tercero, los padres que sean más fuertes y más agresivos tendrán más oportunidades de proteger mejor a su prole de los depredadores.

Wilson (1975 en Kimble et al, 1999) divide la agresión de los animales, incluyendo al hombre, en ocho categorías: 1) territorial, 2) dominación, 3) sexual; 4) disciplina paterna; 5) de amamantamiento; 6) moral; 7) predatoria; y 8) antipredatoria. Moyer (1971 en Kimble et al, op. cit.) indica que la agresión en animales puede ser pro búsqueda de recursos y pro defensa del territorio.

Fromm (1974) divide a la agresión humana en maligna y benigna. La segunda puede ser de dos tipos:

- Pseudoagresión: acción que puede perjudicar pero sin tener la intención de hacerlo; a su vez se clasifica en: agresión accidental, agresión por juego y agresión autoafirmadora.
- Agresión defensiva: acción dirigida a defender los intereses que se encuentran en peligro por alguna circunstancia.

Geen (1968) hace una distinción entre agresión colérica o afectiva e instrumental. La primera es la que va acompañada por un fuerte estado emocional negativo de cólera, como reacción a alguna provocación previa; aquí, el fin es causar daño. La segunda está privada de emoción y la agresión es un medio para otro objetivo, como la autodefensa y el poder social coercitivo. Para Zillman (1988), la agresión hostil o afectiva esta motivada por irritación mientras que la instrumental es una agresión motivada por un incentivo en particular.

Mustonen y Pulkkinen (1993) dividen la agresión en ofensiva y defensiva. La primera engloba cinco tipos: Instrumental, masoquista, reactiva-expresiva, sádica y altruista.

Según Lore y Shultz (1993 en Taylor, Perplau y Sears, 2000) la agresión puede ser prosocial y antisocial. La primera es positiva y la segunda es negativa y se incurre en ella cuando se viola una norma social; adicionalmente hay un tercer tipo que es la agresión que se denomina sancionada, la cual se encuentra entre los dos tipos anteriores.

Bjorkqvist, Lagerspetz y Kaukiainen (1992) indican la existencia de agresión directa e indirecta. La agresión indirecta es un tipo de manipulación social en donde el agresor manipula a otros a que ataquen a la víctima o, mediante otros medios, hace uso de la estructura social para dañar a la persona, sin estar personalmente involucrado en el daño, mientras que en la directa, el actor se involucra claramente. Como Bjorkqvist et al. (op. cit) lo señalan,

existen dos factores de la agresión indirecta: Instrumental y Expresiva. La agresión instrumental indirecta está constituida por actos aparentemente desapasionados para dañar a otra persona mediante la exclusión de la interacción social, contando, por ejemplo, historias desacreditantes para provocar en otros el desagrado por la persona. La agresión expresiva indirecta considera actos en los cuales se alivia el coraje (maldecir a la persona a sus espaldas), o bien actos designados a prevenir la recurrencia de ese coraje (evitar o ignorar a la persona).

Campbell, Muncer y Bibel (1985) clasifican a la agresión basada en sus motivos (instrumental, hostil, normativa y elevadora de estatus) y en su forma (directa, indirecta, física y verbal). Para Henderson (1986) la agresión tiene que ver con el lugar donde sucede, ya sea familiar o doméstica y si se lleva a cabo privada o públicamente.

Dentro de los esfuerzos por clasificar la agresión y distinguir entre los tipos de acciones que se pueden llevar a cabo y dependiendo de los diferentes motivos que pueden estar guiando la conducta, se encuentran aquellos estudios que han encausado sus esfuerzos a encontrar las dimensiones subyacentes a la agresión.

Varela, Sabucedo, y Arce (1990) realizaron un estudio utilizando el escalamiento multidimensional para determinar categorías taxonómicas de la agresión, a partir de las conductas catalogadas como agresivas, encontrándose cuatro dimensiones: gravedad de la acción, grado de involucramiento del sujeto con la víctima, instrumentalidad y justificabilidad. Asimismo, se identificó que la solución en dimensiones se modifica a partir del grupo de referencia (Varela y Braña, 1991). West (1986) utilizando de igual manera esta técnica para la evaluación de incidentes de agresión física, identificó tres dimensiones: provocación por parte de la víctima, el grado de intimidación de los involucrados en la acción y el daño causado. Según Lolas (1991) en la agresividad se pueden distinguir tres dimensiones: conductual, fisiológica y vivencial o subjetiva.

La dificultad de encontrar una taxonomía adecuada para el término de agresión se debe a que cada clasificación esta sesgada por las predilecciones de las posturas teóricas en que se sitúa cada autor (Varela, Sabucedo y Arce, 1990; Varela y Braña, 1991). Ya en un par de estudios empíricos de Forgas, Brown y Menyhart (1980) y Campbell, Muncer y Bibel (1985) se han obtenido las percepciones subjetivas de la conducta agresiva, que han permitido el avance a un desarrollo taxonómico partiendo de la propia experiencia del sujeto. Los actos agresivos son percibidos y entendidos en función de los discursos sociales que se han elaborado sobre los mismos dentro de una comunidad determinada. Forgas, Brown, y Menyhart (op. cit.) identificaron cuatro dimensiones cognitivas en la percepción de conductas agresivas: probabilidad de ocurrencia, justificabilidad, provocación emocional y control. Dentro de estas investigaciones, variables tales como la edad y el sexo han resultado ser relevantes en la identificación de las dimensiones de la agresión.

FACTORES ASOCIADOS

VARIABLES BIOLÓGICAS

Algunos estudios que van en la misma línea de los antecedentes biológicos de la agresión, asocian las hormonas con la agresión. Al incrementarse los niveles de testosterona en la sangre, se presenta un incremento en la agresión, tanto en machos como en hembras (Connor y Levine, 1969 en Kimble et al, 1999). Así, los machos presumiblemente por el hecho de tener más testosterona en sangre, actúan más frecuentemente de manera agresiva que las hembras (Eagly y Steffen, 1986).

Se ha asociado asimismo con el síndrome premenstrual (SPM) y la hipoglucemia (Bolton, 1976; Golden, Jackson, Peterson-Rohne y Gontkovsky, 1996), encontrándose que el organismo de la mujer antes de la menstruación se encuentra con los niveles más altos de testosterona, lo que puede llevarla a comportarse más agresivamente, mientras que en la hipoglucemia, el organismo experimenta un estado descompensatorio que incomoda al sujeto y esto lo hace más proclive a la irritación.

La excitación es otro factor que puede desencadenar o potencializar la agresión (Zillman, 1988). En un contexto de excitación sexual, sujetos coléricos actúan de manera agresiva (Baron y Bell, 1977; Donnerstein, 1980; Donnerstein y Hallum, 1978; Zillman, 1988).

En el caso del alcohol y drogas, (Steele y Southwick, 1985; Taylor y Gammon, 1975; Taylor, Gammon y Capasso, 1976; Taylor, Schmutte, Leonard y Cranston, 1979), se ha asociado la agresión con niveles altos de estas sustancias en la sangre. Esta asociación puede deberse a que las personas ebrias e intoxicadas no prestan tanta atención como un sobrio a las consecuencias potenciales de sus acciones (Zeichner y Pihl, 1979). Existe, asimismo, el supuesto económico de que los usuarios de drogas cometen actos agresivos como medio para conseguir recursos para continuar su hábito de consumo. Además el consumo de drogas y la agresión pueden ser reacciones del sujeto a eventos similares, por ejemplo, de evitación de la realidad. Adicionalmente, el estilo de vida de un drogadicto se encuentra estereotipado con agresión, por lo que aquellas personas que llevan a cabo estas conductas pueden estar cumpliendo con el estereotipo que se les ha asignado.

VARIABLES MEDIOAMBIENTALES

El calor o frío en exceso, pueden considerarse condiciones aversivas a las personas que pueden provocar el uso de la agresión a manera de instrumento para salir de la condición aversiva (Azrin, 1967 en Kimble et. al 1999).

Las altas temperaturas ambientales se han encontrado asociadas a incrementos en el índice de episodios agresivos registrados en las estadísticas de crímenes en los Estados Unidos (Anderson, 1989; Anderson, Anderson,

1996; Anderson, Anderson y Deuser, 1996; Baron y Bell, 1976), ya que las altas temperaturas causan que las personas se vuelvan emocionalmente más hostiles. Según Anderson, Bushman y Groom (1997) la hipótesis temperatura-agresión es más adecuada para el tipo de agresión pasional más que para el tipo instrumental, predatoria o basada en el dolor. Asimismo, es posible que la temperatura este afectando el nivel de testosterona, incrementándolo, lo que a su vez incrementa la tendencia a agredir. El hipotálamo es el termorregulador de todo el cuerpo y este ha sido asociado de igual manera con la agresión. Esta porción cerebral también es la encargada de la liberación de neurotransmisores que están implicados en la agresión como son la norepinefrina, epinefrina, serotonina y acetilcolina. De esta manera, las temperaturas calientes producen incrementos en los motivos y tendencias agresivas (Baron y Ransberger, 1978).

El ruido, la contaminación en el aire y el hacinamiento influyen en la agresión (Geen y McCown, 1984), comportándose también como factores que contribuyen a la irritabilidad del individuo y actúan como catalizadores de la conducta agresiva.

VARIABLES DE INTERACCIÓN

La situación de la competencia es precursora de patrones destructivos de coraje, discusión y agresión (Anderson y Morrow, 1995). Para que la competencia ocasione agresión, se necesita primero identificar al oponente como el "enemigo" a vencer ya que si no se le derrota, muy probablemente él se quede con la recompensa designada para el vencedor.

El desarrollo individual como factor multideterminado, puede considerarse asimismo, como una variable importante en la función moderadora de la agresión. Niños muy pequeños son relativamente incapaces de diferenciar entre ataques con base en las motivaciones del atacante y consecuentemente se desquitan indiscriminadamente. Con la maduración, los niños adquieren la habilidad de ajustar su venganza a partir de atribuciones que hagan a la naturaleza e intención del ataque (Geen, 1968).

Algunos autores como Lefkowitz, Eron, Walder, y Huesamann, (1977 en Corsini, 1984) han identificado algunas variables que sirven como predictores de la conducta agresiva, sobre todo en niños: baja identificación del niño con los padres, falta de supervisión de los padres, falta de confianza en la madre. Asimismo, entre otras variables encontramos agresividad crónica paternal (McCord, 1979 en Corsini, 1984), retardo mental, bajo coeficiente intelectual y pocos grados alcanzados de estudio (Wolfgang, Figlio y Sellin, 1972 en Corsini, 1984).

De igual manera se han señalado algunos procesos adicionales que influyen en la probabilidad de actuar agresivamente cuando se provoca a una persona. Felson (1982) ha encontrado que la agresión física es menor cuando se dan explicaciones o razones para haber llevado a cabo la conducta; los conflictos

entre personas del mismo sexo son más severos, sobre todo cuando existen espectadores al momento del conflicto; instigaciones de los observadores pueden crear que el incidente se vuelva más severo, mientras que si hay mediación de los observadores, se puede disminuir la agresión.

Felson (op. cit.) al igual que Buss (1966), Geen y Pigg (1970), Goldstein, Davis y Herman (1975) han identificado que la agresión sigue una secuencia de escalamiento, que va desde la más leve hasta la más severa. Es decir, los actos más agresivos no empiezan de repente sin causa aparente y de súbito en la mayoría de los casos, sino que obedecen a una secuencia de respuestas que se inician con agresiones verbales y terminan con agresiones físicas, que en ocasiones pueden terminar en consecuencias graves. Asimismo, un acto agresivo intensifica posteriores agresiones.

Adicionalmente se menciona que las atribuciones juegan asimismo, un papel importante en la interpretación de la agresión, ya que una provocación incita agresión sólo cuando se considera como intencional y maliciosa. Es decir, viola la norma que las personas no deben conducirse maliciosamente hacia otros sin correr el riesgo de venganza o castigo (Geen, 1999 en Manstead, y Hewstone, 1999). Asimismo, también puede inhibir la agresión cuando hay información suficiente del sufrimiento de la víctima, habiendo de antemano una identificación del perpetrador con el receptor de la agresión (Baron, 1971, 1974) siempre y cuando no exista un coraje severo hacia la víctima.

Es posible que con una vez que se comete un acto demasiado agresivo, sea más fácil volverlo a cometer (Goldstein, Davis y Herman, 1975). Berkowitz (1974) condujo una serie de estudios para probar que algunas claves en el medio ambiente estimulaban respuestas agresivas anteriormente aprendidas.

Se ha encontrado que la agresión mantiene dos patrones. Por un lado es estable y se mantiene a lo largo del tiempo; por otro lado, manifiesta cambio en la variación de los niveles de frecuencia, duración, formas de expresión, organización, y predicción de acuerdo al estatus, escenario y tiempo involucrados en la conducta (Maciel, 1996).

Resumiendo, la agresión, frecuentemente denominada violencia, es un fenómeno multifactorial que esta dado al menos por ocho factores (Scott, 1976):

- Individuales, genéticos y fisiológicos (funciones cerebrales, personalidad, cromosomas, hormonas).
- Estímulos (disponibilidad de armas, calor, etc.).
- Sociales (normas sociales, modelado, desindividuaón).
- Estructurales o de organización (sistemas de creencias y valores, dominio institucional, valores y estructura familiar, racismo).
- Económicos (privación relativa, desempleo, condiciones de vida).
- Políticos (utilización de la fuerza militar, ambición territorial).

- Históricos (tradiciones de violencia, conquistas, fomento constante de odio hacia otros grupos).
- Ideológicos (defender el honor, ideologías religiosas como las cruzadas).

Estos factores se aplican a quienes ejercen la agresión pero también se pueden encontrar en aquellas personas que están como observadores de dicho fenómeno. Se podrían resumir estas variables en tres factores, el primero netamente interno, el segundo social, y el tercero, la intermediación entre estos dos que sería el cultural.

DIFERENCIAS POR SEXO

Así como ha habido gran interés por encontrar las variables que regulan o disparan la agresión se ha puesto gran énfasis en las diferencias por sexo. Esto se debe a la gran inquietud que trajeron consigo los supuestos de que la naturaleza humana era agresiva, por qué las mujeres demostraban ser "menos" agresivas que los hombres, y este patrón se repetía incluso en algunas especies animales. Parke y Slaby (1983 en Tulloch, 1995) han encontrado diferencias que hacen suponer que los hombres son más agresivos que las mujeres y esto presumiblemente debido a que la socialización para las mujeres ha sido más restrictiva en cuanto a demostrar conductas agresivas.

En una revisión de la literatura, Eagly y Steffen (1986) reportan que existe una tendencia de los hombres a agredir más que las mujeres en cuanto al tipo de agresión que produce dolor o daño físico, mientras que la mujer lleva a cabo más agresión de tipo psicológico y social. Asimismo, las mujeres perciben culpa, ansiedad y posible daño si llevan a cabo la agresión a diferencia de los hombres. En su estudio concluyen que los roles estipulados para los varones fomentan la agresión, mientras que los roles de las mujeres hacen poco énfasis en la agresión y están más dirigidos a evitar daños físicos a la propia persona. De esta manera los hombres dan y reciben más agresión que las mujeres. Campbell (1999) indica que la agresión en mujeres no involucra la búsqueda de estatus, sino que obedece a la adquisición y defensa de los recursos, siendo que la competencia toma la forma de agresión indirecta o de bajo nivel a diferencia de aquella proveniente de los hombres.

Harris y Knight-Bohnhoff (1996a; 1996b) encuentran que la diferencia en la agresión entre hombres y mujeres se basa prácticamente en la percepción de las consecuencias de la agresión que son aprendidas como parte de los roles de género y otros roles sociales. La agresión que se dirige a las mujeres y aquella originada por un hombre se evalúa como más negativa. La edad y el nivel educativo están relacionados negativamente con la tolerancia a la agresión. Asimismo, Harris (1996) encuentra que los hombres reportan actuar más agresivamente, ser el objetivo de la agresión y recibir agresión de parte de otros hombres más que las mujeres. Pain (2001) encuentra que las mujeres reportan tener más miedo al crimen que los hombres. Ramírez (1993) encontró que los hombres son más proclives a aceptar agresión física motivada

por defensa, mientras que las mujeres tienden a aceptar la solución de problemas emocionales y de comunicación mediante expresiones emocionales.

Campbell, Sapochnik y Muncer (1997) utilizando la clasificación de la agresión propuesta por Bjorkqvist et al. (op. cit), encontraron que las mujeres utilizan la agresión indirecta expresiva más frecuentemente que los hombres; sin embargo, estos hallazgos no han sido confirmados por otros estudios y tampoco se han identificado los factores de agresión indirecta expresiva que sugieren estos autores (Archer, Monks y Connors, 1997). Al respecto de las diferencias entre hombres y mujeres, Phillips y Henderson (1999) realizaron un análisis de discurso en donde encuentran una clara tendencia en la literatura científica a victimizar a la mujer y a hacer siempre al hombre perpetrador de la agresión, aunque en muchos casos se le exime de su responsabilidad. Las mujeres tienden menos a utilizar el ataque verbal que los hombres, pero cuando lo llegan a utilizar, son mucho menos propensas a escalar a agresión física (Campbell, Sapochnik y Muncer, op. cit.).

Asimismo, las diferencias de sexo influyen en la concepción de la agresión. Como Forgas, Brown, y Menyhart (1980) indican, las mujeres se centran más en el control interno del actor para evaluar la gravedad del acto agresivo entre tanto los hombres se centran en la probabilidad de ocurrencia. West (1986) encuentra que las mujeres tienden a darle más peso al daño, ya sea psicológico o físico, mientras que los hombres brindan más importancia a la provocación de la víctima.

Hinton-Nelson, Roberts y Snyder (1996) reportan que Martínez y Richters (1993) encontraron diferencias por sexo en cuanto a ser testigos de agresiones dentro de la familia. Las niñas reportan niveles más altos de ansiedad, depresión y problemas de sueño, mientras que los niños reflejan más problemas de conducta. Hinton-Nelson et al. (op. cit.) a través de un estudio realizado con adolescentes encuentran que el estar expuestos a diversos tipos de violencia en la comunidad, aumenta la creencia o la predicción de una muerte causada por actos agresivos.

CAPITULO II

PERCEPCIÓN

Hasta el momento se ha visto que las teorías tratan de explicar en su mayoría, el concepto de agresión; sin embargo, en su revisión se encuentra que frecuentemente se invierte el término por el de violencia. A partir de este punto se toma el término de violencia cuando se hace referencia a la agresión como fenómeno social, mientras que se mantendrá el concepto de agresión delimitado a acciones individuales, con la finalidad de evitar mayor confusión entre los términos.

En opinión de Vilches (1993) el concepto de violencia no pueden definirse simplemente por el tipo de acto si no que se tienen que considerar los efectos, el contexto social, el marco moral y el grado de legitimación en donde se circunscriben. En otras palabras, la percepción de lo que evalúa como violento juega un papel preponderante en su definición. Ya lo menciona Azaola (1999), es posible que exista formas de violencia que son públicamente reconocidas y sancionadas y otras formas de violencia que son más o menos toleradas o soslayadas, siendo que éstas puedan ser penalizadas o no, dependiendo del observador que las esta evaluando.

Así, Bandura (1978) indica que las personas varían marcadamente en sus percepciones de la violencia para el cambio y control social. Según este autor existen tres fuentes principales para el aprendizaje de la violencia:

- La cultura/ subcultura en dónde se mueve el sujeto.
- La familia.
- Los medios masivos.

En el presente capítulo se abordaran las dos primeras fuentes de aprendizaje, mientras que la influencia de los medios masivos se analizará en el capítulo tres.

CULTURA / SUBCULTURA

La cultura es el conjunto de costumbres, comida, tradiciones, etc., que comparte un grupo. Dentro de la cultura encontramos aspectos descriptivos tales como las actividades de cada miembro, aspectos históricos, normativos, psicológicos, organizaciones sociales, así como también aspectos netamente genéticos. Abarca valores, creencias, actitudes que se comparten con el grupo y que, sin embargo, es diferente para cada individuo. La cultura tiene la función de explicar el mundo, tal es así que nos basamos en nuestra cultura para entender algunos fenómenos sociales circundantes. Como lo mencionan Díaz- Guerrero y Díaz- Loving (1990 en Ramos, 1994) la evaluación de una situación como amenazante puede determinarse por las características

objetivas del estímulo, la experiencia personal en situaciones similares, recuerdos o pensamientos, así como la propia cultura del individuo. Holtzman (1994) ha observado que la interpretación de algunos fenómenos o situaciones pueden variar según el significado cultural de cada concepto, y en este sentido, la concepción de la violencia no esta exenta de esta influencia.

Los valores han sido considerados como estándares mediante los cuales los miembros de una cultura definen lo deseable y lo indeseable, lo bueno o lo malo, lo bello o lo feo; es decir, son patrones culturales, que sirven como guías generales para la vida social. Los valores tienen siempre un contenido cultural, representan una investidura psicológica y están moldeados por las limitaciones y las oportunidades que ofrece el sistema social y el entorno biofísico (Williams, 1970 en Ito, 1994). Ya Milton (1999) lo menciona, la violencia se puede considerar un contravalor, ya que la violencia engendra violencia y por lo tanto no puede romper el círculo vicioso de la injusticia en la cual se basa.

En algunos estudios transculturales se ha resaltado la importancia que tiene el ambiente en la evocación de las emociones y la manera en que éstas se expresan. Así como muchas otras conductas, la agresión se basa en emociones, ya sea de angustia, de ansiedad, frustración, etc. La manera en que damos a conocer estas emociones es regulada mediante las normas culturales que se aprenden mediante el proceso de socialización. Es así como, el tipo de agresión depende en gran medida de la cultura en la que se esta inmerso (Allerton, 1995). Es aquí donde también se puede mencionar la estructura social de cada país y su repercusión en este tipo de conducta. Por ejemplo, se encuentra un índice de muertes por armas de fuego en los EUA muy superior a aquellos en Japón, Canadá y otros países latinoamericanos, debido, factiblemente, al control de armas más flexible que maneja ese país (Zuckerman, 1996).

En un estudio llevado a cabo por Ramírez (1993) se compararon diferentes contextos socioculturales hacia diferentes tipos de agresión y las situaciones en las cuales ésta es justificada. Se identificó una consistencia en la opinión general y en el juicio moral acerca de las normas de aceptación de la agresión de personas de diferentes sociedades europeas, sugiriendo cierta universalidad de las normas y creencias acerca de la agresión. Se encuentra que los actos de agresión verbal son más aceptables que la violencia con consecuencias severas; las respuestas evocadas por provocación son más permitidas que aquellas no provocadas; defensa de la vida es más aprobada.

Un apartado importante dentro del estudio de la cultura es el papel que juega el medio ambiente en la vida social de los individuos. El comportamiento humano se basa en las referencias que nos da el contexto para entenderlo como un todo. Este tipo de aproximación toma en cuenta la interacción que existe entre los individuos y su ecosistema que, a su vez, es interpretada en ese mismo sistema.

Berry (1994) propone un esquema en donde se puede visualizar la influencia del medio ambiente, tanto en el ámbito grupal como individual, con base en los distintos papeles que juega la socialización, enculturación, así como la aculturación. Ramos (1994) sugiere que el fenómeno de la violencia estaría incompleto si no se tomara en cuenta lo que nosotros podemos entender como el ambiente circundante, el cual estaría reflejado por el miedo, la inseguridad, el temor a ser asaltado, robado, asesinado, que se ven reflejados en las conversaciones cotidianas, en los discursos de funcionarios y autoridades, así como, en los medios de información.

La violencia está directamente relacionada con la inseguridad percibida por los individuos. Esta inseguridad puede llevar a que, en algunos casos, las personas modifiquen patrones conductuales muy específicos como evitar pasar por ciertos lugares o no salir de la casa, o lleguen a cambiar por completo su estilo de vida, por ejemplo, su residencia o trabajo (Saldívar, Ramos y Saltijeral, 1994). Con relación al género, se ha encontrado que las mujeres son un grupo que expresa más miedo al crimen e inseguridad que los hombres (Saldívar et al, op. cit.), ya que perciben de manera más abierta el peligro y consideran la victimización como algo más probable de sucederles que a los hombres además de considerarse a ellas mismas como más vulnerables físicamente.

La percepción de vulnerabilidad y sus estrategias de solución casi no varían entre las mujeres que trabajan en casa y aquellas que llevan a cabo sus actividades fuera del hogar, a pesar de que se ha encontrado una asociación entre la inseguridad percibida y las características de los espacios públicos vs. privados (Caballero, Ramos, Saltijeral, 1994). Ramos (1994) menciona que los habitantes de la ciudad de México perciben miedo e inseguridad de una manera elevada, aunque por otro lado, resulta que la percepción del riesgo de sufrir delitos violentos es baja (Saldívar et al., op. cit.); esto puede deberse justamente a lo que mencionan Sparks y Ogles (1990), frecuentemente el término "miedo al crimen o a la victimización" se confunde con "vulnerabilidad al crimen" y la televisión esta relacionada con miedo al crimen pero no con vulnerabilidad. Taylor y Shumakeer (1990 en Ramos, 1994) señalan que posiblemente exista un proceso de adaptación perceptual a las amenazas constantes de delitos en lugares en los cuales son frecuentes, como medio de salvaguardar la integridad psicológica.

Como lo recalca Paddock (1976) México es un país de contrastes en donde se mezclan muchas estructuras sociales y más aun modelos de socialización en donde, por un lado, tenemos a la violencia como componente regulatorio mientras que, por otro, tenemos la no-violencia como moderación de las relaciones interpersonales.

Se ha analizado como el contexto puede repercutir en la elaboración de la realidad de cada día. En un estudio realizado por Punamäki y Joustie (1998), se demuestra que existe una repercusión de la violencia cotidiana en la elaboración y contenido de los sueños. El ambiente violento resulta ser más

impactante en el contenido de los sueños que el aspecto cultural y otros factores personales.

FAMILIA

La familia representa el agente de socialización por excelencia en el desarrollo del niño (Elkin, 1989), debido a que el infante aprende los valores y normas de su cultura de primera mano de sus padres y hermanos. Siendo que esta estructura es la más estable y es la que tiene una influencia más constante, es muy importante si dentro de su núcleo, el niño es partícipe de la violencia que se puede suscitar entre los padres y/o entre los hermanos. Como lo indican Straus y Gelles (1986) la mayoría de la violencia la cometen las personas cercanas a uno -familiares, esposo, hijos o novios-.

Como Potter, Warren, Vaughan, Howley, Land y Hagemeyer (1997) mencionan, en la vida real el 70% de los perpetradores de violencia son miembros familiares o conocidos de la víctima. Híjar, Tapia, Lozano y Chávez (1992) reportan que el sitio principal donde las mujeres y niños son víctimas de violencia es el hogar, mientras que para los hombres es la vía pública. L'Arman y Pepitone (1982 en West, 1986) identificaron que la violación era juzgada como menos seria cuando se cometía entre conocidos. Este hallazgo tiene una implicación importante, más aun cuando se habla que la mayoría de los actos violentos se cometen en el hogar, en donde, todos los actores se conocen entre sí.

De esta manera queda estipulado que la influencia directa en el aprendizaje, entendimiento e imitación de conductas agresivas se da en primera instancia en el núcleo familiar.

REPRESENTACIÓN SOCIAL

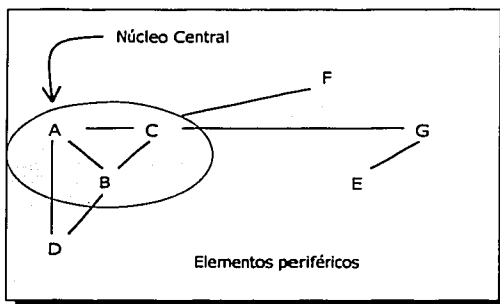
Moscovici (1984 en Varela y Braña, 1991) indica que para entender la etiología de la conducta humana se necesitan considerar los propios conceptos que las personas desarrollan de los fenómenos. A partir de este postulado es que se hace necesaria una revisión de la teoría de las representaciones sociales.

Según Jodelet (2000) existen dos condiciones que se deben cumplir para considerar un objeto social como objeto de representación. El primero es que dicho objeto debe aparecer en las conversaciones cotidianas y estar presentes en los medios masivos. La segunda es que dicho objeto debe hacer referencia a los valores. En el caso de la agresión y violencia, se cumplen ambas premisas. La valoración de lo que cada quien entiende como agresión y/o violencia depende en gran medida de nuestro acervo de valores y experiencia previa y ambos términos, se encuentran insertos en los discursos cotidianos y en las emisiones de los medios.

Como lo mencionan Wagner, Elejebarrieta y Valencia (1994) una representación social es una construcción mental, cognitiva y simbólica que posee una carga afectiva y cuenta con una estructura propia. Se construye a partir de la distribución de imágenes que se originan en las conversaciones, en los medios masivos y en los medios educativos. Esta representación social circunscribe ciertos patrones de interacción, los cuales construyen a un objeto social.

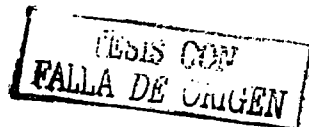
Las representaciones sociales tienen dos componentes, por una lado éstas cuentan con un núcleo central que -si bien puede variar ligeramente con el tiempo- es la parte que permanece estable, inalterada por variaciones situacionales (figura 2). Las representaciones también llevan consigo componentes periféricos, los cuales dependen mucho de la temporalidad. A continuación, presentamos un esquema que representa mejor esta formación:

Figura 2. Esquema de las Representaciones Sociales.



Fuente: Wagner, Elejebarrieta y Valencia (1994). Estabilidad en las representaciones sociales de paz y guerra en dos países. *Revista de Psicología Social y Personalidad*, 10(2), 123-143.

La representación que elabora un grupo sobre lo que debe llevar a cabo, define objetivos y procedimientos específicos entre sus miembros y dependiendo en la situación en la que se encuentren, será su interpretación y su entendimiento. En este sentido, las representaciones sociales nos permiten interpretar lo que nos sucede e incluso, dar un sentido a lo inesperado; son categorías que nos sirven para clasificar las circunstancias, los fenómenos y a los individuos con quienes tenemos algo que ver. Es un conocimiento socialmente elaborado y compartido. Las representaciones sociales constituyen modalidades de pensamiento práctico orientado hacia la comunicación, la comprensión y el dominio del entorno social, material e ideal.



La representación social se define por un contenido (Información, imágenes, opiniones, actitudes), que se relaciona con un objeto (acontecimiento, acto). La representación es tributaria de la posición que ocupan los sujetos en la sociedad, la economía y la cultura.

Ahora bien, las representaciones sociales tienen dos componentes que son: Objetivación y anclaje. Estos componentes permiten poner en textura material las ideas, materializa, por llamarlo de alguna forma, los significados para aterrizarlos y hacerlos comprensibles, adquiriendo así, significado y utilidad.

Las representaciones sociales, al igual que muchos procesos de pensamiento, no están exentas de la influencia del cambio cultural que incide sobre los modelos de pensamiento y conducta que modifican de manera profunda las experiencias. Jodelet (1984) lo demostró en un estudio de la representación del cuerpo humano, el núcleo de la representación que, aunque estable, varía ligeramente debido, en parte, al surgimiento de nuevas técnicas médicas exploratorias, lo que contribuyó a que los sujetos modificaran su representación con los años integrando estos cambios culturales a su conocimiento y representación previa.

En un estudio similar realizado por Herzlich (1969 en Farr, 1984) de la representación de salud y enfermedad, se demostró que las representaciones sociales varían de acuerdo al entorno y ritmo de vida aunados a los avances tecnológicos y a la longevidad de los sujetos. Es así, como la familiarización de lo extraño, junto con el anclaje, harán prevalecer los antiguos marcos de pensamiento asimilándolos a lo ya conocido (Moscovici, 1981 en Jodelet, 1984) y se hará propio algo nuevo aproximándolo a lo previamente establecido con base en el lenguaje.

De acuerdo con Jodelet (2000), Moscovici ha demostrado que existen tres tipos de representaciones sociales. El primer tipo son las representaciones hegemónicas, altamente estructuradas y compartidas por todo el grupo; el segundo tipo, son las emancipadas, producto de grupos más particulares y, el tercer tipo, las polémicas, surgidas en el conflicto y la controversia y no hay una uniformidad clara en ellas.

Es en el mundo del habla social que los grupos crean (o recrean) representaciones del mundo abstracto de las actitudes, creencias y atribuciones. Las representaciones sociales son modelos dinámicos de las interrelaciones de esquemas y experiencia. Las representaciones sociales no son cogniciones individuales, sino son consensualmente compartidas a lo largo de un gran número de personas en una cultura (Schaller y Latané, 1996).

Como lo menciona Farr (1984) las representaciones sociales tiene una doble función: 1) hacer que lo extraño resulte familiar y 2) hacer lo invisible, perceptible. Este autor menciona que:

"Al igual que la representación social de enfermedad orienta la decisión de consultar a un médico, la representación del cuerpo determina la higiene corporal y las reglas para mantenerse en buena forma física; la representación social de la infancia de un urbanista influirá en sus proyectos de terrenos para juegos" (p.504)

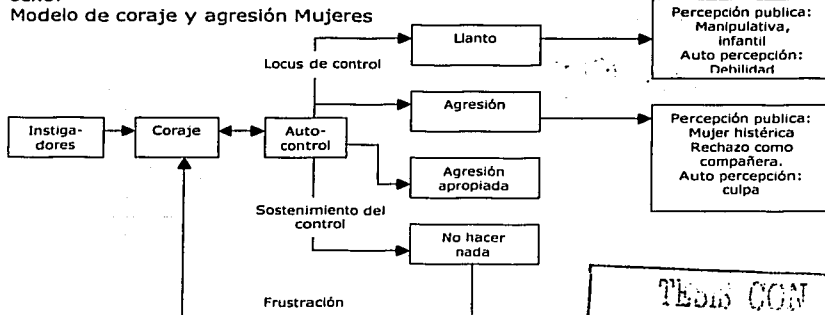
La condición para la adquisición o el uso de un concepto es que éste debe ser presentado al niño, lo que significa que ya debe existir en alguna forma de discurso en el universo social del niño (Emler, 1987).

Es así como la representación social de violencia y agresión nos puede llevar a la concepción que se tenga de dichos términos e influir en la manera como las podemos abordar para su estudio inmediato y a más largo plazo asimismo en la manera de analizarlas, prevenirlas y controlarlas en el plano real.

Campbell y Muncer (1987), tomando los postulados de Moscovici de 1984, llevaron a cabo un estudio acerca de la representación social de la agresión en la ciudad de Nueva York y encontraron dos esquemas a partir del sexo de los participantes (figura 3). Los hombres representan la agresión como un asunto de manejo más que una falla en el control.

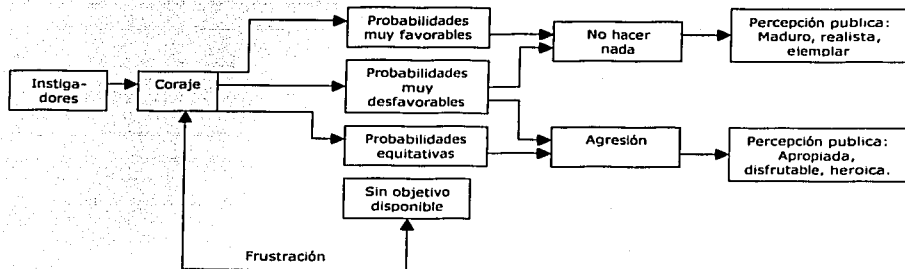
Campbell, Muncer y Gorman (1993) encuentran que la representación social de la agresión es diferente para hombres y mujeres; para los primeros es un acto instrumental (un medio de obtener o ejercitar poder para ganar recompensas sociales), mientras que para las segundas es un acto expresivo (una descarga catártica del coraje) y esto mismo se ha corroborado en niños de 8 a 11 años (Archer y Parker, 1994). Asimismo, la ocupación es una variable importante para la representación social de la agresión (Campbell y Muncer, 1994). Eagly y Steffen (1986) argumentan que los miembros de grupos sociales experimentan situaciones análogas al tener posiciones similares dentro de organizaciones.

Figura 3. Representación Social de la Agresión a partir de las diferencias por sexo.



TESIS CON FALLA DE ORIGEN

Modelo de coraje y agresión Hombres.



Fuente: Campbell y Muncer (1987). Models of anger and aggression in the social talk of women and men. Journal for the Theory of Social Behaviour, 17(4), p. 498 y 499.

Los hombres frecuentemente tienen mayor autoridad en el trabajo y el derecho de esperar obediencia y deferencia de otros por lo que la agresión estaría orientada a fines instrumentales. Las mujeres tienen posiciones subordinadas en las organizaciones y en la casa lo que puede ser un factor para considerar a la agresión como una fuerza para controlar. Asimismo, cuando se les pide a los hombres que evalúen a la agresión desde el punto de vista de la mujer, éstos tienden a evaluarla como expresiva, de manera inversa, cuando las mujeres evalúan a la agresión desde el punto de vista de los hombres, éstas tienden a describirla como instrumental (Campbell, Muncer, Guy y Banim, 1996).

TESIS CON
FALTA DE ORIGEN

CAPITULO III

MEDIOS DE COMUNICACIÓN MASIVA

Para Farr (1984) la comunicación de masas es precisamente la que refleja, crea y transforma las representaciones sociales. Ordena la forma y el contenido de las conversaciones. Algunos aspectos de la vida cotidiana son representaciones sociales precisamente porque son transmitidos por los medios masivos. El ejemplo lo tenemos en las guerras lejanas a nuestra experiencia inmediata de las que sin embargo podemos tener una "representación social" gracias a la información generada y transmitida a través, por ejemplo, de los noticieros televisivos. Cumberbatch y Howitt (1989 en Moore y Cockerton, 1996) mencionan que los medios de información son importantes canales mediante los que el individuo y las audiencias basan sus juicios de lo que esta bien y esta mal en ellos.

Bustos (1994) menciona que los medios masivos se han convertido en instancias importantes en el proceso de socialización, ya sea por su amplio espectro y cobertura aún en lugares muy apartados, como por su consumo e impacto desde los primeros años de vida de las personas. Los medios contribuyen a transmitir, reforzar y perpetuar ciertas pautas de comportamiento, valores, normas y expectativas, incluso diferencias para hombres y mujeres. Asimismo, como lo sugieren Potter y Warren (1998), la principal exposición a la violencia procede de los medios de comunicación y de la construcción ficticia que se tiene de la realidad a través de las novelas, de la televisión y del cine.

Para García (1999) la violencia se manifiesta como producto de la sociedad actual, utilizando los conductos de los medios masivos, tanto escritos como orales, que se percibe a través de gráficos, sonidos e imágenes, que trastornan la salud mental y el desarrollo de la audiencia.

García y Martínez (1989) mencionan que los medios masivos presentan día a día acciones cargadas de violencia, con tal frecuencia que las personas comienzan a considerarla como algo normal, alcanzando una insensibilidad casi total a ésta, llegando a tal extremo que se ha convertido en una mercancía más de consumo y diversión.

Existen posturas cada vez más diversas al respecto, dentro de las cuales hay dos clásicas: La primera postura sugiere que los medios de información -dígase radio, televisión e impresos, a reciente fecha multimedia e Internet- influyen de manera negativa en los niños generándoles conductas agresivas o violentas (Charles y Orozco, 1998).

La segunda postura indica que los medios son una gran herramienta para la transmisión del conocimiento y exponen a la audiencia a estímulos y situaciones

nuevas e interesantes que estimulan el desarrollo y el comprensión. Esta postura admite que la televisión y demás medios tiene una influencia en los niños; sin embargo, no la catalogan tan severamente como lo hace la primera postura, sino que también encuentran una herramienta ideal en la transmisión de conocimientos adecuados y constructivos (Bonilla, 1995). Berkowitz (1964) argumenta que además existen otras fuerzas culturales como las instituciones de educación y las normas sociales que regulan la influencia de las imágenes más dañinas que se puedan transmitir. Comstock y Strzyzewski (1990) encuentran que, contrario a la opinión popular, la cualidad de los mensajes televisivos es predominantemente prosocial y los efectos de las conductas antisociales son mínimos, ya que los observadores raramente están involucrados en situaciones tan extremas como las presentadas en televisión.

Se ha documentado la influencia que ejercen los diferentes medios de comunicación como son los periódicos y la radio (Dennis, 1998; Heath y Gilbert, 1996). La influencia de los periódicos es más limitada por ser de menor difusión comparativamente con respecto a la televisión, además de estar dirigida a la audiencia con mayor nivel educativo y solo acceden a ellos aquellas personas que cuentan con la capacidad de leer; incluso su influencia también se ve limitada por ser una información más seleccionada. Con respecto a la radio, es un medio de un gran impacto, que como lo menciona Dennis (1998), basa su influencia en la facilidad de requerir únicamente atención auditiva, lo que ocasiona que se convierta en un medio de fácil acceso. Sin embargo, la televisión es más llamativa y más provocadora ya que utiliza, además del sistema auditivo, el sistema visual.

Heath y Gilbert (1996) han reportado que existe un porcentaje muy elevado de hogares en Estados Unidos de America que cuentan con televisión, así como el tiempo que pasa un niño frente al televisor. Se ha documentado que la exposición a los medios depende del nivel socioeducativo de los individuos. Niños que son criados en el estrato socioeconómico más bajo y que califican bajo en pruebas de inteligencia también son los que miran por más tiempo la televisión, aparte de ser los que más atienden a programas agresivos (Huesmann, Eron y Yamel, 1987). Como lo menciona Bower (1973 en Roberts y Bachen, 1981) en Estados Unidos existe un incremento gradual en el tiempo que se invierte en ver la televisión durante la adolescencia, seguido por un declive en la juventud que se mantiene relativamente constante en la adultez y nuevamente incrementa después de los 50 años de edad. Asimismo, las mujeres ven más televisión que los hombres, probablemente debido al tiempo libre y el tiempo de atención es inversamente proporcional con la educación, ingresos y ocupación. Considerando las diferencias por raza, se encuentra que los hombres negros observan más televisión que los hombres y mujeres caucásicos (Harris, 1992), sin embargo, es más probable que este suceso se deba más a las características asociadas a los trabajos de cada uno de estos grupos que a la raza.

EL MENSAJE

Antes de continuar con los efectos de los medios de comunicación masiva, se revisarán algunas características de los mensajes transmitidos a través de los medios.

Rimé (1984) menciona algunos puntos a partir de los cuales un mensaje adquiere fuerza para llegar a la audiencia:

- La elección de las palabras y las expresiones: incluso si se utilizan sinónimos, las palabras diferentes evocan redes de asociaciones semánticas fundamentalmente diferentes. Dependiendo de que la madre pregunte al niño si ha tomado, comido o robado el pastel, el niño vislumbrará la importancia de la posible sanción y responderá en consecuencia.
- La elección de la forma gramatical: el significado de una frase depende de la forma en que está estructurada. No es lo mismo el impacto que tiene la forma activa de la oración a la misma idea expresada en forma pasiva.
- La elección de la secuencia: en una lista de palabras, el sitio que ocupa una en particular influenciará la impresión suscitada en el receptor.
- La elección del énfasis y del tono de voz: el tono de voz puede determinar si una frase pretende ser una pregunta, una explicación, una negación, un acuerdo, etc. El énfasis expuesto en una palabra determinada indicará sutilmente aquello que se considera esencial en la frase.
- La elección de las premisas implícitas: es un mecanismo mediante el cual el emisor se encuentra en condiciones de moldear, a su manera, aquello de lo que habla. Así se da por sentado una idea.

El proceso de comunicación está inmerso en una matriz social cuyas dimensiones afectarán, de manera determinante, las formas de lenguaje y los modos gestuales que surgirán durante la comunicación.

Potter y Warren (1998) sugieren que, si se requiere, se puede maximizar el impacto de un mensaje catalogado como "agresivo", pero, de la misma forma, se puede suavizar este impacto con la simple manipulación de los elementos del mensaje.

Como lo menciona Rouquette (1984), en el proceso de penetración de un mensaje encontramos cuatro elementos:

- 1) Exposición: el individuo se expone selectivamente a la información transmitida por el medio.
- 2) Recepción: el individuo recibe, mediante un canal determinado, un mensaje que tiene una forma y un contenido.
- 3) Tratamiento o interpretación: la información es interpretada, clasificada, integrada y retenida en un nivel cognitivo, en diferentes grados y en modalidades diferentes.

- 4) Interacción: la elaboración cognitiva va acompañada de interacciones con otros interlocutores, los cuales pueden ser la familia, amigos, vecinos, etc.

Davison (1983 en Hoffner, Plotkin, Buchanan, Anderson, Kamigaki, Hubbs, et al. 2001) identificó un fenómeno llamado Percepción de la Tercera Persona, el cual hace referencia al simple hecho de que un individuo al estar expuesto a información proveniente de algún medio de comunicación (ya sea electrónico o impreso), tenderá a percibirse a sí mismo como menos influenciable por esa información, sobre todo cuando esa referencia es negativa, y a ver a los demás más influenciados a este tipo de información. Este fenómeno subestima el poder de los medios en la persona y sobreestima su efecto sobre otras personas. Esto depende de la naturaleza de la información y de la distancia e identificación que se tenga con los "demás" expuestos al medio de información (Duck y Mullin, 1995; Eveland, Nathanson, Detenber y McLeod, 1999). Hoffner et al. (2001) evaluaron este fenómeno en la percepción de la violencia en la televisión y corroboraron que las personas que perciben como menos influenciados a este tipo de contenidos y que aquellas personas más "alejadas" y/o menos conocidas son más influenciados.

Berkowitz (1984) señala que la observación de la agresión puede activar redes asociativas relacionadas a pensamientos y conductas agresivas en memoria a largo plazo. Presenciar sucesos agresivos puede provocar que se recuerden otros actos similares almacenados en memoria y, justamente ese recuerdo puede provocar emociones que llevan al sujeto a expresar dichas conductas. La exposición a actos agresivos, facilita posteriores respuestas agresivas y emociones de cólera. Es así que los medios pueden dar a la audiencia ideas que pueden transformarse en conductas abiertas, de esta manera las imágenes violentas en una película pueden provocar otros pensamientos semánticamente relacionados, considerando al mismo tiempo que pueden surgir otras ideas nuevas en este tiempo. Berkowitz a diferencia de Bandura postula que en el caso de los adultos el ver escenas agresivas provoca ideas o pensamientos agresivos más que la imitación exacta de las acciones que sucede en niños.

Leyens, Camino, Parke y Berkowitz (1975) realizaron un estudio en donde se proyectaron a dos grupos de jóvenes películas con escenas agresivas y películas no agresivas, se midieron sus conductas antes, durante y después de la proyección de cada película durante semanas. Los hallazgos fueron que aquel grupo que observó las películas agresivas registraron mayor agresión física después de cada película y también se presentó agresión verbal por un periodo de tiempo mayor que el grupo que vio películas no agresivas.

Tulloch (1995) ha encontrado que la televisión contribuye a la tolerancia a la violencia que se transforma en un patrón de socialización. Este autor explica que la violencia tiene un rol dentro de la sociedad. La violencia dentro del papel de policía o dentro de un partido de fútbol, cumple un rol permitido dentro de cada contexto. Sin embargo, para que interprete correctamente este

papel tanto en la vida real como en los papeles que se proyectan en televisión, son necesarios ciertos procesos cognoscitivos.

TELEVISIÓN

Comstock (1978) indica que la atención que se ha dirigido al estudio de la televisión, se debe a su posible contribución en el incremento de la delincuencia, crimen y otros actos antisociales con consecuencias severas, dentro de la dinámica social. La televisión contribuye a la homogenización de las normas sociales. Este autor menciona que:

"La presencia de la televisión en los hogares americanos ha traído muchos cambios en la vida familiar y en la crianza de los niños, incluyendo nuevos patrones de interacción, alteración de actividades y socialización vicaria" (p.13).

En palabras de Gerbner, Gross, Morgan y Signorielli (1980):

"La televisión se ha convertido en miembro de la familia, es la que cuenta la mayoría de historias, la mayoría del tiempo. Su flujo masivo de historias muestra cómo son las cosas, cómo funcionan y qué cosas hacer con ellas...Estas historias forman un mundo coherente (mítico) en cada casa. La televisión domina el ambiente simbólico de la vida moderna" (p.14).

Según lo reportado por Gerbner, Gross, Morgan y Signorielli (op. cit.), se observan en la televisión siete actos agresivos por hora durante la programación premier y cerca de 18 actos durante los programas para niños de los sábados por la mañana. Los niños de edad preescolar ven más programas informativos para niños (como Plaza Sésamo) y caricaturas, mientras que los niños en edad escolar prefieren aquellos programas cómicos, de acción y aventura. Estos hallazgos, han sufrido variaciones ya que según McKenna y Ossoff (1998), los niños más pequeños ya están incorporando dentro de sus repertorios de programas aquellos del tipo que observan niños mayores.

Se encuentra en el estudio de Wilson, Smith, Potter, Kunkel, Linz, Colvin, y Donnerstein (2002) que 69% de los programas que están dirigidos a menores de 13 años contienen alguna forma de agresión física comparada con un 57% del resto de programas no clasificados para niños. En cuanto al tipo de violencia, el 36% de los programas para niños presentan violencia obedeciendo a metas personales (34% no infantiles), 28% a coraje (28% no infantiles) y 21% a protección de la vida (29% no infantiles). Hay una diferencia importante ya que en los programas infantiles el uso de armas en las escenas violentas es menor al 10%. La violencia en los programas infantiles es más humorística (76%) e irreal (87%). Los programas de héroes y aquellos en donde los personajes tienen características supranaturales son aquellos en los que se demuestra más violencia (97% y 100% de los programas, respectivamente). El problema es que la mayoría de programas infantiles

actualmente son más de este tipo que aquellos de tipo show como Plaza Sésamo y Barney.

Diefenbach y West (2001) identifican la relación entre la exposición a la televisión y las creencias en cuanto a las estimaciones de crimen en las horas pico de televisión, en donde se muestra el crimen violento sobre-representado y el crimen en contra de la propiedad sub-representado, comparado con las estadísticas de crimen, siendo que las personas que observan mucho la televisión son más propensos a dar estimaciones más altas de las tasas de muerte y menores tasas de robos a casa-habitación, contrario a los que observan menos la televisión.

Smith, Nathanson y Wilson (2002) encuentran que los canales de cable básicos son aquellos más problemáticos en cuanto a la cantidad de violencia que transmiten, ya que se presenta sin consecuencias para el perpetrador, dolor o daño hacia la víctima y de manera real. Según estos autores el horario con mayor audiencia es el que abarca de las 20:00 a 23:00 horas entre semana y los sábados de 19:00 a 23:00 hrs. Estos mismos autores a pesar de no encontrar que en las horas de más audiencia se muestre más violencia indican que en este horario es más frecuente que la violencia obedezca al coraje. Asimismo, se encuentra que los programas de cable muestran más violencia que las transmisiones publicas. Los canales premium presentan violencia heroica y el uso de armas de fuego en escenarios reales con mayor frecuencia que el resto de las cadenas televisivas.

En una encuesta de López (1998) en el periódico reforma, se entrevistaron a 800 personas habitantes de la ciudad de México y zona conurbada, el 95% ve la televisión y respecto a la agresión, 7 de cada 10 capitalinos indicó estar en contra de las series y noticiarios con contenido agresivo, 9 de cada 10 opina que la agresión televisada influye en la conducta habitual de los niños, 91% opina que ésta tiene una fuerte influencia negativa en el público, el 70% se manifestó a favor de la censura de programas agresivos y 59% a la censura de noticiarios con agresiones reales (Orozco, 1998)

Comstock y Strzyzewski (1990), sugieren que los conflictos familiares y las expresiones de celos son muy comunes en las horas pico de televisión. Los conflictos iniciados por las esposas suelen ser considerados más antisociales.

Cairns, Hunter, y Herring (1980) obtienen una asociación entre la exposición a noticias televisivas y la percepción de los niveles de violencia en los vecindarios, siendo que las noticias pueden distorsionar la percepción de la realidad, y la sobreexposición o saturación a las noticias televisivas pueden provocar a su vez que la violencia sea percibida como más usual y más aceptable. En un estudio realizado por Aluja-Fabregat y Torrubia-Beltri (1998) se identifica una relación entre percibir la violencia de un programa como divertida y emocionante y la inclinación a la agresión y a la excitabilidad por parte del individuo.

En un meta-análisis realizado por Paik y Comstock (1994) se confirman los resultados de diversas investigaciones que sugieren que la violencia televisiva incrementa las conductas antisociales y agresivas; se dice que independientemente del tipo de violencia, ésta incrementa el interés del espectador así como su subsiguiente involucramiento y agresión. Este meta-análisis se elaboró con un total de 217 artículos que datan de 1977 al año 1994. En este tiempo, en las investigaciones realizadas los hombres han sido el foco de atención, lo que implica que no es nada raro que siempre se asocie hombre a agresión. Este meta-análisis sugiere que tanto las mujeres como los hombres son igualmente susceptibles a la violencia en los medios.

McKenna y Ossof (1998) encuentran que los niños más pequeños que observan programas de acción recuerdan más las conductas agresivas como tema central; sin embargo, no recuerdan el motivo o la causa de dicha acción. Sheppard (1994 en McKenna y Ossof, op. cit.) indica que la falta de conocimiento, sistema cognitivo subdesarrollado y la limitada experiencia social de los niños ocasionan una comprensión incompleta de los programas de televisión y fomentan que se elaboren interpretaciones diferentes a las intenciones de los realizadores. Huston, Wright, Rice, Kerkman y St. Peters (1990) han demostrado que el tiempo que un niño ocupa en ver la televisión y los tipos de programas que atiende, se mantienen estables a través de los años, lo que constituye las bases de sus patrones de audiencia.

Boyatzis y Matillo (1995) corroboraron en su estudio el efecto que tiene la violencia televisada en niños de educación básica, aumentando la frecuencia de agresiones en aquellos que vieron un programa violento y se encontró que especialmente los niños fueron más susceptibles a este tipo de acciones.

En un estudio llevado a cabo por Hess, Hess y Hess (1999) mediante una técnica de manchas de tinta, se encontró que estudiantes de preparatoria, después de haber sido expuestos a información de medios, se incrementa el nivel de respuestas violentas, sobre todo en los hombres. En otro estudio realizado por Bushman (1995), los individuos agresivos después de ser expuestos a imágenes violentas, se sintieron más agresivos que aquellos que eran desde un inicio menos agresivos.

Existen investigaciones como las llevadas a cabo por Lefkowitz, Eron, Walder y Huesmann (1972 en Wilson, Colvin y Smith, 2002) en donde la repetida exposición a incidentes violentos en la televisión puede incrementar la subsecuente agresión en niños. Asimismo, Huesmann, Eron, Lefkowitz y Walder (1984) encuentran que la exposición a violencia televisada en la infancia (a la edad de ocho años) predice la conducta criminal 20 años después.

Se han evaluado los videos musicales como parte importante en el repertorio de opciones de programas en la televisión actual. En un estudio reciente, llevado a cabo por Smith y Boyson (2002) se encontró en el 15% de los videos transmitidos, violencia presentada como sana, no sancionada y realista.

Se han realizado muchas investigaciones que han explorado la influencia de la televisión asociando diversas variables contextuales, tales como la justificación, el reforzamiento de conductas, la atracción de los personajes, el humor y el realismo de las escenas. A continuación se mencionarán brevemente algunos de estos estudios.

JUSTIFICACIÓN

La violencia que se aprecia como justificada incrementa la probabilidad de repetición en comparación con aquella que parece injustificada (Meyer, 1972). La agresión cuando se considera motivada por revancha provoca más agresión en los observadores que cuando se considera de carácter instrumental. Cuando la agresión se justifica en su contexto provoca más agresión y se le considera menos extrema que cuando se le considera injustificada (Geen, 1990 en Manstead y Hewstone, op. cit.; Moore y Cockerton, 1996). Se ha encontrado que incluso la violencia incrementa sus niveles cuando ésta precede a situaciones justificadas que cuando sucede lo contrario (Berkowitz y Geen, 1967).

Krcmar y Cooke (2001) encontraron que la edad afecta en la manera en como los niños interpretan el contexto de la violencia proyectada. Los niños más grandes tienden a percibir un acto de violencia como justificado cuando la reacción es provocada. Los niños mayores son más propensos a poner atención a los motivos del actor cuando evalúan las acciones. Esto es importante ya que los niños mayores que evalúan un acto como provocado, tienden más a escoger una respuesta agresiva para la resolución de conflictos

Bryant, Carveth y Brown (1981) encuentran que cuando el uso de la violencia es injustificado y no merecida, siendo la víctima inocente, y cuando la violencia no es castigada o reprendida, se incrementa el miedo en el observador.

REFORZAMIENTO DE CONDUCTAS

Aquella violencia que es recompensada o que no es castigada incrementa la probabilidad del aprendizaje de conductas y actitudes agresivas (Bandura, 1965, 1973). Rosekrans (1967) y Craig (1967) han comprobado que la imitación de un modelo es mayor y el repertorio de conductas aprendido incrementa cuando se percibe al modelo como altamente similar que cuando se percibe como poco similar, asimismo la similaridad percibida facilita la adquisición y ejecución de las conductas imitadas.

Krcmar y Cooke (2001) encuentran que los niños piensan que la violencia no castigada es más correcta que la que se castiga, así como también es más aprobada aquella violencia provocada que la no provocada. Esto es relevante ya que no todos los observadores pueden estar interpretando de la misma manera un acto.

Potter, Warren, Vaughan, Howley, Land y Hagemeyer (1997) mencionan que un acto premiado le indica al observador que el acto antisocial fue exitoso, mientras que un castigo le indica al observador que el acto fue dañino para el perpetrador. Esto concuerda con lo estipulado por Bandura (1965) que sugiere que la falta de castigo actúa como reforzamiento cuando se realiza un acto agresivo. Así, Potter (1996) señala de igual manera que en ausencia de castigo, sin remordimiento por parte del agresor, sin consecuencias para la víctima, cuando la violencia es presentada de manera más emocional que racional, las imágenes televisivas tienen más probabilidad de fomentar la imitación entre la audiencia.

ATRACCIÓN

El rol del perpetrador de la violencia juega un papel muy importante en el impacto de las conductas agresivas en la audiencia, sobre todo en los niños, ya que algunas investigaciones sugieren que entre más atractivo se perciba al modelo, mayor será la imitación y el aprendizaje de conductas y actitudes agresivas (Badura, Ross, y Ross, 1961). Existe mayor identificación con los protagonistas cuando se comparte la raza (Dates, 1980) y la edad (Harwood, 1999; Hicks, 1965). La combinación de un perpetrador atractivo y sobresaliente con la popularidad del programa incrementa potencialmente el aprendizaje, particularmente entre adolescentes (Bandura, 1965).

En la investigación de Wilson, Colvin y Smith (2002) se encuentra que los perpetradores más jóvenes resultan ser más atractivos, son menos castigados y cometen actos violentos menos severos que aquellos llevado a cabo por personas mayores. Por obvias razones, este tipo de perpetradores jóvenes son transmitidos más frecuentemente en programas para niños y jóvenes que en programas de adultos.

HUMOR

Williams, Zabrack y Joy (1982) encontraron que las agresiones verbales se presentan como humorísticas y no se asocian a ninguna consecuencia grave. Ya las investigaciones de Baron (1978) y Berkowitz (1970) indicaban que la asociación entre el humor y la agresión registra un incremento en el aprendizaje de conductas. Potter y Warren (1998) encuentran un porcentaje alto de violencia en los programas cómicos, sobre todo en forma verbal. Existe muy poco castigo en estos programas y los actos presentados no son tan graves. Gutman y Priest (1969 en King, 2000) encontraron que un acto agresivo proveniente de una "buena persona" era percibido como menos agresivo y más humorístico que el mismo acto proveniente de una "mala persona", que el humor de la "mala persona" evocaba resentimiento y coraje, además de que cuando la víctima merecía la agresión, ésta causaba más diversión que cuando la víctima no merecía dicho acto. King (op. cit) encuentra precisamente que tanto hombres como mujeres juzgan la violencia como más severa cuando esta acompañada de un villano humorístico (sarcástico).

FANTASÍA vs. REALIDAD

Los niños menores de siete años, según Dorr (1993 en Willson, Colvin y Smith, 2002) tienen dificultades para distinguir entre fantasía y realidad en los programas de la televisión. El realismo incrementa el impacto de las conductas que se observan en la televisión, según Atkin (1983), entre más realistas las escenas, mayor repetición. En otras palabras, lo que parece real fomenta el aprendizaje de actitudes y conductas agresivas en los observadores.

Cuando se observa agresión a través de los medios, se evalúa que tan real o irreal es para el sujeto; cuando se piensa que la agresión es real, se provoca más agresión que cuando se piensa que es irreal (Geen, 1990 en Manstead y Hewstone, 1999). La edad (Cantor y Nathanson, 1996) esta asociada con la disminución del miedo por fantasía. La categoría que más miedo produce a los niños es aquella cometida por extraños, guerras y desastres naturales. La tendencia a responder con miedo ante la violencia entre extraños tiende a aumentar con la edad, mientras que el temor a los desastres naturales disminuye con los años. Como lo indican Potter y Vaughan (1995) el contexto de realismo en un programa es el resultado de una inferencia creada a partir de la interacción de algunas variables tales como la intención, motivación, recompensas, consecuencias, humor y representación de la escena. La televisión no ficticia presenta medidas muy altas de actividad antisocial y sobre todo las más serias formas de ésta (violencia física y crimen). Esta presentación se encuentra muy por encima de las mediciones en el mundo real, asimismo, desestima el papel de los jóvenes como perpetradores de violencia o como víctimas de crímenes violentos, así como crean la falsa creencia de que los perpetradores son desconocidos para las víctimas.

Potter, Warren, Vaughan, Howley, Land y Hagemeyer (1997) mencionan que en la vida real el 70% de los perpetradores de violencia son miembros familiares o conocidos de la víctima; sin embargo, estos autores encuentran que tan solo en el 17% de los casos que se presentan en la televisión las víctimas conocen a su victimario. En donde si existe una correspondencia entre lo real y la ficción es en el bajo porcentaje de castigos recibidos por el perpetrador. Solamente un cuarto de programas muestran castigo para el victimario; menos de la mitad presentan consecuencias tanto para la víctima como para el perpetrador, identificando intenciones claras de maldad, apareciendo la agresión como consecuencia de la excitación emocional en más de la mitad de los programas. Estos autores sugieren que las características mencionadas llevan a un mayor aprendizaje.

Existe una diferencia entre el mundo real y el tipo de programas que tratan de presentar la realidad de la vida. Potter y Vaughan (1995) encuentran que en la vida real existe un porcentaje mayor de adolescentes y jóvenes adultos que cometen y reciben actos de violencia, y de víctimas que conocen a sus victimarios que el representado en la televisión.

ESTÍMULOS

Dentro de algunos estímulos que se han asociado con la agresión se encuentra la presencia de armas de fuego (Berkowitz y LePage, 1967); la mera presencia de pistolas o rifles incrementa la percepción de la gravedad en la situación. De acuerdo con Wilson, Smith, Potter, Kunkel, Linz, Colvin, y Donnerstein (2002), la presentación de sangre también influye en la valoración de una escena como más impactante.

EXCITACIÓN

El material erótico que muestra imágenes en las cuales la mujer aparenta disfrutar de una violación, ocasiona que hombres comunes experimenten fantasías de violaciones, mostrándose más excitados sexualmente y con menos sensibilidad hacia las violaciones y que acepten más las agresiones hacia las mujeres (Donnerstein, 1980). Las películas eróticas con contenido agresivo desencadenan más agresión que aquellas películas eróticas no agresivas.

Biblarz, Brown, Biblarz, Pilgrim y Baldree (1991) en un estudio encuentran que la excitación esta ligada a cogniciones específicas de contenidos específicos en películas. Aquellos sujetos que no corren riesgo de suicidio, incluso son influenciados por contenidos suicidas o violentos en televisión; esto puede deberse a que los individuos se identifican con los caracteres trágicos en el filme suicida y pueden experimentar más excitación para cometer tal acto.

Se ha considerado que la proyección de la violencia en la televisión es más probable que afecte a individuos que ya se encontraban en riesgo de cometer actos de violencia que aquellos que no se hallaban en la misma situación (Kandel-Englander, 1994 en Funk, Flores, Buchman y Germann, 1999).

En una comparación transcultural realizada por Rodríguez, Esteban, Takeuchi, Clause y Scott (1995) entre Japón, España y Estados Unidos se encuentra que la violencia televisada en los tres países tiende a ser más de tipo interpersonal que dirigida hacia la propiedad. En los Estados Unidos la violencia verbal va acompañada por un incremento de voz, mientras que en Japón la violencia verbal no va tan frecuentemente acompañada con un incremento en la voz. En EU se exhiben más heridas fatales o muertes que en los otros dos países, aunque España resulta ser el país que más violencia física con heridas se muestra en las pantallas.

MIEDO

La hipótesis de la cultivación indica que entre más se expone uno a los medios, más se cree que los medios reflejan el mundo real (Gerbner y Gross, 1976; Gerbner, Gross, Signorielli, Morgan y Jackson-Beek, 1979). Esta hipótesis ha creado una serie de análisis de los contenidos de los programas en donde se analiza como los conceptos de la realidad social son afectados por los hábitos televisivos.

Gerbner y Gross (1976) encuentran que los patrones de victimización se mantienen estables año con año y a partir de la teoría de la cultivación, el ver televisión genera un sentimiento general de daño y desconfianza. Gerbner, Gross, Signorielli, Morgan y Jackson-Beeck (1979) identifican que entre los jóvenes que ven más frecuentemente televisión, se considera al mundo como más violento y se expresa más miedo, desconfianza y creencias acerca del egoísmo de las personas.

Levine y Zimmerman (1996) en un estudio llevado a cabo con grupos focales encuentran que los jóvenes perciben a las instituciones sociales (por ejemplo, la familia y la policía) como impotentes en protegerlos de las drogas y las armas. En opinión de los jóvenes, los niños observan que la violencia se encuentra omnipresente en la escuela, el parque, el barrio, las calles, en los clubes, en la televisión ya sea en las caricaturas o en los "talk shows" y en la radio. Kalamas y Gruber (1998) encuentran que algunos elementos asociados a actos violentos (como un asesinato) causan el mismo miedo que la propia acción agresiva (por ejemplo verle la cara al asesino, gritos de la víctima antes de que suceda el acto de agresión, el abrirse una tumba, la música, etc.).

Los espectadores más asiduos a la televisión, independientemente de su nivel educativo, sexo, edad, consideran a la sociedad como más peligrosa que aquellas personas que no ven tan frecuentemente la televisión (Bandura, 1978). Según Black y Newman (1995), la exposición continua a la violencia en niños puede producir miedo, presente en pesadillas o algunos otros problemas con el sueño. Estos mismos autores mencionan que los niños de diferentes edades varían en cuanto a su capacidad para entender la violencia en los medios, y que los factores de desarrollo, incluyendo el grado de cercanía con los padres, habilidad para controlar la agresión interna, habilidad cognitiva y desarrollo moral son relevantes para el niño en cuanto a experimentar, entender y procesar la violencia.

Sin embargo, como Potter y Chang (1990) señalan, los hallazgos de los estudios anteriores hacen referencia a las evaluaciones del monto total de programas con violencia considerando a todos los programas por igual, omitiendo que hay diferentes tipos de programas. Así, estos autores encuentran que la varianza explicada es mayor a partir de las variables sociodemográficas como sexo, edad, raza, nivel socioeconómico, argumentando la existencia de mejores indicadores para las mediciones de miedo que no se basan en el monto total de televisión observada.

DESENSIBILIZACIÓN

Se han establecido algunas relaciones entre ver violencia en la televisión y el desarrollo de ciertas actitudes y conductas consideradas como efectos negativos en los niños. Por ejemplo, Cline, Croft y Courrier (1973) y Drabman y Thomas (1974) encontraron que los niños se vuelven más tolerantes a la agresión en la vida real, por la exposición excesiva a la violencia gráfica, ya

sea en un solo programa o a través de muchos. Estos resultados los replican y confirman Molitor y Hirsch (1994), los niños toleran más agresión cuando ya han sido expuestos a programas agresivos anteriormente.

Williams, Zabrack y Joy (1982) encontraron que en los programas se presentaba la violencia como una manera efectiva de resolver conflictos. Asimismo, se encontró que menos del 2% de los actos identificados como violentos eran de tipo accidental, mientras que el 69% resultaron ser incidentales.

Algunos teóricos han estudiado las motivaciones que inducen a los individuos a ver programas con contenido violento. Tal es el caso de Zillman (1985 en Reith, 1999) que sugiere que el miedo a ser víctima motiva al individuo a ver este tipo de programas con la intención de calmar ese miedo, ya que como se observa la mayoría de los capítulos televisados, terminan con el restablecimiento del orden y la ley. Este mismo autor menciona que este miedo esta basado en experiencias reales o en información proveniente de una fuente confiable. La televisión según Feshbach (1961) sirve como un medio catártico para aliviar la agresión; ver en televisión escenas agresivas alivia los sentimientos de hostilidad o frustración del sujeto y repercute en una disminución de la probabilidad de que el observador incurra en un acto agresivo. Según Lurçat (1990), las imágenes violentas no son en sí catárticas, sino que facilitan la salida de emociones acumuladas, aunque recalca que la presentación de tales escenas trivializa los actos de violencia, legitimizando la crueldad y difuminando el miedo.

Tratando de encontrar una explicación al porque las personas se sienten atraídas a programas violentos, Krucmar y Greene (1999) siguiendo la idea de que los medios pueden ser agentes compensatorios de necesidades individuales, llevaron a cabo un estudio en donde se asociaba la búsqueda de experiencias con ver violencia en la televisión, no encontrando una asociación muy clara, entre ver la televisión y la búsqueda constante de excitación.

Gerbner y Gross (1976) sugieren que la exposición a programas violentos es de manera accidental y que, con el tiempo, dicha exposición genera miedo a ser víctima de lo mismo que se ha estado viendo. Allerton (1995) señala que un mismo texto o imagen puede provocar diversas reacciones entre niños de iguales edades, ya que también la influencia de dicha información dependerá, a su vez, de la experiencia previa de los sujetos.

Medrich (1979) encuentra una asociación negativa entre ver televisión y el rendimiento en la escuela; entre más se ve la primera, menor rendimiento en la escuela. Los niños que ven más televisión tienden a ver cuantos programas quieran, ven más televisión porque consideran que no tienen nada mejor que hacer, y cuando ven televisión también tienden a ver "lo que sea". Algunas investigaciones han estudiado el efecto reductivo de la televisión en la creatividad de los niños, bajo el supuesto de que los programas presentan a

los observadores imágenes estructuradas que limita la oportunidad de los pequeños de crear nuevas imágenes (Valkenburg y Beentjes, 1997).

Entre algunas variables importantes en la comprensión de los programas por parte de niños que mencionan McKeena y Ossof (1998) se encuentra el sexo, las actitudes y conductas de los padres u otros miembros de la familia, y la manera en que esas actitudes y conductas juegan un papel en el uso y entendimiento de la televisión.

Gerbner, Gross, Signorelli y Morgan (1980) analizando las transmisiones televisivas en un periodo comprendido entre 1969 a 1978, encuentran que entre más edad tenga el protagonista, más se le considera como el "malo", sea mujer u hombre; asimismo, se identifica que las transmisiones muestran a los hombres más exitosos entre más edad representan, mientras que las mujeres entre más edad menos exitosas. Estos autores indican que la televisión ha contribuido a la percepción negativa de la imagen de las personas mayores y su calidad de vida, siendo que se les percibe como enfermos, en mala situación económica, sexualmente inactivos, de mente cerrada, mediocres, etc.

Adicionalmente, Perse y Rubin (1990) encuentran que la soledad se relaciona con la reducción de la interacción personal, incremento en el uso de medios electrónicos y con el uso pasivo de la televisión. Periman, Getson y Spinner (1978 en Perse y Rubin, op. cit.) indican que gente mayor es más proclive a encender y ver la televisión cuando esta sola exacerbándose la soledad con el uso de la televisión (Finn y Gorr, 1988 en Krmar y Greene, 1999).

RESUMEN

A continuación se presenta una tabla que resume los hallazgos de los estudios dirigidos a identificar las variables relevantes en el aprendizaje e impacto de las escenas televisivas en la audiencia

Tabla 3.1 Variables mediadoras del impacto de la televisión en la audiencia.

Factores Contextuales	Aprendizaje	Miedo	Desensibilización
Atracción del perpetrador	▲		
Atracción de la víctima		▲	
Violencia justificada	▲		
Violencia injustificada	▼	▲	
Presencia de armas	▲	▲	
Violencia gráfica/ extensa	▲		▲
Violencia realista	▲	▲	
Reforzadores		▲	
Castigos	▼	▼	
Dolor/ heridas	▼		
Humor	▲		▲

▲ Probable incremento. ▼ Probable decremento.



Fuente: Wilson, Smith, Potter, Kunkel, Linz, Colvin y Donnerstein (2002). Violence in children's television programming: Assessing the risk. Communication Research, March, p.11.

Kimble, Filtz y Onorad (1977) sugieren que es responsabilidad de los padres el tratar de no exponer a los niños a agresiones en los medios, ya que podrían aprender y replicar estas conductas posteriormente; sin embargo, reconocen que no es posible que los adultos estén controlando los programas que sus hijos observan todo el tiempo, por lo que se hace evidente la necesidad de evaluar los programas para que al menos puedan ser monitoreados por los padres o seleccionar el horario para que sus hijos vean la televisión.

MEDICIONES DE LA VIOLENCIA TELEVISADA

Por muchas décadas, el tema de la violencia en los medios ha sido un área prominente de debate público y de preocupación para las autoridades académicas y gubernamentales; sin embargo, hasta el momento no se cuenta con una solución al problema.

Actualmente, los organismos encargados de la vigilancia y regulación de la programación en diversos países se están concentrando en la labor de crear maneras más adecuadas de control y veto a programas que ofendan y atenten contra el desarrollo de los ciudadanos. Entre algunos ejemplos se encuentra España, en donde el Ministerio de Educación y Ciencia, junto con las Consejerías de Educación de las Comunidades Autónomas y las cadenas televisivas españolas en marzo de 1993 firmaron un convenio de autorregulación de las transmisiones televisivas para la protección de la infancia y la juventud, en relación principalmente con la violencia, la discriminación, el consumo de sustancias perjudiciales, el sexo y el lenguaje, con respeto a la libertad de empresa y a la Independencia de programación de cada cadena.

En la sesión de junio de 1995 de la Asamblea Parlamentaria del Consejo Europeo, 34 países brindaron su apoyo unánime a un reporte dirigido a exhortar a los medios a ser sensibles a la influencia nefasta de la violencia excesiva en los medios audiovisuales. En mayo de 1999, el Parlamento Europeo aprobó la nueva Ley de Televisión sin Fronteras, que en el apartado de Defensa del Menor indica claramente que los programas que puedan ser perjudiciales para los niños, sólo se podrán emitir entre las 10 de la noche y las seis de la mañana, advirtiendo de su contenido por medios ópticos y acústicos, y debiendo ser acompañados de una calificación orientativa según las edades. El 6 de junio del año 2002 el Ministro Francés de la Cultura y de la Comunicación Jean-Jacques Aillagon encargó a la filósofa Blandine Kriegel una evaluación de las transmisiones televisivas como respuesta a la preocupación de la población general por el incremento de la violencia en los programas y su repercusión en la audiencia, encontrándose que los niños pueden ver contenidos violentos y pornográficos de las 7:00 AM hasta las 22:30 PM sin

ninguna restricción, brindando los argumentos suficientes para la creación de un sistema regulatrio para programas con este tipo de contenidos.

Correspondiendo a estas inquietudes se han desarrollado diversas mediciones de la violencia en la televisión como lo demuestran los estudios realizados por Gerbner y Gross (1976), Kunkel, Wilson, Donnerstein, Linz, Smith, Gray, Blumenthal y Potter (1995), Lometti (1995), Signorielli, Gerbner y Morgan (1995), Mustonen y Pulkkinen (1997) Potter y Warren (1998). Estos autores han considerado diversas variables influyentes en el proceso de evaluación de la violencia televisada, en donde se considera el contexto, intensidad, frecuencia, justificación y realismo de las escenas, así como variables ejes como tipo de programa, televisora en que se difunden los contenidos (TV Abierta o Cable), horario de emisión, origen de la producción audiovisual (Nacional o Extranjera) y los géneros televisivos (Series, Telenovelas, Noticieros, Caricaturas, 'Talk Shows', etc.).

A pesar de todos estos esfuerzos realizados a la fecha, no hay ningún indicador que sea sensible a la cultura de cada país y que abarque todas las variables sin ser demasiado complejo. El avance más novedoso considera la creación del chip antiviolencia (V-Chip) que a manera de dispositivo se inserta en los aparatos de televisión y bloquea aquellas señales transmitidas con una codificación que los determina como violentos. Las desventajas que tiene este dispositivo es que actualmente no se encuentra disponible para la población general en México y, por otro lado, el problema más grande radica en clasificar precisamente los programas como violentos o no, ya que ningún aditamento será infalible si la clasificación de los programas es inadecuada.

A través de los Indicadores Culturales (Gerbner, Gross, Morgan y Signorielli, 1980; Gerbner, Gross, Signorielli y Morgan, 1980), que se han desarrollado a través de 30 años de investigación se ha encontrado que las horas de mayor audiencia contienen un promedio de cinco escenas de violencia por hora, así como 20 escenas violentas en los programas sabatinos de caricaturas en los Estados Unidos y que, entre más televisión se observa se experimenta más aprensión, desconfianza e inseguridad a diferencia de cuando se observa televisión menos frecuentemente.

La clasificación de los medios ha llevado en su historia gran controversia, algunos opositores de esta idea recalcan que un sistema de clasificación impuesto por el gobierno caería en lo que se podría llamar censura. Algunos autores incluso han advertido el posible impacto inverso que puede tener la restricción de ciertos programas o películas, como lo podría ser el percibirse como la "fruta prohibida" que resulte ser demasiado atractiva (Funk, Flores, Buchman y Germann, 1999). Existen algunas posturas como lo menciona Medrich (1979) entre las que se sugiere que las propias televisoras sean autorreguladas, otra sugiere una regulación externa mientras que otra propone que la regulación debe de originarse por parte de los padres.

Dentro de las definiciones que se han usado para medir la violencia televisada se encuentran las siguientes:

Potter y Warren (1996):

"Cualquier acto que sirva para disminuir de alguna forma lo físico, psicológico, social o emocional" (p.121).

Dentro de esta definición se incorporan varias conductas como: Ataque físico, agresión indirecta (chismear maliciosamente, cerrar de golpe la puerta, rabletas), irritabilidad (mal humor, rudeza), negativismo (conducta opositorista o resistente), resentimiento (celos u odio hacia otros), sospecha (proyección de hostilidad o desconfianza) y agresión verbal (discutir, amenaza, gritar).

Wilson, Colvin y Smith (2002):

"Cualquier representación abierta de una amenaza creíble de fuerza física o el uso real de dicha fuerza dirigida a herir físicamente a un ser animado o a un grupo de seres. La violencia incluye ciertas representaciones de consecuencias de heridas físicas dirigidas a un ser animado o grupo que ocurre como resultado de violencia no observada" (p.41).

Cuando se evalúa violencia en la televisión se consideran como aspectos relevantes: a) la intención de herir, b) las heridas de tipo físico (excluyendo emocional y psicológica) y c) la violencia debe involucrar seres animados (humanos, animales, criaturas supernaturales, etc.) como ejecutores y víctimas.

Se han realizado investigaciones siguiendo el esquema Perpetrador (perpetrador), Act (acción) y Target (víctima), mejor conocido como PAT. Se evalúan tres niveles de análisis. El más básico es en donde se evalúa la interacción del perpetrador y la acción que ejerce sobre la víctima; a un nivel intermedio está el análisis de una escena que puede contener varios PATs y a un nivel mayor está la evaluación total del programa, que involucra todos los PATs en diferentes escenas así como las consecuencias que hayan recibido tanto el perpetrador como la víctima. Los tipos de violencia que se registran son: amenazas creíbles, actos conductuales y representaciones de las consecuencias de violencia no observada.

Potter y Warren (1996) proponen seis categorías para evaluar la agresión en los programas y sugiere que se deben considerar no solo los ataques físicos, sino también, la agresión verbal:

1. Ataque serio: Se refiere a todos los ataques físicos directos, que resultan en muerte o en gran daño físico, a uno mismo o a otros. En esta categoría se incluyen los intentos de suicidio, muertes, cercenamientos y palizas.

2. **Ataque menor:** Se refiere a todos los ataques físicos directos, que resultan en un daño menor, a uno mismo o a otros. Se incluyen patadas, bofetadas, puñetazos, detenciones resultando en pérdida de la libertad y privación de las necesidades básicas como comer o vestir.
3. **Daño a la propiedad:** Se refiere a daño físico a propiedades del propio individuo o de otros. Se incluyen bombardeos, vandalismo, robos e incendios premeditados, así como agresiones físicas indirectas a través del daño a propiedades, por ejemplo, sabotear el carro de alguien para que la persona sufra un accidente.
4. **Intimidación:** Se refiere a cualquier agresión simbólica con el fin de presionar o persuadir de manera nociva. Se incluyen extorsiones, coerciones, amenazas, disminución de la privacidad y acoso.
5. **Engaño:** Se refiere a cualquier agresión simbólica que utiliza la mentira o trucos con la intención de defraudar o engañar, incluyendo el fraude, la mentira y la adjudicación de una falsa identidad.
6. **Alusiones hostiles:** Se refiere a cualquier agresión simbólica dirigida a disminuir el autoconcepto de la persona o de otras. Se incluyen los rechazos, insultos, críticas o el maldecir a alguien y las alusiones de resentimiento tales como frases de odio o crueles.
7. **Daño social:** Se refiere a cualquier agresión física o simbólica perjudicial a la sociedad, incluyendo saqueos, alborotos o revueltas, vandalismo dirigido a propiedades públicas, discursos de odio hacia grupos sociales, negativismo y corrupción.
8. **Accidentes:** Se refieren a cualquier agresión física producido por algún percance o una catástrofe natural o calamidad, pudiendo resultar en muerte, daños mayores y menores. Se incluyen incendios, terremotos, percance de tránsito, etc.

Asimismo se mencionan las mediciones contextuales:

- **Intención:** Se considera desde el punto de vista del perpetrador como sigue: maliciosa (acción concientemente planeada y ejecutada), inconsiderada (el agresor sabe que la acción causará daño pero lo acepta y pone sus intereses sobre los de otros), irracional (el agresor debería de haber pensado en las consecuencias pero no lo hace) y aquella en donde no hubo tiempo para pensarla.
- **Motivo:** Se considera desde el punto de vista del perpetrador e incluye siete categorías: herir físicamente; herir simbólicamente (causar dolor emocional o pena); ganancia externa (usualmente económica); auto-gratificación; acción instintiva (el agresor no se puede controlar); motivos prosociales, y sin motivo aparente.
- **Recompensas:** Aquí se presentan cinco categorías; la agresión es aprobada y recompensada físicamente, la acción es aprobada y recompensada simbólicamente, sin recompensa ni castigo, castigo simbólico y castigo físico.
- **Remordimiento:** Contempla tres categorías; el perpetrador esta feliz con la acción, esta neutral con la acción y el perpetrador muestra remordimiento.

- Consecuencias: Se cuenta con cuatro categorías; sin consecuencias (meramente el acto agresivo), consecuencias mínimas (la víctima se recupera fácil y rápidamente), consecuencias mayores (la víctima es mostrada en un gran dolor por un periodo corto de tiempo), y consecuencias superiores (la víctima es mostrada en gran dolor por un periodo de tiempo largo).
- Presentación: Tiene dos categorías, racional o intelectual y sensacionalista.

Tal ha sido la preocupación hacia el impacto de los medios masivos que, actualmente se cuentan con sistemas que tratan de regular la proyección de violencia y sexo en la radio, cine, televisión, juegos electrónicos e Internet. Como lo sugieren Funk, Flores, Buchman y Germann (1999), a lo largo de los sistemas de clasificación utilizados en los medios masivos anteriormente mencionados, se ha puesto más énfasis en el contenido sexual que en el violento.

En 1997 en EUA, salió al aire un sistema de clasificación de programas desarrollado por el Consejo Federal de Comunicación, que consiste en presentar en la esquina superior izquierda al comienzo de cada programa señalizaciones del tipo de programa que se presenta. Las clasificaciones varían según las siglas:

- TV-Y (Para todo niño) Ya sean animados o actuados, los temas y elementos de estos programas están especialmente diseñados para una audiencia muy joven, incluyendo niños de 2-6 años. Estos programas no amenazan a los niños pequeños.
- TV-Y7 (Para niños grandes) Estos programas están diseñados para niños de 7 años en adelante. Pueden ser apropiados para niños que han desarrollado habilidades para distinguir entre la realidad y situaciones simuladas. Los temas y elementos en estos programas pueden incluir fantasía y violencia cómica, pudiendo amenazar a niños menores de 7 años. Los padres deberán considerar la susceptibilidad de sus hijos pequeños. Nota: Para aquellos programas de fantasía donde la violencia pueda ser más intensa o más combativa que en comparación con otros programas de esta categoría, los programas se designan TV-Y7-FV.
- TV-G (Audiencia General) Los padres encontrarán estos programas adecuados para todas las edades. A pesar de que esta clasificación no significa que el programa está designado especialmente para niños, los padres pueden dejar a los niños ver el programa solos. No contiene violencia o muy poca, no hay lenguaje fuerte y no hay diálogos o situaciones sexuales o muy pocas.
- TV-PG (Guía paterna sugerida) Estos programas contienen material que los padres pueden considerar inadecuado para sus hijos pequeños. Los padres querrán verlo junto con sus hijos. El propio tema puede llamar la atención de los padres o bien puede contener lo siguiente: violencia (V), algunas situaciones sexuales (S), lenguaje coercitivo infrecuente (L) u otros diálogos sugestivos (D)

- TV-14 (Precaución para padres) Los programas contienen algunos materiales que los padres pueden encontrar inconvenientes para hijos menores de 14 años. Se sugiere un monitoreo continuo de estos programas y no dejar a niños menores de 14 años verlos sin guía. Pueden contener lo siguiente: violencia intensa (V), situaciones sexuales intensas (S), lenguaje coercitivo fuerte (L), diálogo sugestivo intenso (D)
- TV-MA (Audiencia madura) Este programa está especialmente designado para adultos y son inadecuados para niños menores de 17 años. Los programas contienen: violencia gráfica (V), actividad sexual explícita (S), lenguaje indecente y crudo (L).

Sin embargo, este sistema fue criticado por algunas instancias sociales, ya que no consideraba los estándares familiares, los niveles de desarrollo de los niños, el bagaje cultural, etc., por lo que en el mismo año de 1997 fue modificado para incluir descriptores que fueran más claros en cuanto al contenido y los temas de los programas. De esta manera se incluyeron cinco descriptores: **S** (sexual), **V** (violencia), **L** (lenguaje), **D** (diálogos sexuales sugestivos) y **FV** (violencia fantasiosa).

Según Gerbner (1998) este sistema tiene algunos problemas, ya que encuentra que, en primer lugar, los programas clasificados como TV-G contienen solamente un tercio menos de escenas violentas que los programas clasificados como TV-14; segundo, los TV-G proyectan, en promedio, dos y media escenas por hora de consumo de alcohol sin comentario alguno de sus efectos negativos; tercero, en promedio la televisión se ve siete horas por día, lo que implicaría que los padres tendrían que pasar todo el día acompañando a los hijos mientras ven televisión; cuarto, como las señalizaciones del tipo de programa solo pasan al principio, es posible empezar a ver un programa justo cuando acaba de pasar la clasificación y; quinto, las propias televisoras evalúan sus programas, por lo que emisiones similares pueden catalogarse de manera diferente.

Kunkel, Maynard, Farrar, Donnerstein, Biely y Zwarun (2002) evaluaron este sistema y encontraron que la clasificación basada en la edad es coherente con respecto a los contenidos de los programas; sin embargo, los descriptores no son utilizados en la mayoría de los programas y, en el caso particular de los programas infantiles, muchos de éstos no utilizan la clasificación FV (violencia de fantasía) cuando deberían utilizarla.

A partir de todo lo anterior, Lometti (1995) sugiere que no solo se cuenten incidentes agresivos, sino que se considere la severidad o intensidad de las conductas, ya que sino se pierde el sentido de cada acto. Gunter y Furnham (1984) también mencionan que el efecto que se tiene de la violencia no solamente se debe a la frecuencia de la presentación, sino al tipo de representaciones que se transmiten. En otras palabras, el público interpreta los actos agresivos en términos de contexto y de intención. Ya Gunter (1983) encuentra que los sujetos pueden distinguir entre la agresión accidental e

intencional cuando se ven programas de televisión y, dependiendo de esa intención, se considera si una escena fue agresiva o no.

REGULACIÓN EN MÉXICO

México figura como uno de los países latinoamericanos más destacados en el desarrollo de la televisión de habla hispana. El asentamiento de la televisión en el país se remonta a los años 40's en donde se transmite experimentalmente y por primera vez imágenes en blanco y negro el 19 de agosto de 1946 bajo la coordinación del Ing. González Camarena (mismo que en los 30's desarrolló la televisión a color), siendo que el 7 de septiembre de ese año, a las 20:30 horas, se inauguró oficialmente la primera estación experimental de televisión en Latinoamérica; la XEIGC. El primer canal comercial de televisión en México y América Latina se inaugura el 31 de agosto de 1950 a través del primer canal XHDF-TV Canal 4. Ya para el año de 1968 se encuentran en operación siete estaciones nacionales y es precisamente en ese año cuando México incursiona en la era de las comunicaciones vía satélite, al transmitir a todo el mundo, los diversos eventos de la XIX Olimpiada México 68. En 1985, se colocan en órbita los primeros dos satélites nacionales de comunicaciones, Morelos I y II y En 1992 y 1993, se colocan otros dos satélites, Solidaridad I y II, los cuales sirven para la transmisión de imágenes de alta calidad y definición a todo el territorio nacional y a 23 país del continente americano, sobre todo de habla hispana.

Dentro de los antecedentes de los esfuerzos por controlar y regular la influencia de la televisión en México, el 19 de enero de 1960, se promulga la nueva Ley Federal de Radio y Televisión. Su función social es la de contribuir al fortalecimiento de la integración nacional y al mejoramiento de las formas de convivencia humana, en donde a través de sus transmisiones, procurarán el respeto a los principios de la moral social, la dignidad humana y los vínculos familiares, evitar influencias nocivas o perturbadoras al desarrollo armónico de la niñez y la juventud, contribuir a elevar el nivel cultural del pueblo y a conservar las características nacionales, las costumbres del país y sus tradiciones, la propiedad del idioma y a exaltar los valores de la nacionalidad mexicana. Con la finalidad de observar el cumplimiento de dicha ley, en ese mismo año, se crea la Dirección General de Radio, Televisión y Cinematografía (RTC), dependiente de la Secretaría de Gobernación, como organismo regulador de las emisiones transmitidas por parte de las cadenas de televisión y de radio mexicanas, excluyendo en su injerencia a los programas de cable.

Desde los propios inicios de la televisión en México, y como la misma Ley lo indica, se ha considerado la regulación de los contenidos de los programas transmitidos por medios electrónicos como temas importantes dentro de la agenda de la Secretaría de Gobernación; sin embargo, hasta el momento, la Ley Federal de Radio y Televisión no cuenta con un apartado que regule de manera explícita la clasificación de emisiones televisivas.

El Departamento de Supervisión y Análisis de la RTC es el encargado directo de vigilar que se cumplan los lineamientos que, conforme a la moral y las buenas costumbres, sean adecuados para la audiencia de distintas edades. En una entrevista llevada a cabo con la jefa de este departamento la Lic. Monserrat Fernández en Agosto de 2002, indicó que los programas transmitidos en cadena abierta pueden clasificarse en cuatro rubros:

- **A** Todo Público, con horario sugerido por la RTC: 6:00am a 8:59pm
- **B** Jóvenes, con horario sugerido por la RTC: 9:00pm a 10:00pm
- **C** Adultos, con horario sugerido por la RTC: 10:01pm a 5:59am
- **D** es para aquellos programas que están censurados.

El departamento cuenta, actualmente, con algunos criterios que sirven para clasificar los programas conforme a dos ejes: a) Contenido y b) contexto y elementos visuales; estos en su conjunto brindan un panorama general del programa a partir del cual se pueda ubicar en alguna de las clasificaciones especificadas anteriormente. Cabe aclarar que los lineamientos utilizados por el departamento no son de carácter oficial y por lo mismo no se encuentran estipulados en ninguna ley ni publicación oficial.

En cuanto al contenido se valoran cuatro aspectos:

a) Lenguaje:

- a. Se cuida que el programa se vaya a transmitir en español (idioma).
- b. El uso de palabras ofensivas o denigrantes (groserías).
- c. Uso de modismos.

b) Violencia:

- a. Violencia para clasificación A.- Deberá ser simulada y nunca contra seres vivos.
- b. Violencia para clasificación B.- Nunca podrá ser apologética; no tendrá un desenlace en donde la injusticia se imponga. Se justificará su uso siempre que vaya en contexto, nunca como tema central. No debe presentarse tortura y no deberá ser sangrienta, con excepción de escenas de guerra.
- c. Violencia para clasificación C.- Escenas realistas, crímenes, asaltos, aunque no deberá ser sangrienta ni aterradora, a menos que sea de guerra (documental).

c) Sexualidad:

- a. Sexualidad para clasificación A.- Nada de nudismo ni contenido sexual sugestivo, con excepción de fines educativos.
- b. Sexualidad para clasificación B.- Puede haber referencia a nudismos y contenido sexual sugestivo como, por ejemplo mujeres en tangas, siempre y cuando no se trate como tema principal en el programa.
- c. Sexualidad para clasificación C.- No mostrará coito, ni escenas de insolentes y de mal gusto; si hay escena de desnudo no deberá ser frontal, estará justificado en la trama y nunca en primer plano.

d) Adicciones:

- a. Adicciones para clasificación A.- Ausencia de apologías de vicio y adicciones a menos que sea educativo.
- b. Adicciones para clasificación B.- Pueden presentarse algunas imágenes de ingesta de alcohol y drogas, justificadas en el contexto. No deberá ser tema principal.
- c. Adicciones para clasificación C.- Se puede presentar el consumo en forma más amplia, pero nunca será apologético y siempre será justificado en la trama.

En cuanto al contexto y elementos visuales se consideran:

1. Género: se refiere a la cuestión argumental: reportaje, informativo, etc.
2. Personajes: Se refiere a los valores y antivalores que maneja el personaje principal y los secundarios.
3. Contexto Histórico: Época en donde se realiza la trama (Edad Media, Renacimiento, Siglo XX, etc.).
4. Sustento Visual: Es la evaluación general del programa.

Con base en estos criterios se emite un dictamen a favor o en contra de la proyección de un programa y se sugiere su ubicación en horario; sin embargo, no compete a este departamento las sanciones en que pudieran incurrir las televisoras de hacer caso omiso del dictamen. Se estima que el departamento emite unas 1500 autorizaciones mensualmente, lo que resulta en 50 dictámenes en un día promedio. Dentro de la operación real del departamento, las emisiones son calificadas por cuatro o cinco personas de manera individual y, posteriormente, se lleva a cabo una reunión en donde cada persona emite su juicio acerca de la clasificación del programa, llegando finalmente a un acuerdo para el dictamen final.

Cada una de las televisoras tiene la obligación de presentar ante este departamento los programas que desea transmitir en cadena abierta para obtener un dictamen, con al menos ocho días previos a su proyección.

Considerando lo anterior se observa que el Departamento no cuenta con un método adecuado para clasificar la violencia en las proyecciones televisivas, por las siguientes razones:

1. Los criterios operativos resultan ser demasiado ambiguos, por lo que cada evaluador emite su dictamen conforme a sus creencias, moral y lo que considera como violencia, lo que da paso a la subjetividad en estas evaluaciones. Dependiendo del significado que se le asocia a la violencia, las experiencias y la propia tolerancia a la misma, será la valoración que de ella se haga.
2. Considerando el número promedio de proyecciones evaluadas diariamente por los miembros del departamento, es posible que la fatiga a lo largo del día intervenga en la adecuada clasificación de un programa; es decir, es posible que una emisión evaluada al inicio del día tenga un dictamen para clasificarse como C debido a su alto contenido de violencia, mientras que al final de la jornada laboral otro programa

- similar al primero en cuanto a su nivel de violencia sea clasificado como B, ya que el sujeto no le peste el mismo nivel de atención que al primero debido a la fatiga acumulada.
3. Saturación de contenidos, en donde un programa novedoso puede llamar más la atención, mientras que un programa con formato y contenidos repetitivos o anteriormente vistos puede provocar menos interés, por lo que la evaluación no sería tan minuciosa como en el primer caso.
 4. Según Cline, Croft y Courrier (1973); Drabman y Thomas, (1974); Malamuth y Check (1981); Linz, Donnertein y Penrod (1984); Molitor y Hirsch (1994), entre otros autores a mayor exposición a la violencia televisada, mayor desensibilización hacia el tema. Con base en esta idea, un grupo evaluador con mucho tiempo en el puesto puede estar más desensibilizado a este tipo de contenidos que aquellas personas de nuevo ingreso que no han sido expuestas a tantos estímulos, por lo que las evaluaciones realizadas por el departamento pueden verse afectadas de manera muy importante por este fenómeno.

IMPACTO GENERAL

La violencia no sólo es un asunto de salud pública por las muertes que causa si no también porque origina un enorme costo emocional y económico para los parientes de la víctima que sufre de violencia. La exposición a los crímenes violentos ocasionan síntomas de estrés (Berman, Kurtines, Silverman y Serafini, 1996). Freeman, Shaffer y Smith (1996) reportan síntomas de depresión, ansiedad y desorden de estrés post-traumático en jóvenes que han sufrido la pérdida de un hermano por cuestiones de violencia. Levav (1991) menciona algunas consecuencias en la salud mental cuando se sufre de violencia social: depresión, ansiedad, apatía, agresividad, pesadillas, conducta suicida, alcoholismo, abuso de drogas y problemas psicosomáticos. En opinión de Coudroglou (1996), la violencia que se vive actualmente es una manifestación de una ambigüedad moral y emocional y obedece a una relación patológica entre las instituciones y naciones.

La violencia (en sus manifestaciones más severas como homicidio, violación, asaltos y robos) no solo ocurre en la calle y en la casa, sino también en los sitios de trabajo (Flannery, 1996), lo que implica que ocurre en aquellos lugares en donde se llevan a cabo la mayoría de las actividades cotidianas, resultando ser un problema de gran relevancia, ya que afecta en todos los círculos sociales en donde las personas están circunscritas.

Sparks, Pellechia e Irvine (1999) encuentran que algunos individuos expuestos a escenas de terror o suspenso reprimen sus reacciones emocionales negativas al verbalizarlas, sugiriendo niveles bajos de reactividad. No obstante, las reacciones fisiológicas de sus cuerpos sugieren exactamente lo opuesto; es decir, efectivamente las imágenes que observan los afecta negativamente.

Cuando a alguien se le ataca es probable que la persona se venga de sus agresores, aun cuando se sabe que puede haber represalias (Dengerink, Schnedler y Covey, 1978), lo que indica que se ha adoptado la violencia como una manera aceptable para resolver los conflictos, lo que llevaría a pensar que se esta convirtiendo en una manera cotidiana de interacción y que a la larga, se convertirá en la regla y no en la excepción.

En la opinión de Levine y Zimmerman (1996), se requiere que los esfuerzos de prevención tengan en consideración que, así como se han identificado variables que ayudan al aprendizaje de conductas agresivas, de igual manera se encausen esfuerzos en contra, basándose en la misma estrategia a la que la agresión basa su influencia. Como Schwartz (1976) lo indica, solo una correcta regulación de los programas de televisión puede contribuir a que la industria contribuya adecuadamente a los intereses del público mediante la promoción de la herencia cultural e incrementando alternativas reales disponibles para la audiencia.

Como Zimmerman (1996) y Levine y Zimmerman (op. cit.) indican, se necesitan desarrollar programas para la prevención de la violencia culturalmente sensibles y monitorear el impacto que se tiene a corto, mediano y largo plazo, para su mejor efectividad. Asimismo, Branscomb y Savage desde 1978 sugirieron que una genuina reforma de la televisión sería más acertada si se realizara a través de organizaciones establecidas independientes de las propias emisoras, para poder regular sin crear normas tendenciosas o juicios parciales.

El problema de la violencia viene dado por muchos factores como anteriormente se mencionaron, desde los biológicos hasta los sociales. Dentro de los estudios científicos se han llevado a cabo muchos esfuerzos por explicar y hacer más entendible este fenómeno; sin embargo un problema esencial es la confusión teórica y metodológica a que han sido expuestos los autores. A la fecha todavía no se ha llegado a un consenso en cuanto a lo que engloba el concepto de violencia. El problema radica asimismo en que no se distingue entre los estudios de agresión y éstos obvia en la mayoría de los casos las percepciones que se tiene de los actos, a partir de los propios sujetos involucrados.

Se han revisado los estudios que vinculan a los medios de comunicación, especialmente a la televisión, con la violencia y el aprendizaje de conductas agresivas; sin embargo, se han dejado de lado aquellos estudios en donde los propios sujetos indican exactamente qué es lo que consideran como violento en los programas y cómo se percibe este fenómeno a través de las generaciones.

Adicionalmente, se ha discutido el problema en la regulación de las transmisiones televisivas en cuanto a la transmisión de contenidos violentos. Actualmente en nuestro país, no se ha desarrollado un sistema minucioso de clasificación ni herramientas de medición para la clasificación de los programas

de acuerdo a su contenido ni edad a la que están dirigido, dando paso a la subjetividad. De esta manera es como surge el interés por crear un índice que resulte en un apoyo en la clasificación de las emisiones televisivas en cadena nacional para la RTC, con base en la creación de una definición psicosocial de la violencia en México, en la identificación de las dimensiones subyacentes y en el número de manifestaciones de violencia presentadas.

CAPITULO IV: MÉTODO

JUSTIFICACIÓN Y PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La violencia y la agresión han sido desde los inicios de los estudios científicos del comportamiento humano y animal, temas centrales durante varias décadas de investigación. A lo largo de la revisión de la literatura científica, tanto del concepto de violencia como del de agresión, se pone de manifiesto una confusión teórica de dichos términos.

Algunas definiciones consideran la violencia como daño físico, y éste hecho, no la distingue de las definiciones más difundidas de agresión. Se analiza la posibilidad de distinguir ambos conceptos mediante la asignación de la fuerza a uno de ellos, en este caso la violencia; sin embargo, se encuentra una ambigüedad en el término porque no hay un referente válido que nos explique que intensidad o grado de fuerza se necesita para pasar de la agresión a la violencia.

Desde el punto de vista sociológico podría deducirse que la violencia es la suma de agresiones, aunque esto no está respaldado, ya que no hay una relación explícita que diga que la violencia sea igual a la suma de agresiones físicas, de tal manera, hay agresiones que el individuo puede clasificar como no violentas y por más que se sumen estas acciones, no se podría decir que se trata de violencia.

A pesar de esta confusión teórica, se reconoce que existen ambos conceptos; el problema radica en que no hay un estudio sistemático que aporte algo nuevo al conocimiento de la violencia que no sea a partir de observaciones conductuales o mediciones físicas de recursos. Es así como existe evidencia de esta problemática metodológica y conceptual.

Si existe realmente una confusión en el uso de ambos conceptos y, además, si la elaboración de dichos conceptos no está basada en mediciones culturalmente relevantes, se presentan dos problemas: la validez conceptual y la validez ecológica. Por otro lado, las aseveraciones en lo que respecta a la influencia de la televisión en la población general, comúnmente se basan en mediciones e interpretaciones personales que no siempre son objetivas, además que, implican maneras muy especiales de medir dicha influencia en cuestiones observables. Por lo mismo, fenómenos no observables son difíciles de asir. Dichas ambigüedades ocasionan que se puedan modificar de manera arbitraria las evaluaciones, toda vez que parten de juicios de valor.

De acuerdo a lo anterior, dentro de los propósitos que se quisieron alcanzar con esta investigación se encontraba el conocer el constructo de violencia, mediante su definición psicosocial en la cultura mexicana, identificar sus principales indicadores, sus dimensiones, y diferenciarla de la agresión;

además contribuir con la identificación y medición a partir de su socialización a través de la televisión, identificando los elementos claves que se perciben como violentos dentro de los programas, vinculando estos hallazgos con la posible repercusión a nivel personal y social del impacto de la violencia televisada.

OBJETIVOS

Esta investigación es de tipo exploratoria, cuyo objetivo general fue identificar cómo se define la violencia en México y cómo se percibe a través de la televisión. Los objetivos específicos se enuncian a continuación:

- I. A partir de muestras de la población metropolitana lograr una definición culturalmente relevante de los constructos de violencia y agresión.
 - i. Identificar los elementos distintivos implicados que guían a los individuos en la concepción de estos constructos.
 - ii. Identificar los elementos, conductas, sentimientos y/o emociones implicados en la valoración de cada uno de los constructos.
 - iii. Identificar el valor de la televisión en la representación de la violencia y la agresión.
 - iv. Identificar la valoración general de cada constructo.
 - v. Evaluar el papel del sexo y la edad en la definición de los constructos de interés.
- II. Identificar las dimensiones que subyacen a cada concepto partiendo de su definición psicosocial.
 - i. Identificar las dimensiones para cada constructo, violencia, agresión y televisión.
 - ii. Identificar con base en la distancia, aquellos elementos que están más próximos a cada constructo.
 - iii. Identificar si existen diferencias de acuerdo al sexo y a la edad en las dimensiones subyacentes a la definición de cada concepto.
- III. Evaluar la percepción de la influencia de la televisión en la conceptualización de la violencia.
 - i. Identificar los elementos distintivos implicados que guían a los individuos en la concepción estos dos conceptos mediante la influencia de la televisión.
 - ii. Identificar las actividades, conductas y/o sentimientos implicados en la valoración de violencia a través de la televisión.
 - iii. Identificar las características de las transmisiones televisivas que se catalogan como violentas, de las que no se catalogan de esa manera.
 - iv. Corroborar si los hallazgos de las investigaciones empíricas, tienen correspondencia en las propias creencias de los sujetos respecto a la violencia.

- v. Identificar si la información obtenida mediante la televisión sirve como modelo para la valoración y percepción de la violencia.
- IV. Crear un criterio de medición para la valoración de la violencia televisada de manera sistemática.
- i. Elaborar indicadores de violencia basados en una definición culturalmente sensible del constructo.
 - ii. Evaluar los indicadores desarrollados en programas de televisión abierta mexicana, para poder determinar más objetivamente la cantidad de violencia contenida en un programa.

Para cumplir con estos objetivos, la investigación se dividió en cuatro estudios:

- Estudio 1: Definición psicosocial de los constructos violencia, agresión y televisión en la población mexicana mediante la técnica de Redes Semánticas Naturales Modificadas.
- Estudio 2: Indagación y ratificación de los hallazgos en relación con el significado psicosocial de los constructos violencia, agresión y televisión mediante la técnica de Escalamiento Multidimensional.
- Estudio 3: Análisis de contenido de las opiniones acerca de la influencia de la televisión en la transmisión de violencia, obtenidas a partir de la técnica de Grupos Focales.
- Estudio 4: Creación de perfiles de programas valorados en cuanto a los elementos de violencia que proyectan.

DESCRIPCIÓN DE LAS MUESTRAS

A lo largo de los tres primeros estudios se consideró un muestreo no probabilístico por cuotas y los hallazgos encontrados son generalizables únicamente a poblaciones de características similares. Como se proponía realizar una sola discusión que englobara todos los estudios, considerando la televisión como punto de partida para las comparaciones, se decidió estratificar a la población a encuestar en cuatro grandes grupos de edad: Adolescentes, Jóvenes, Adultos y Ancianos, esto obedeciendo a la idea de que los adolescentes que actualmente se encuentran entre los 12 y 15 años de edad ocupan gran parte de su tiempo libre viendo televisión y sus procesos de socialización y aculturación han estado sobre todo influenciados por este medio de comunicación. Los jóvenes de los 22 a los 28 años se encuentran realizando actividades más demandantes y cuentan con un criterio más selectivo para los programas de televisión. Los adultos entre los 35 y 45 años son los miembros de aquella generación en la cual la televisión estaba presente en su pubertad y atendió a la consolidación de la misma como medio de información y entretenimiento. El grupo de los ancianos, la infancia la vivieron sin televisión, en donde ésta era todavía un sueño que no era accesible para la mayoría de

las personas. Es decir, en estos estudios de tipo transversal se consideró comparar cuatro grupos de edad que han atravesado y han vivido de manera diferente el asentamiento de la televisión en la vida cotidiana.

Los grupos de adolescentes se conformaron por sujetos asistentes a una escuela secundaria pública al sur de la ciudad; con un nivel socioeconómico medio, todos solteros. Los grupos de jóvenes se conformaron por personas en su mayoría estudiantes y pasantes de nivel licenciatura y un porcentaje más bajo de estudiantes de nivel posgrado, de algunas universidades al sur de la ciudad, nivel medio, un 70% solteros. Los adultos fueron seleccionados sobre todo al sur de la ciudad, la gran mayoría con nivel profesional y padres de familia, 65% casados. Los grupos de mayores de 60 años se seleccionaron en centros recreativos y de atención pertenecientes al INAPAM (anteriormente INSEN) ubicados en la zona sur y sureste de la ciudad, 35% contaban con escolaridad superior a bachillerato y 80% se encontraban casados.

Se consideró, asimismo, la variable sexo, ya que esta variable determina gran parte de la representación que se tiene de la vida y se adjudican diversos roles a partir de la pertenencia a uno u otro sexo (Campbell, Muncer y Gorman, 1993).

Las muestras de sujetos para cada estudio fueron independientes; es decir, se configuraron las muestras específicamente para cada estudio, por lo que el número de participantes varía según el estudio.

En el último estudio se trabajó directamente con programas televisivos, por lo que no se requirió de una selección de participantes.

ESTUDIO 1

El significado psicológico de los conceptos de violencia, agresión y televisión en la cultura mexicana

El objetivo de este estudio fue identificar el significado psicológico que se comparte entre individuos de la Ciudad de México y Zona conurbada a partir de la Técnica de Redes Semánticas Naturales Modificadas (Reyes-Lagunes, 1993).

Sujetos

Para la identificación del significado psicosocial de los términos de violencia, agresión y televisión, se requirió de la participación de 400 sujetos, habitantes de la Ciudad de México y zona conurbada de la población general, organizados por grupos de edad: Adolescentes (12-15 años), Jóvenes (21-28 años), Adultos (35-45 años) y Ancianos (>60 años), así como por sexo, (Femenino y Masculino).

ESTUDIO 2

Identificación de las dimensiones de la violencia, agresión y televisión, a partir de una definición psicosocial.

Se realizó un Escalamiento Multidimensional (EMD), con el objetivo de conocer la configuración e interrelación de los conceptos violencia, agresión y televisión y sus respectivas definidoras, partiendo de juicios de similitud. Se identificaron las dimensiones subyacentes para cada concepto, mediante la cercanía y lejanía de las diversas palabras definidoras.

Sujetos

Se contó con la participación de 792 personas de la población general de la Ciudad de México y zona conurbada, divididos por sexo y en cuatro rangos de edad, adolescentes, jóvenes, adultos y ancianos, comprendidos entre 13 a 18 años, 22 a 28 años, 35 a 45 años y mayores de 60 años respectivamente. Para evitar la fatiga de los participantes, cada sujeto evaluaba solamente un concepto, por lo que la muestra total estuvo subdividida en tres grupos de 264 sujetos cada uno.

ESTUDIO 3

Identificación de la televisión como agente socializador de violencia.

El objetivo del presente estudio fue identificar, a partir de las propias opiniones, experiencias y conocimientos de la población general cómo se percibe la transmisión de la violencia a través de la televisión. Con la técnica de Entrevistas con Grupos Focales, se exploró de manera más profunda aquello que las personas entienden y asocian con la violencia televisada.

El propósito del estudio fue crear un ambiente de discusión óptimo para que los sujetos puedan expresar sus opiniones y creencias con respecto al tópico en cuestión.

Sujetos

En el presente estudio se requirió de la participación de 8 grupos de discusión, formados en promedio por 10 personas de la población general en cada grupo siendo el 70% de los participantes mujeres. La división de los grupos se detalla a continuación:

- 2 grupos focales con adolescentes, de edades entre 13 y 15 años.
- 2 grupos focales con jóvenes, de edades entre 18 y 24 años.
- 2 grupos focales con adultos, de edades entre 35 y 45 años.
- 2 grupos focales con ancianos, de más de 60 años.

ESTUDIO 4

Elaboración de una propuesta de clasificación de programas, utilizando el POSAC (Partial Order Scalogram Analysis by base Coordinates).

El objetivo fue elaborar perfiles de programas para poner de manifiesto una manera más objetiva en la evaluación y clasificación de los programas transmitidos en la televisión, partiendo de los supuestos que la televisión sirve como vínculo en la transmisión e identificación de elementos concernientes a la violencia que pueden afectar a los individuos en los ámbitos emocional y cognoscitivo, y que los sujetos son capaces de evaluar una situación como violenta o no a partir de las imágenes que se observan en la televisión.

Sujetos

Se seleccionaron de manera intencional seis programas transmitidos en la televisión abierta mexicana para evaluar el nivel de violencia proyectada en los mismos.

A continuación se presentan a manera de capítulo los estudios llevados a cabo en esta investigación, cuyo orden obedece a la secuencia en que fueron realizados.

CAPITULO V: ESTUDIO 1

EL SIGNIFICADO PSICOLÓGICO DE LOS CONCEPTOS VIOLENCIA, AGRESIÓN Y TELEVISIÓN EN LA CULTURA MEXICANA

El objetivo de este estudio fue identificar el significado psicológico que se comparte entre individuos de la Ciudad de México y zona conurbada a partir de la Técnica de Redes Semánticas Naturales Modificadas (Reyes- Lagunes, 1993). Esta es una técnica para el estudio de la representación y utilización de la información en la memoria, usada para la determinación del significado, tanto denotativo como connotativo de un concepto (Figuroa, González y Solís, 1981).

SUJETOS

Para la identificación del significado psicológico de los términos violencia, agresión y televisión, se requirió de la participación de 400 sujetos, habitantes de la Ciudad de México y zona conurbada de la población general, organizados por grupos de edad: Adolescentes (12-15 años), Jóvenes (21-28 años), Adultos (35-45 años) y Ancianos (>60 años), así como por sexo, (Femenino y Masculino). El muestreo fue no probabilístico por cuotas iguales en cuanto a las variables atributivas sexo y edad.

Sexo	Adolescentes	Jóvenes	Adultos	Ancianos	Total
♀	50	50	50	50	200
♂	50	50	50	50	200
Total	100	100	100	100	400

INSTRUMENTO

Se construyó un instrumento formado por seis hojas tamaño esquila en cuya parte superior se encontraban los estímulos a explorar. Las primeras tres hojas contenían las instrucciones y algunas preguntas socioeconómicas que permitían ubicar a los sujetos en los distintos grupos considerados, así como algunos datos relevantes en cuanto hábitos televisivos y preferencias de programas. En las hojas restantes se colocaron los estímulos violencia, agresión y televisión de forma aleatoria. Este instrumento fue autoaplicado, aunque, en algunos casos en donde el participante no podía escribir o leer las instrucciones por cuestiones de salud inherentes a la edad, se requirió la ayuda del investigador para dar lectura y escritura a las respuestas. El instrumento fue, en la mayoría de los casos, aplicado de forma colectiva para todos los grupos de edad y el tiempo promedio empleado fue de 10 minutos (anexo A)

PROCEDIMIENTO

En primer lugar se le pedía a los sujetos su participación voluntaria, una vez que aceptaban ayudar a la investigación, se les daba el instrumento para que lo contestaran. Se instruyó a los sujetos para que escribieran, al menos cinco palabras sueltas (sustantivos, adjetivos, verbos y adverbios, sin contar con artículos y preposiciones) que en su opinión se relacionaran con cada estímulo. Posteriormente se les solicitó la jerarquización de las palabras escritas de acuerdo a la importancia que cada palabra tuviera con respecto al estímulo, de manera que se le asignara el número uno a la palabra más importante, el número dos a la segunda palabra más importante y, así sucesivamente hasta terminar la lista. Se hizo énfasis en que los participantes terminaran la jerarquización de cada lista antes de continuar con el siguiente estímulo. Una vez completadas las cuotas especificadas, se procedió a la captura, calificación y análisis de datos.

TRATAMIENTO ESTADÍSTICO

Los resultados obtenidos se analizaron bajo el esquema propuesto por Reyes - Lagunes (1993) para el análisis de las redes semánticas. Se obtuvieron redes semánticas para cada concepto en general, así como para cada grupo de edad, sexo, y edad y sexo.

- A. Se obtuvo el Tamaño de Red o valor **TR** para cada uno de los conceptos, el cual representa el número total de definidoras diferentes obtenidas por la técnica. Se utilizó el análisis de X^2 para contrastar los TR por grupos de edad y sexo, así como también por estímulo.
- B. Se obtuvo el Peso Semántico o valor **PS**, el cual simboliza la importancia adjudicada a cada palabra en la representación de un concepto mediante ponderaciones según la siguiente regla:
Se obtiene a partir de la suma de las ponderaciones de la frecuencia por la jerarquización asignada por cada grupo, donde los unos (los más cercanos) son multiplicados por diez, los doses por nueve, los treses por ocho, los cuatros por siete, y así hasta llegar al diez multiplicado por uno.
- C. La distancia semántica cuantitativa o valor **DSC** se calculó para cada caso asignando el porcentaje más alto (100%) a aquella definidora que resultó más cercana a cada uno de los estímulos, utilizando los valores PS.
- D. El valor **NR** o núcleo de la red, representa aquel conjunto de palabras que por su cercanía son las más importantes en la definición de un constructo e incorpora aquellas definidoras más comunes que comparten los sujetos, es la esencia del significado de un concepto y se marca en donde el peso semántico empieza a comportarse

asintóticamente. En esta investigación se consideró que se haría el punto de quiebre en donde la diferencia entre uno y otro valor PS fuera menor a dos valores y el porcentaje representado por esa definidora ya no cambiara sustancialmente.

- E. El índice **CA** o carga afectiva, se llevó a cabo mediante validación por jueces, cuya finalidad fue clasificar las definidoras en positivas, negativas o descriptivas (alcanzando un acuerdo interjueces del 90%). Se utilizó la prueba X^2 para establecer la significatividad de la evaluación predominante.
- F. Como análisis novedoso, se llevó a cabo una Categorización por Áreas Teóricas, denominado **CAT**, cuyo propósito es clasificar cada una de las respuestas de acuerdo a su naturaleza en las siguientes clases desarrolladas a partir de las diferentes posturas teóricas de la violencia: Conductual (manifestaciones, observables, directas o indirectas); Situacional (posición, lugar, condición, acontecimiento, convención de un número de variables en determinado tiempo-espacio); Estímulo (elemento tanto de carácter interno como externo que puede desatar reacciones diversas en los sujetos); Emocional-Afectivo (sentimientos intensos que se despiertan hacia personas o situaciones que emiten cambios viscerales); Evaluación (asignación de un valor o calificación en comparación a un estándar); Estructural-Organizada (conjunto de elementos que guardan una posición relativa con respecto a unos y otros y que tienen características claramente identificables que forman una categoría); Moral-Ético (cualidad de los actos realizados con conciencia y libertad, normas de conductas personales o sociales que se refieren a la bondad o maldad de los hechos conductuales); Particular-Heredado (aquello transmisible mediante la genética o aquello que es inherente a la naturaleza humana, no aprendido, no social). Para este análisis se requirió de la participación de jueces para que clasificaran cada una de las definidoras dentro de las ocho categorías posibles antes descritas, y se obtuvo un 90% de acuerdo interjueces. Se utilizó la prueba X^2 para establecer la significatividad de la clasificación predominante.
- G. Se identificó el índice de consenso grupal o valor **ICG**, para observar convergencias o disparidades por sexo y edad.
- H. Se realizó un análisis de correlación bivariada para datos ordinales de Spearman- Brown, con la finalidad de evaluar que tan parecido o distinto es el orden asignado a cada una de las definidoras compartidas en las redes semánticas entre los diferentes grupos de edad y sexo.

PRESENTACIÓN DE RESULTADOS

Primera Parte

Tabla 5.1 Tamaño de Red por Estímulo.

	TOTAL
Violencia	544
Agresión	560
Televisión	440

Utilizando la prueba X^2 , se encontró que existen diferencias significativas entre los TR de los estímulos, notándose que el TR más pequeño es el de televisión, mientras que el mayor es el de agresión. $X^2 (2, n=1547) 16 p=.01$.

Tabla 5.2 Tamaño de Red por Grupos de Edad.

	Adolescentes	Jóvenes	Adultos	Ancianos
Violencia	186	231	239	202
Agresión	181	247	237	212
Televisión	151	166	186	160

Utilizando la prueba de X^2 , al comparar los TR por grupos por estímulo, encontramos que no existen diferencias estadísticamente significativas entre los cuatro grupos de edad en violencia $X^2 (3, n= 858) 8.58 p=.01$ y televisión $X^2 (3, n= 663) 3.98 p=.01$, mientras que para agresión esta comparación si es significativa $X^2 (3, n= 877) 11.86 p=.01$. Enfocándonos en el número total de palabras utilizadas para definir cada estímulo, la red de Violencia resulta ser más amplia que la correspondiente a Agresión para los adolescentes y adultos mientras que en los otros dos grupos restantes sucede totalmente lo opuesto. La televisión es el estímulo que presenta en general menor número de definidoras; es decir, su TR es menor, lo que refleja una representación en memoria más definida que los otros dos estímulos. Entre más grande el TR, menor claridad y definición del constructo. En general, el grupo de adolescentes fue el que registro menor número de definidoras, para todos los estímulos. El grupo con mayor número de palabras resultó ser el de los jóvenes en el concepto de agresión y para violencia y televisión el grupo de adultos. Con base en los TR encontramos que la red es más homogénea entre los grupos de los adolescentes y más diversa con un mayor número de elementos en los grupos de edad intermedios (jóvenes y adultos).

Tabla 5.3 Tamaño de Red por Sexo.

	♂	♀
Violencia	395	308
Agresión	384	339
Televisión	292	271

TESIS CON FALLA DE ORIGEN

Al comparar los sexos, hombres y mujeres, difieren significativamente en el número de definidoras del concepto violencia $X^2 (1, n= 703) 10.52 p=.01$. Sin embargo, a pesar de no encontrarse diferencias estadísticamente significativas para los dos estímulos restantes, se observa que el grupo de los hombres tuvo un número mayor de palabras que las mujeres, en los tres estímulos, lo que implicaría menos precisión en la definición de los conceptos por parte de los sujetos masculinos.

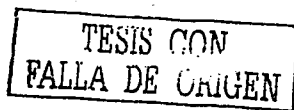
Tabla 5.4 *Tamaño de Red por Grupo de Edad por Sexo.*

	Adolescentes		Jóvenes		Adultos		Ancianos	
	♂	♀	♂	♀	♂	♀	♂	♀
Violencia	123	111	157	129	160	137	133	111
Agresión	119	108	161	148	152	133	135	123
Televisión	106	85	98	107	117	107	100	97

Observando la tabla anterior, se encuentra que las mujeres de todos los grupos de edad obtienen un TR inferior al de los hombres con la única excepción en Televisión en el grupo de Jóvenes. El TR para violencia y agresión es mayor para hombres jóvenes y adultos, mientras que el TR menor para violencia se ubica para las mujeres adolescentes y ancianas, y para agresión en el grupo de adolescentes. Se encuentra nuevamente que el concepto Televisión es el que registra menor número de definidoras, sobre todo para las mujeres. Ninguna de las comparaciones por edad por sexo resulto ser significativa en cada estímulo.

Se obtuvo la DSC y se identificaron los NR para cada red semántica global, por edades, por sexo y por edades por sexo. A continuación se presentan las tablas generales de cada concepto, mostrando únicamente las 20 primeras definidoras, resaltando el NR en negritas y cursivas; el resto de las tablas se pueden consultar en el anexo B.

Como se puede apreciar en la tabla 5.5, la definidora con mayor peso semántico es agresión, convirtiéndose en la palabra más próxima en memoria al concepto violencia para la totalidad de la muestra. Golpes es la segunda definidora mas importante y se puede observar que hay una diferencia muy grande entre el PS de la primera definidora a la segunda, y de la segunda a la tercera; a partir de ésta, la diferencia empieza a disminuir gradualmente hasta la palabra televisión que sirve de corte para identificar el NR, constituyéndose éste por las primeras doce palabras. Aquí se observa como la definidora televisión, a pesar de no encontrarse muy próxima al centro de la red, obtiene un PS que le permite ubicarse dentro del NR, implicando una asociación lo suficientemente fuerte en memoria para formar parte de la definición de violencia. Observando las redes por grupos de edad (anexo B) se encuentra que para el estímulo violencia, la definidora agresión es la más próxima para los grupos, con excepción de los adolescentes en donde golpes tiene mayor PS. Para los grupos más jóvenes el maltrato es un elemento muy importante en la definición y se ubica en el tercer lugar, mientras que para los grupos mayores



esta definidora no encuentra la misma ubicación por lo que se le adjudica menor importancia en la definición de la violencia. En los adolescentes se le da importancia a la sangre, peleas, muerte, dolor; los jóvenes, a la ignorancia, inseguridad, intolerancia y familia; los adultos, a las drogas, abusos e inseguridad; los ancianos, a los robos, asaltos y violación. En todos los grupos se menciona la guerra y la televisión como elementos importantes para el constructo, aunque cada grupo le adjudicó diferente importancia a cada elemento. Se puede observar que las redes varían conforme a los grupos de edad.

Tabla 5.5 Concepto Violencia PS, NR, DSC, CA, CAT.

Palabras	PS	DSC	CA	CAT
AGRESIÓN	1110	100%	N	C
GOLPES	858	77%	N	C
MALTRATO	449	40%	N	C
MUERTE	368	33%	D	S
GUERRA	304	27%	N	S
SANGRE	242	22%	D	E
AGRESIVIDAD	231	21%	N	EA
ASALTOS	227	20%	N	C
DOLOR	226	20%	N	E
PELEAS	224	20%	N	C
ROBOS	212	19%	N	C
TELEVISIÓN	211	19%	D	E
INSEGURIDAD	180	16%	N	EA
ODIO	168	15%	N	EA
ENOJO	165	15%	N	EA
PROBLEMAS	154	14%	N	S
INTOLERANCIA	152	14%	N	EV
INSULTOS	150	14%	N	C
ABUSOS	150	14%	N	C

La CA se obtuvo para toda la red de violencia, encontrándose que predomina la valoración negativa X^2 (2, n= 544) 300.96 p=.01. Realizando las comparaciones por grupo de edad, sexo, y edad y sexo, se obtuvieron diferencias estadísticamente significativas (anexo C) prevaleciendo la carga negativa.

En cuanto a la CAT se encontraron diferencias significativas X^2 (7, n= 544) 150 p=.01, reportándose un número mayor de palabras expresando conducta, evaluación y cuestiones sociales, basándose en la totalidad de la red. Para cada comparación por grupo de edad, sexo y, edad y sexo, se encuentra que predominan los aspectos conductuales; en los adolescentes los aspectos evaluativos, en los jóvenes los emocionales, y en los adultos y ancianos los estímulos y emociones. Por sexo, los hombres reportan más estímulos mientras que las mujeres más evaluaciones. En este análisis, las categorías que se reportaron con menor frecuencia fueron Particular -Heredado y Moral-Ético (anexo C).

Tabla 5.6 Concepto Agresión PS, NR, DSC, CA, CAT.

Palabras	PS	DSC	CA	CAT
VIOLENCIA	1090	100%	N	S
GOLPES	907	83%	N	C
MALTRATO	476	44%	N	C
INSULTOS	318	29%	N	C
PELEAS	305	28%	N	C
ENOJO	245	22%	N	EA
DOLOR	223	20%	N	E
CORAJE	218	20%	N	EA
FÍSICA	186	17%	D	C
GRITOS	185	17%	N	C
OFENSAS	180	17%	N	C
MIEDO	178	16%	N	EA
GOLPEAR	170	16%	N	C
MALDAD	167	15%	N	ME
GROSERÍAS	161	15%	N	C
FALTA DE RESPETO	160	15%	N	E
FRUSTRACIÓN	160	15%	N	EA
INTOLERANCIA	154	14%	N	EV
DAÑOS	153	14%	N	E

Para el concepto agresión, la primera definidora es violencia, que se convierte en el eje central del concepto; golpes y maltrato son la segunda y tercera palabra más importantes en la red. Se encuentra que hay diferencias considerables en los PS sobre todo entre la segunda a la tercera definidoras y de la tercera a la cuarta. A partir de la definidora insultos la diferencia en los PS no es tan notoria por lo que el NR queda constituido hasta groserías, considerando 15 definidoras en total. En las comparaciones por grupos de edad, sexo y, edad y sexo, los insultos así como las peleas están presentes en los núcleo de red para todos los grupos con excepción de esta última definidora para el grupo de jóvenes (anexo B). El coraje, dolor, miedo y enojo, que asocia de manera particular cada grupo, están marcando la parte emocional que se asocia con la agresión. Tres de los cuatro grupos mencionan la maldad dentro de la red, lo que estaría marcando un aspecto no conductual de la agresión. De igual manera se observa como en el caso de violencia que la definición del concepto varía entre los grupos de edad, sexos y edad y sexo.

Para la CA de agresión, la valoración resulto negativa X^2 (2, n= 560) 383.96 $p=.01$. Realizando las comparaciones por grupo de edad, sexo, y edad y sexo, se obtuvieron diferencias estadísticamente significativas (anexo C) en todas las comparaciones prevaleciendo la carga negativa, como en el caso de violencia.

Para la CAT se encontraron diferencias significativas X^2 (7, n=560) 188 $p=.01$, encontrándose el mayor número de definidoras de carácter conductual, estímulo y emocional. En cuanto a la CAT por grupo de edad y por edad y sexo, se encuentra que predominan los aspectos conductuales y emocionales

sobre todo en el caso de los jóvenes hombres en donde se reporta la mayor frecuencia de definidoras de carácter emocional. En la comparación por sexo, los hombres y las mujeres mencionan aspectos conductuales más frecuentemente, seguidos por aspectos emocionales. Las categorías Moral-Ético y Particular-Heredado de nueva cuenta fueron aquellas que obtuvieron la menor frecuencia (anexo C).

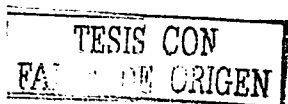
Tabla 5.7 Concepto Televisión PS, NR, DSC, CA.

Palabras	PS	DSC	CA
ENTRETENIMIENTO	1625	100%	P
DIVERSIÓN	1229	76%	P
INFORMACIÓN	926	57%	P
CULTURA	533	33%	P
DISTRACCIÓN	531	33%	P
VIOLENCIA	471	29%	N
COMUNICACIÓN	412	25%	P
ENAJENACIÓN	366	23%	N
DESCANSO	282	17%	P
PROGRAMAS	251	15%	D
PASATIEMPO	213	13%	P
AGRESIÓN	211	13%	N
PÉRDIDA DE TIEMPO	211	13%	N
NOTICIAS	209	13%	D
PELÍCULAS	180	11%	D
MANIPULACIÓN	178	11%	N
MEDIO DE COMUNICACIÓN	172	11%	D
APARATO ELÉCTRÓNICO	151	9%	D
NOTICIEROS	144	9%	D

Entretenimiento, diversión e información son los elementos más próximos al concepto televisión. A partir de aquí los valores de PS van disminuyendo gradualmente y el NR queda constituido por 13 definidoras, identificándose la última como pérdida de tiempo.

En cuanto a la CA, se encontró una diferencia significativa, siendo que la categoría descriptiva obtuvo la mayor frecuencia $\chi^2 (2, n = 440) 55.77 p = .01$, lo que implica que la televisión no cuenta con una carga afectiva específica a partir de la cual se pueda denominar como buena o mala. A pesar que el NR este formado en su mayoría por definidoras con carga positiva, se observa que se asocian elementos negativos como lo son la violencia y la agresión. Esta red en particular nos rectifica la asociación que se encuentra en la red de violencia con respecto a la definidora televisión, siendo esta asociación más fuerte que la correspondiente a agresión y televisión.

En las comparaciones por grupo de edad y edad y sexo, solamente se reportan diferencias significativas para jóvenes y adultos, y adultos hombres (anexo C) Por sexo, encontramos diferencias significativas tanto en hombres como mujeres $\chi^2 (2, n = 292) 28.82 p = .01$ y $\chi^2 (2, n = 271) 23.23 p = .01$,



respectivamente. Se puede notar que entre todos los grupos, así como por sexo, la CA es descriptiva.

Con respecto al Índice de Consenso Grupal encontramos porcentajes bajos entre todas las edades, así como por sexo. Estos índices se muestran a continuación.

Tabla 5.8 Índice de Consenso Grupal General.

ICG	GENERAL
Violencia	1.84%
Agresión	1.96%
Televisión	3.18%

En la tabla anterior se observa que entre todos los grupos, de las 544 definidoras de violencia, solamente 10 se repiten en todas las redes. En la red de agresión, el total de definidoras es de 560 y 11 son las compartidas por todos. Para televisión se incrementa ligeramente el índice de palabras compartidas, 14 de un total de 440 palabras.

Tabla 5.9 Índice de Consenso Grupal por Sexo.

ICG	♂	♀
Violencia	4.56%	7.47%
Agresión	4.69%	7.08%
Televisión	6.51%	7.75%

El ICG por sexo es mayor en el caso de las mujeres para los tres estímulos, siendo el más elevado para el concepto televisión. Estos porcentajes representan que entre sexos se comparten pocas palabras considerando que el total de términos esta por encima de los 290 y el número de definidoras compartidas se ubica entre 18 y 24.

Tabla 5.10 Índice de Consenso Grupal por Grupos de Edad.

ICG	Adolescentes		Jóvenes		Adultos		Ancianos	
	♂	♀	♂	♀	♂	♀	♂	♀
Violencia	25.81%		23.81%		24.27%		20.79%	
Agresión	25.41%		25.10%		20.25%		21.70%	
Televisión	26.49%		23.49%		20.43%		23.75%	

El porcentaje mayor de acuerdo para el estímulo violencia se encuentra entre los adolescentes y el más bajo entre los ancianos. Para el caso de la agresión, el índice mayor se localiza de nueva cuenta entre los adolescentes y el porcentaje menor se localiza entre los adultos. Considerando todos los grupos y la totalidad de las redes, encontramos índices bajos debido probablemente a que dos de los conceptos son ambiguos. A continuación se muestran las palabras compartidas por todos los grupos.

Tabla 5.11 Palabras Compartidas General.

Violencia	Agresión
Agresión	Violencia
Golpes	Física
Muerte	Peleas
Guerra	Golpes
Enojo	Falta de respeto
Sangre	Ofensas
Física	Insultos
Dolor	Intolerancia
Maltrato	Coraje
Peleas	Maldad
	Frustración

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Observando la lista anterior, solo tres palabras cumplieron el criterio de haber sido mencionadas por todos los grupos y que comparten las dos redes semánticas: Golpes, Física y Peleas. Resulta curioso observar, que la única palabra compartida por todos los grupos y que se encuentra en todos los núcleos de red es Golpes para el caso de Violencia.

Para afinar aún más el estudio, se obtuvieron correlaciones bivariadas para datos ordinales (r_s de Spearman- Brown) por grupos de edad para conocer la correspondencia de las jerarquías que ocupan las definidoras. Se realizaron las 192 correlaciones posibles para cada estímulo por edad, por sexo, por edad y sexo. A continuación se muestra, a través de tablas, solo aquellas correlaciones que resultaron significativas al .01, en la comparaciones por Edad y Sexo, el resto de las correlaciones se pueden consultar en el anexo D.

Tabla 5.12 Coeficiente r_s significativo de Spearman- Brown por Estímulo por Edad para Violencia.

Violencia	Adolescentes	Jóvenes	Adultos	Ancianos
Adolescentes				
Jóvenes	0.509			
	N (82)			
Adultos	0.528	0.507		
	N (82)	N (93)		
Ancianos	0.553	0.472	0.721	
	N (76)	N (75)	N (85)	

Se observa en la tabla anterior que todas las correlaciones resultaron significativas en la comparación por edades, lo que implica una jerarquización similar entre las definidoras en las cuales convergen las redes.

De las correlaciones diferentes posibles por edad por sexo, 18 resultaron significativas, lo que indica que las redes semánticas evocadas por cada uno de los grupos tienen comportamientos similares en cuanto al lugar que ocupan

cada una de las definidoras en la jerarquía. No obstante que la mayoría de las correlaciones resultaron ser significativas, encontramos que, las redes de adolescentes mujeres y ancianos hombres son aquellas que resultan ser menos similares a todas las demás redes semánticas y las más similares entre sí son las redes de adolescentes hombres, adultos hombres y ancianos mujeres (anexo D).

Tabla 5.13 Coeficiente r_s significativo de Spearman- Brown por Estímulos por Edad para Agresión.

Agresión	Adolescentes	Jóvenes	Adultos	Ancianos
Adolescentes				
Jóvenes	0.394 N (83)			
Adultos	0.38 N (86)	0.529 N (101)		
Ancianos	0.564 N (68)	0.448 N (76)	0.438 N (82)	

Entre los diferentes grupos de edad se obtuvieron seis correlaciones significativas diferentes, siendo las más altas las asociaciones entre adolescentes y ancianos y entre jóvenes y adultos. Para los análisis por grupo de edad y sexo se identificaron 16 correlaciones significativas al .01. En este análisis resalta que, la red de adolescentes mujeres tiene un comportamiento muy similar con respecto a las demás y ésta es la única que correlaciona significativamente con todas y cada una de las redes restantes. Las redes que se comportan más heterogéneamente son las de adolescentes hombres, jóvenes mujeres, adultos y ancianos hombres.

Tabla 5.14 Coeficiente r_s significativo de Spearman- Brown por Estímulos por Edad para Televisión.

Televisión	Adolescentes	Jóvenes	Adultos	Ancianos
Adolescentes				
Jóvenes	0.643 N (63)			
Adultos	0.656 N (54)	0.685 N (67)		
Ancianos	0.66 N (53)	0.685 N (52)	0.681 N (60)	

Las redes semánticas de televisión, resultaron ser similares entre sí para todos los grupos de edad en cuanto a la importancia adjudicada a cada definidora. Se puede observar en el anexo B cómo los núcleos de red son muy parecidos y los elementos no varían mucho de una red a otra. Esto puede deberse a que el concepto de televisión se encuentra más estructurado y por lo mismo no causa

tanta ambigüedad como los otros dos estímulos. Esto es comprensible si se toma en cuenta que la televisión fue el estímulo con menor TR, ya que entre mayor sea el tamaño de red se encuentra más heterogeneidad.

Tabla 5.15 Coeficiente r_s significativo de Spearman- Brown por Estímulos por Sexo.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Estímulo	Sexo
Violencia	0.603
	N (159)
Agresión	0.580
	N (163)
Televisión	0.637
	N (123)

Las correlaciones por sexo resultan ser significativas para los tres estímulos, lo que implica que hombres y mujeres asignan la importancia a cada definidora de manera similar. La correlación más alta se obtuvo en la red de televisión y la menor en agresión.

PRIMERA PARTE. DISCUSIÓN DE RESULTADOS

Se observa a través del estudio que, efectivamente ambos conceptos violencia y agresión tienen elementos compartidos y es por eso mismo que, en su manejo, se muestran como sinónimos. Sin embargo, a través de los análisis, ambos conceptos tienen elementos suficientes para considerarse distintos, y más aun, se puede identificar distintas concepciones con base en los grupos de edad y por sexo, ya que como se observa en este estudio, cada término varía dependiendo si se es adolescente, joven, adulto o anciano y si es hombre o mujer. Cada grupo incorpora elementos particulares que hacen que los conceptos adquieran matices y ocasionan que la violencia y la agresión sean ambiguos en cuanto a lo que delimitan. No obstante, aun con estas variaciones, existen convergencias en los grupos. Para el concepto violencia, en la mayoría de los casos la definidora agresión cuenta con el mayor peso semántico, o por lo menos, se encuentra dentro del núcleo de red. En el caso de la Agresión sucede exactamente lo mismo; es decir, la definidora con mayor fuerza es la violencia. Esto señala que efectivamente ambos conceptos están íntimamente relacionados; sin embargo, podemos reparar en que las palabras asociadas a cada red difieren en cualidad para cada uno de los estímulos. Es interesante hacer notar que existe una asociación entre la muerte y la violencia, a diferencia que esta palabra no se encuentra dentro de los núcleos de red del estímulo agresión; es decir, no esta tan asociada la muerte con agresión como con violencia. En el caso de la Televisión las definidoras más importantes son el entretenimiento y la diversión y esto es constante para todos los grupos y por sexo.

Quando se revisa la literatura psicológica, la agresión es evaluada como simples conductas observables; sin embargo, se encuentra que tiene más

asociaciones a estímulos y emociones de lo que se ha propuesto como definición de la agresión. En otras palabras, si solamente se considera la cuestión conductual para el estudio de la agresión, se pierden los contenidos de manera significativa al no considerar las cuestiones emocionales. Se observa que la violencia, además de asociarse a cuestiones conductuales, se relaciona a elementos evaluativos y situacionales. Con esto se apoya la teoría que, cuando se habla de violencia, se compara con un estándar en determinada situación. Si bien, ese estándar va cambiando en el tiempo, el fenómeno de violencia también se ve afectado con este cambio paulatino de modelo. Es decir, al momento en que un grupo tiene un manejo específico de estándares y éstos son disímiles con respecto a otros grupos, esperaríamos que el manejo del concepto cambiase porque los parámetros de comparación son distintos.

Por sexo, se observa que la categoría Conductual es la predominante y las menos frecuentes Particular- Heredado y Moral- Ético. La violencia se encuentra más asociada a conductas, evaluaciones y situaciones (por ejemplo, guerra e inseguridad), en tanto que la agresión a su vez se afilia más a conductas, estímulos y emociones (por ejemplo, odio y enojo). En cuanto a la televisión, esta más frecuentemente asociada a la violencia que a la agresión. Dentro de la red semántica de la televisión se encuentra a la violencia más cercana al núcleo y a la agresión más alejada.

Una vez obtenidos los resultados, se optó por hacer algunos análisis adicionales con respecto a los datos recolectados concernientes a hábitos televisivos, con la finalidad de encontrar alguna relación entre las horas que pasa uno frente a la televisión y el tipo de programas que se ven. Esto sustenta los hallazgos de que en las redes semánticas obtenidas para cada grupo de edad y sexo, se encuentra asociada a la televisión con la violencia y la agresión, y a la inversa. De igual manera, el propósito de los siguientes análisis responde a la inquietud de si la influencia de la televisión es lo suficientemente fuerte como para constituir una variable importante, a partir de la cual, se pueda modificar la percepción que se tiene de los fenómenos de interés y de cómo varía la concepción de la propia televisión.

Segunda Parte

El tratamiento estadístico que se realizó fue el mismo que para los análisis por grupos de edad y sexo, con la única diferencia que las variables de clasificación fueron:

- Número de horas frente al televisor
- Tipo de programas favoritos

Para especificar dichas variables se requirieron análisis de frecuencias para el número de horas obtenidas de las respuestas a la pregunta incluida en el formato de redes semánticas (anexo A):

En Promedio, ¿Cuántas horas a la semana ves televisión? _____

Y la clasificación de programas obtenida a partir de las respuestas de la pregunta:

Escribe ¿Cuál es tu programa de televisión favorito? _____

Los casos que resultaron para cada análisis quedaron como se muestra a continuación:

**TESIS CON
FALLA DE ORIGEN**

Horas	Sujetos
≤ 7 hrs.	220
> 7 hrs.	180

Programas Favoritos	Sujetos
Culturales	80
Entretenimiento	81
Informativos	66
Series	84
Sin Especificar	71

La primera variable quedó formada por dos categorías, de una a siete horas a la semana y más de siete horas a la semana. La segunda variable se sometió a valoración por jueces, quedando cuatro categorías generales que incorporaban la mayoría de los programas favoritos especificados: Programas Culturales, Entretenimiento, Informativos y Series. Adicionalmente se especificó una categoría para aquellos casos en los cuales no se indicó ningún programa favorito. En esta clasificación se eliminaron 18 casos que habían respondido como programa favorito películas, ya que el número de sujetos resultaba muy inferior al resto de las categorías.

Tabla 5.16 Tamaño de Red por Horas frente al Televisor.

	Violencia	Agresión	Televisión
≤ 7 hrs.	398	399	307
> 7 hrs.	323	339	263

A pesar de que la comparación en el TR de violencia resulta ser la única significativa $X^2 (2, n=712) 7.80 p=.01$, se observa que el grupo que ve la televisión menos de siete horas registra los TR más grandes, lo que implica más ambigüedad en la definición. La televisión es el concepto que registra los TR más pequeños, mientras que agresión reporta los más elevados.

Con base en los pesos semánticos del concepto **violencia** con respecto a las horas a la semana que se ve televisión (anexo B), se observa que las dos redes comparadas son muy similares en cuanto a las definidoras que incorpora su NR, con solamente algunas excepciones como armas, maldad, odio, televisión, violación y enojo, todas las demás elementos son idénticos, así como la importancia adjudicada a cada elemento es muy similar. Se nota en la red de más de siete horas como la definidora televisión se hace presente, lo que implica que entre más se observa televisión, más se asocia ésta con

violencia. En este concepto se identificaron 13 elementos en el NR para cada grupo.

En el significado de **Agresión** (anexo B), las tres primeras definidoras de cada red son iguales, adjudicándole el mayor PS a la definidora violencia. A partir de este punto es notorio como el resto de las redes se van diferenciando en cuanto que tenemos una red que incorpora definidoras tales como ofensas, intolerancia, gritos y odio, mientras que la otra red reúne palabras como sangre, maldad y daño. Los NR quedaron constituidos en doce definidoras para ≤ 7 hrs. y en once para > 7 hrs. semanales. Con respecto a la definidora televisión, no se incluye en el NR en ninguna de las dos redes, por lo que no se encuentra muy vinculada a la agresión cuando se considera el número de horas como variable independiente.

En la definición de **Televisión** (anexo B), las dos redes comparadas se observan diferentes tanto en sus componentes como en la importancia adjudicada a cada uno; sin embargo, es notorio como el lugar que ocupa la violencia y la agresión se mantiene constante, es decir, ambos grupos le adjudican la misma importancia a la violencia y a la agresión en la definición psicológica que hacen de la televisión. El NR para estas redes queda constituido por 13 definidoras.

La CA para las redes de violencia y agresión resultó ser predominantemente negativa como en los análisis por edad y sexo y todas las comparaciones resultaron ser significativas (anexo C). En el caso de televisión la categoría con mayor frecuencia fue la descriptiva en ambas redes, seguida por la valoración negativa; estas diferencias de igual manera resultaron significativas.

Todas las comparaciones en la CAT, resultan ser significativas para los conceptos violencia y agresión (anexo C). El comportamiento de estas categorías es muy similar al identificado en la comparación por edad y sexo, resaltando que la categoría con mayor frecuencia, para ambos constructos es la Conductual. Para el grupo que ve la televisión mas de siete hrs., la segunda categoría más importante es Estimulo, mientras que para el grupo \leq siete hrs. es Social. Para agresión, la primera categoría importante es la Conductual, seguida de la Emocional- Afectiva, en los dos grupos.

El ICG alcanzado en esta comparación es muy superior con respecto a las comparaciones anteriores; interpretándose que los sujetos que ven la televisión con poca frecuencia (≤ 7 hrs.) y aquellos que la ven más rutinariamente (> 7 hrs.) coinciden en asociar determinadas definidoras a cada concepto.

Tabla 5.17 Índice de Consenso Grupal por Horas frente a la Televisión.

	Horas Frente al Televisor
Violencia	33%
Agresión	32%
Televisión	30%

El mayor porcentaje de palabras compartidas por los grupos se encuentra para el concepto violencia, y el menor se registra en televisión. Estos índices son los más elevados de todos los análisis, tomando como base que se comparten 177 definidoras de un total de 544 para violencia; 178 de 560 para agresión; y en televisión, 131 de 440.

Tabla 5.18 Coeficiente r_s significativo de Spearman-Brown por Estímulos Horas.

Estímulo	Horas
Violencia	0.584
	N (177)
Agresión	0.538
	N (178)
Televisión	0.717
	N (131)

TESIS CON
FALLA DE CALIFICACIÓN

En cuanto a la importancia asignada a cada definidora, las correlaciones bivariadas r_s , resultan ser significativas, con valores superiores al .50. La correlación mayor se obtiene para el estímulo televisión.

Tabla 5.19 Tamaño de Red por Programas Favoritos.

	Violencia	Agresión	Televisión
Culturales	197	216	156
Entretenimiento	204	198	165
Informativos	177	171	127
Series	185	185	148
No Específica	187	176	153

Por Programas de televisión no se encuentran diferencias significativas entre los TR. El grupo denominado entretenimiento es el que obtuvo el mayor valor en violencia y televisión, mientras que para agresión, fue el grupo cultural. También se puede observar que el concepto televisión registra, en general, los TR menores, interpretándose como un concepto más concreto que los otros dos.

La red del concepto **violencia** con respecto a los programas favoritos de televisión (anexo B), varía respecto de las otras redes semánticas. Se encuentra que aquellas personas que gustan sobre todo de los programas culturales incorporan en el significado a la sociedad y a la policía, definidoras que anteriormente no habían contado con el peso suficiente para colocarse

dentro de los núcleos de red. Abusos y temor en Informativos, rencor, secuestros y tristeza en No Específica, son también elementos nuevos que se incorporan a los núcleos de red, apoyando la idea de que, en el significado psicológico de la violencia, existe una influencia por parte de la televisión matizando el concepto con elementos diferentes para los distintos grupos. Se observa claramente que las definidoras agresión y golpes, siguen ocupando un lugar prioritario en la definición de violencia. No aparece dentro de los NR la definidora televisión en el grupo culturales e informativos, mientras que en los grupos restantes ocupa un lugar importante, sobre todo para el grupo no específica. Los NR quedan, en general, constituidos de once a trece definidoras.

Para **Agresión**, las redes semánticas registran algunos cambios como por ejemplo, en el caso de programas culturales se menciona rencor, familia y estrés; en informativos, desintegración y sadismo; en series, peligro e inconformidad; y en sin especificar, falta de respeto. La red que se mantiene más similar a la identificada para el Concepto Global es la de Entretenimiento. Ninguno de los grupos contrastados toma en consideración la definidora televisión para el significado psicológico de la agresión. Los NR identificados para cada red, quedan especificados entre once y catorce palabras.

En **Televisión**, la violencia se vincula de manera muy similar en todos los grupos, siendo en la categoría de series en donde reporta su PS más bajo. Con respecto a la agresión, varía notoriamente entre grupos, sobre todo en la clasificación de series en donde ni siquiera se acerca al NR y ocupa el lugar número 20. Las definidoras más importantes para televisión resultan ser las mismas que para la red global en donde entretenimiento, diversión e información ocupan los primeros lugares.

Por tipo de programa favorito, la CA para violencia y agresión se mantiene sin cambio, lo que se registra como una clara tendencia hacia la evaluación negativa, siendo significativa para todas las comparaciones (anexo C). En televisión, la carga afectiva es descriptiva para todos los grupos, encontrándose la única comparación no significativa en series.

En cuanto a la CAT, para el concepto violencia todas las comparaciones obtenidas son significativas (anexo C), encontrándose que las categorías con mayor frecuencia son la conductual, social y estímulo. En agresión, las categorías conductual y emocional-afectiva son las más frecuentes, mientras que las menos frecuentes son moral-ético y particular-heredado, siendo estos resultados muy similares con la red global de agresión.

Tabla 5.20 Índice de Consenso Grupal por Programas Favoritos.

	Programas
Violencia	8%
Agresión	7%
Televisión	8%

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

El ICG obtenido para los cinco grupos registra un valor medio (alrededor de 35 definidoras en promedio para un total de palabras de entre 424 y 532), si consideramos que en la comparación por sexo el rango esta entre 18 y 24 palabras compartidas, y para el estímulo global, es de once definidoras, número muy inferior al registrado en estas comparaciones. La importancia adjudicada a cada definidora se evaluó de igual manera a partir de correlaciones bivariadas para datos ordinales. A continuación se muestran las tablas donde aparecen las asociaciones significativas con un α .01

Tabla 5.21 Coeficiente r_s significativo de Spearman- Brown por Programa Favorito para Violencia.

Violencia	Culturales	Entretenimiento	Informativos	Series	No Especifica
Culturales					
Entretenimiento	0.337 N (91)				
Informativos	0.477 N (77)	0.42 N (78)			
Series	0.364 N (85)	0.422 N (91)	0.403 N (74)		
No Especifica	0.439 N (80)	0.421 N (80)	0.487 N (70)	0.432 N (81)	

Se observa que todas las comparaciones resultaron significativas interpretando una ponderación en importancia similar entre los grupos para cada definidora. La correlación más baja es entre programas culturales y series, mientras que la más alta la comparten informativos y no específica.

Tabla 5.22 Coeficiente r_s significativo de Spearman- Brown por Programa Favorito para Agresión.

Agresión	Culturales	Entretenimiento	Informativos	Series	No Especifica
Culturales					
Entretenimiento	0.415 N (78)				
Informativos	0.305 N (82)	0.315 N (66)			
Series	0.381 N (90)	0.472 N (80)	0.337 N (72)		
No Especifica	0.496 N (77)	0.514 N (74)	0.341 N (70)	0.525 N (80)	

En el concepto agresión, la importancia asignada a cada definidora es más similar entre las redes entretenimiento y no específica, y series y no específica.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Las correlaciones más bajas están entre informativos y culturales, e informativos y entretenimiento.

Tabla 5.23 Coeficiente r_s significativo de Spearman- Brown por Programa Favorito para Televisión.

Televisión	Culturales	Entretenimiento	Informativos	Series	No Especifica
Culturales					
Entretenimiento	0.655 N (62)				
Informativos	0.614 N (59)	0.503 N (62)			
Series	0.62 N (59)	0.678 N (72)	0.567 N (60)		
No Especifica	0.575 N (65)	0.513 N (64)	0.618 N (59)	0.618 N (59)	

Las redes semánticas de televisión, nuevamente resultaron ser muy similares en cuanto a la importancia relativa adjudicada a cada definidora. Los grupos con las correlaciones más altas o más parecidos son culturales y entretenimiento, y series y entretenimiento. La asignación más dispar se registra entre informativos y entretenimiento.

SEGUNDA PARTE. DISCUSIÓN DE RESULTADOS

Tomando en cuenta la influencia de la televisión como variable independiente en el significado psicológico que se tiene de los conceptos violencia, agresión y televisión, se encuentran diferencias entre las diversas redes semánticas generadas por cada grupo contrastado. Existen elementos muy próximos a cada concepto como en el caso de golpes, maltrato, peleas, etc. que comparten la violencia y la agresión. Esto es los núcleos de significado hacen posible que un concepto pueda entenderse e interpretarse entre las personas. Los sujetos de esta investigación comparten definidoras que permiten que un constructo tan complejo como es la violencia pueda comunicarse, sucediendo lo mismo para la agresión y la televisión; sin embargo, el significado se ve afectado por la información que se recibe a través de la televisión, como lo sugiere el presente estudio. Ya se hizo referencia a que un concepto se puede considerar más ambiguo entre mayor su TR, por lo que la violencia y la agresión son conceptos imprecisos.

La violencia vincula elementos de carácter conductual, social y estímulos, así como a la televisión. La agresión, a conductas y emociones; sin embargo, la televisión no aparece muy próxima al centro de las redes de agresión. Esta diferenciación entre redes resulta interesante, ya que la violencia y la agresión se consideran sinónimos en la literatura y se utilizan indistintamente, pero como se prueba en esta investigación, los sujetos interpretan los conceptos de

manera diferente, por lo que se tendría que tener más cuidado en utilizarlos como sinónimos.

Con respecto a la televisión, se han realizado estudios bajo la premisa de que la televisión tiene injerencia en las personas en muchos aspectos de índole psicológica, como el aprendizaje de conductas, valores, conocimiento, etc. Con este estudio se prueba que los individuos también perciben una vinculación entre lo que es violencia y lo que se percibe en la televisión. Se demuestra que a partir del tipo de programación favorita, hay cambios en la red de cada concepto. Este efecto no es tan notorio a partir de las horas que se ve televisión a la semana, con la excepción que hay una vinculación mayor entre la violencia y televisión cuando se atienden más de siete hrs. de televisión a la semana.

Se hace evidente que las áreas temáticas difieren significativamente en los conceptos. La violencia esta muy asociada a conductas al igual que la agresión, en parte, lo que diferencia a ambos conceptos es la cantidad de definidoras asociadas en cuanto a estímulos, emociones y cuestiones sociales. Como ejemplos encontramos que la guerra, inseguridad, robos, asaltos son más identificados con violencia, mientras que enojo, coraje, miedo, gritos e insultos son más asociados a agresión. En cuanto a la CA, notoriamente los conceptos son negativos. La televisión, en general, tiene una CA descriptiva, a pesar que dentro de los NR las principales definidoras son positivas. Se observa que existe un número considerable de definidoras cuya valoración es negativa; la violencia y la agresión son definidoras que tiene justamente esta evaluación y se encuentran lo suficientemente asociadas como para estar presentes en todos los NR. A partir de estas conclusiones, se procedió a la realización de un segundo estudio que permitiera un análisis más fino de las áreas que predominan en los NR y que pudiera dar información en cuanto a la proximidad-lejanía que cada definidora dentro de los NR posee con respecto al concepto central.

CAPITULO VI: ESTUDIO 2

IDENTIFICACIÓN DE LAS DIMENSIONES DE LA VIOLENCIA, AGRESIÓN Y TELEVISIÓN, A PARTIR DE UNA DEFINICIÓN PSICOSOCIAL.

A partir de los resultados obtenidos para el significado psicológico de Violencia, Agresión y Televisión, se propuso un análisis que permitiera ubicar las definidoras de cada núcleo de red en un espacio dimensional para poder, de esta manera, contrastar las clasificaciones teóricas de cada uno de los conceptos con los datos empíricos.

Se realizó un Escalamiento Multi-Dimensional (EMD), con el objetivo de conocer la configuración e interrelación de los conceptos violencia, agresión y televisión y sus respectivas definidoras, partiendo de juicios de similitud. Se identificaron las dimensiones subyacentes para cada concepto, mediante la cercanía y lejanía de las diversas palabras definidoras.

El EMD tiene como objetivo transformar juicios de similitud en distancias representadas en un espacio multidimensional (Hair, Anderson, Tatham, Black, 1999). Precisamente uno de los creadores del concepto es Shepard (1957) que mediante ecuaciones matemáticas, pudo "mostrar" el espacio psicológico que guardan los objetos mediante procesos mentales tales como la identificación y categorización, siendo una manera de representación cuantitativa de los atributos de cada uno de los objetos.

Según Young y Hamber (1987), el EMD reconstruye en un patrón geométrico las disimilaridades entre objetos que tienen una base de comparación. Es una técnica exploratoria que permite identificar dimensiones no reconocidas que afectan al comportamiento de los individuos, así como ayuda a determinar qué dimensiones utilizan los encuestados cuando evalúan objetos.

De acuerdo con Shepard, Romney y Nerlove (1972), existen algunos criterios para esbozar el esquema del análisis multidimensional más adecuado según los objetivos de la investigación, los cuales son:

1. El número de dimensiones debe estar delimitado por el decremento substancial en el valor stress. Para este objetivo se recurre a la graficación de caída del valor stress.
2. La representación debe ser estadísticamente confiable.
3. La representación debe ser interpretable.
4. La representación debe ser entendible visualmente, y en lo posible de dos o tres dimensiones, ya que debe ser interpretable para el ojo humano.

Es así como se definen cuántas dimensiones pueden utilizarse en una situación en particular, la importancia relativa de cada dimensión y cómo se relacionan perceptualmente los objetos. Como lo mencionan Kruskal y Wish (1978),

matemáticamente, es posible llevar a cabo un EMD en X número de dimensiones, a pesar de que un análisis de cuatro o más dimensiones resulte imposible de visualizar de manera común para nuestra capacidad sensorial. Típicamente cada estímulo es identificado con un punto en una coordenada espacial tal que la distancia entre los puntos representativos decrementa conforme la similitud de los estímulos correspondientes incrementa (Lee, 2001).

Según el criterio de Kruskal y Wish (op. cit.), se requiere una proporción de objetos cuatro veces mayor que dimensiones a obtener; es decir, si se tienen 20 objetos a escalar, una solución estable sería representar máximo cinco dimensiones, y así sucesivamente irían disminuyendo proporcionalmente. El valor Stress es una medida de ajuste, es decir, que tan bien o mal las distancias representadas en un mapa concuerdan con las clasificaciones dadas por los encuestados. Se requiere una solución con un stress bajo y un número de dimensiones aceptable. Se hace una gráfica de caída para ver el incremento substancial en las dimensiones.

El EMD se ha empleado para conocer las dimensiones subyacentes en diversos fenómenos de carácter social y psicológico, y la agresión no ha sido la excepción. Ya se ha utilizado este análisis para crear y contrastar las diferentes taxonomías (empíricas y teóricas) de la agresión en donde se han encontrado soluciones dimensionales muy diversas (Forgas, Brown y Menyhart, 1980; Varela, Sabucedo y Arce, 1990); sin embargo, estos estudios se han basado en conductas previamente identificadas por los investigadores como agresivas y no partiendo del significado que los sujetos le dan a la agresión. Asimismo, no se ha distinguido en estos estudios la agresión de la violencia por lo que se ha asumido que las dimensiones obtenidas son válidas para ambos constructos, confusión que se ha encontrado sistemáticamente en la literatura.

Con base en lo anterior, se realizaron EMDs para obtener las dimensiones subyacentes a cada concepto- Violencia, Agresión y Televisión- y contrastar con la teoría las dimensiones que se identificaron en el estudio anterior, ya que a diferencia de otras técnicas de reducción de datos, esta metodología cuenta con la ventaja de identificar las dimensiones sin necesidad de que los datos se distribuyan de manera normal, no elimina ninguna variable de su análisis y brinda soluciones espaciales interpretables.

Asimismo se llevó a cabo un análisis de conglomerados como análisis adicional para corroborar los resultados del EMD. Este análisis según Kruskal y Wish (op. cit.), ayuda al investigador a identificar más claramente los subgrupos o los conjuntos de objetos que se encuentran más relacionados, colocados mediante el EMD en una misma dimensión. El análisis de conglomerados es un procedimiento de reducción de datos que agrupa objetos con base en su proximidad y el propósito principal es evaluar la distancia que guardan entre sí los objetos (Hair, Anderson, Tatham y Black, op.cit.).

SUJETOS

Se contó con la participación de 792 personas de la población general de la Ciudad de México y Zona conurbada, divididos por sexo y en cuatro rangos de edad, adolescentes, jóvenes, adultos y ancianos, comprendidos entre 13 y 18 años, 22 y 28 años, 35 y 45 años y mayores de 60 años respectivamente. Para evitar la fatiga de los participantes, cada sujeto evaluaba solamente un concepto, por lo que la muestra total estuvo subdividida en tres grupos de 264 sujetos cada uno. El muestreo fue no probabilístico por cuotas iguales en cuanto a las variables atributivas sexo y edad, como se muestra a continuación:

Estímulo	Sexo	Adolescentes	Jóvenes	Adultos	Ancianos	Total	Total por Constructo
Violencia	♂	33	33	33	33	132	264
	♀	33	33	33	33	132	
Agresión	♂	33	33	33	33	132	264
	♀	33	33	33	33	132	
Televisión	♂	33	33	33	33	132	264
	♀	33	33	33	33	132	
	Total	198	198	198	198	792	

INSTRUMENTO

Se construyeron tres instrumentos diferentes para evaluar las dimensiones de cada uno de los conceptos de interés. Dichos instrumentos se elaboraron a partir de los núcleos de red obtenidos en el primer estudio, considerando aquellas definidoras que eran constantes en todos los grupos. Las palabras utilizadas en cada instrumento fueron:

- Violencia: Agresión, Agresividad, Asaltos, Dolor, Golpes, Guerra, Maltrato, Muerte, Peleas, Robos, Sangre y Televisión.
- Agresión: Coraje, Dolor, Enojo, Física, Golpear, Golpes, Gritos, Groserías, Insultos, Maltrato, Maldad, Miedo, Ofensas, Peleas, Televisión y Violencia.
- Para Televisión: Agresión, Comunicación, Cultura, Descanso, Distracción, Diversión, Enajenación, Entretenimiento, Información, Pasatiempo, Pérdida de Tiempo, Programas, y Violencia.

En el caso particular del instrumento de violencia se decidió anexar algunas palabras obtenidas del diccionario, esto para contrastar el significado psicológico vs. el significado etimológico del concepto. Las definidoras incorporadas fueron: Brusquedad, Brutalidad, Fuerza, Furia, Ira, Pasión, Poder y Rudeza. Se contempló la incursión de definidoras etimológicas que obedecen a la idea de que el significado psicológico se basa en el conocimiento que se transmite a través de la educación formal; asimismo, para tener todo el concepto en su totalidad, se obtuvieron las palabras que en el idioma español semánticamente están bien utilizadas como sinónimos de la violencia y que no

estuvieran ya contempladas por la técnica de RSNM. Para el instrumento de agresión se agregó la palabra Provocación del diccionario y la palabra Televisión, que, aunque no se encuentra muy asociada a la agresión, en las redes semánticas de televisión sí se encuentran vinculadas. En resumen, el instrumento de violencia quedó formado por 20, agresión 17 y televisión 13 definidoras (anexo E).

En cada instrumento, las palabras fueron colocadas de manera aleatoria y se comparaban en díadas evaluándose que tan cercanas eran entre sí en una escala de 10 puntos, siendo el número uno el que representaba más cercanía, mientras que el diez, representaba más lejanía. Las comparaciones siempre se hicieron con respecto al concepto central (violencia, agresión y televisión según cada instrumento) nunca entre todas y cada una de las palabras. Cada instrumento contenía además una sección de datos sociodemográficos que permitía la clasificación de los sujetos en cada uno de los grupos de edad y sexo. Las instrucciones se dispusieron de tal manera que permitía que el instrumento fuera auto-administrado.

PROCEDIMIENTO

Los instrumentos fueron aplicados de manera individual y en ocasiones colectiva. Las instrucciones se encontraban impresas en cada cuestionario, junto con un ejemplo que se explicaba para cerciorarse que las instrucciones habían quedado claras. La aplicación duraba aproximadamente 10 minutos.

Se pedía a los sujetos que compararan aquellos pares de palabras que se encontraban impresos en la hoja y que marcaran, según su juicio, qué tan cercana o lejana se encontraba una palabra respecto a la otra. Se les pedía que contestaran directamente en la hoja de respuestas, mediante una cruz o un círculo sobre el número que mejor representara su opinión.

Una vez completadas las cuotas especificadas, se procedió a la captura, calificación y análisis de datos. Al momento de realizar los EMDs se incorporaron las evaluaciones contrastando el estímulo contra sí mismo para que sirviera de eje en cada escalamiento.

TRATAMIENTO ESTADÍSTICO

Partiendo de los criterios que mencionan Shepard, Romney y Nerlove (op.cit.), para la toma de decisión, se consideró la solución dimensional que, en todos los EMDs, representara la mejor combinación entre los valores Stress y el valor RSQ, que indica el valor de la varianza explicada. Los EMD en dos dimensiones resultaron ser los de mejor ajuste, para todos los conceptos, siendo que, el incremento substancial entre tres y un número mayor de dimensiones no era estadísticamente representativo según la graficación en caída (punto de quiebre) para cada valor Stress (anexo F).

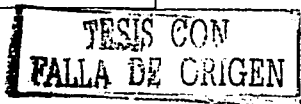
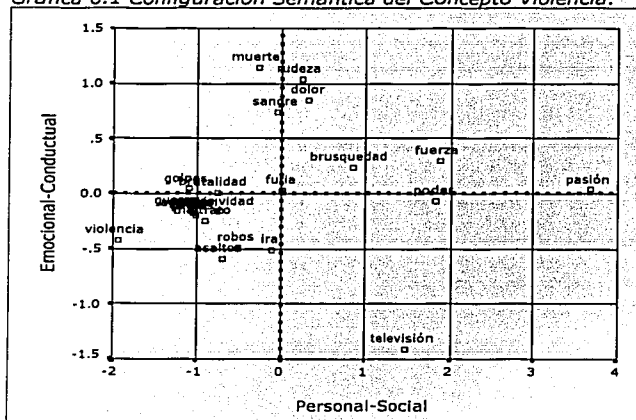
Para cada concepto evaluado se obtuvo un EMD global, por edades y por sexo. En el caso particular del concepto violencia se llevó a cabo un EMD especial, separando las definidoras socialmente especificadas y las definidoras etimológicas.

- A. Se obtuvo una matriz de distancias a partir de los datos originales de cada uno de los instrumentos mediante el modelo matemático ALSICAL.
- B. Se obtuvo el valor S- Stress de Young como indicador de bondad de ajuste al modelo.
- C. Se obtuvo la correlación múltiple cuadrada (RSQ) como indicador de la varianza explicada.
- D. Se utilizó el modelo de distancia euclídea para la configuración espacial del modelo.
- E. Se graficaron los valores S-Stress para la toma de decisión de la solución dimensional más adecuada.
- F. Al final de cada EMD por estímulo se procesó un último análisis utilizando matrices individuales para contrastar a los grupos, según edad y sexo en cada concepto.
- G. Se realizó un análisis de conglomerados, tal y como lo recomiendan Kruskal y Wish (op.cit) con análisis adicional para corroborar los resultados de cada EMD. Se utilizó el modelo de distancia euclídea cuadrada, en un conglomerado jerárquico por encadenamiento simple.

PRESENTACIÓN DE RESULTADOS

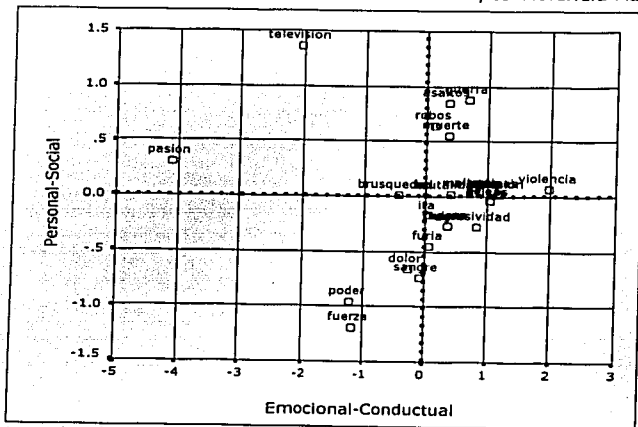
En **violencia** hay dos dimensiones que por su contenido se denominaron conductual emocional y personal social, con el objetivo de hacer más entendible la relación entre las variables y manteniendo la clasificación de las definidoras encontrada en el estudio1.

Gráfica 6.1 Configuración Semántica del Concepto Violencia.



En la representación espacial del concepto violencia global, se obtuvo un valor Stress de .14807 y un RSQ de .94358, lo que implica que la solución es adecuada en dos dimensiones. Se puede observar que los elementos más próximos al término violencia son asaltos, maltrato, guerra, peleas, agresión, y agresividad; posteriormente los demás elementos van alejándose hasta que encontramos a la televisión y pasión como los puntos más distantes. Las palabras poder y fuerza se encuentran muy cerca entre sí con respecto a los y's, lo mismo que dolor, rudeza, muerte y sangre; ira y furia. Como era de esperarse, asaltos y robos que son variables de una naturaleza muy similar, se encuentran muy cercanas entre sí.

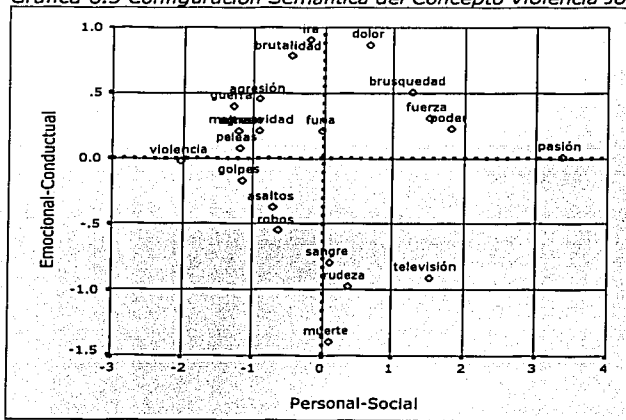
Gráfica 6.2 Configuración Semántica del Concepto Violencia Adolescentes.



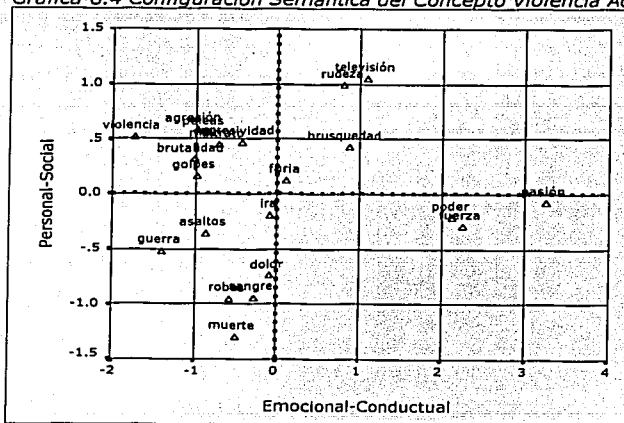
La solución en dos dimensiones para adolescentes fue de un valor Stress de .14461 y un RSQ de .95368. Aquí las variables maltrato, agresión, golpes y peleas son las más próximas al estímulo y este grupo considera que pasión y televisión son los elementos más lejanos. En esta solución se encuentran más próximos robos, guerra, muerte y asaltos entre sí formando un grupo muy claro en las dimensiones conductual y social. Ira y furia se encuentran muy cerca al eje de las y's que divide la dimensión en emocional y conductual. Poder y fuerza se mantienen muy cercanas.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Gráfica 6.3 Configuración Semántica del Concepto Violencia Jóvenes.

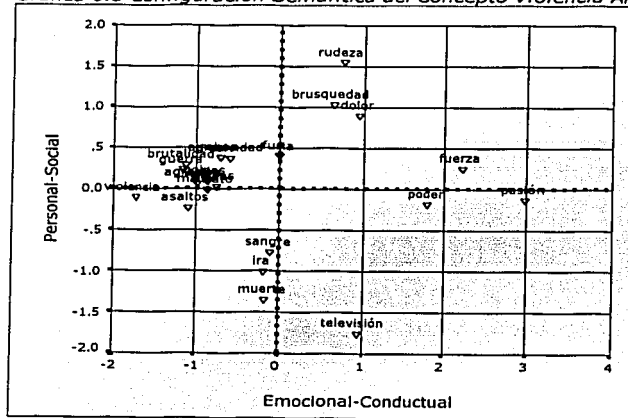


Gráfica 6.4 Configuración Semántica del Concepto Violencia Adultos.



TEXOS CON
FALLA DE ORIGEN

Gráfica 6.5 Configuración Semántica del Concepto Violencia Ancianos.



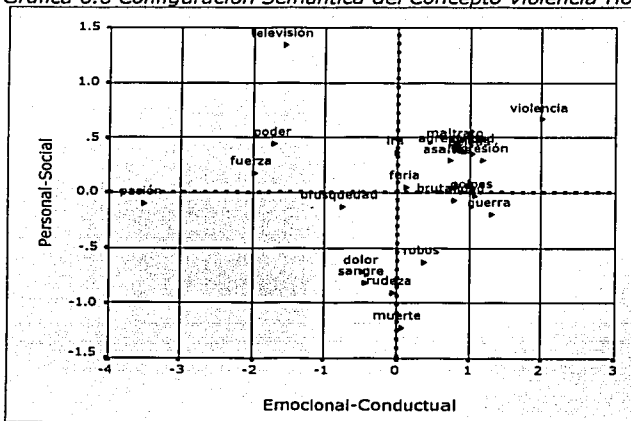
Con un valor Stress de .13663 y un RSQ de .93056, la solución bidimensional para jóvenes, gráfica 6.3 es muy semejante a la solución para adolescentes, en cuanto a que peleas, maltrato y golpes son las variables más próximas al punto eje; pasión es el punto más distante; fuerza, poder y brusquedad se mantienen muy cercanos y aunque furia e ira se encuentran alejados respecto al eje de la y's, se ubican a la misma altura respecto de las coordenadas x's. Robos y asaltos se ubican muy inmediatas respecto una de otra. Muerte se aleja a violencia lo mismo que dolor, en este grupo de edad hay una distancia más clara entre las diversas variables, no encontrándose solapamientos entre las variables como en los casos anteriores, en donde se dificulta el análisis debido a la proximidad entre las variables.

En la gráfica 6.4 ,los adultos obtuvieron una solución dimensional con valor Stress de .15506 y un RSQ de .91291. Los elementos más próximos son peleas, maltrato y agresión, mientras que pasión, poder y fuerza, que forman un grupo, se encuentran más alejados, en este sentido se observa un cambio; por un lado poder y fuerza se perciben como más alejados, mientras que televisión se ubica más cercana, similar a rudeza. Asaltos y robos ya no se ubican adyacentes entre sí; furia e ira se mantienen muy cercanas entre ellas.

El la gráfica 6.5, con valor Stress de .20372 y RSQ de .86826, los ancianos identifican como próximos los asaltos, el maltrato, agresión y guerra a la violencia. Fuerza, poder y pasión son los elementos más alejados respecto al eje de las abscisas, mientras que en las ordenadas rudeza y televisión, se encuentran en los extremos opuestos, siendo su ubicación contraria a la

encontrada en la solución para adultos. Brusquedad y dolor se acercan, mientras que ira y furia se alejan entre sí. Aquí la solución se vuelve nuevamente más difícil de interpretar debido a los valores tan próximos entre algunas variables. Esta solución a pesar que cuenta con el valor stress más elevado y el RSQ más pequeño, se considera que es adecuada y por lo mismo interpretable.

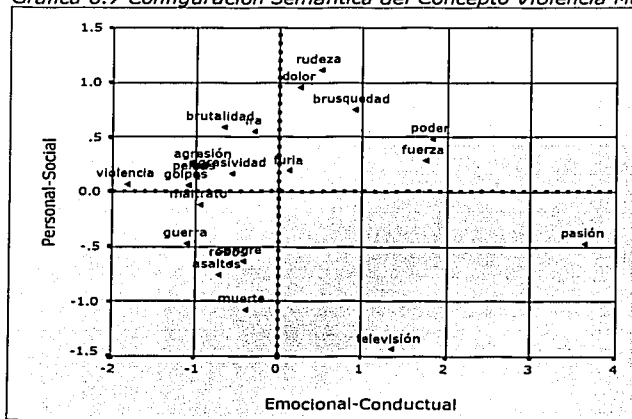
Gráfica 6.6 Configuración Semántica del Concepto Violencia Hombres.



En los análisis por sexo, los hombres registran un valor Stress de .13615 y un RSQ de .94336. El maltrato, agresión, agresividad, asaltos y peleas son las variables más próximas al eje principal; Pasión y televisión, se apartan más del punto de gravedad. Golpes, brutalidad y guerra se aglomeran, así como dolor, sangre y rudeza. Se observa que asaltos y robos se alejan mutuamente, mientras que ira y furia se mantienen cercanas.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

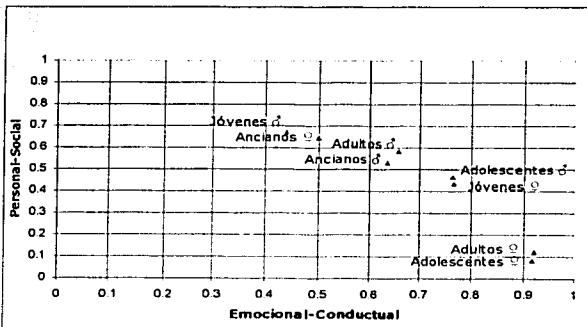
Gráfica 6.7 Configuración Semántica del Concepto Violencia Mujeres.



En cuanto a las mujeres, el EMD registro un valor Stress de .16104 y un RSQ de .92927. Como en los escalamientos anteriores, pasión es la definidora más alejada, mientras que agresión, peleas, golpes y maltrato son los más próximos a la violencia. Robos, asaltos y sangre forman un pequeño grupo en la parte inferior izquierda; ira se encuentra más cercana de brutalidad que con fuerza. Dolor y rudeza se asocian en mayor medida, lo mismo que poder y fuerza.

Con base en las gráficas anteriores, se puede observar que los grupos de edad, así como los sexos, asignan la cercanía o lejanía de las variables definidoras de violencia de manera muy similar; sin embargo, existen algunos distintivos que modifican las soluciones dimensionales para cada grupo. Para poder contrastar los EMD en su totalidad, de una manera más objetiva y no basándose exclusivamente en lo que se observa en las gráficas, se realizó un EMD partiendo las diferencias específicas de cada grupo, considerando el sexo y la edad conjuntamente.

Gráfica 6.8 Configuración Semántica del Concepto Violencia a partir de Diferencias Individuales.

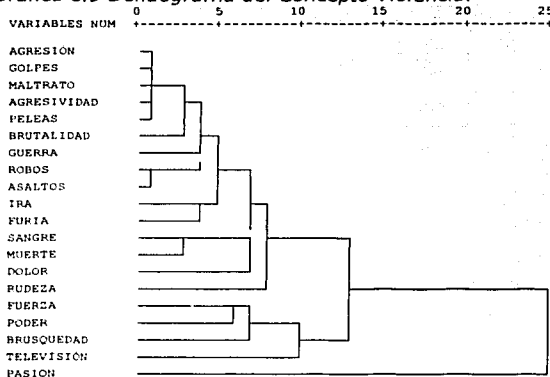


En la gráfica anterior, con un valor Stress de .26915 y RSQ de .75969 se encuentra que las adolescentes y adultos mujeres encuentran una solución espacial similar, lo mismo que los hombres y mujeres jóvenes y los adultos y ancianos hombres. Es interesante que los jóvenes hombres y las mujeres mayores tengan soluciones parecidas, ya que no comparten ni la edad ni el sexo, siendo que estas variables no originan un efecto en la comparación de estos dos últimos grupos (las gráficas restantes de diferencias individuales se pueden consultar en el anexo G). Se observa asimismo cómo las adolescentes y adultas dan más peso a la dimensión Emocional- Conductual para marcar las diferencias entre las variables, mientras que los jóvenes y las ancianas las diferencias las marcan más en el área personal- social.

Como parte complementaria al EMD, se realizó un análisis de conglomerados para ratificar la proximidad que guardan los distintos elementos del concepto violencia. El dendograma con todas las variables, se muestra a continuación (se pueden consultar los valores de proximidad en el anexo H) :

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Gráfica 6.9 Dendograma del Concepto Violencia.

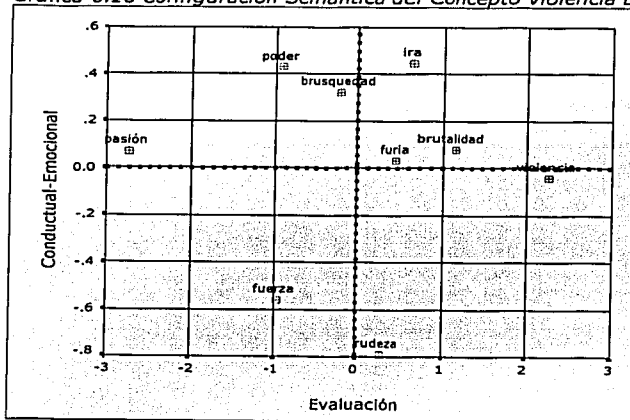


A través del análisis de conglomerados jerárquicos se confirma la configuración del concepto global de violencia, observándose grupos homogéneos como agresión, golpes, maltrato, agresividad y peleas, que son variables de una misma naturaleza, sobre todo porque hacen referencia a cuestiones conductuales; asimismo, los robos y los asaltos están formando un grupo homogéneo y se refieren a acciones sancionadas por la ley y se consideran ambas como delitos. Brutalidad se incorpora al primer conglomerado y posteriormente se incluye guerra para que en esta misma etapa se adicione asaltos y robos. Ira y furia, sangre y muerte, poder y fuerza, son otros conglomerados homogéneos que forman las otras agrupaciones básicas en el análisis. A partir de este punto, los conglomerados se hacen más heterogéneos y se identifica que la televisión y la pasión son las variables más alejadas en cuanto a la violencia.

Contemplando los resultados anteriores, y siguiendo la idea de Holtzman (1994) de que la interpretación de un constructo o situación puede variar según el significado cultural que se otorga a dicho concepto, se realizó un EMD separando las variables obtenidas del diccionario y las variables definidas en el estudio 1, ya que se comportan diferencialmente estos grupos de variables. A continuación se muestran los análisis por significado Etimológico y significado Psicológico, ya que un concepto (cualquiera que sea su significado etimológico), puede cambiar simplemente por el hecho de que las personas lo utilicen para catalogar tal o cual objeto u evento y, dentro de este mismo uso, se vaya deformando y alejando de su significado inicial.



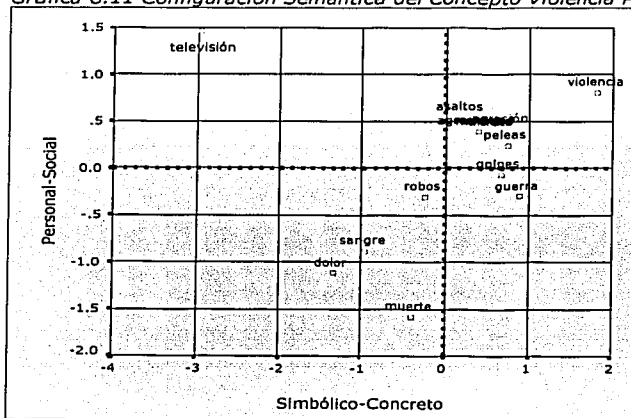
Gráfica 6.10 Configuración Semántica del Concepto Violencia Etimológico.



Con un valor Stress de .05853 y un RSQ de .98703, la definidora brutalidad es la más cercana al estímulo, seguida por furia. Pasión es la variable más distante las dimensiones que imperan para la interpretación de la configuración semántica son Conductual-Emocional y Evaluación. Se puede notar cómo el conjunto de definidoras tales como ira, furia, pasión y poder están cargadas en la misma dimensión, razón por la cual se llama emocional, en tanto que fuerza y rudeza cargan del lado conductual. La segunda dimensión se denominó Evaluación ya que se observa claramente como están cargadas de un lado aquellas definidoras que, independientemente del contexto, en la mayoría de ocasiones se utilizan para denotar algo negativo como en el caso de ira, furia, rudeza; mientras que poder, fuerza y pasión tienen una connotación más positiva. En el caso de brusquedad se encuentra más cercana al eje por lo que se podría pensar que es una palabra más neutral que dependiendo el contexto puede ser con un sentido negativo o positivo.

**TESIS CON
FALLA DE ORIGEN**

Gráfica 6.11 Configuración Semántica del Concepto Violencia Psicológica.



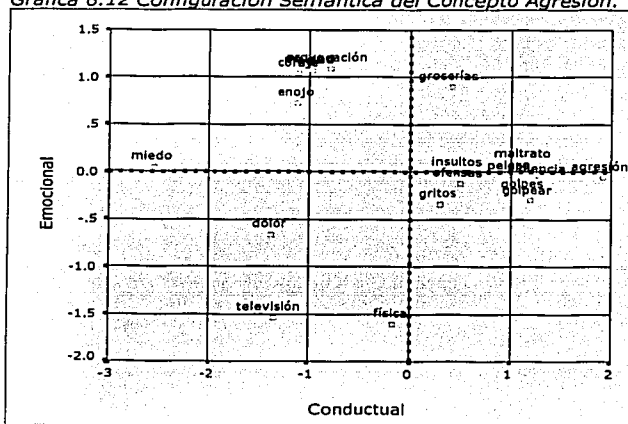
En el EMD para las definidoras psicosociales se obtuvo un valor Stress de .17145 y un RSQ de .91598. En esta configuración se observan dos dimensiones, la primera personal-social y la segunda Simbólico-Concreto. La primera se vuelve a conformar por situaciones o elementos de carácter más social como son asaltos, agresividad, televisión, aunque robos y guerra se encuentran más cargada a la dimensión personal en donde también se ubican dolor, sangre y muerte. En la segunda dimensión en lugar de conductas y emociones, la definición social utiliza símbolos que representan el concepto de violencia como son sangre, dolor, muerte y televisión, mientras que del lado concreto se habla de cuestiones más reales u observables como son los golpes, la guerra y las peleas y asaltos. Se advierte como las definidoras asaltos y robos, siendo éstas muy similares entre sí se mantienen justo muy cercanas al eje de las ordenadas, lo que quiere decir que tienen tanto función simbólica para representar la violencia así como aluden hechos claves que la gente identifica como violentos.

En la separación de las variables etimológicas y psicológicas, decrementa el valor Stress y aumenta el RSQ para las primeras, lo que sugiere que la solución es ligeramente más adecuada en cuanto a que la ubicación espacial de las variables requirió de un menor número de interacciones para ajustarse al modelo y el porcentaje de varianza explicada es el mayor de entre todos los escalamientos. Para las variables psicológicas, el valor Stress es ligeramente mayor y el RSQ es menor comparado con la solución general del concepto, lo que sugiere dos cuestiones: Mientras que el análisis de las definidoras etimológicas se puede considerar como más claramente delimitado, el análisis

del concepto violencia se ve enriquecido con la combinación de definidoras etimológicas y psicológicas, por lo que este análisis ayuda a dar sustento a la incorporación de palabras definidas filológicamente. Asimismo, se encuentra que a pesar de que las palabras del diccionario no se asocian en memoria de manera tan inmediata con la violencia, los sujetos si las logran identificar y por lo mismo, otorgarles una distancia respecto del estímulo.

La solución de dos dimensiones para **Agresión**, fue la adecuada y la utilizada para todos los EMD del concepto, ya que se encontraron puntajes adecuados, tanto de valor Stress como de RSQ y el incremento entre tres o más dimensiones no resultó significativo en la graficación en caída (anexo F). Siguiendo la CAT del primer estudio, se interpretaron las dimensiones del concepto, notándose que el eje de las abscisas se denominó Conductual y las ordenadas Emocional.

Gráfica 6.12 Configuración Semántica del Concepto Agresión.

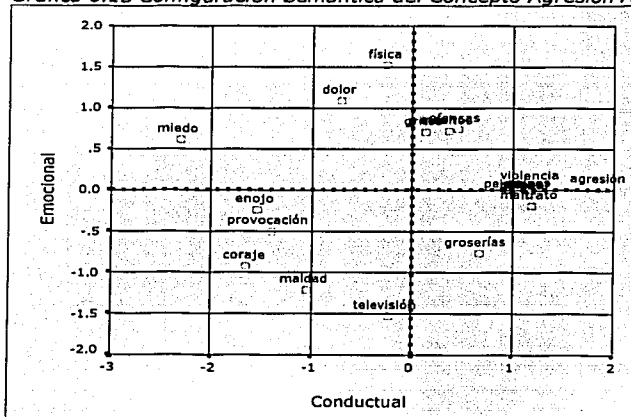


Con un valor Stress de .20270 y un RSQ de .87481, el EMD para agresión general muestra como la violencia, golpes, peleas, golpear, y maltrato son las variables más próximas al concepto, mientras que la definidora más alejada es miedo. Las cuestiones conductuales como los insultos, gritos, groserías, etc se cargan de lado derecho con respecto a las ordenadas, mientras que los menos observables como enojo, miedo, coraje, dolor, etc se orientan de lado izquierdo. Las emociones forman un grupo compacto en la parte superior de la gráfica, en tanto que la televisión y lo físico son elementos aislados que se encuentran de lado opuesto. Curiosamente, a pesar que gritos, insultos y

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

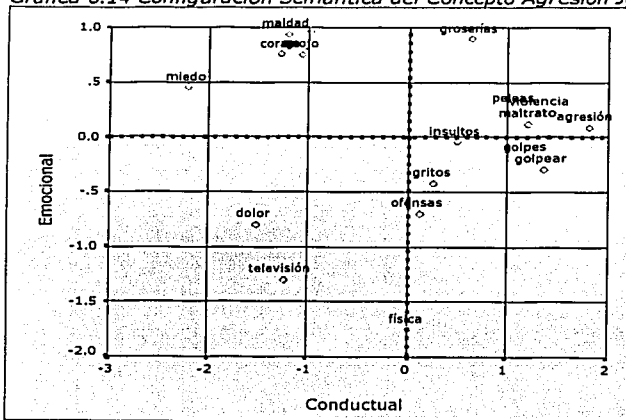
groserías son conceptos de origen similar no están tan cercanos entre sí como insultos y ofensas.

Gráfica 6.13 Configuración Semántica del Concepto Agresión Adolescentes.

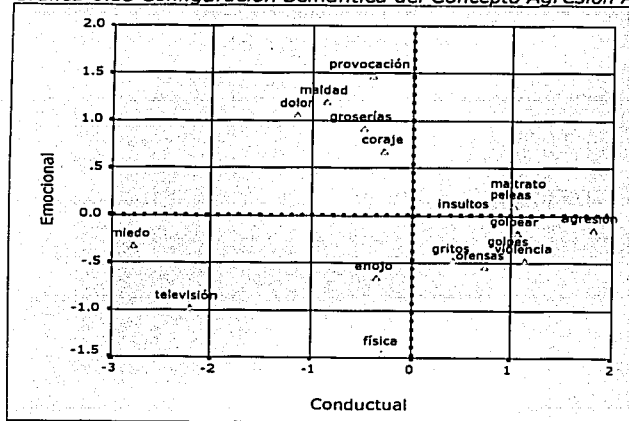


Con un valor Stress de .20839 y un RSQ de .85482, la solución para el grupo de adolescentes muestra que violencia, golpes, maltrato y golpear son los elementos más cercanos a la agresión y nuevamente el miedo es el más alejado. Los insultos, ofensas y gritos forman un grupo más claramente definido aunque groserías queda muy apartada del mismo. Enojo, provocación y coraje que estaban muy cercanas en la configuración general, se encuentran más diferenciadas, mientras que televisión y física, aunque se encuentran al mismo nivel del eje de las x's, con respecto a las ordenadas son extremos opuestos.

Gráfica 6.14 Configuración Semántica del Concepto Agresión Jóvenes.

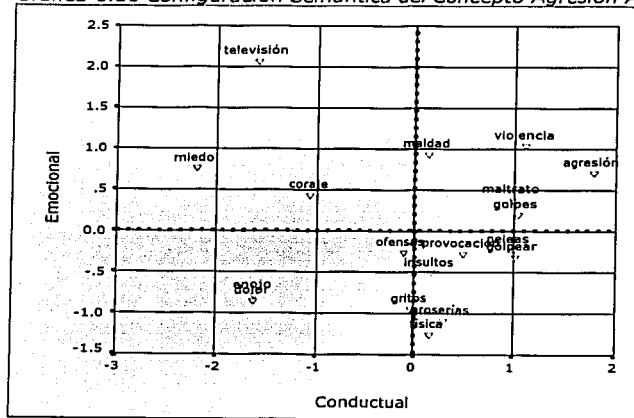


Gráfica 6.15 Configuración Semántica del Concepto Agresión Adultos.



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Gráfica 6.16 Configuración Semántica del Concepto Agresión Ancianos.



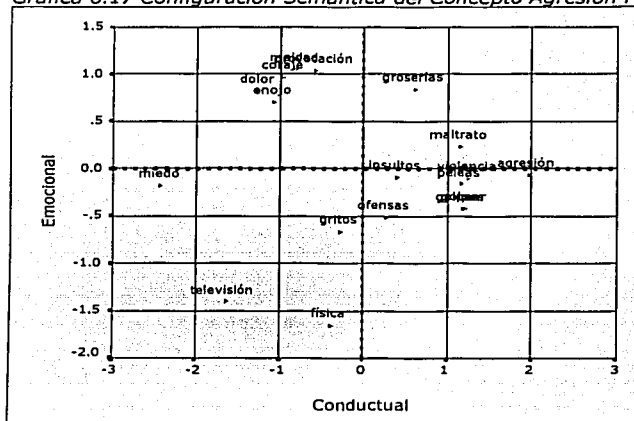
En cuanto a los jóvenes, (gráfica 6.14) el EMD se obtuvo con un Stress de .20727 y RSQ de .85596. Peleas, maltrato, violencia, golpear y golpes son las variables más cercanas al estímulo. Miedo en el eje de las abscisas y física en las ordenadas son las definidoras más lejanas. Maldad, coraje y enojo se mantienen juntas, mientras que groserías, insultos, gritos y ofensas se encuentran dispersos en el eje de las y's.

En la gráfica 6.15 para adultos, la configuración bidimensional obtuvo un valor Stress de .19630 y un RSQ de .85765. Las definidoras más próximas siguen siendo como en los casos anteriores, golpes, violencia, maltrato, golpear y peleas. Gritos insultos y ofensas se encuentran más cercanos al punto central, groserías sin embargo se percibe muy lejana, rodeándose de las palabras maldad, dolor y coraje; provocación, enojo y coraje ya no se perciben tan próximas entre ellas, mientras que aproximan miedo y televisión, ubicándose ambas más alejadas en el eje de las x's respecto a agresión. Física y provocación se convierten en los extremos de las puntuaciones con respecto a las y's. Televisión es la segunda definidora más alejada tanto en la dimensión conductual como en la emocional.

Comparando los valores Stress y RSQ de todos los EMD para agresión, el de los ancianos (gráfica 6.16), con puntajes de .21859 y .79630 respectivamente, es el que goza de menor ajuste y menor varianza explicada. No obstante, la solución es adecuada en tanto que las distancias permiten ubicar a cada variable con relación a la agresión. Se observa en esta misma gráfica que violencia, maltrato y golpes son los más próximos a agresión. En esta

configuración no se identifican claramente grupos homogéneos de variables como sucede en otros grupos de edad. Gritos, groserías y física se encuentran próximos entre sí, al igual que enojo y dolor; televisión, miedo, coraje y maldad se encuentran dispersos a lo largo del mapa perceptual; provocación se comporta de manera similar a insultos, ofensas, peleas y golpear. Observando a la televisión, es el elemento más aislado con respecto a las y's. Por sexo, se encuentran puntajes adecuados en la solución de dos dimensiones.

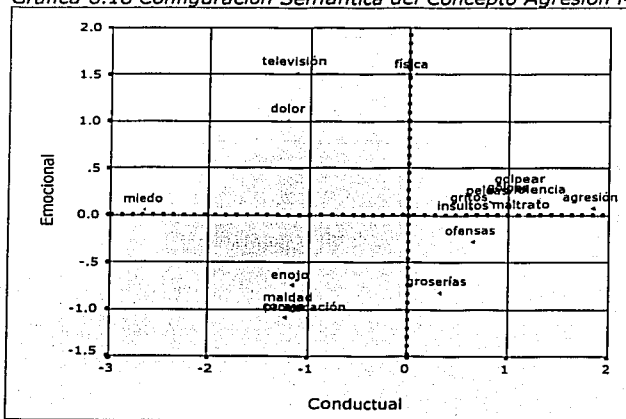
Gráfica 6.17 Configuración Semántica del Concepto Agresión Hombres.



La distribución espacial para los hombres obtuvo un valor Stress de .20408 y .86235 para RSQ. Maltrato, violencia, peleas, golpes y golpear son las más estrechas con respecto a agresión; miedo por el contrario es la más alejada en cuanto al eje conductual, mientras que física lo es en la escala emocional. Provocación, maldad, coraje, dolor y enojo se ubican muy próximas entre ellas, mientras que groserías, insultos, ofensas y gritos se comportan más dispersas entre sí. La televisión con respecto a las ordenadas, se encuentra más próxima a física, mientras que en la abscisa, es más próxima a miedo, por lo que es distante con respecto a agresión en ambas dimensiones.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

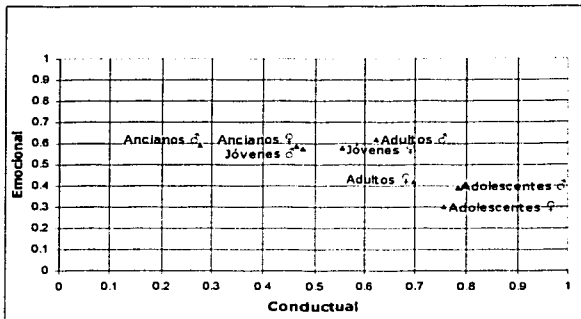
Gráfica 6.18 Configuración Semántica del Concepto Agresión Mujeres.



Los valores de ajuste, también son adecuados en el EMD de las mujeres, con un Stress de .21284 y RSQ de .84010. Los elementos más próximos siguen siendo violencia, maltrato y golpes, así como los más alejados miedo en lo conductual y física y televisión en lo emocional. Enojo, maldad, coraje y provocación se mantienen juntas en tanto que groserías se separa de ofensas, insultos y gritos.

A continuación se muestra la gráfica basada en las diferencias individuales, que permite comparar a los grupos de edad y sexo en sus evaluaciones de distancia-cercanía de las palabras definidoras de la agresión.

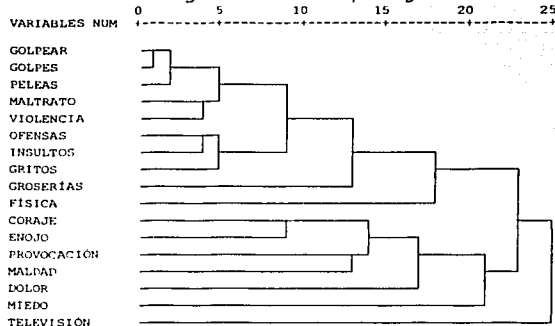
Gráfica 6.19 Configuración Semántica del Concepto Agresión a partir de Diferencias Individuales.



Al comparar los grupos de edad y sexo, con un valor Stress de .28789 y RSQ de .63358 se encuentra que las mujeres y hombres adolescentes y las mujeres adultas adjudican la importancia o cercanía de manera similar a cada variable dentro de los EMDs. Las mujeres ancianas y los hombres jóvenes evalúan de manera más análoga a todas las variables, así como las mujeres jóvenes y los adultos hombres entre sí. El grupo más alejado es el de los hombres ancianos con respecto a todos los grupos y sobre todo es el opuesto al grupo de adolescentes. El grupo de los adolescentes tanto hombres como mujeres son los que adjudican más importancia a la dimensión conductual, mientras que la dimensión emocional es más importante para los ancianos y adultos hombres. (las gráficas restantes de diferencias individuales se pueden consultar en el anexo G).

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Gráfica 6.20 Dendograma del Concepto Agresión.

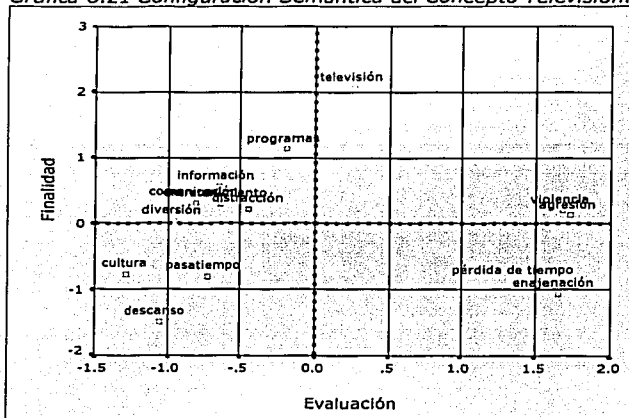


En el análisis de conglomerados jerárquicos se ratifica la configuración del concepto global de agresión, encontrándose grupos relativamente homogéneos entre variables. Las unidades más sencillas están conformadas por pares como golpes y golpear, violencia y maltrato, ofensas e insultos. En la primera unidad se adjunta peleas para posteriormente unirse a maltrato y violencia para formar un grupo mayor. Insultos y ofensas se juntan con gritos para de nuevo juntarse con el primer conglomerado. En este nivel coraje y enojo también forman un grupo homogéneo pero a partir de aquí los conglomerados al momento de ir creciendo van tornándose más heterogéneos, identificándose como los elementos más alejados al miedo y a la televisión.

Igual que para los dos conceptos anteriores, los análisis de **Televisión**, encontraron un buen ajuste con la solución de dos dimensiones en todos los EMDs, obteniéndose índices aceptables de Stress y RSQ, siendo que el incremento entre tres o más dimensiones no resulta significativo en la graficación en caída (anexo F). La interpretación que se realizó de las dimensiones considero la CA para el eje de las abscisas y se decidió nombrar a las ordenadas como Finalidad, basándose en el uso que se le da a la televisión.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

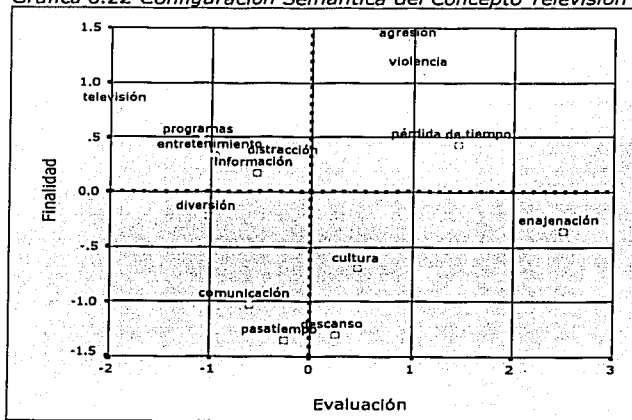
Gráfica 6.21 Configuración Semántica del Concepto Televisión.



La solución para el concepto global de televisión obtuvo un valor Stress de .14569 y RSQ de .90949. Esta configuración resulta ser de las más sencillas, por un lado se observa que las variables que obtuvieron una CA negativa en el primer estudio, se cargan de lado derecho, mientras que aquellas con carga positiva o descriptiva se cargan del lado izquierdo, siendo muy claro este comportamiento. En cuanto a la dimensión de finalidad se ubica en la parte inferior descanso, cultura, y pérdida de tiempo, mientras que en la parte superior se encuentra comunicación, información, entretenimiento, y diversión. Considerando las dos dimensiones en su conjunto podemos ver que, el uso de la televisión como entretenimiento, información, distracción y diversión como algo positivo positivas, mientras que utilizarla para la violencia o la agresión es negativo. El pasatiempo, supondrían cuestiones pasivas pero positivas en las personas, mientras que enajenar y pérdida de tiempo son cuestiones pasivas negativas. Aquí se observa cómo la violencia y la agresión se evalúan de manera muy similar respecto de la televisión y corroboran que las dos se mencionen en la red de televisión. La definidora más próxima es programas, seguida por información.

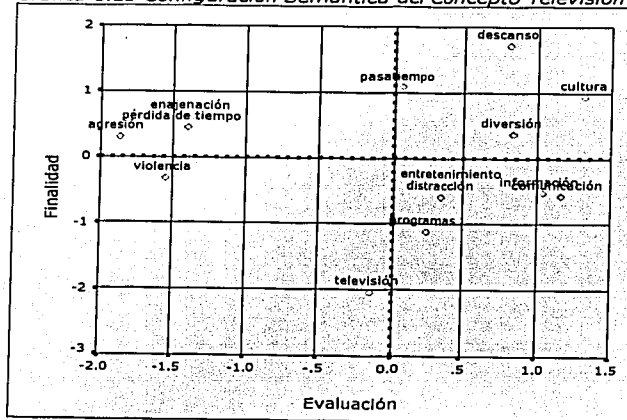
TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Gráfica 6.22 Configuración Semántica del Concepto Televisión Adolescentes.

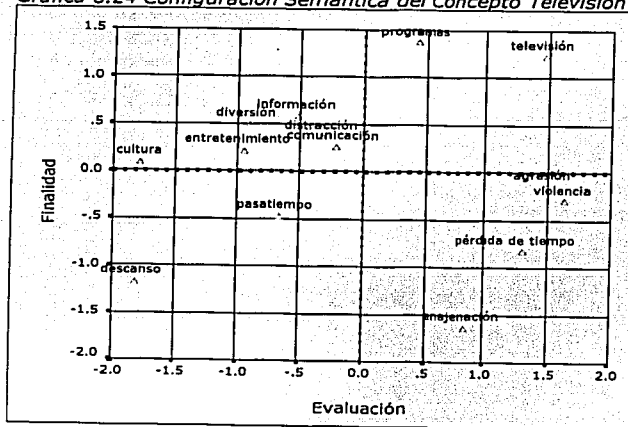


En los adolescentes, el valor Stress obtenido fue de .20979 y RSQ de .76838. Estos valores son los más bajos tanto en el concepto de televisión como para el resto de los estímulos. Esto implica que, el EMD no es tan adecuado; sin embargo, se puede observar que separa en dos grupos a las definidoras con carga negativa de las definidoras con evaluación positiva o descriptiva. En el extremo derecho se ubican pérdida de tiempo, enajenación, agresión y violencia. En la dimensión finalidad, comunicación e información se separan; la distancia entre pasatiempo y descanso se reduce, así como para distracción e entretenimiento, mientras que enajenación la más alejada respecto del eje de las x's. La proximidad que existe entre la violencia y la agresión respecto de la televisión es muy parecida.

Gráfica 6.23 Configuración Semántica del Concepto Televisión Jóvenes.

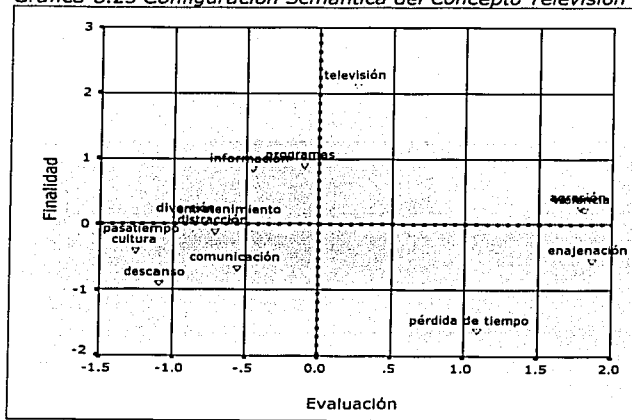


Gráfica 6.24 Configuración Semántica del Concepto Televisión Adultos.



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Gráfica 6.25 Configuración Semántica del Concepto Televisión Ancianos.



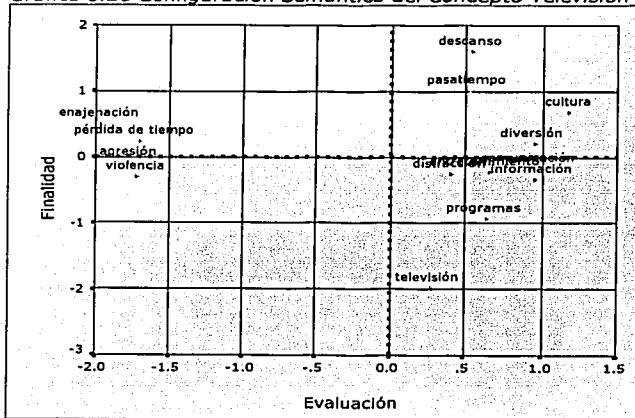
Con valores adecuados de .13945 de Stress y .88893 de RSQ, el EMD de los jóvenes (gráfica 6.23) es muy claro en cuanto a que las variables con carga negativa se aglomeran en un extremo, mientras que el resto lo hacen en el sentido contrario. Programas sigue siendo la variable más próxima, en segundo lugar se ubica distracción seguida de entretenimiento. Las variables más alejadas son descanso para las ordenadas y agresión en las abscisas.

En el grupo de los adultos (gráfica 6.24), el valor Stress alcanza .11684 y el RSQ .92777. La solución es muy adecuada, ya que logra escalar a las variables de manera muy precisa, observándose nuevamente que las definidoras negativas y positivas cargan en extremos opuestos. Es notorio que televisión carga en el lado negativo, lo que sugiere que las evaluaciones negativas se encuentran más próximas que las positivas. La definidora más importante para televisión es programas y es aquí donde agresión y violencia al igual que distracción y comunicación se encuentran a distancias muy semejantes respecto del eje central.

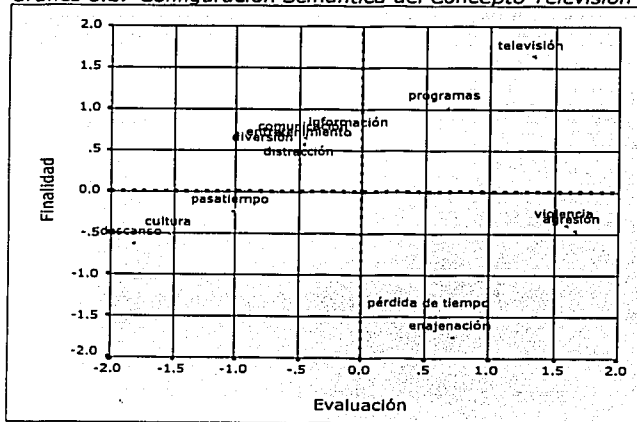
En mapa cognitivo para el grupo de ancianos (gráfica 6.25), los valores Stress y RSQ son .18221 y .86635, respectivamente. Los programas e información son las variables más cercanas a la televisión, en tanto que enajenación y pérdida de tiempo las más alejadas. Este grupo de edad también diferencia entre las definidoras negativas y positivas; vinculan más estrechamente a la violencia y con la agresión, así como al pasatiempo con la cultura.

TESIS CON FALLA DE ORIGEN

Gráfica 6.26 Configuración Semántica del Concepto Televisión Hombres.



Gráfica 6.27 Configuración Semántica del Concepto Televisión Mujeres.

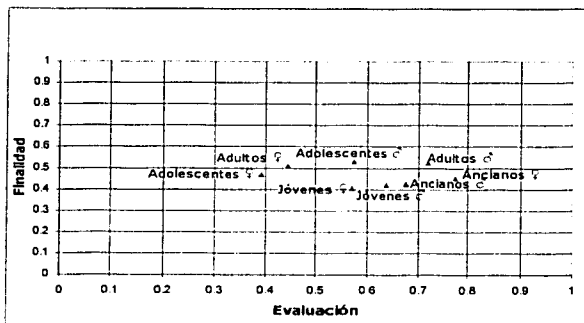


TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Para los hombres, el valor Stress es de .13793 y RSQ de .91852. Al igual que los EMDs por grupo de edad, se asignan distancias de manera similar entre aquellas variables negativas y las positivas. Los programas e información son las palabras más cercanas a la televisión en tanto que enajenación y descanso se perciben como más alejadas. Distracción, entretenimiento, comunicación e información se encuentran muy próximas entre sí, al igual que violencia y agresión en el polo opuesto.

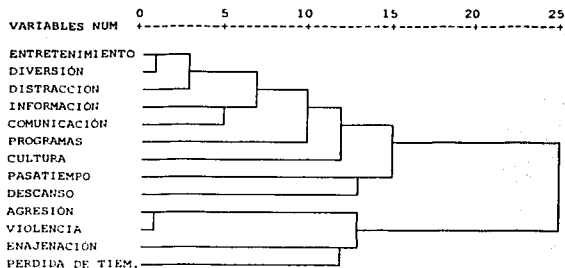
En el EMD de las mujeres, el valor Stress de .19635 y RSQ de .83873, resulta muy adecuado. Las variables negativas cargan en el extremo derecho, mientras que las positivas en el extremo izquierdo. Las mujeres evalúan a la televisión más negativamente en cuanto que, tanto el eje y como la variable más próxima, se ubican en el lado derecho que es negativo. Información, violencia y agresión son las que se encuentran más próximas a televisión después de programas. Los puntos más distantes lo marcan descanso y enajenación.

Gráfica 6.28 Configuración Semántica del Concepto Televisión a partir de Diferencias Individuales.



Como se puede apreciar en la gráfica anterior, con un valor Stress de .28244 y RSQ de .59404, los grupos de jóvenes y ancianos escalan de manera semejante a las diversas palabras que se asocian con la televisión en la dimensión finalidad, considerando a la edad como la variable responsable de estas similitudes. Para el resto de los grupos, se observa que la variable importante es sexo, ya que se parecen más las mujeres adolescentes y adultas, y los hombres adolescentes y adultos entre sí que en los grupos de las mismas edades. Se observa que los ancianos y los adultos hombres dan más importancia a la dimensión evaluación que el resto de los grupos (las gráficas restantes de diferencias individuales se pueden consultar en el anexo G).

Gráfica 6.29 Dendograma del Concepto Televisión.



Para el concepto televisión, a partir del análisis de conglomerados jerárquicos se identifican unidades básicas de agrupamiento de variables. Estas unidades son entretenimiento y diversión, y agresión y violencia. Se nota como al igual que en las gráficas, las palabras forman dos grupos grandes de variables en donde se engloban por un lado los términos con valoración negativa y por otro lado, los de valoración positiva. Entretenimiento y diversión adicionan a distracción para después aglomerarse con información y comunicación que constituya previamente un grupo homogéneo. A partir de aquí las distancias incrementan y se van incorporando las palabras remanentes, hasta formar un solo conglomerado.

DISCUSIÓN DE RESULTADOS

Utilizando la técnica de Escalamiento Multidimensional, se pudo corroborar la configuración en memoria de las diversas palabras que se asocian con la violencia, agresión y televisión, permitiendo ubicar espacialmente la posición relativa que cada elemento guarda respecto del estímulo central.

Con base en la definición psicológica de cada uno de los conceptos de interés, se construyeron instrumentos que permitían la comparación entre cada una de las definidoras y el concepto central. Asimismo, la técnica permitió obtener de manera indirecta la posición entre todas y cada una de las definidoras sin tener que realizar comparaciones exhaustivas por cada palabra, evitando así el cansancio excesivo en la realización de la tarea, ya que si se hubieran contrastado, por ejemplo las 20 definidoras de violencia contra ellas mismas, se habrían requerido 380 comparaciones por sujeto.

Como lo menciona Frisby (1996):

La computadora no puede interpretar la naturaleza de las dimensiones extraídas del EMD. Es el trabajo del investigador el examinar como los objetos

son alineados en el espacio y compaginarlas con la información acerca de las propiedades de los objetos para poder interpretar la naturaleza de las dimensiones (p.78).

Analizando los diversos EMD, se observa que una solución en dos dimensiones es suficiente para obtener un mapa perceptual con índice de ajuste adecuado, así como una varianza explicada muy favorable. La ubicación espacial de ciertas variables en los tres estímulos, eventualmente resultó difícil de interpretar tomando como referencia las dimensiones propuestas en este estudio, puesto que la esencia de las mismas, difiere de la mayoría de palabras que sirvieron como ejes al designar cada dimensión.

Con base en la distancia euclídea de cada una de las definidoras de violencia, se observa cómo los términos más alejados resultan ser los obtenidos del diccionario. Esto implica que ha cambiado el significado original del término por un significado que, con base en experiencias, influencias de otros medios, contexto, etc. se ha desarrollado a través de la interacción social. Este significado psicosocial, está configurado en dos dimensiones básicas denominadas Emocional-Conductual y Personal-Social. La asignación de un nombre a cada dimensión se realizó con base en las teorías acerca de la violencia.

Pasión, Televisión y Muerte, son aquellas variables que sistemáticamente se escalan como las más alejadas de Violencia. En el caso de Pasión, esto se debe, probablemente, a que en su uso cotidiano se le asocia a eventos de carácter positivo, como por ejemplo situaciones amorosas, lo que es contrario a la valoración general de la violencia, que es negativa. Televisión, a pesar que se obtuvo de las RSN, se sitúa alejada del concepto central generalmente en la dimensión emocional; esto podría explicarse por dos razones. En primer lugar, la televisión es una variable que originalmente en la CAT se clasificó como estímulo, por lo que la denominación de las dimensiones no resultaba tan adecuada en este caso en particular. En segundo lugar, la televisión en CA es descriptiva, mientras que como ya se mencionó el estímulo principal es negativo. Muerte es la tercera palabra que se encuentra alejada en general del estímulo, siendo esto contradictorio, sobre todo para los adolescentes y adultos, ya que inicialmente la Muerte ocupa los primeros lugares dentro de la definición de violencia. Este comportamiento puede ser explicado bajo la misma perspectiva que televisión en cuanto que no es ni emoción ni conducta y posee una carga descriptiva, lo que estaría indicando un ajuste forzado a las dimensiones.

Comparando los EMD, se observa como los mapas perceptuales pueden variar como consecuencia del sexo en primera instancia y por la edad en segunda. Por ejemplo, el mapa perceptual de las mujeres adultos es más parecido al de las mujeres adolescentes; por edad, los estímulos son evaluados más análogamente entre más cercanos los rangos de edad, como ejemplo, tenemos a los adultos y ancianos hombres y los adolescentes hombres y jóvenes mujeres. Asimismo, la dimensión emocional- conductual es la más importante,

ya que los grupos en este eje obtienen mayores puntajes de ajuste, lo que implica que las diferencias registradas en los EMD's están marcadas principalmente en esta dimensión.

En la configuración espacial de la agresión se puede ver que Miedo, Televisión, Física y Provocación se alejan del punto central. Miedo en todos los escalamientos es la palabra más alejada, probablemente debido a que originalmente no se encontraba tan asociada como otras definidoras y es una emoción que puede ser inhibitoria de la misma agresión, contraría a ira y coraje que son activadoras. Televisión, inicialmente no se encontraba en los núcleos de red para ser incluida en el instrumento; sin embargo, se decidió incluirla forzando a los sujetos a proporcionar una distancia entre las dos palabras, además que la naturaleza de la televisión tanto en CA como en CAT es diferente del resto de definidoras. Física se encuentra alejada de agresión en las ordenadas en tanto que su naturaleza no tiene relación con lo emocional, aunado a que la valoración que obtuvo en el estudio previo fue descriptivo. En cuanto a la definidora Provocación, el alejamiento que tiene con agresión en parte se debe a que la palabra fue tomada e incluida en el instrumento a partir del diccionario, por lo que no está asociada "naturalmente" al concepto.

En la comparación de grupos, se observa que la edad tiene un efecto importante en la semejanza de las soluciones espaciales, así como el sexo. Resulta difícil decidir cual de las dos variables tiene el mayor efecto, ya que es evidente que los adolescentes, jóvenes y ancianos se parecen entre ellos, al igual que existen semejanzas por sexos. En este caso, la dimensión conductual es la más importante, ya que los grupos en este eje obtienen mayores puntajes de ajuste, lo que implica que las diferencias registradas en los EMD's están marcadas principalmente en esta dimensión.

Para televisión, la denominación de las dimensiones resultó ser más sencilla y clara, ya que el mapa perceptual separaba en el eje de las abscisas las variables en positivas y negativas, razón por la cual se denominó Evaluación. Para la dimensión de las ordenadas, la tarea fue más complicada y se determinó llamarla Finalidad; aquí, justamente, algunas variables no se ubicaban claramente en uno y otro extremo, como por ejemplo violencia y agresión.

A las definidoras Descanso, Enajenación y Cultura, los sujetos de los diversos grupos las escalaron de tal manera que resultaron ser continuamente las más alejadas al estímulo. Por otro lado, se encontró una vinculación muy cercana entre violencia y agresión para la mayoría de los grupos. Para las comparaciones entre grupos del concepto televisión se obtuvieron los puntajes mayores de ajuste en la dimensión evaluación, resultando ser la principal para registrar las diferencias entre variables.

No obstante que este estudio ayudó a la ratificación del significado psicológico de los conceptos, brindo un análisis más fino en cuanto de las dimensiones de

la violencia y agresión, ayudo a señalar las diferencias entre ellos e hizo énfasis en el papel que juega la edad y sexo, quedo sin explorar a profundidad la influencia directa de la televisión en la percepción del fenómeno, transmisión directa de objetos identificados como violentos o generadores de violencia, así como la afección de los sujetos cuando presencian violencia en la televisión, por lo que se realizó un tercer estudio tratando de alcanzar estos objetivos.

CAPITULO VII: ESTUDIO 3

IDENTIFICACIÓN DE LA TELEVISIÓN COMO AGENTE SOCIALIZADOR DE VIOLENCIA

El objetivo del presente estudio fue identificar, a partir de las propias opiniones, experiencias y conocimientos de la población general de cómo se percibe la transmisión de la violencia a través de la televisión. Con la técnica de Entrevistas con Grupos Focales (Vaugh, Shay y Sinagub, 1999), se exploró de manera más profunda aquello que las personas entienden y asocian con la violencia.

El propósito del estudio fue crear un ambiente de discusión óptimo para que los sujetos pudieran expresar sus opiniones, ideas, impresiones, creencias etc. acerca de la televisión, sus hábitos como audiencia, así como la influencia directa en su vida cotidiana, tratando de explorar a profundidad el efecto en específico de la violencia. Esta técnica ya se ha utilizado precisamente para evaluar las estrategias de prevención de la violencia en la televisión y en las calles (Levine y Zimmerman, 1996; Zimmerman, 1996).

SUJETOS.

Se logró la participación voluntaria de 87 personas, en donde el 70% de los participantes fueron mujeres. Se formaron ocho grupos de discusión con base en las edades.

- 2 grupos focales con adolescentes (13 a 15 años).
- 2 grupos focales con jóvenes, (18 y 24 años).
- 2 grupos focales con adultos, (35 y 45 años).
- 2 grupos focales con ancianos, (mayores de 60 años).

Cada grupo, en promedio, estaba formado por diez participantes y un moderador que llevaba a cabo la sesión. El investigador estaba presente en todas las sesiones fungiendo como supervisor de la sesión. El moderador, en la mayoría de las sesiones, era una persona ajena a la investigación, con la finalidad de no interferir o inducir la respuesta de los sujetos.

INSTRUMENTO

Se utilizó una guía semi- estructurada de 28 preguntas básicas que exploraban cuatro áreas de interés:

- A. Hábitos de audición.
- B. Percepción de Programas.
- C. Identificación de elementos de violencia en la televisión.
- D. Influencia de la televisión en la audiencia.

La guía fue desarrollada con base en la secuencia lógica y natural de la conversación, y organizada de tal manera que podía cubrirse en su totalidad en aproximadamente 60 min. (anexo I). Las preguntas comenzaban siendo

sencillas e incrementaban su complejidad a lo largo de la sesión en tanto que el moderador demandaba respuestas más elaboradas.

MATERIALES

Los grupos focales se llevaron a cabo en salones. Se utilizaron en cada sesión:

- Dos grabadoras de audio portátiles tipo reportero.
- Pilas AA para las grabadoras.
- Casetes.
- Etiquetas adheribles.
- Hojas de anotaciones.

Dentro de los espacios asignados para la realización de los grupos de discusión, las sillas se acomodaban en círculo con la intención de que todos los participantes pudieran verse entre sí, estar dentro del área de visión del coordinador, y para que la grabación del audio fuera más sencilla y abarcara a todos los sujetos.

PROCEDIMIENTO

Previo a las sesiones, se seleccionaba el moderador y se revisaba la guía junto con el investigador para discutir los objetivos, el procedimiento que se iba a llevar a cabo, aclarar dudas y realizar ensayos con la finalidad de que el moderador estuviera familiarizado con las preguntas y tuviera plena conciencia de las metas a alcanzar, así como la clarividencia suficiente para modificar la guía cuando resultara pertinente en el transcurso de las sesiones.

Se acudió a centros educativos y sociales para llevar a cabo el estudio, por la facilidad de disponer de una población cautiva que apoyará más fácilmente a la investigación. Una vez que aceptaban participar, se citaba al investigador en un lugar y hora determinados por los centros, así como a los sujetos. Cuando se tenían un mínimo de 8 y un máximo de 13 participantes, comenzaba la sesión.

- A. Una vez que los sujetos estuvieran sentados el coordinador entraba y se presentaba, mientras daba las etiquetas adheribles para que los sujetos anotaran su nombre y se la colocaran para que el moderador los identificara más fácilmente.
- B. Se presentaba cada persona, dando datos como nombre y edad aun cuando entre ellos se conocieran.
- C. El coordinador les informaba que la sesión iba a ser audiograbada con fines de análisis y que la duración sería de aproximadamente de 60 minutos.
- D. Se les pidió a los sujetos que participaran sin un orden específico y que hablaran tan libremente como quisieran, considerando ante todo el respeto hacia las opiniones de los demás.
- E. Se hacía la aclaración de no hablar todos al mismo tiempo así como distraerse y ser concretos en las ideas que quisieran exponer, hablar alto y claro para que la grabación fuera nítida y entendible.

- F. Una vez que el coordinador explicaba las instrucciones y se aclaraban dudas, se iniciaban las preguntas de la guía, explorando a profundidad donde se requería. En ocasiones, el moderador incluía preguntas específicas que el investigador le proporcionaba en el transcurso de la sesión.
- G. Al cubrir la mayoría de las preguntas y cuando las respuestas empezaban a considerarse repetitivas, se realizaba el cierre de la sesión, recapitulando los hallazgos y agradeciendo a los participantes su colaboración. Se les pedía a los sujetos que saliendo no comentaran el tema con otras personas que fueran a entrar a la siguiente sesión.
- H. Terminando el grupo focal, el moderador y el supervisor intercambiaban opiniones y se daban retroalimentación mutua, cambiando impresiones tanto del contenido de las respuestas como de la dinámica de la sesión.
- I. Posteriormente se realizaba la transcripción de cada una de las sesiones llevadas a cabo.
- J. Se realizó el análisis de contenido de los datos recolectados considerando las cuatro áreas de interés consideradas en la guía.

PRESENTACIÓN DE RESULTADOS

Se realizó un análisis de contenido, siguiendo las cuatro categorías en que se encontraba dividida la guía. El cotejo de las respuestas se basó en la variable edad y se registró el grado de consenso entre los participantes y entre los grupos.

Hábitos de Audición

Adolescentes

La mayoría de los participantes ven la televisión en promedio tres horas diariamente y más asiduamente entre semana. Durante las sesiones se mencionó que ver la televisión forma parte de su estilo de vida y es un hábito sumamente arraigado, ya que se utiliza como referencia permanente para definir su comportamiento y su percepción social: la moda, los gustos, las creencias y los valores. Su identidad se define por la aproximación a determinado tipo de programas y por su simpatía por ciertos personajes. Se indicó que los participantes ven tanto televisión abierta como televisión de paga.

Para la mayoría de participantes la televisión significa entretenimiento y distracción, así como también un medio para enterarse del mundo y divertirse, pero mencionan a la vez que es una pérdida de tiempo, ya que distrae la atención de otras actividades importantes.

Dos terceras partes de los sujetos mencionan ver la televisión solos, sin compañía de familiares ni amigos. La tercera parte restante menciona verla con sus hermanos (as) y sus padres que, en la mayoría de los casos es en compañía de la madre, ya que el padre en ocasiones llega al domicilio cuando

ya es tarde para que los hijos sigan despiertos. Los lugares que se mencionaron como más frecuentes para ver la televisión fueron la sala y la recámara, teniendo como mínimo dos televisores por casa.

Dentro de las ventajas de ver la televisión se encuentra el entretenimiento que sirve para relajar y distraer de la vida; también se indicó que informa y enseña (dependiendo el programa) algunos datos culturales y de interés general que les ayudan a resolver las tareas asignadas en la escuela. Una ventaja que solo una persona mencionó fue que une a la familia, ya que cuando ven la televisión reunidos hacen comentarios con respecto a los programas que están viendo en ese momento y eso hace que interactúen entre sí. Esta opinión no fue compartida por todos los sujetos.

Se mencionó que como principal desventaja es la distracción que genera y que ocasiona que el individuo se aparte de las actividades y deberes que tiene que realizar. También se menciona que "idiotiza" a las personas que la ven:

"por ejemplo uno ve un programa y sí a uno le hablan ni siquiera pone atención a lo que sucede alrededor".

Se considera una pérdida de tiempo porque se menciona que:

"en ocasiones no hay nada bueno en la tele pero uno la ve porque no tiene nada mejor que hacer".

Jóvenes

En este grupo de edad la mayoría de participantes refirieron ver frecuentemente la televisión, al menos tres veces por semana aunque en un par de casos no se veía televisión ya que se prefería hacer otro tipo de actividades. Mientras que algunos participantes tienen la televisión prendida durante muchas horas a lo largo del día, algunos otros sujetos refirieron verla solamente un par de horas, lo que dura un noticiero o bien simplemente a manera de conciliador de sueño y despertador.

El motivo para ver la televisión es entretenerse, estar informado, conocer lugares diversos, distraerse y perder el tiempo. Resalta en los jóvenes el hábito de prender el televisor aun sin prestarle el 100% de atención, ya que se indica que se pueden realizar algunas otras actividades mientras se "ve" televisión. Sirve de compañía cuando la persona está sola o tiene miedo.

La mayoría de sujetos tiene televisión por cable, ya que opinan que es una mejor televisión, debido a que hay más canales culturales que en televisión pública. No hay un lugar en particular dedicado especialmente para ver televisión por lo que puede verse en el cuarto, sala, estudio, cocina, etc. En promedio se tienen dos televisores en casa, siendo que en cuestión de tecnología, es el avance más accesible que tienen las personas en general.

Dentro de las ventajas se menciona la adquisición de conocimientos diferentes de los obtenidos mediante la educación formal y a los cuales no se tiene tan fácil acceso; da más cultura general e información relevante y ayuda a formar criterio. Las situaciones que presenta se consideran más realistas y estimula

los sentidos por las formas, colores y por la rapidez con que transmite la información a diferencia de otros medios de difusión. No requiere de grandes esfuerzos cognoscitivos para entender los programas. Los jóvenes explicaron que algunas familias utilizan a la televisión como niñera de sus hijos, manteniéndolos entretenidos mientras los padres prestan atención a otro tipo de actividades, lo que resulta ventajoso para los adultos pero no así para los niños, por lo que ellos mismos no lo consideran una ventaja.

Como desventajas se mencionó la imitación de estereotipos, enajenación, estrés, pérdida de tiempo, el sufrimiento por problemas ajenos y la evaluación de la vida a partir de lo que acontece en un programa. Se considera que la televisión desvía la atención a cosas irrelevantes y también representa un desperdicio de dinero, electricidad, etc. que se podrían invertir en otras cosas más provechosas. Asimismo, se percibe una manipulación por parte de las televisoras en la información que se transmite, obedeciendo a determinados intereses, por lo que no se presenta la realidad tal y como es.

Adultos

Los adultos en la mayoría de los casos ven la televisión al menos una hora diariamente, sobre todo en las noches y los fines de semana, pudiendo estar acompañados o solos, dependiendo si tienen familia o son solteros.

El significado que se adjudica a la televisión es de entretenimiento, distracción, información y aburrimiento, resultando que en algunas ocasiones se considere como perturbadora de la paz interior. Sirve como aparato de audio cuando se quiere escuchar música o inductor de sueño.

Entre las ventajas que se mencionan se encuentra en primer lugar la rapidez en la información, sobre todo de noticias nacionales e internacionales, así como ser una fuente de entretenimiento barata, considerándola una alternativa cuando no hay posibilidades económicas o climáticas de salir a realizar otro tipo de actividades. Brinda conocimiento general de diversos aspectos académicos sin tener que leer o realizar grandes esfuerzos cognitivos, se atienden a eventos deportivos sin tener que salir del domicilio, se practican otros idiomas y se conocen películas sin tener que rentarlas o ir al cine.

En cuanto a las desventajas se menciona que crea apatía por salir, fomenta la holgazanería, disminuye la capacidad de concentración y de imaginación, se convierte en un hábito aun cuando se ha perdido el interés de un programa particular. Destruye la convivencia con los familiares y amigos, se vive a través de terceros dejando a un lado los propios intereses y crea estereotipos de felicidad, orillando a las personas a consumir cosas innecesarias.

Ancianos

Dentro de los hábitos televisivos de las personas mayores de 60 años, se encuentra el ver televisión diariamente al menos una hora, ya sea para enterarse de las noticias o simplemente como distracción. No hay días ni horarios especiales para ver la televisión, sino simplemente se utiliza si las

personas tiene la disposición y el tiempo para verla. En algunos casos la programación depende de si las personas se encuentran acompañadas o solas, ya que si se encuentran presentes niños, éstos marcan el tipo de programación, mientras que si los ancianos se encuentran solos, ellos mismos deciden que ver. La gran mayoría refirió el uso de televisión de paga, sin dejar de consultar algunos programas como noticieros proyectados en televisión abierta.

La concepción que tienen de la televisión es de distractor, entretenimiento y sobre todo como compañía; transmite cultura, conocimiento e instrucción. Se le considera como un aparato proyector de información y de actualización, ya que les permite ponerse al día con la información y, de esta manera, fungir como guía para sus nietos o demás personas que les rodean. Sirve como medio de comparación entre el tiempo pasado y el tiempo actual.

En las ventajas mencionadas en estos grupos se encuentra la sensación de compañía generada por las voces a partir de la televisión, la gran ayuda de las imágenes para no forzar la vista con otros medios de información y entretenimiento, como por ejemplo el periódico o los libros, y el poder seleccionar las imágenes que uno quiere ver ya que:

"uno domina la televisión, porque cuando una cosa no te agrada la puedes apagar".

Funciona como antídoto para el aburrimiento sobre todo para aquellas personas que no pueden salir de su casa y que por lo mismo no cuentan con otros medios para distraerse o entretenerse. Se reconoce el gran avance que representa en cuanto a tecnología por su rapidez en la información y por su gran alcance a toda la población.

El uso excesivo de la televisión crea dependencia cuando se usa como antídoto para la soledad, siendo una desventaja ya que se contemplan vidas ajenas sin prestar atención a la propia vida del sujeto o bien, convirtiéndose en una vida pasiva. El exceso en los niños es nocivo debido a que se crea dependencia impidiéndoles jugar o pensar creativamente.

Percepción de Programas

Adolescentes

Como la mayoría de las participantes mencionó ver la televisión de manera independiente, ellos mismos deciden la programación que ven. Cuando las participantes ven la televisión acompañadas de algún familiar, la programación depende de:

"quien tenga el control remoto" o bien
"quien llegue primero".

Los adolescentes mostraron una preferencia por la programación juvenil, entre los que destacan: series, caricaturas, videos musicales, telenovelas, programas cómicos y ocasionalmente las noticias y programas culturales. Los programas que más gustan son las series televisivas ya que tienen una continuidad y transmiten escenas con las cuales se identifican con algunos

personajes, ya que se asemejan a la vida cotidiana de los participantes en dónde los personajes resuelven sus problemas con un toque de comicidad. Cuando se trata de ver programas con los amigos se mencionó sobre todo ver programas de videos musicales y se ven noticieros sobre todo en compañía de otros miembros de la familia.

Los programas que menos gustan son los 'talk shows' o de discusión en donde muestran los problemas de los demás o los noticieros amarillistas.

" ahí pasan como humillan a las personas y eso no está bien".

Las razones principales son que los programas no respetan a las personas, y se basan en la burla a los demás. Los programas de debate se consideran simulados, "puros inventos", en donde se exageran las historias y se denigra a la gente, mientras que los reportajes amarillistas carecen de sensibilidad hacia la persona que se está entrevistando. Se hizo referencia a que los programas culturales son aburridos y los noticieros falsos y que por lo mismo no son de su total preferencia.

Se menciona que lo positivo que se transmite en los programas es la información y la cultura, mientras que lo negativo son los estereotipos, ideas falsas, información errónea y que, en cualquier momento, el ver la televisión puede originar pleitos entre la familia, ya que si algún miembro no desea ver un programa en particular ocasiona un altercado entre los miembros para que cambien el canal. Se mencionó muy frecuentemente que transmiten valores "negativos" como por ejemplo que los hijos le griten a los papas y a la inversa. Asimismo, manifestaron abiertamente su desconfianza en los noticieros y en lo manipuladores que pueden ser. Se mencionó espontáneamente a la violencia como elemento negativo en los programas.

Jóvenes

Los jóvenes en la mayoría de ocasiones decide por su propia cuenta que ver en la televisión, salvo cuando se encuentra un familiar presente, lo cual no es con mucha frecuencia.

Los programas más referidos fueron las series cómicas y las series de suspenso ya que se consideran sorpresivas, entretenidas y divertidas, mientras que los programas más desagradables son los espectáculos como Big Brother, telenovelas, 'talk shows' y similares en donde las situaciones son fingidas, relatan únicamente problemas, no son constructivos, humillan, denigran, devalúan a las personas. Las caricaturas también desagradan por sus colores tan llamativos que originan estrés y por las propias figuras de los dibujos ya que se consideran grotescos en comparación con caricaturas más antiguas, además de ser aburridas. Se hace referencia a que las telenovelas son desagradables, debido a que la temática se circunscribe únicamente a las intrigas y envidias de los protagonistas, considerándose poco constructivos este tipo de contenidos.

En general lo positivo de la televisión es el potencial informador que tiene, así como por la transmisión de cultura. Por otro lado, lo negativo está en que a los

niños les fomentan conocimientos erróneos y superfluos. Proyectan programas con mucha violencia, desde violaciones y secuestros hasta asesinatos siendo en la mayoría de los casos en un ambiente de morbosidad.

Se menciona como una cuestión negativa la excesiva publicidad que se transmite en todos los horarios, forzando a la audiencia a consumir cosas superfluas.

Adultos

El tipo de programas más referenciados por los adultos son los de corte informativo como las noticias o los documentales, seguidos de los deportivos (sobre todo para los varones), culturales, series de acción y ficción, y finalmente las películas.

No se especifica un programa favorito, sino una categoría de programas o canales que más les impactan. Los noticieros son los más constantes en la preferencia de los adultos, así como el canal de cable Discovery, en donde se encuentran documentales diversos de información científica. Los eventos deportivos son de especial interés aunque debido a su temporalidad no constituyen un "programa" como tal.

En cuanto a los programas más desagradables si se mencionan en especial los 'talk shows', telenovelas, de farándula, Big Brother, y películas con violencia, debido a que se perciben como exagerados en lo que presentan, falsos, corrientes, morbosos, vulgares, groseros y de muy bajo nivel cultural, con la sola finalidad de ganar audiencia además de presentar violencia y sexo de una manera constante.

Ancianos

El tipo de programas que se atienden en la televisión es variado, ya que se pueden ver programas infantiles y juveniles si está presente la familia. En general los programas más vistos por este grupo son los de corte cultural, siendo los canales de cable Discovery, History Channel, Animal Planet y Canal Once, de televisión abierta, los más mencionados. Se gusta de programas temáticos como Biography o bien de entrevistas como el conducido por Cristina Pacheco o López Doriga. Los varones en particular mencionan los programas deportivos como favoritos o que más les llaman la atención, mientras que las mujeres mencionan aquellos programas de viajes y de música de boleros.

Los 'talk shows', son referenciados como asquerosos, manipulados, soeces, crudos, falsos, vulgares, poco constructivos y triviales por lo que son los menos llamativos para los participantes, asimismo Laura en América y Rocío Sánchez Azuara les desagradan ya que exhiben a travestis y prostitutas que, según su juicio, son el emblema de lo degradante, vulgar y malo de las personas. El programa cómico conducido por Adal Ramones se considera vulgar y poco divertido, así como La Academia se considera poco profesional. Las telenovelas son otro segmento criticado por los ancianos, ya que se consideran transmisores de comportamientos incorrectos, desintegración de la

familia, falta de respeto entre las personas, envidia, venganza, odio y violencia.

Identificación de la Violencia en la Televisión

Adolescentes

En este apartado, los conceptos de violencia y agresión se percibían como sinónimos. En algunos casos se distinguió a la agresión como un acto (pegar) mientras que a violencia se le identificó más como un suceso que directamente afectaba al individuo que lo estaba observando. Se describió a la agresión como un paso antes de llegar a la violencia. La violencia, para este grupo tiene una mayor carga negativa, es más profunda y radical que la agresión. La agresión se asocia más a lo verbal que a la acción, mientras que la violencia tienden a asociarla con lo físico. Existe una percepción negativa de ambas palabras y su respuesta a éstas es de rechazo; la violencia se opone a su esquema de valores.

Se indicó que en la televisión se proyectan imágenes que originan dolores de cabeza, lo que provoca que se cambie de canal. Los criterios para evaluar si un programa es violento o no son: el uso de groserías, sangre, peleas y la presencia de situaciones grotescas y poco comunes como por ejemplo cortarle la cabeza a alguien.

Los 'talk shows' y los noticieros amarillistas se mencionaron como los más violentos y en menor grado los cómicos como Te Caché y las telenovelas. El problema que se observa con este tipo de programación es que la gente lo imita, sobre todo los niños pequeños, ya que las personas actúan conforme a lo que ven y se aprenden modas. También se mencionó el programa Policías como una mala influencia puesto que presenta delincuentes.

Los sentimientos que surgen cuando se ve un programa considerado por los sujetos como violento son de odio y coraje cuando se ve una situación de impotencia (como ver que matan animales indefensos), tristeza y depresión cuando en un noticiero entrevistan a una persona que acaba de sufrir la pérdida de algún familiar y no muestran la sensibilidad y el respeto suficiente para dejarla en paz y permitir que se reponga. Asimismo, refirieron que no sólo los programas de esta índole les causan tristeza o depresión sino también aquellas situaciones deseadas por el sujeto pero que son irrealizables en la realidad (como desear tener el cuerpo de las mujeres que aparecen en los programas).

Jóvenes

En este grupo se identificó una gran confusión entre los conceptos violencia y agresión. Muchos de los participantes no distinguieron claramente los dos constructos, sin embargo mencionaban que eran distintos pero no podían especificar en qué. En ocasiones se distinguió a la agresión como una reacción pasiva del sujeto hacia una provocación, mientras que a la violencia se le adjudicó el papel activador. Agresión es a nivel físico mientras que violencia es

a nivel verbal. La Violencia es algo que impacta y llega de sorpresa, que altera aunque no cause daño. La violencia se puede utilizar para objetos que no son necesariamente personas, mientras que la agresión solo se aplica a individuos. Se considero que

"la violencia es un paso más allá que la agresión".

Finalmente se llegó a la conclusión que la agresión provoca violencia.

Un programa se considera violento porque están presentes golpes, humillaciones, malas palabras, la presencia de armas y su uso, formas grotescas, ruidos molestos, muertes, fuego, juicios sin razón, críticas destructivas y utilización de palabras tales como: maldito, te voy a matar, te odio, infeliz.

Los programas más violentos son los 'talk shows' y los programas de la farándula como Ventaneando, ya que van en contraposición del respeto a la vida privada de las personas y generan, precisamente, que la audiencia juzgue sin bases y sin plena conciencia acciones que no les incumben. Se considera a los noticieros programas ambivalentes, ya que son útiles porque informan pero a la vez utilizan el recurso de la violencia para llamar la atención; son un arma de dos filos, ya que los niños pueden aprender de su entorno a través de ellos (siempre y cuando tengan la asesoría de los padres), sin embargo, pueden transmitir ideas erróneas de la realidad y provocar poner en práctica conductas perjudiciales sin prestar atención a las consecuencias.

Los sentimientos identificados con la violencia son coraje, frustración, tristeza, rabia, impotencia, estrés y tensión, pudiendo llegar a provocar llanto y debilidad. Estos sentimientos surgen a consecuencia de la falta de respeto en la vida de los demás y por el fomento de la venganza en los programas, asimismo por la falta de ética de las televisoras nacionales para transmitir programas que en lugar de instruir, distorsionan la realidad y son, además, de una pésima calidad, originando que las personas busquen la opción de televisión de paga. El único argumento positivo para la transmisión de programas violentos está en función de la utilidad para estar prevenidos ante cualquier situación.

Adultos

En este grupo la diferencia entre agresión y violencia se identificó más claramente, encontrando que agresión implica daño, mientras que violencia implica intensidad para hacer daño.

Cuando se evalúa un programa como violento se identifica la presencia de sangre, golpes, balazos o disparos, persecuciones, malas palabras, jalones, peleas físicas y verbales, mentiras, insultos, ofensas, odio, venganza, trampas, engañando, traiciones, y por supuesto escenas explícitas de guerra, actos terroristas, asesinatos, violaciones y muertes, así como la cantidad de contiendas y heridas. También se consideran violentos los programas de sexo, drogas y de infidelidad, que contradicen los valores de la familia.

Se considera que actualmente ningún programa se encuentra exento de presentar, aunque sea ligeramente, violencia, debido a que todos reflejan la historia del hombre o su necesidad insatisfecha por alcanzar el éxito aun a expensas de los demás. Se mencionan como violentos los programas para niños (caricaturas) y de adultos como noticieros, telenovelas, películas, series policíacas, etc.

El problema que se genera con este tipo de programas, según la perspectiva de los adultos, es que la violencia se contempla como chistosa, graciosa, divertida, justificable, incitadora y natural, lo que provoca que cada día se vaya desensibilizando la persona a este tipo de imágenes y no se otorgue la importancia y la crítica que ameritan. Como resultado se obtiene la autogeneración de la misma violencia en la propia persona provocando que los sujetos realicen las mismas acciones de los programas como insultar al vecino, chocarle el carro o matarlo. El problema radica en la influencia que tiene en las nuevas generaciones, modificando su percepción de lo bueno y lo malo. Promueve los valores equivocados como la falta de respeto entre los esposos y la infidelidad, lo que lleva a la destrucción de los cimientos del hogar; cambia los valores morales por valores materiales.

Al momento de considerarse la violencia como natural, se pierde su dimensión y se adapta a la vida cotidiana, invitando a las personas a resolver sus conflictos de una manera agresiva lo que genera, a su vez, paranoia y temor a la vida. Se forja imitación, porque se evalúa que la violencia es fácil y agradable, ya que se observa que al protagonista le va bien o es feliz aun cuando pierde a su familia, sus piernas o su patrimonio, como consecuencia de haber actuado violentamente.

Los sentimientos involucrados con este tipo de programas son depresión, coraje, desagrado, desaliento, desánimo, desquite, venganza, rencor, tristeza, angustia, odio, celos, intranquilidad e inconformidad.

Ancianos

En este grupo los conceptos violencia y agresión se utilizaron como sinónimos, y la única aclaración que se hizo entre las dos palabras fue de que la agresión lleva a la violencia, siendo que la primera es a nivel individual y la segunda a nivel grupal.

El ataque verbal o físico, sexo burdo, malas palabras, sangre, muertes, puños, armas y drogas se identifican como elementos clave para considerar si un programa es violento o no. La repetición excesiva de alguno de estos contenidos o la proyección de los perpetradores de violencia, modifica la percepción de la persona transformando a los delincuentes en héroes que hay que admirar.

Programas de guerra, películas sanguinarias y noticieros amarillistas, son el resultado de la demanda de la sociedad actual, acostumbrada a ver con lujo de detalles escenas grotescas y atroces. Estos programas, junto con los cómicos

como Broso o Adal Ramones, que utilizan lenguaje obsceno, complacen a la audiencia en su vicio por saciar su morbosidad.

En la cuestión afectiva, el grupo de ancianos indica que los programas violentos les originan sentimientos de impotencia debido a que fomentan la repetición de conductas erróneas en aquellas personas faltas de criterio o en los niños. Existe una sensación de que las televisoras no transmiten lo importante para los individuos y sólo proyectan sus propios intereses por lo que es imperante ser selectivo con lo que se observa en televisión. Se ha fomentado el cambio de los valores principales (como el amor, limpieza, respeto, fidelidad, etc.) por otro tipo de valores más superfluos (presunción, envidia, etc), lo que origina sentimientos de coraje y frustración en los participantes. Asimismo, hay un descontento en este grupo de edad, ya que los programas proyectan al sexo como asunto sin importancia, restándole trascendencia en la vida personal, lo que ofende su moral. El menosprecio por la vida correcta, patriótica y culta de este tipo de programas violentos, origina sentimientos de tristeza, así como frustración por la falta de regulación de las autoridades en términos de la introducción de programas extranjeros que exacerbaban el problema.

Influencia de la televisión en la audiencia

Adolescentes

Entre los elementos identificados como transmitidos por la televisión se encuentran: actitudes, información y estereotipos. Reconocen la influencia relativa de la televisión en los niños en cuanto a que repiten conductas que aprenden en la televisión. En ellos mismos la influencia es, según su perspectiva, menor a la de los infantes y sólo en cuanto a los estereotipos de la moda (vestir, peinar, etc.) y en el uso del lenguaje (modismos, acentos, etc.), aunque admiten que les distrae de otras actividades cotidianas y deberes.

Se hizo énfasis en que la influencia va en el sentido del tipo de programación que el observador prefiere, ya que se encuentran programas buenos y malos. Una parte negativa de la televisión es que fomenta la preocupación por la vida de los personajes en lugar de la vida propia.

Dentro de las alternativas para mejorar la televisión actual se mencionaron el eliminar aquellos programas catalogados anteriormente como violentos y se sustituyeran por programas culturales y educativos, pese a no ser de su preferencia. Se eliminarían los programas amarillistas por exagerados.

Se indica que también una alternativa efectiva para disminuir los efectos de la televisión sería mediante medidas indirectas como por ejemplo redirigir el tiempo que se dedica a ver televisión a actividades de tipo lúdico o deportivo. Otra alternativa es poner horarios más adecuados para no saturar la programación con los mismos contenidos y pasar los programas de adultos en la noche y solamente en la tarde programas para niños, así como apoyarse del

esfuerzo de los propios padres por controlar el horario de los hijos ya que, en algunas familias, los pequeños se duermen entrada la noche.

Se idealiza que la vida sería más divertida sin la televisión aunque menos interesante. Se aclaró que la televisión ha tenido que sustituir cierto tipo de actividades que se han visto afectadas por la misma dinámica de la ciudad y que ya no son posibles (como por ejemplo nadar en un río), además se considera una falta de voluntad total para excluir a la televisión de la vida cotidiana, y el eliminarla no ayudaría en lo absoluto al desarrollo del individuo, ya que se perdería su potencial informador.

Se podría evitar la influencia de la televisión organizando reuniones para opinar y escuchar distintas ideas y cambiar el propio criterio. Se tendría que hacer conciencia de que la televisión no es la única manera de divertirse y no prestar atención a programas que no valen la pena o son perjudiciales para el individuo. Asimismo, cambiar los contenidos de los programas de discusión con temas interesantes.

Ya que como para este grupo de edad la función principal de la televisión es entretener, si tuvieran la oportunidad de participar en los cambios a la televisión, desarrollarían la parte divertida y chistosa en los programas.

Jóvenes

La influencia de la televisión según los jóvenes está en función de los estereotipos, actitudes, valores, etc. Se identifica a los niños como influenciables ya que todavía no saben decidir lo que es correcto e incorrecto y absorben toda la información de su entorno; sin embargo, reconocen que por esta misma razón a los pequeños se les puede orientar de una mejor manera mediante la guía de los padres. Se señaló que los adolescentes, al estar en una etapa decisiva en sus vidas, son muy moldeables a través de la televisión, ya que buscan los modelos de comportamiento en los personajes y, al no prestar mucha atención al consejo de los mayores, son el grupo más vulnerable a las influencias negativas. En cuanto a los adultos y ancianos se les identifica como los grupos menos vulnerables a la información negligente, pero se recalca que son las madres las que en particular toman mucho en cuenta la información proveniente de programas con corte sensacionalista y esto provoca una paranoia que se traspasa a los hijos. Asimismo, se identificó la clase baja por su limitado nivel cultural aunque se admite que la clase alta no está exenta de la influencia de la televisión, ya que también se observa una continua comparación de las personas con los estándares televisivos. En general se opina que la influencia está en función tanto del tiempo que se pasa frente al televisor, de la edad de los individuos, el nivel cultural y de la posible supervisión de otras personas en tanto de los programas que se ven. Se reiteró el papel de la publicidad como agente modelador de la conducta de los consumidores ya que, por ejemplo, influye para el consumo de tabaco, de alcohol, ropa, etc.

En cuanto a las posibles modificaciones para mejorar la televisión actual se comentó el cambio en los contenidos temáticos de las telenovelas por cuestiones más constructivas y en términos del horario, ya que se opina que están mal ubicados y sería más prudente pasarlas a horas nocturnas con la finalidad de poder contar con la disponibilidad de los padres al momento de presenciar alguna escena perturbadora y que requiera análisis. Se desarrollarían programas infantiles que fomentaran la creatividad, por ejemplo, el club de Tatiana, Cositas, etc. Cambiar las caricaturas actuales por caricaturas sanas que no se basaran en la violencia para hacer reír. Eliminar los programas como Primer Impacto ya que presentan imágenes muy grotescas, innecesarias e impresionantes y en su lugar poner programas de corte educativo, fomentando la creatividad de los productores y directores mexicanos, evitando así la importación de programas extranjeros.

Adultos

La televisión transmite valores, tanto adecuados como equivocados, información verídica y falsa, cultura y oscurantismo, etc, los elementos que transmite depende del tipo de programa. Si se ven programas culturales-históricos se incrementa el conocimiento, si se ven programas de violencia se anhelará tener sexo con cualquier desconocido o relatar la vida privada en público.

La televisión influye principalmente en el comportamiento de los niños y adolescentes, ya que éstos llegan a imitar a las conductas y actitudes que los adultos proyectan en televisión, sobre todo cuando no tiene la guía de un adulto que les explique y analice junto con ellos los contenidos de las transmisiones televisivas. Insensibiliza a la gente en especial a los padres ya que todo les parece normal y además, debido a la repetición de los mismos contenidos, las personas acaban deseando hacer lo que están viendo.

Existen las "mentes débiles", los obreros y amas de casa que no tienen juicio para dejar de ver cierto tipo de contenido nocivo y su conocimiento es limitado como para tener un criterio más crítico de los temas televisados.

Dentro de las alternativas para mejorar la televisión actual están filtrar la agresión en los horarios de los niños y, en dado caso, presentar las escenas más controvertidas o nocivas a partir de las diez de la noche. Crear campañas para enfatizar la importancia e influencia de la televisión en la sociedad y no promover el uso de la televisión en edades tempranas o a manera de niñera mientras los padres se encuentran ausentes o realizan otras actividades.

Se incrementaría el número de documentales educativos de la naturaleza, matemáticas, física, geografía, ética, civismo, patriotismo e historia para captar la atención y curiosidad del televidente. Eliminar todo tipo de programa violento como los 'talk shows' o de farándula que solo son crítica destructiva y evitar a toda costa el uso de escenas de sexo. Supervisar la programación de los hijos y guiarlos en el entendimiento de los programas, así como

complementar su vida con actividades más constructivas y no basar el entretenimiento solamente en la televisión.

Ancianos

Se mencionó que la televisión fomenta valores tanto positivos como negativos. Amor, compasión, cultura, conocimiento, odio, venganza, envidia, violencia, imprudencia, etc., dependiendo el tipo de programas que se vean y la influencia principal es para los niños por su criterio inmaduro, así como aquellas personas con poca capacidad de crítica y cultura sin importar la edad y el sexo.

La influencia de la televisión está en función de que tan desarrollado sea el criterio para discernir entre lo bueno y lo malo. Si se observan programas positivos, la influencia será positiva porque se aprenderán cosas útiles; si se atienden programas superfluos carentes de toda capacidad creativa, la influencia será negativa, entorpeciendo el conocimiento de la persona. Se reconoce que a la mayoría de la población de México, la televisión la influye en sentido negativo.

Los cambios que sugieren los participantes son la creación de más programas culturales, quitándoles su connotación de aburridos, razón por la cual actualmente no perciben mucha audiencia. Eliminar los programas de aficionados y promover a los cantantes con talento. Más diversidad en los programas, presentando la vida de personajes ejemplares y sobresalientes. Modificar los programas para niños, haciéndolos creativos y divertidos como *Bisbirije* que proyecta caricaturas no violentas. Volver a los esquemas de concursos en donde se premia al conocimiento y no al atrevimiento.

En este grupo, los participantes sugirieron realizar acciones en contra de la proyección de escenas violentas en la televisión, tales como la creación de grupos supervisores que reiteradamente vigilaran los programas y censuraran aquellos que transmitieran malos ejemplos a la sociedad; sin embargo, muchos de los participantes se mostraron renuentes a estas ideas debido a que existe un sentimiento generalizado de omisión por parte de las autoridades a este tipo de esfuerzos. Se opina que las televisoras no prestan atención a las demandas de la sociedad y que sólo se dedican a la transmisión de programas convenientes a sus intereses. Asimismo, los participantes anticipadamente se excluyeron como las personas indicadas para la labor de supervisión ya que, en su opinión, la sociedad los observa como una minoría anticuadas que no sabe nada de modernidad, por lo que sus esfuerzos nunca fructificarían, además que podrían ser víctimas de represalias por parte de autoridad u otros organismos en el poder.

Finalmente, la opinión generalizada entre los participantes es que la manera más efectiva de contrarrestar la ascendente violencia en la televisión es la orientación y guía constante de los niños por cuenta de los padres.

DISCUSIÓN DE RESULTADOS

El grupo que más televisión ve es el de los adolescentes, seguido de los jóvenes, ancianos y adultos en ese orden. Esto se debe al tiempo libre y las actividades propias de cada grupo de edad. Los adolescentes, al encontrarse estudiando, disponen de más horas para ver televisión, mientras que los grupos intermedios su nivel de responsabilidad incrementa teniendo, en la mayoría de los casos, solamente algunas horas al final de la jornada laboral para dedicarse a ver la programación televisiva, en tanto que los ancianos, el número de horas libres aunque incrementa, no implica necesariamente que lo ocupen en ver televisión.

El significado que se le da a la televisión va en un sentido bipolar, por un lado se reconoce el gran avance tecnológico que representa debido a la rapidez para comunicar, su gran alcance y su potencial preventivo, así como la transmisión de conocimientos diversos que resultarían muy difíciles de adquirir por otros medios. Por otro lado, se considera como un desarrollo mal enfocado, ya que su uso responde a intereses políticos de manipulación de masa, manteniendo al público distraído de asuntos de relevancia nacional, descuidando el aspecto educativo y cultural.

Dentro de las ventajas que se identifican en la televisión actual es, precisamente, la información que trasmite. Sirve como reforzador de conocimientos adquiridos anteriormente, así como donador de nuevos. Es una tecnología de bajo costo que demanda poco procesamiento de ideas, lo que ayuda a que las personas de cualquier nivel cultural, educativo y económico puedan entretenerse y divertirse.

En cuanto a las desventajas es que precisamente se transmiten valores, conductas y actitudes que van en contraposición de la moral y las buenas costumbres de la sociedad mexicana. Fomenta la holgazanería, así como, la dependencia a modelos que no necesariamente representan lo que se consideraría ejemplar. Aumenta el consumismo de objetos inútiles y se crean estereotipos de felicidad.

Es notorio que en los grupos de edad más jóvenes, se esté convirtiendo, cada vez más común, el hábito de ver la televisión solitariamente, lo que trae consigo algunas implicaciones en términos de orientación. A lo largo de los grupos focales, se encuentra que una premisa importante en la batalla en contra de la ignorancia y la violencia en la televisión es la orientación de los padres hacia los hijos y que los niños y jóvenes son los grupos más vulnerables a la influencia de la televisión negativa por el tipo de programas que atienden. De ser esto cierto, se estaría cometiendo una grave falta en dejar que los más jóvenes observen la televisión sin la guía adecuada por parte de personas mayores que, según la lógica, tendrían un criterio más desarrollado que les permitiría evaluar y criticar los contenidos negativos y orientar a los menores a sacar provecho de otro tipo de programas más educativos.

Como se puede notar a lo largo de los grupos focales, se identifican como los programas más llamativos a aquellos catalogados como educativos, culturales e informativos, sobre todo de televisión de paga, ya que se consideran atractivos debido a que la información es novedosa, instructiva y creativa. Por otro lado, dentro de los catalogados como menos agradables se encuentran los de discusión ('talk shows'), telenovelas, caricaturas, cómicos, concurso, farándula y algunas series policíacas y de acción, debido a los temas superfluos que tocan, a la falta de respeto que proyectan y las imágenes grotescas y vocabulario soez que manejan. En este sentido hay una contradicción de los resultados hallados y la tendencia generalizada en la predilección de programas (rating¹), en donde las telenovelas, cómicos y de concurso son los programas que más rating² alcanzan, mientras que los programas catalogados como culturales no figuran en la lista de los más vistos.

En este estudio, lo positivo que se asoció a la televisión es la información variada y la rapidez, lo novedoso de algunos contenidos, el acceso a imágenes y conocimientos que difícilmente se obtendrían sin la ayuda de este avance tecnológico de bajo costo. Lo negativo es la transmisión de conductas, valores, estereotipos erróneos o que no van acorde con la educación formal y los modales además de información que distrae de actividades importantes así como la excesiva publicidad que fomenta el consumismo. Espontánea y reiteradamente se mencionó a la violencia como fenómeno negativo en la televisión, por lo que en ningún grupo se tuvo que inducir el tema, sino que en los propios argumentos de los participantes era un contenido central que había que ser discutido.

Se encuentra una confusión entre los términos violencia y agresión para los sujetos de este estudio; sin embargo, se identificaron algunas diferencias, siendo el grupo de los adultos el que más claramente hizo una distinción adecuada de los términos. Se señalaron aquellos elementos que se consideran como violentos en un programa, destacando en todos los grupos conductas (groserías, peleas, golpes, humillaciones, insultos, jaloneos, etc.), estímulos (sangre, armas, colores, ruidos, formas, fuego, heridas, etc.) y sentimientos inferidos en los protagonistas (enojo, odio, venganza, envidia, etc.). En un nivel más complejo, se identificaron aquellas situaciones en donde se deduce que hay mentira, engaño, trampas, traiciones, transgresión a los derechos, infidelidad, etc. Existen algunas acontecimientos reconocidos como violentos a manera de actos terroristas, escenas de guerra, asesinatos, violaciones y muertes. Los temas que son violentos circunscriben el uso de droga y sexo explícito, además de utilizar la repetición y el realismo como mecanismos para causar impacto.

¹ El rating indica el porcentaje de hogares o televidentes con la TV encendida en un canal, programa, día y hora específicos (o promediando minutos y fechas), en relación al total de TV Hogares o televidentes considerados.

² Datos obtenidos de IBOPE AGB, año 2002

En otras palabras, se identificaron elementos definidos en un programa que se asocian con la violencia, así como circunstancias interpretadas como violentas en donde las intenciones o sentimientos de los protagonistas se ven involucrados. Constantemente a lo largo de este estudio, se hizo énfasis que los programas violentos atentan contra los valores éticos y la moral de los individuos, siendo éstos muy subjetivos, ya que cada persona puede tener una idea distinta de lo que se considera adecuado o inadecuado. Esto resulta importante cuando se tiene que considerar el impacto de los programas en la audiencia ya que se puede valorar más negativamente una secuencia dependiendo del tipo de persona que la ve. A manera de ejemplo, entre los grupos de edad se encuentra que los más jóvenes no consideran la violencia asociada ni a las drogas ni al sexo, mientras que para los mayores esta vinculación es muy fuerte.

Los sentimientos que surgen a partir de observar violencia en la televisión son coraje, frustración, impotencia y tristeza principalmente. Dentro de las razones para sentir esto se encuentra la idea de la falta de conciencia de las televisoras para transmitir contenidos negativos que influyen a gran parte de la población y fomentan la repetición de conductas destructivas entre los propios individuos.

A través de los diferentes grupos, se mencionan a los niños y a los adolescentes como aquellos sujetos más influenciados. Los participantes argumentaron que esta influencia está en función de su capacidad para criticar y su acervo de conocimientos ya que, entre más jóvenes menos experiencia tienen y por lo mismo su criterio es limitado. Puesto que la influencia está determinada por la capacidad selectiva de la persona, también se identificó a la población de escasos recursos como susceptible a ser dominada por la televisión por su bajo nivel cultural. Es notorio que los grupos admitieron ser influenciados directamente en cuanto a modas, vocabulario y consumo de productos; sin embargo, no se registró ningún comentario que sugiriera el reconocimiento de influencia negativa en la vida de los sujetos que los orillara a cometer actos catalogados como mordaces. Esto puede obedecer a dos cuestiones, por un lado es posible que no se reconozca concientemente esta influencia en la propia persona y es más fácil reconocerla en otros y, por otro lado, la deseabilidad social interfiere en la sinceridad de los sujetos para admitir ser influenciados en aspectos censurables a nivel comunitario.

En la opinión de los grupos, se requiere hacer un cambio en el tipo de programación actual, incorporando mayor número de programas de corte cultural y educativo e incorporar en los programas ya existentes, elementos atractivos o entretenidos. Todos los grupos sugirieron eliminar en concreto algunos tipos de programas como los noticieros amarillistas y 'talk shows', y sustituir el contenido de otros programas, como por ejemplo las telenovelas, con temas de interés general, eliminando el morbo y la exageración, así como a las escenas catalogadas como violentas. Asimismo, se identificaron acciones indirectas para evitar la influencia de la televisión en tanto de promocionar actividades lúdicas y deportivas en el tiempo libre. A lo largo de las discusiones

también se hizo notorio un claro desánimo en realizar acciones de lucha contra las televisoras que transmiten este tipo de programas violentos, ya que se considera que la opinión de los participantes no es lo suficientemente fuerte como para constituir una fuerza de cambio y se teme por realizar acciones en concretos que podrían resultar en represalias o en esfuerzos infructuosos.

Reiteradamente a lo largo de los grupos de edad se hace notorio el cambio en el horario de algunos programas como las telenovelas, noticieros, etc., que no se consideran convenientes para el público infantil. No obstante que se reconoce la gran ayuda que resultaría la adecuada estratificación de los programas, la labor de estructurar de mejor manera los horarios de proyección de los programas así como el control de escenas por parte de las autoridades, resulta difícil ya que, como se mencionó, la percepción de lo que es violento o no depende, en gran medida, de lo que se considera adecuado en determinados contextos. Justamente de este problema surge la inquietud de realizar una aportación social a la regulación de la violencia transmitida por televisión. De los resultados obtenidos de las investigaciones anteriores llevadas a cabo, se origina un cuarto estudio cuyo propósito es elaborar perfiles de programas con la finalidad de contar con estándares más concretos y objetivos que ayuden a la mejor identificación y clasificación de un programa en cuanto al nivel de violencia que proyecta, tratando de eliminar lo más posible el juicio personal.

CAPITULO VIII: ESTUDIO 4

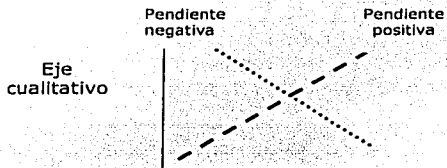
ELABORACIÓN DE UNA PROPUESTA DE PERFILES DE CLASIFICACIÓN DE PROGRAMAS TELEVISIVOS, UTILIZANDO EL POSAC (PARTIAL ORDER SCALOGRAM ANALYSIS BY BASE COORDINATES)

El objetivo del presente estudio fue elaborar un perfil de programas que permitiera ubicar las transmisiones televisivas de una manera sencilla y rápida, en cuanto a su nivel de violencia en el contexto mexicano, considerando sus manifestaciones físicas, verbales, emocionales, simbólicas y sociales. En la búsqueda por crear un perfil de programas y escalar las emisiones televisivas de acuerdo al número de expresiones de violencia, se decidió utilizar una técnica multivariada de reciente desarrollo denominada POSAC (Partial Order Scialogram Analysis by base Coordinates).

Este procedimiento se basa en la Teoría Escalar, desarrollada por Guttman en 1968, la cual ha permitido el desarrollo de otros procedimientos escalares multidimensionales no métricos. El método POSAC reduce la matriz de datos en un plano de dos dimensiones, con la intención de examinar estructuras subyacentes a partir de los casos. Las relaciones de orden (comparación e incompatibilidad) son consideradas como la esencia empírica sustantiva del análisis. El POSAC trata con el espacio entre los valores obtenidos de cada sujeto en cada reactivo. Un análisis de orden parcial empieza con un número determinado de reactivos para la estratificación de la población, basándose en el supuesto de que todos los reactivos miden un mismo constructo, y todas las respuestas siguen una misma dirección (Borg y Shye, 1995 en Groves, 2000). Cada miembro de la población tiene un perfil observado compuesto por n reactivos. Un perfil es superior a otro, si es mayor al menos en un reactivo y no es menor en otro reactivo; un perfil es considerado como menor cuando se obtiene un valor menor en al menos un reactivo. Un perfil es igual a otro si ambos son iguales en todos los reactivos. Cuando la relación entre dos perfiles es "alta", "baja" o "igual", estos perfiles son comparables. Dos perfiles que sean incomparables son y solo son cuando uno de ellos es superior en al menos un reactivo mientras que otro perfil es superior en al menos otro reactivo.

Cada perfil aparece como un punto en el espacio bidimensional; cualquier par de perfiles comparables se ubicaran en línea con una pendiente positiva o bien se empalmaran ($X+Y$). Dos perfiles incompatibles se ubicaran en una línea con pendiente negativa o en dirección lateral ($X-Y$). El análisis esta estructurado de tal manera que una línea de la esquina inferior izquierda a la esquina superior derecha forma el eje cuantitativo; mientras que el eje cualitativo se origina en la esquina inferior derecha y continua hacia la esquina superior izquierda (Groves, 2002).

Figura 4. Solución espacial del POSAC.



El POSAC calcula un par de perfiles óptimos en los extremos de los ejes de las abscisas y ordena los perfiles extremos, aun cuando ninguno de los casos presente esa combinación. Finalmente espacialmente se representa el orden parcial del total de perfiles (Shye, 1998)

De acuerdo con Levy, Tennenbaum y Ornoy (2000) el POSAC cuenta con algunas ventajas sobre otros métodos no paramétricos:

- Todas las variables son simultáneamente consideradas.
- No existe una variable "central", si no que todas las variables tienen la misma importancia en el análisis.
- No es necesaria una combinación lineal.
- No se dan ni se necesitan pesos para las variables.

Asimismo, el POSAC puede ser utilizado como análisis discriminante; uno puede observar que cierta variable divide los perfiles en grupos. Sin embargo, como estos mismo autores mencionan, el POSAC es un análisis que si tiene limitado el número de variables para ser utilizadas, por lo que se sugiere que las variables no excedan de nueve.

Esta metodología se ha utilizado para encontrar tipologías de acuerdo con los antecedentes ocupacionales, perseverancia y logros académicos de los alumnos (Eisenberg y Waks, 1993); motivaciones intrínsecas y extrínsecas de consulta dental (Hackett, Shaw y Kenealy, 1993) perfiles psicológicos de asesinos múltiples (Godwin, 1999), errores gramaticales en el desarrollo del lenguaje en niños con daño cerebral (Levy, Tennenbaum y Ornoy, 2000) entre otros.

PARTICIPANTES

Se seleccionaron intencionalmente seis programas de televisión abierta para ser evaluados en cuanto al grado de violencia que proyectan. Las transmisiones consideradas se estratificaron de la siguiente forma: 2 programas clasificados como categoría A con horario de transmisión entre las 6:00 a 20:59 hrs., dos de categoría B con horario de 21:00 a 22:00 hrs. y dos C con horario de 22:01 a 5:59 hrs. proyectados el día 9 de enero de 2003.

Los programas seleccionados fueron los siguientes:

Tabla 8.1 Programas Evaluados.

PROGRAMA	TIPO DE PROGRAMA	HORARIO	DURACIÓN	CATEGORÍA
Las chicas súper poderosas	Caricaturas	13:30	15 min.	A
Bob Esponja	Caricaturas	16:00	30 min.	A
Las vías del amor	Telenovela	21:00	60 min.	B
La academia II.	Entretenimiento	21:00	60 min.	B
Noticiero Hechos de la Noche	Noticiero	22:00	60 min.	C
Wild on: Noches salvajes	Serie	23:00	30 min.	C

INSTRUMENTO

El instrumento se formó por 36 elementos identificables de violencia en las transmisiones televisivas, obtenidos a partir de los hallazgos del primer y tercer estudios (Significado Psicológico de los conceptos Violencia, Agresión y Televisión en la Cultura Mexicana e Identificación de la Televisión como Agente Socializador de Violencia). Se organizaron en áreas de evaluación basándose en los resultados obtenidos en el estudio dos (Identificación de las Dimensiones de la Violencia, Agresión y Televisión a partir de una Definición Psicosocial), y se dispusieron a manera de escala dicotómica, con la finalidad de poder evaluar de una manera sencilla y rápida, la presencia o ausencia de elementos indicadores de violencia en un programa (anexo J).

Los elementos se conformaron en áreas, de tal manera que se obtenía un puntaje global para cada una con base en los conteos de presencia/ ausencia.

- Área Conductual: A) Violencia Física: golpe(s), jaloneo(s), pelea(s), herida(s), mutilación(es), robo(s), asalto(s) y violación(es)/ abuso(s) sexual(es). B) Violencia Verbal: grito(s), grosería(s), humillación(es)/ ofensa(s), insulto(s), y amenaza(s).
- Área Emocional: provoca algún tipo de daño psicológico cuyas evidencias se observan a través de las actitudes y los comportamientos de quien es violentado como coraje/ enojo, odio, celos, envidia, dolor, angustia, temor y venganza.
- Área Simbólica: transmite mediante las herramientas tecnológicas audiovisuales que exacerban el impacto como la presencia de fuego, arma(s), sangre, droga(s), ruido(s), disparo(s) y explosión(es).
- Área Social: Secuestro(s), suicidio(s), asesinato(s), muerte(s), ejecución(es), tortura(s), terrorismo y guerra.

Para que fuera posible el registro se elaboraron las definiciones operacionales de cada indicador (anexo K).

PROCEDIMIENTO

Se seleccionaron de manera intencional seis programas de televisión abierta que estuvieran clasificados en categoría A, B y C de las emisiones del día 9 de enero de 2003 en cadena abierta y se evaluó cada programa con base en el instrumento anteriormente especificado, contabilizando la presencia o ausencia de los elementos indicadores de violencia. Una vez evaluadas las seis emisiones se procedió a la captura de los datos y al análisis correspondiente mediante el POSAC.

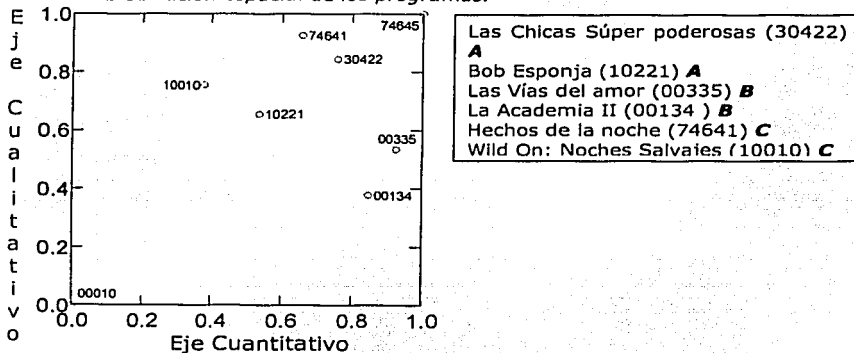
La evaluación de los programas se llevo a cabo por un solo juez con base en las definiciones operacionales que se muestran en el anexo K.

PRESENTACIÓN DE RESULTADOS

Los seis perfiles de programas evaluados en este estudio obtuvieron un coeficiente de correspondencia de .96, lo que representa que la proporción de las relaciones de orden que están correctamente representadas es de 96%. El perfil en la esquina superior derecha con combinación de 74645 y el 00010 localizado en la parte inferior izquierda, representan los valores máximos y mínimos alcanzados en estos programas.

Para una correcta interpretación, los perfiles se presentan en el siguiente orden de variables: simbólica, social, física, verbal y emocional.

Gráfica 8.1 Ubicación espacial de los programas.



Se puede observar que los seis perfiles se distribuyen en una pendiente positiva de acuerdo con el área simbólica, la cual registra la mayor diferencia entre los perfiles, seguida del área social. Las vías del amor y la academia son los dos programas que en el área simbólica, registran menor número de indicadores, mientras que los de mayor registro son Hechos de la noche y las chicas super-poderosas.

Comparando los programas no hay una diferenciación clara entre los programas clasificados como A, B y C en cuanto a su contenido de violencia. Los dos programas A se localizan en la esquina superior derecha, ubicándose más cercanos al perfil extremo que los programas B e incluso que uno de los catalogados como C. Esto implica que, la clasificación que se hace de los

TESIS CON FALLA DE ORIGEN

programas no es sensible a las diversas manifestaciones de violencia y, aunque los programas sean de dibujos animados, no quiere decir que sean para niños. Como lo demuestra un estudio llevado a cabo por Gunter y Furnham (1984), los disparos y las peleas en las caricaturas se califican como menos violentas, más humorísticas y más adecuadas para niños que en otro tipo de programas, lo que estaría afectando la estratificación de estos contenidos y se estuvieran dirigiendo a una población inadecuada.

DISCUSIÓN DE RESULTADOS

En esta fase de la investigación se encontró que la RTC, organismo encargado del control y supervisión de los programas televisivos en la República Mexicana, no cuenta con criterios concretos y objetivos en la valoración de la violencia en las emisiones, por lo que se considero elaborar una escala que permitiera la creación de perfiles televisivos de acuerdo al grado de violencia que conllevaran siendo sensible al contexto mexicano.

Se utilizó una técnica no métrica para la clasificación de perfiles denominada POSAC, que sirvió para escalar a los programas en dos dimensiones. La primera de ellas denotaba la cantidad de indicadores de violencia presentados en cada programa y la segunda dimensión indicaba la diferenciación cualitativa en cuanto a tipo de violencia (si había más indicadores de un área de otra).

Este estudio, desde la perspectiva de la relevancia social, cumple con dos funciones, en primer lugar, constituye una propuesta para evaluar la violencia en los programas televisivos, tratando de eliminar la subjetividad que impera en las actuales estimaciones por parte del área de supervisión y análisis de la RTC, ayudando a contemplar el problema de la violencia multidimensionalmente. En segundo lugar, las estimaciones realizadas son sensibles a la cultura ya que parten, precisamente, del contexto sociocultural de la actual sociedad mexicana, por lo que la evaluación de la violencia responde a la propia valoración de los sujetos. En tercer lugar, utiliza una metodología poco difundida aquí en México por lo que resulta novedosa y sienta las bases para su posible utilización en otras áreas que requieran sus bondades.

A pesar de la gran variedad de programas transmitidos en televisión abierta, la selección de las transmisiones utilizadas en el presente estudio se vio afectada por una problemática intrínseca en los criterios de clasificación de la RTC. La categoría A abarca un horario muy extenso en comparación de la categoría B y por lo mismo la gama de posibilidades para escoger un programa de este último tipo se redujo.

CAPITULO IX: DISCUSIÓN

Los términos de violencia y agresión son frecuentemente utilizados como sinónimos; sin embargo, a pesar de compartir algunos puntos en común en significado, no son idénticos. La violencia se define, en la literatura científica, como actos cometidos con la intención de infringir daño físico a alguien o algo, mientras que la agresión se le concibe como una conducta que intenta dañar en lo físico o en lo psicológico.

Considerando que las diferentes teorías y clasificaciones de agresión son más comunes en Psicología que las de violencia, se decidió basar las comparaciones entre estos dos conceptos a partir de los enfoques de agresión. A lo largo de los estudios realizados se consideró importante evaluar el papel que juegan algunas variables de carácter demográfico en la representación social de la violencia y la agresión, tales como la edad (Forgas, Brown y Menyhart, 1980) y el sexo (Campbell, Sapochnik y Muncer, 1997; Campbell y Muncer, 1987; Campbell, Muncer y Bibel, 1985; Campbell, Muncer y Gorman, 1993; Harris y Knight-Bohnoff, 1996a; Harris y Knight-Bohnoff, 1996b). Adicionalmente, puesto que la presente investigación consideraba entre sus objetivos explorar la vinculación de la televisión en la representación y transmisión de la violencia, se exploraron más detalladamente si algunas variables de audiencia podrían estar jugando un papel importante en la representación de la violencia, tales como el número de horas frente al televisor y el tipo de programación favorita.

Como lo refiere McLellan (2002), se necesitan realizar más estudios que se enfoquen en la concepción de los tipos de violencia específicos para las diferentes culturas ya que, justamente, el entendimiento de lo que se considera conductas aceptables proviene del contexto sociocultural de cada país. Siguiendo esta idea se decidió que para alcanzar los objetivos definidos para la investigación, se requería realizar cuatro estudios que permitieran definir a la violencia, identificar sus dimensiones, conocer la percepción que se tiene de ella en la televisión, así como evaluar qué tanta violencia se proyecta actualmente en los programas y finalmente elaborar indicadores objetivos y medibles de la violencia televisada.

El significado psicológico de los conceptos de violencia, agresión y televisión en la cultura mexicana.

El objetivo de este primer estudio fue identificar el significado psicológico que comparten individuos de la Ciudad de México y zona conurbada a partir de la Técnica de Redes Semánticas Naturales Modificadas (Reyes-Lagunes, 1993).

Se identificaron las diversas palabras que se asocian con violencia, agresión y televisión, permitiendo poner en claro el significado psicológico de cada una de ellas siguiendo los lineamientos de la técnica de Redes Semánticas Naturales Modificadas (Reyes-Lagunes, 1993). Ya Miller (1991 en Cacciari y Levorato, 2000) lo indica, las palabras representan conceptos que las personas han

encontrado lo suficientemente útiles, que ameritan lexicalización y que casi siempre juegan un papel en un sistema grande de creencias que la gente comparte.

Se observa, a través del estudio que, efectivamente ambos conceptos, violencia y agresión, tienen elementos compartidos y es por eso mismo que, en su manejo coloquial, se muestran como sinónimos. La violencia con base en el número de definidoras reportadas es el concepto más ambiguo, lo que apoya la noción de fenómeno complejo y poco delimitado que mencionan Signorielli, Gerbner y Morgan (1995).

Como se puede consultar en el marco teórico, resulta un trabajo muy laborioso identificar la diferencia entre agresión y violencia y aun más difícil es circunscribir cual de las dos engloba a la otra, en este estudio se pudo comprobar que ambas son muy similares, donde la agresión resulta más conductual y más emocional. La violencia es más general y sobre todo circunscribe varios actos agresivos, mientras que agresión hace referencia a aspectos más individuales.

A diferencia de las definiciones etimológicas, el poder y la fuerza no se asocian a la violencia, como concepto psicosocial, lo que quiere decir que en su conceptualización psicológica es más parecida a agresión que a su definición latina. La impetuosidad o arrebato que trae consigo el término tampoco esta asociado con el significado ya que en ninguna red semántica se obtuvieron palabras que denotaran este efecto.

Se observa en la Categorización por Áreas Teóricas (CAT) las perspectivas biológicas o heredadas son las muestran menor asociación en memoria al significado de ambos conceptos, mientras que aquellas que hablan de emociones son las más fuertemente asociadas. Se descubre que la frustración de la que hablan Dollard, Doob, Miller, Mower, y Sears (1939 en Kimble et al., 1999) a pesar de no encontrarse dentro de los Núcleos de Red (NR) (con excepción del caso de agresión producidas por mujeres) se asocia tanto con la agresión como con violencia.

Retomando algunas de las clasificaciones desarrolladas por Buss (1963), Geen (1968), Lorenz (1973 en García y Martínez, 1999) y Zillman (1988) se observa que existen diferencias entre los conceptos de violencia y agresión. En muchas ocasiones la definidora guerra, que se encuentra en el núcleo de violencia, no obedece al ímpetu sino a la instrumentación o al ejercicio del poder, lo mismo que los robos y asaltos, a diferencia de las definidoras asociadas a agresión, que obedecen a una naturaleza más emocional como el enojo y el coraje, lo que hace una distinción muy importante. Ambos conceptos, violencia y agresión engloban, en mayor número, conductas y, como lo señala Buss (1966), estas acciones pueden ser de tipo físico o verbal. En las dos redes semánticas globales se encuentran más asociadas conductas de tipo verbal a agresión que a violencia, como lo son groserías, insultos y ofensas. Considerando la Carga Afectiva (CA), ambos conceptos son

preponderantemente negativos, por lo que en la definición psicosocial no es tan relevante la violencia y la agresión de tipo prosocial como la clasifican Lore y Shultz (1993 en Taylor et al., 2000). Asimismo se puede ver que, algunos elementos de la definición están asociados a cuestiones de salud pública como la inseguridad, problemas, abusos, asaltos, robos, etc. lo que es concordante con las definiciones de Milton (1999) y los estudios llevados a cabo por Saldívar, Ramos y Saltjeral (1994) y Ramos (1994), estos últimos en México.

En la literatura se han asociado diversas variables a episodios de agresión y violencia, como por ejemplo el alcohol (Steele y Southwick, 1985; Taylor y Gammon, 1975; Taylor, Gammon y Capasso, 1976; Taylor, Schmutte, Leonard y Cranston, 1979), las armas (Berkowitz y LePage, 1967) y las drogas (Zeichner y Pihl, 1979). Estas variables no se identificaron dentro de los NR, con excepción de armas para adolescentes y adultos, y drogas para hombres en la red de violencia; sin embargo, sí se encuentran en menor medida a lo largo de las redes y la asociación varía según el grupo de edad y sexo. No obstante que otras variables medioambientales y biológicas se han identificado como agentes dentro del fenómeno de la agresión, no se asocian con el significado psicosocial de ninguno de los dos conceptos en el presente estudio.

Un hecho interesante dentro de las redes semánticas es que se asocian palabras que el propio investigador no espera. Tal es el caso de la definidora *familia*, la cual se encuentra dentro de algunos NR para el concepto violencia. Resulta interesante, ya que sugiere que la familia está vinculada con este fenómeno y que, probablemente, se ha incorporado dentro del patrón de crianza de los sujetos como una manera de resolución de conflictos y convivencia. Como Straus y Gelles (1986) e Híjar, Tapia, Lozano y Chávez (1992) indican, dentro de la casa es donde se comete más frecuentemente la violencia. Hay que aclarar que la definidora familia se asoció a violencia y no a agresión, lo que estaría sugiriendo que al momento en que la agresión se vuelve constante, forma un patrón de conducta que se mantiene y que se torna un problema de repercusión social. En un sentido más amplio de esta implicación se encuentra asociada la definidora maltrato, que implica actos de comisión u omisión que hacen a un individuo vulnerable (Rojas, 1999). Estos actos se llevan a cabo por las personas más cercanas y de mayor influencia para una persona, lo que involucra a la familia en mayor medida. Es así como se observa que la violencia y las agresiones se perciben dentro del núcleo familiar y de las personas más allegadas al individuo, razón por la cual es un fenómeno de gran relevancia por sus implicaciones a nivel individual y social.

El NR es el *núcleo central* del que hablan Wagner, Elejebarría y Valencia (1994) y es el que hace posible el entendimiento de un concepto, mientras que las definidoras que se encuentran fuera del NR son los elementos periféricos que son temporales. Retomando las palabras de Jodelet (1984), se puede observar en el estudio que las definidoras de las redes semánticas para cada concepto incorporan palabras semejantes haciendo posible que los individuos puedan entender o catalogar un evento como violento de manera muy similar. Sin embargo, como esta misma autora sugiere, existen cambios con el tiempo

y por el efecto de otras variables, que hacen que la representación de un fenómeno tenga variantes. Es por esto mismo que se encuentran en los resultados, diferentes configuraciones en los núcleos de red, así como en las redes en su totalidad, obedeciendo a la influencia del sexo, la edad y de algunos hábitos televisivos.

Ya Farr (1984), Bustos (1994) y Bonilla (1995), entre otros, sugieren que la televisión tiene injerencia en la representación social que se tiene de un fenómeno. En el caso de la violencia y agresión, justamente la televisión, es aquella que muestra las guerras, los asaltos, las violaciones, las armas, las drogas, etc. y son estos elementos lo que se describen en las redes semánticas. Actualmente se encuentran algunas investigaciones que han reconocido el papel que juega el número de horas frente al televisor (Diefenbach y West, 2001) y el tipo de programa favorito a nivel conductual y emocional. En este sentido Berkowitz (1984) señala que, la observación de la agresión puede activar redes asociativas relacionadas a pensamientos y conductas agresivas en memoria a largo plazo y la asociación de determinadas definidoras pueden estar regulada por el tipo de programa que más frecuentemente se observa.

Los análisis de los hábitos de audición muestran que, efectivamente, existen variaciones en el significado psicológico de la violencia y la agresión. Se demuestra que a partir del tipo de programa favorito hay cambios en la red de cada concepto, así como a partir de las horas que se ve televisión a la semana, registrándose una mayor vinculación entre la violencia y televisión cuando se reportan más de siete horas a la semana.

Como se puede observar en los análisis se identificó una asociación clara entre la televisión y la violencia, mientras que para agresión no resultó ser tan obvia. La televisión, está más frecuentemente asociada a la violencia, encontrándose dentro de los NR, a diferencia de las redes de agresión. A su vez, dentro de la red semántica de la televisión se encuentra la violencia más cercana al núcleo y la agresión más alejada. Estos hallazgos corroboran lo que reportan López (1998) y Orozco (1998) acerca de la vinculación de la televisión y la violencia en la percepción de la población de México.

Se observa como el significado de la televisión tiende a presentar las dos posturas más comunes registradas en la literatura acerca de este medio de comunicación. Con base en la CA se identifica el carácter ambivalente de la televisión, por una parte es un medio que denota entretenimiento, diversión, cultura, información, descanso, mientras que, por otro lado, denota violencia, agresión, pérdida de tiempo, enajenación. Estos dos polos, justamente hacen que la televisión sea el medio de comunicación masivo más polémico; maldicho y bendecido a la vez.

Identificación de las dimensiones de la violencia, agresión y televisión, a partir de una definición psicosocial.

Utilizando la técnica del Escalamiento Multidimensional (EMD), que según Takane y Young (1977) es útil para todos los tipos de nivel de medición y distribución, se identificaron las dimensiones subyacentes a cada uno de los conceptos de interés, basadas en el significado psicosocial mediante la cercanía y lejanía de las diversas palabras definidoras obtenidas en el estudio anterior.

Se han realizado, anteriormente, estudios cuyo objetivo ha sido la identificación de las dimensiones de la agresión utilizando el EMD, como los conducidos por Forgas, Brown y Menyhart (1980); Campbell, Muncer y Bibel (1985); West (1986); Varela, Sabucedo y Arce (1990) y Varela y Braña (1991). Estas investigaciones han dado como resultado factores coherentes con el cuerpo de conocimiento científico. Sin embargo, estos hallazgos se han basado en las propias concepciones que los investigadores tienen acerca de la agresión y se han desarrollado con base en conductas identificadas por ellos mismos como agresivas, sin tomar en consideración las conductas que la población podría señalar como agresivas. En otras palabras, no han considerado el significado psicosocial de la agresión y, adicionalmente, sólo se ha utilizado esta metodología con este constructo y no con violencia, por lo que se consideró indispensable en esta investigación utilizar el EMD para identificar las dimensiones de la violencia y agresión, a partir de su significado psicológico. Adicionalmente se incluyó el concepto de televisión con el propósito de ubicar la lejanía y/o cercanía que guardan los constructos de interés en la propia representación de la televisión.

Este estudio tomó en consideración los diferentes NR de cada estímulo de cada grupo de edad y sexo y se dispusieron las definidoras en una escala que permitiera a los sujetos evaluar la distancia que guardan éstas con respecto a cada estímulo central. De esta manera, las definidoras que se incluyeron para cada EMD variaron, ya que los NR eran diferentes. En violencia se identificaron las dimensiones emocional-conductual y personal-social; para agresión, emocional y conductual; mientras que para televisión, finalidad y evaluación.

Analizando los diversos EMD, se observa que una solución en dos dimensiones es suficiente para obtener un mapa perceptual con índice de ajuste adecuado, así como una varianza explicada muy favorable, a diferencia de, por ejemplo, los estudios de Forgas, Brown y Menyhart (1980); Campbell, Muncer y Bibel (1985); West (1986) y Varela, Sabucedo y Arce (1990) en donde se han identificado tres o más dimensiones. Esto es debido, quizá, como ya se mencionó a que la configuración espacial en estos estudios no se ha basado en la definición de los constructos, sino en las conductas catalogadas *a priori* como agresivas.

En los análisis de violencia se incluyeron algunas definidoras del diccionario para contrastar tanto el significado psicológico como el etimológico. Aquí se observó, al igual que en las redes semánticas, la cuestión de que las raíces

latinas no tienen relevancia para definir o circunscribir el fenómeno de la violencia.

Comparando los EMD se observa como, los mapas perceptuales pueden variar como consecuencia del sexo y la edad. Estas diferencias ya se han referido en investigaciones similares, en donde los hombres y mujeres adjudican diferente importancia a cada dimensión. En esta investigación observamos que tanto las configuraciones de los hombres y las mujeres reportan mayor énfasis a la dimensión emocional- conductual que a la personal- social en el concepto de violencia; en el caso del concepto de agresión, brindan mayor peso a la dimensión conductual, mientras que en el concepto televisión es en la dimensión de evaluación.

Identificación de la televisión como agente socializador de violencia.

El objetivo de este estudio consistió en identificar, a partir de las propias opiniones, experiencias y conocimientos de la población general cómo se percibe la transmisión de la violencia a través de la televisión, utilizando para este propósito la técnica de entrevistas con grupos focales.

La concepción de la televisión, en general, tiene un carácter ambivalente. Por un lado representa un gran avance tecnológico por su gran alcance de audiencia, rapidez y bajo costo representativo para la audiencias, mientras que por otro lado se considero un obstáculo para la creatividad y libertad de pensamiento, ya que obedece a manipulaciones por parte de las autoridades.

Dentro de las ventajas que se identificaron de la televisión se mencionó como compañía siendo que, en la mayoría de las ocasiones, resulta contraproducente, ya que crea un círculo de aislamiento con las demás personas del entorno (Perse y Rubin, 1990). Ya Finn y Gorr (1988 en Krmar y Greene, 1999) indican que la soledad se exagera con el uso de la televisión.

A lo largo de los grupos focales se identificaron como atractivos a los programas educativos, culturales e informativos, sobre todo aquellos transmitidos a través de televisión de paga, debido a que la información es novedosa, instructiva y creativa. Por otro lado, dentro de los programas catalogados como desagradables se mencionaron las telenovelas, caricaturas, cómicos, de concurso, de farándula, entre otros, debido a su vocabulario, imágenes y temas superfluos.

En este estudio se identificaron más claramente las asociaciones de diversos estímulos con las imágenes que en televisión se evalúan como violentas, tales como la sangre (Wilson, Smith, Potter, Kunkel, Linz, Colvin y Donnerstein, 2002); armas (Berkowitz y Lepage, 1967); colores, ruidos (Geen y McCown, 1984); formas, fuego, heridas, etc., así como sentimientos inferidos en los protagonistas como el enojo, odio, venganza, envidia (Kornadt 1984 en Betsch y Dickenberger, 1993). En un nivel más complejo, se identificaron aquellas situaciones en donde se deduce que hay mentira, engaño, trampas, traiciones,

trasgresión a los derechos, infidelidad, etc., que representan situaciones en donde existe un rompimiento de normas, lo cual puede provocar agresión lo que resulta coherente con la postura de Kimble, Fitz y Onorad (1977) y DeRidder (1994).

Dentro de la opinión de los participantes se identificó que los temas que son violentos se circunscriben al uso de droga y sexo explícito, lo que corresponde a la postura de Donnerstein (1980) y Steele y Southwick (1985). Adicionalmente se menciona que los programas utilizan la repetición y el realismo como mecanismos para causar impacto, lo que sostiene los hallazgos de diversas investigaciones (Geen, 1990 en Manstead y Hewstone, 1999; Lefkowitz, Eron, Walder y Huesmann, 1972 en Wilson, Colvin y Smith, 2002; Atkin, 1983).

El hecho de que en los grupos se identifique la preferencia por aquellos programas en donde aparecen personajes de la misma edad que los sujetos participantes se ve respaldada por lo que sugiere Harwood (1999) que los protagonistas de la misma edad que la audiencia son gratificantes ya que les brindan a los sujetos identidad social y confirmación de las experiencias personales propias de la edad.

Según Lacayo (1995 en Wilson et al., 2002) el 75% de los adultos estadounidenses tienen la creencia de que la violencia contribuye al crimen en el mundo real y a la agresión, esto basado en diversas encuestas de opinión pública. Esta idea de Lacayo, aunado a lo que indican López (1998) y Orozco (1998), se encuentra implícita de igual manera en la opinión de los participantes de este estudio, aunque, no solamente en el grupo de adultos, sino en los grupos más jóvenes, lo que llevaría a pensar que es una preocupación que concierne a todas las edades.

Bower (1973 en Roberts y Bachen, 1981) indica que los hábitos televisivos varían según la edad. En esta investigación se observa lo que sugiere el autor en cuanto a que el grupo que más televisión ve es el de los adolescentes, seguido de los jóvenes, ancianos y adultos en ese orden. Esto se debe probablemente a la distribución y disponibilidad de tiempo libre y las actividades propias de cada grupo de edad.

Dentro de la investigación resalta el hecho de que los programas de videos musicales cuentan con la predilección de los grupos más jóvenes. Este hecho resulta importante ya que, como Smith y Boyson (2002) señalan, los videos musicales proyectan imágenes con violencia. Se encuentra que el tipo de violencia proyectada en MTV es de tipo físico, ejercida utilizando algunas partes del cuerpo, lo que resulta grave ya que puede ser fácilmente aprendida por los jóvenes: Adicional a esto, en los videos no se muestran castigos por las acciones que, de acuerdo con Bandura, Ross y Ross (1963), es un factor importante en la repetición de la conducta en un tiempo posterior. El problema, en el caso particular de México, es que no se cuenta con evaluaciones de videos realizados en español, ni de las cadenas latinas como

Tele-Hit que se transmite en cadena abierta, ya que se puede suponer que los videos, tanto en inglés como en español, pueden tener el mismo formato y proyectar niveles de violencia similar.

A lo largo de este estudio se hizo énfasis en que los programas violentos atentan contra los valores éticos y la moral de los individuos, siendo éstos muy subjetivos, ya que cada persona puede tener una idea distinta de lo que se considera adecuado o inadecuado, lo que resalta la idea de Milton (1999) de que la violencia puede catalogarse como un contravalor. Los mismos sujetos del estudio refieren que los programas violentos atentan contra los valores de la familia y sociedad mexicana.

A través de los diferentes grupos se mencionan a los niños y a los adolescentes como aquellos sujetos más influenciables. Los participantes argumentaron que esta influencia está en función de su capacidad para criticar y su acervo de conocimientos ya que, entre más jóvenes menos experiencia tienen y, por lo mismo, su criterio es limitado; estas explicaciones son muy similares a las de Sheppard (1994 en McKenna y Osssof, 1998). Puesto que la influencia está determinada por la capacidad selectiva de la persona, también se identificó a la población de escasos recursos como susceptible a ser dominada por la televisión por su bajo nivel cultural, lo que apoya la idea de Huesmann, Eron y Yamel (1987) de que las personas con más bajos recursos y con menor inteligencia observan más televisión.

Retomando la vulnerabilidad de la audiencia más joven, Gerbner, Gross, Morgan y Signorielli (1980) encuentran que, el 90% de los programas para niños contienen violencia y que, el 79% de estos programas muestran violencia humorística. Las caricaturas contienen más actos de agresión física que otro tipo de programas, incluso, según Liss y Reinhardt (1980 en Wilson et al., op. cit.) aquellas caricaturas que son prosociales (entendiéndose aquellas en donde un "héroe" le da una lección a los tipos malos), tienen la misma cantidad de violencia que las caricaturas regulares (entendiéndose donde no hay ningún tipo de héroe). Como lo sugieren Wilson, Colvin y Smith (2002) no porque existan canales especialmente diseñados para niños los padres se tiene que despreocupar por lo que observan sus hijos, ya que las caricaturas, como lo han demostrado algunos estudios, resultan contener mayor violencia y pueden fomentar el aprendizaje y la subsiguiente utilización de la violencia como medio para la resolución de conflictos o como camino para conseguir algún objetivo. Lo anterior corrobora la opinión de los sujetos de este estudio de que desde los niños hasta los ancianos se encuentran expuestos a la violencia en todo tipo de programas.

Con respecto a la influencia de la televisión en los participantes se identificó que, efectivamente, sí existe una influencia en la moda, vocabulario y consumo de productos. Por otro lado, no se registró ningún comentario que sugiriera el reconocimiento de influencia negativa en la vida de los sujetos que los orillara a cometer actos catalogados como negativos, lo que lleva a suponer que sus opiniones, en este sentido, están mediadas por lo que se denomina percepción

de la tercera persona (Duck y Mullin, 1995, Eveland, Nathanson, Detenber y McLeod, 1999), en donde se admite solamente aquella influencia reconocida como positiva. La televisión también tiene un papel ratificador de la violencia ya que Gerbner, Gross, Morgan y Signorielli (1980) encuentran que en aquellas personas que viven en zonas de alta criminalidad, las imágenes violentas que se proyectan funcionan como espejo de su situación, por lo que, reciben doble dosis de que el mundo es un lugar violento.

El grupo de los jóvenes fue el único que reconoció una ventaja de la observación de imágenes violentas en la televisión; en su opinión, dichas imágenes preparan al sujeto para cualquier eventualidad. Este es el único comentario textual que hace suponer que, efectivamente, el ver violencia en la televisión puede obedecer a cuestiones instrumentales (Zillman, 1985 en Reith, 1999). Es posible que los demás grupos no admitan las ventajas de observar violencia en la tele debido a que, es un tema muy comprometido y puede estar su opinión mediada por deseabilidad social.

Como se ha referido en la literatura, hasta el día de hoy, se encuentra vigente el debate en cuanto a que si la televisión genera violencia o la violencia que se proyecta a través de este medio de comunicación masivo es un reflejo de nuestra sociedad. Los intentos que se han realizado en laboratorios (Bandura, 1965; Bandura, Ross, y Ross; 1961; Bandura, Ross, y Ross, 1963; Berkowitz, 1984; Bushmann, 1998; Drabman, y Thomas, 1974;) con el objetivo de poner en claro esta asociación se han visto opacados por las críticas que han recibido de autores como Taylor, Peplau y Sears (2000) ya que, este tipo de investigaciones llevadas a cabo en ambientes tan controlados y en los cuales la proyección de emisiones televisivas solo se circunscriben a la violencia, eliminan factores importantes del ambiente real en el cual se lleva a cabo la observación de un programa. Como lo mencionan Comstock, Chaffee, Katzman, McCombs y Roberts (1978 en Taylor, Peplau y Sears, 2000) y se observa, en las opiniones de los sujetos de este estudio, que el ritual de ver televisión puede implicar comer, jugar, platicar, hacer la tarea, etc. como actividades paralelas, sin que esto altere el sentido de ver la televisión.

Se identifica una correspondencia entre ver los programas violentos y el surgimiento de sentimientos negativos, como los mencionados por Levav (1991), Berman, Kurtines, Silverman y Serafin (1996) y Spark, Pellechia e Irvine (1999): depresión, ansiedad, frustración, coraje, tristeza, tensión, impotencia, etc. En este sentido se admite una influencia negativa a nivel emocional.

A lo largo del estudio los participantes indicaron su apoyo a las ideas de la insensibilización gradual que se ha sufrido por la constante exposición e incremento en los programas que muestran violencia (Cline, Croft y Courrier, 1973; Drabman y Thomas, 1974; Molitor y Hirsch, 1994), así como la generación de miedo en los sujetos por estas mismas imágenes (Black y Newman, 1995; Gerbner y Gross, 1976; Gerbner, Gross, Signorielli, Morgan y Jackson- Beek, 1979).

Dentro de las opiniones que dan los grupos de mayor edad, adultos y ancianos, se argumenta que la violencia se presenta en la televisión como más natural y aceptada, siendo que este grupo es el que incorpora los noticieros dentro de los programas que más frecuentemente observan, lo que viene a corroborar el hallazgo de Cairns, Hunter y Herring (1980) de la existencia de una asociación entre la exposición a noticias y la percepción de los niveles de violencia.

En cuanto a las diferencias por sexo, el grupo de jóvenes es el único que hace una distinción en cuanto a la influencia que pueden tener los programas en hombres y mujeres. No obstante que los jóvenes refieren que las madres de familia son más vulnerables a la información sensacionalista, en general, no se encuentra un sexo más vulnerable a otro en cuanto a la influencia de la televisión, lo que viene a respaldar la idea de Paik y Comstock (1994) de que tanto hombres como mujeres se perciben igualmente susceptibles a los contenidos televisados.

Dentro de los comentarios surgidos entre los grupos de edad se hace notorio el cambio en el horario de algunos programas como las telenovelas, noticieros, etc., que no se consideran convenientes para el público infantil. No obstante que se reconoce lo conveniente que resultaría la adecuada estratificación de los programas, esta labor de control de escenas por parte de las laboración, resulta laboriosa ya que, como se mencionó, la percepción de lo que es violento o no depende, en gran medida, de lo que se considera adecuado en determinados contextos.

Elaboración de una propuesta de clasificación de programas, utilizando el POSAC (Partial Order Scalogram Analysis by base Coordinates).

Con el propósito de crear una propuesta de clasificación de programas de programas con base en la cantidad de violencia que proyectan, se realizó una evaluación de seis programas de televisión abierta. Partiendo de los supuestos que la televisión sirve como vínculo en la transmisión e identificación de elementos concernientes a la violencia que pueden afectar a los individuos en los ámbitos emocional y cognoscitivo y que, los sujetos son capaces de evaluar una situación como violenta o no a partir de las imágenes que se observan en la televisión, en este estudio se comprobó que algunos hallazgos reportados en la literatura científica son coherentes con la configuración que se obtuvo de las emisiones.

Los indicadores que se desarrollaron en este estudio, con base en los hallazgos de las tres investigaciones previas, que se compararon, además, con otros estudios realizados en el área resultaron ser semejantes a los utilizados en las investigaciones conducidas por Lometti (1985), Signorielli, Gerbner y Morgan (1995), Estudio Nacional de la Violencia en Televisión (National Television Violence Study, 1997 en Igartua, Cheng, Corral, Martín, Simón, Ballesteros y De la Torre, 1999) y en la investigación sobre violencia del Comité Federal de Radiodifusión (1999).

La violencia que contribuye al aprendizaje de conductas agresivas tiende a involucrar a perpetradores atractivos, acciones justificadas (pudiendo realizarlas un héroe), escenas realistas y extensas, y que no se demuestren las consecuencias de dichas acciones (McLellan, 2002). Estas características justamente se encuentran en los programas evaluados en el estudio como más violentos y, específicamente la caricatura de las Chicas Super-poderosas y el noticiero Hechos de la Noche.

En el caso de las Chicas Super-poderosas se encuentra que es una caricatura en donde la violencia está justificada, debido a que los personajes son heroínas que impiden que el mal se apodere del planeta (Moore y Cockerton, 1996); existe un reforzamiento por sus agresiones hacia el villano, frecuentemente, a manera de felicitaciones (Bandura, 1965; Potter, Warren, Vaughan, Howley, Land y Hagemeyer, 1997); las protagonistas están caracterizadas como niñas de raza caucásica, muy populares (Dates, 1980); sus acciones están orientadas a causar risa sin consecuencias graves para ellas ni para los villanos que combaten (Krcmar y Cooke, 2001). La serie resulta ser muy llamativa por la cantidad de colores y explosiones que utilizan como ayuda visual. A partir de todo lo anterior, se infiere que presenta una gran cantidad de elementos que hacen al programa como muy propenso para el aprendizaje (Wilson, Smith, Potter, Kunkel, Linz, Colvin y Donnerstein, 2002) y a la desensibilización. Lo anterior lleva a corroborar que las caricaturas también proyectan violencia (Gerbner, Gross, Morgan y Signorielli, 1980; Gerbner, Gross, Signorielli y Morgan, 1980) y que esta violencia es más sutil y, por eso mismo, frecuentemente no se considera a los dibujos animados como dañinos para niños (Gunter y Furnham, 1984). Esto mismo sucede con el programa de Bob Esponja que, a pesar de haber registrado menos violencia, resulta ser el tercer programa escalado en este sentido. Como postula Potter (1996) cuando no hay castigo, no hay remordimiento por parte del agresor, hay consecuencias mínimas para la víctima y la violencia es presentada de manera más emocional que racional, las imágenes televisivas tienen más probabilidad de fomentar la imitación entre la audiencia.

Hechos de la Noche, es programa de noticias que muestra muchos y muy variados contenidos, desde los espectáculos hasta los conflictos bélicos que suceden en todo el planeta. En este sentido ya se ha hablado del papel que juega el realismo en la televisión (Atkin, 1983) y la presencia de armas (Berkowitz y LePage, 1967). Las noticias violentas que presentan con lujo de detalles los eventos, son más propensas a fomentar el aprendizaje y el miedo aunque, si se muestran las heridas y el dolor se inhibe el aprendizaje, lo que llevaría a pensar que, precisamente, los noticieros son un tipo de programa muy impactante en cuanto a generar miedo en la audiencia por la cantidad de violencia que presenta y la manera en que se lleva a cabo esta presentación.

A pesar de que el estudio no consideró muchas variables como el contexto (Gerbner y Gross, 1976; Kunkel, Wilson, Donnerstein, Linz, Smith, Gray, Blumenthal, y Potter, 1995); el rol de los personajes (Gerbner, Gross, Morgan, Signorielli y Jackson-Beeck, 1979; Gerbner, Gross, Morgan y Signorielli, 1980;

Gerbner, Gross, Signorielli y Morgan, 1980); la seriedad, la justificación y dramatización de las escenas (Mustonen y Pulkkinen, 1993), y la intensidad o severidad de los eventos Lometti (1995) se pudo observar como la configuración de los perfiles deja ver que la clasificación de la RTC está lejos de ser adecuada en su valoración de la cantidad de violencia en los programas, con base en el simple conteo de eventos. El haber considerado en esta etapa del estudio otras variables como las recién mencionadas, hubiera dificultado el registro observacional, haciéndolo más complicado y llevándose más tiempo para el análisis, con lo que se hubiera perdido el sentido de sencillez y rapidez que se estaba buscando. Como se indicó, el objetivo de la investigación era crear una manera sencilla y rápida de evaluar la violencia en los programas, basándose en indicadores objetivos y operacionalizables, a diferencia de la mera apreciación de las escenas como violentas o no.

Con base en la literatura revisada se percibe, una preocupación generalizada por mejorar los sistemas de clasificación de los programas televisivos para disminuir cualquier efecto negativo que pudiera ocasionar en la audiencia. Como ejemplo se encuentra Estados Unidos con su reciente sistema de seis categorías con cinco descriptores. Este sistema, a pesar de contar con algunos problemas, se muestra más extenso y diferencial que el que actualmente rige a la televisión mexicana. Con esto no se quiere decir que se elimine por completo el sistema actual de la RTC y se adopte el sistema estadounidense, sino que se reestructure el vigente, tomando en consideración más categorías y ampliando el horario de otras, ya que como Schwartz (1976) lo sugiere, solo una correcta regulación de los programas de televisión puede contribuir a que la industria apoye adecuadamente a los intereses del público mediante la promoción de la herencia cultural e incrementando alternativas reales disponibles para la audiencia.

CAPITULO X: SUMARIO Y CONCLUSIONES

La presente investigación tuvo como objetivo la diferenciación entre el concepto de violencia y agresión. Tanto en la literatura científica como en la práctica cotidiana estos dos constructos se encuentran muy relacionados siendo utilizados indistintamente. A pesar de que diversos autores han tratado de diferenciar entre uno y otro concepto, resultan ser tan débiles sus distinciones que en esta investigación se hace una propuesta para contribuir a la diferenciación entre los dos conceptos. Adicionalmente, la presente investigación tenía el propósito de explorar la percepción que se tiene del papel de la televisión en la representación social de la violencia; es decir, qué tan vinculada se le considera con este fenómeno. Finalmente, la investigación tenía el firme propósito de poder contribuir a una mejor regulación de la violencia televisiva, creando para esto indicadores culturalmente sensibles que pudieran utilizarse para la clasificación de programas, basándose en la cantidad de violencia proyectada.

Para alcanzar estos objetivos se requirió la realización de una serie de estudios empíricos utilizando metodologías cualitativas y cuantitativas para su propósito.

En primer lugar se decidió identificar el significado psicológico de violencia así como el de agresión para poder, por un lado, esbozar los elementos contenidos en cada definición y de esta manera contrastar ambos significados para identificar diferencias y similitudes, utilizando la técnica de Redes Semánticas Naturales Modificadas (Reyes-Lagunes, 1993). En este estudio se llegó a la conclusión de que, aunque ambos conceptos se refieren básicamente a conductas negativas, son diferentes. Se da mayor énfasis al aspecto social en la violencia mientras que en la agresión al aspecto emocional. Las diferencias se registraron a nivel cualitativo según la edad y el sexo. Como parte de los objetivos para evaluar la asociación teórica de la violencia con la televisión, se decidió identificar de igual manera el significado psicológico de este medio. En este punto, se pudo corroborar que los sujetos vinculan a la televisión con lo que para ellos representa la violencia.

En segundo lugar, se mencionan en la literatura diversas taxonomías y dimensiones que subyacen a los constructos, por lo que se decidió realizar un Escalamiento Multidimensional (EMD) con el modelo ALSICAL (Kruskal y Wish, 1978). Con este análisis se identificaron dos dimensiones subyacentes a cada concepto, siendo para violencia la dimensión personal-social y la emocional-conductual; para agresión, la emocional y la conductual; y para televisión, la evaluación y la finalidad. En las configuraciones basadas en la distancia que guardan los diferentes elementos de cada definición psicosocial, se pudieron identificar aquellas definidoras que se encontraban más alejadas y más cercanas al constructo de interés encontrándose, nuevamente, que la violencia y la agresión se encuentran muy cercanas. Para el concepto de televisión se advirtió que, efectivamente, se vinculan cercanas con este medio la agresión y

la violencia. De manera adicional para ratificar las configuraciones obtenidas en los EMD se llevaron a cabo análisis de conglomerados jerárquicos. Asimismo, se exploró el papel de las variables sexo y edad para cada una de las configuraciones espaciales de los conceptos.

En un tercer estudio se examinó el papel que juega la televisión en la representación social de la violencia, partiendo de las propias opiniones de los participantes. Levándose a cabo grupo focales de discusión (Vaugh, Shay y Sinagub, 1999) con distintos grupos de edad se exploraron diversos aspectos de los hábitos de audición; la percepción que se tiene de la programación actual; el papel de la violencia en la televisión y su influencia en la audiencia; su repercusión social y sus posibles soluciones.

Los participantes mantienen la creencia de que los grupos más jóvenes son aquellos que ven más frecuentemente la televisión; se encuentran más expuestos a influencias nocivas y son más susceptibles a dejarse llevar por sus contenidos. Se mencionaron características adicionales a aquellas identificadas en el significado psicosocial. Se indican dentro de las soluciones al problema de la violencia en la televisión el cambio en el horario de algunos programas, la constante supervisión de los padres y el cambio en los contenidos. En este estudio se considera la televisión como un agente importante en el problema de la violencia en México. Con los medios masivos de comunicación los niños crecientemente están expuestos a influencias que ni los padres ni maestros pueden monitorear o controlar por completo, razón por la cual se debe regular desde antes de la salida de un programa al aire las posibles imágenes que puedan ser dañinas para la audiencia, sobre todo aquellas dirigidas a los más pequeños. La televisión es una mezcla entre la verdad y la falsedad, la realidad y la fantasía. No es el mundo real sino una extensión de las imágenes estandarizadas que se han aprendido desde la infancia. En opinión de Black y Newman (1995) los padres de ahora necesitan cursos acerca de los medios y deberían de participar en las decisiones acerca de una mejor y más adecuada clasificación de las películas y videos, dirigidos sobre todo a los niños.

Finalmente, para comprobar la representación social de la violencia en México, se decidió desarrollar indicadores que pudieran evaluar la cantidad de eventos violentos dentro de un programa. Se desarrollaron indicadores que abarcaban no solamente la violencia de tipo conductual, tanto física como verbal, sino aquella de tipo emocional, simbólica y social. Los indicadores desarrollados se pensaron a manera de escala nominal con la intención de constituir una evaluación objetiva, rápida y sencilla para los programas.

Dentro de los hallazgos de esta investigación se identificó una incoherencia entre las categorías para niños y la cantidad de violencia que presentaban en una sola emisión. En decir, las categorías vigentes no corresponden con la cantidad de violencia que proyecta.

A partir de los análisis, los conceptos violencia y agresión tienen elementos suficientes para considerarse distintos y, más aun, se puede identificar

distintas concepciones con base en los grupos de edad y por sexo, ya que como se observa en este estudio, cada término varía dependiendo si se es adolescente, joven, adulto o anciano y si se es hombre o mujer. Cada grupo incorpora elementos particulares que hacen que los conceptos adquieran matices, lo que provoca que la violencia y la agresión, sean ambiguas en cuanto a lo que delimitan. A pesar de estas variaciones, existen convergencias en los grupos. Para el concepto violencia, en la mayoría de los casos, la definidora agresión cuenta con el mayor peso semántico o, por lo menos, se encuentra dentro del núcleo de red. En el caso de la agresión sucede exactamente lo mismo; es decir, la definidora con mayor fuerza es la violencia. La violencia se encuentra más asociada a conductas, evaluaciones y situaciones (por ejemplo, guerra e inseguridad), en tanto que, la agresión se afilia más a conductas, estímulos y emociones (por ejemplo, odio y enojo).

Como lo mencionan Funk, Flores, Buchman y Germann (1999), se ha aceptado la violencia como un hecho desagradable en la vida e incluso ha llegado a considerarse como un medio de entretenimiento en los medios. En la vida real es más fácil insultar a un compañero o familiar que disparar con un arma o pelear con una espada.

Los medios exageran el grado y la frecuencia de la violencia haciéndola omnipresente en la vida diaria, haciendo que, los niños desarrollen desesperanza al percibir que no se puede escapar de este tipo de acciones (McLellan, 2002).

La televisión es una influencia cultural que abarca, actualmente, todo el ciclo de la vida del sujeto. La mayoría de los niños preescolares están expuestos a la televisión muchísimo antes de empezar a leer. Cuando el niño entra al sistema de educación formal, éste ya ha estado expuesto a las imágenes televisivas. De igual manera, la televisión acompaña a las personas mayores en su vejez.

Se ha estudiado el efecto de la habituación o desensibilización a la repetida exposición a la violencia en la vida real a través de los medios, especialmente de la televisión, resultando en un círculo vicioso en donde las televisoras tienden a incrementar, cada vez más, las "dosis" de violencia para que la audiencia se interese en ellas.

De acuerdo con Andrews (1995 en Potter, 1996) existe un problema en que las propias cadenas sean las que generen sus clasificaciones de programas, ya que dichas clasificaciones pueden utilizarse para generar publicidad para películas y programas con contenido cuestionable, como lo que sucedió en México con la película "El crimen del padre Amaro", en donde dicha producción atrajo al público a partir de la explotación del morbo de la audiencia.

Potter (1996) sugiere que, cualquier propuesta para lidiar con la violencia televisiva necesariamente tendría que empezar por una definición de violencia. Las estadísticas de robos, muertes, violaciones, bombardeos etc. es menor al

15% de todos los actos que pueden ser considerados como violencia. Sin embargo, ignorar otros tipos de violencia, como la verbal, no reduce sus efectos dañinos en la audiencia; ya lo sugieren Bandura (1973) y Funk, Flores, Buchman y Germann (1999), la violencia verbal involucra daños menos severos comparados con los daños físicos, es más imitable y sus efectos negativos suelen ser más penetrantes.

Como Zimmerman (1996) y Levine y Zimmerman (1996) indican, se necesita desarrollar programas para la prevención de la violencia, culturalmente sensibles a su representación social y monitorear su transformación para establecer mejor su impacto a corto, mediano y largo plazo.

La televisión no requiere que la gente sea letrada y tampoco se necesita salir de casa para disfrutarla, a diferencia de otros medios de entretenimiento, como por ejemplo el teatro, la literatura, conciertos, etc., por lo que su influencia abarca a más personas. En México, la gran mayoría de las personas se encuentran en un estrato socioeconómico bajo y solamente pueden entretenerse con televisión abierta, lo cuál tiene una implicación muy importante ya que, como Medrich (1979) menciona, el control por parte de los padres se registra sobre todo en la clase media y media alta, lo que sugiere que, generalmente, las clases más bajas atienden más televisión sin la guía de los padres. Gerbner, Gross, Signorielli y Morgan (1980) mencionan que los grupos con mayores recursos tienen más oportunidades culturales y más actividades de diversificación, por lo que suelen ver menos televisión. Para las clases bajas del país la televisión es, en ocasiones, su principal medio de entretenimiento, por lo que se deben buscar alternativas más sanas de programas o al menos avisar de sus contenidos a la audiencia para de esta manera orientar más al desarrollo positivo de los niños de escasos recursos.

La gran mayoría de los programas transmitidos en México en cadena abierta son de origen extranjero, sobre todo de Estados Unidos. Al llegar al país, por decreto, todas las emisiones deben traducirse al español, lo que modifica el contenido original cambiando, en ocasiones el sentido de una expresión, castellanizándola y contextualizándola a lo "mexicano". Como lo menciona Rouquette (1984), se podría aprovechar esta situación para cambiar el énfasis o el sentido de frases para dirigir las a fines más sociales o bien, manipulándolos para que el grado de violencia implícito disminuya.

Como Branscomb y Savage sugirieron desde 1978, una reforma acertada para la regulación de la televisión debe hacerse a través de organizaciones establecidas independientes de las emisoras, para poder regular sin favoritismos o juicios parciales. No obstante que México cuenta, desde 1960, con la Dirección General de Radio, Televisión y Cinematografía (RTC), cuya finalidad es regular todo los asuntos concernientes a los medios en el país, la reglamentación de los programas se ha visto estancada en cuanto a que ya no resulta coherente ni actualizada con respecto a la cantidad y diversidad de la violencia.

En esta investigación surge una propuesta de análisis de programas que podría facilitar la evaluación de las emisiones en cuanto a la cantidad de episodios violentos proyectados, facilitando a los jueces el peritaje y convirtiéndolo en una tarea más rápida y con mayor objetividad. Sin embargo, debemos reconocer que constituye una primera aproximación a un estudio más ambicioso para desarrollar Indicadores culturales más completos, que incluyan en la evaluación, la frecuencia, intensidad, contexto, personajes, etc., que permitirían una ubicación más completa de los programas y permitir mayor control por parte de los padres mexicanos. Debe recordarse que la RTC solamente regula los programas transmitidos en cadena abierta por lo que la regulación sólo se limita a este tipo de programación, mientras que en los programas de cable, la regulación dependerá de las propias cadenas televisivas. Ratificando la postura de Medrich (1979), la regulación en México debe basarse en normas tanto de agencias externas como de las propias cadenas televisivas y, principalmente, de los padres.

LIMITANTES

Dentro de los estudios se encuentra que la selección de las muestras se realizó mediante muestreo no probabilístico razón por la cual algunos de los hallazgos no pueden ser generalizados, sobre todo por el tipo de institución en el que se recolectó la muestra. En el caso particular de los ancianos, los datos se recogieron en centros culturales en los cuales se fomentan actividades recreativas y lúdicas. El porcentaje de personas mayores que acuden a los centros es muy poco representativo en comparación con el total de ancianos que viven en la Ciudad de México. Los adolescentes y jóvenes fueron convocados en centros educativos de nivel medio y nivel superior respectivamente, lo que implica un nivel de instrucción mínimo que, en el mejor de los casos, estaría representando un 10% de la totalidad de individuos que pueden ser incluidos en estos sectores. La mayoría de adultos de los grupos evaluados en esta investigación cuentan con licenciatura, por lo que el nivel educativo puede estar diferenciando a los grupos, resultando en una variable lo suficientemente fuerte como para considerarse en investigaciones posteriores.

En cuanto a la evaluación de los programas, no se consideraron otros elementos como sexualidad, lenguaje y adicciones, así como género del programa, personajes, contexto histórico y sustento visual que la RTC toma en cuenta para emitir un fallo.

En resumen, se considera que con estos hallazgos se abre una línea de investigación que merece continuarse tanto por sus aportaciones teóricas y metodológicas como por su relevancia social.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Adair, J. (1994). Perspectivas de la indigenización: Diferentes aproximaciones al desarrollo de una psicología culturalmente propia. *Revista de Psicología Social y Personalidad*, 10(1), 37-44.
- Allerton, M. (1995). Emotions and coping: Children's talk about negative emotional responses to television. *Early Child Development and Care*, 109, 1-22.
- Aluja-Fabregat, A. & Torrubia-Beltri, (1998). Viewing of mass media violence, perception of violence, personality and academic achievement. *Personality & Individual Differences*, 25(5), 973-989.
- Anderson, C. A. (1989). Temperature and aggression: Ubiquitous effects of heat on the occurrence of human violence. *Psychological Bulletin*, 106, 74-96.
- Anderson, C. A. & Anderson K. B. (1996). Violent crime rate studies in philosophical context: A destructive testing approach to heat and southern culture of violence effects. *Journal of Personality and Social Psychology*, 70, 740-756.
- Anderson, C. A., Anderson, K. B. & Deuser, W. E. (1996). Examining an affective aggression framework: Weapon and temperature effects on aggressive thoughts, affects, and attitudes. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 22, 366-376.
- Anderson, C. A. & Morrow, M. (1995). Competitive aggression without interaction: Effects of competitive versus cooperative instructions on aggressive behavior in video games. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 23, 295-315.
- Anderson, C. A., Bushman, B. J. & Groom, R. W. (1997). Hot years and serious and deadly assault: Empirical test of the heat hypothesis. *Journal of Personality and Social Psychology*, 73, 1213-1223.
- Archer, J., Monks, S. & Connors, L. (1997). Comments on sp0409: A Campbell, M. Sapochnik and S. Muncer's: Sex differences in

- aggression: Does social representation mediate forms? *BJSP*, 1997, 36, 161-171. *British Journal of Social Psychology*, 36, 603-606.
- Archer, J. & Parker, S. (1994). Social representations of aggression in children. *Aggressive Behavior*, 20, 101-114.
- Atkin, C. (1983). Effects of realistic TV violence vs. fictional violence on aggression. *Journalism Quarterly*, 60, 615-621.
- Azaola, E. (1999). Violencia en México. Hombres y mujeres sentenciados por homicidio en el estado de Hidalgo. *Revista Mexicana de Sociología*, 61(1), 95-122.
- Bandura, A. (1965). Influence of models' reinforcement contingencies on the acquisition of imitative responses. *Journal of Personality and Social Psychology*, 1, 589-595.
- Bandura, A. (1973). *Aggression: A social learning analysis*. New Jersey: Prentice-Hall.
- Bandura, A. (1978). Social learning theory of aggression. *Journal of Communication*, 28(3), 12-29.
- Bandura, A., Ross, D. & Ross, S. A. (1961). Transmission of aggression through imitation of aggressive models. *Journal of Abnormal and Social Psychology*, 63, 575-582.
- Bandura, A., Ross, D. & Ross, S. A. (1963). Imitation of film mediated aggression models. *Journal of Abnormal and Social Psychology*, 66, 3-11.
- Baron, R. A. (1971). Aggression as a function of magnitude of victim's pain cues, level of prior anger arousal, and aggressor-victim similarity. *Journal of Personality and Social Psychology*, 18, 48-54.
- Baron, R. A. (1974). Aggression as a function of victim's pain cues, level of prior anger arousal, and exposure to an aggressive model. *Journal of Personality and Social Psychology*, 29, 117-124.
- Baron, R. A. (1978). The influence of hostile and nonhostile humor upon physical aggression. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 4, 77-80.

- Baron, R. A. & Bell, P. A. (1976). Aggression and heat: The influence of ambient temperature, negative affects, and a cooling drink on physical aggression. *Journal of Personality and Social Psychology*, 33, 245-255.
- Baron, R. A. & Bell, P. A. (1977). Sexual arousal and aggression by males: Effects of type of erotic stimuli and prior provocation. *Journal of Personality and Social Psychology*, 35, 79-87.
- Baron, R. A. & Ransberger, V. M. (1978). Ambient temperature and the occurrence of collective violence. The "long, hot summer" revisited. *Journal of Personality and Social Psychology*, 36, 351-360.
- Berkowitz, L. (1964). The effects of observing violence. *Scientific American*, 210(2), 35-41.
- Berkowitz, L. (1970). Aggressive humor as a stimulus to aggressive responses. *Journal of Personality and Social Psychology*, 13, 71-80.
- Berkowitz, L. (1974). Some determinant of impulsive aggression: The role of mediated associations with reinforcement for aggression. *Psychological Review*, 81, 165-176.
- Berkowitz, L. (1984). Some effects of thoughts on anti-social and prosocial influences of media events: A cognitive neoassociationist analysis. *Psychological Bulletin*, 95, 410-427.
- Berkowitz, L. & Geen, R. G. (1966). Film violence and the cue properties of available targets. *Journal of Personality and Social Psychology*, 3, 525-530.
- Berkowitz, L. & Geen, R. G. (1967). Stimulus qualities of the target of aggression: A further study. *Journal of Personality and Social Psychology*, 5, 364-368.
- Berkowitz, L. & LePage, A. (1967). Weapons as aggression-eliciting stimuli. *Journal of Personality and Social Psychology*, 7, 202-207.
- Berman, S. L., Kurtines, W., Silverman, W. K. & Serafini, L. T. (1996). The impact of exposure to crime and violence on urban youth. *American Journal of Orthopsychiatry*, 66(3), 329-335.

- Berry, J. (1994). Una aproximación ecológica a la Psicología Cultural y Étnica. *Revista de Psicología Social y Personalidad*, 10 (2), 93-108
- Betancourt, H. & Blair, I. (1992). A cognition (attribution) emotion model of violence in conflict situations. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 18,343-350.
- Betsch, T. & Dickenberg, D. (1993). Why do aggressive movies make people aggressive? An attempt to explain short-term effects of the depiction of violence on the observer. *Aggressive Behavior*, 19, 137-149.
- Bjorkqvist, K., Lagerspetz, K. & Kaukiainen, A. (1992). Do girls manipulate and boys fight? Developmental trends in regard to direct and indirect aggression. *Aggressive Behavior*, 18, 117-127.
- Black, D. & Newman, M. (1995). Television violence and children [Versión electrónica]. *British Medical Journal*, 310(6975), 273-274.
- Biblarz, A., Brown, M., Biblarz, D. N., Pilgrim, M. & Baldree, B. F. (1991). Media influence on attitudes toward suicide. *Suicide and Life-Threatening Behavior*, 21(4), 374-384.
- Bolton, R. (1976). Hostility in fantasy: A further test of the hypoglycemia-aggression hypothesis. *Aggressive Behavior*, 2, 257-274.
- Bonilla, J. I. (1995). *Violencia, Medios y Comunicación*. México: Trillas.
- Boyatzis, C. & Matillo, R. (1995). Effects of "the Mighty Morphin Power Rangers" on children's aggression with peers [Versión electrónica]. *Child Study Journal*, 25(1), 45-56.
- Branscomb, A. W. & Savage, M. (1978). The broadcast reform movement: At the crossroads. *Journal of Communication*, 28(4), 25-34.
- Bryant, J, Carveth, R. A. & Brown, D. (1981). Television viewing and anxiety: An experimental examination. *Journal of Communication*, 31(1), 106-119.
- Burstein, E. & Worchel, P. (1962). Arbitrariness of frustration and its consequences for aggression in a social situation. *Journal of Personality*, 30, 528-541.

- Bushman, B. (1995). Moderating role of trait aggressiveness in the effects of violent media on aggression. *Journal of Personality and Social Psychology*, 69(5), 950-960.
- Bushman, B. (1996). Individual differences in the extent and development of aggressive cognitive- associative networks. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 22, 811-819.
- Bushman, B. (1998). Priming effects of media violence on the accessibility of aggressive constructs in memory. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 24, 537-545.
- Bushman, B. & Geen, R. G. (1990). Role of cognitive- emotional mediators and individual differences in the effects of media violence on aggression. *Journal of Personality and Social Psychology*, 58, 156-163.
- Buss, A. H. (1963). Physical aggression in relation to different frustrations. *Journal of Abnormal and Social Psychology*, 67, 1-7.
- Buss, A. H. (1966). Instrumentality of aggression, feedback, and frustration as determinants of physical aggression. *Journal of Personality and Social Psychology*, 3, 153-162.
- Buss, A. H. & Perry, M. (1992). The aggression questionnaire. *Journal of Personality and Social Psychology*, 63, 452-459.
- Bustos, O. (1994). Niños y niñas en los medios de comunicación: la educación para la recepción crítica. *La Psicología Social en México*, 4, 651-658.
- Caballero, M. A., Ramos, L. y Saltijeral, M. T. (1994). Victimización delictiva, espacios y miedo al crimen. *La Psicología Social en México*, 4, 234-239.
- Cacciari, C. & Levorato, M. C. (2000). The semantic structure of vision verb: A psycholinguistic investigation of Italian. *European Journal of Cognitive Psychology*, 12(1), 87-106.
- Cairns, E., Hunter, D. & Herring, L. (1980). Young children's awareness of violence in North Ireland: The influence of northern Irish television in

- Scotland and Northern Ireland. *British Journal of Social and Clinical Psychology*, 19, 3-6.
- Campbell, A. (1999). Staying alive: Evolution, culture and women's intra-sexual aggression. *Behavioral and Brain Science*, 22, 203-252.
- Campbell, A. & Muncer, S. (1987). Models of anger and aggression in the social talk of women and men. *Journal for the Theory of Social Behaviour*, 17(4), 489-511.
- Campbell, A. & Muncer, S. (1994). Sex differences in aggression: Social representation and social roles. *British Journal of Social Psychology*, 33, 233-240.
- Campbell, A., Muncer, S. & Bibel, D. (1985). Taxonomies of aggressive behavior: A preliminary report. *Aggressive Behavior*, 11, 217-222.
- Campbell, A., Muncer, S. & Gorman, B. (1993). Sex and social representations of aggression: A communal- agentic analysis. *Aggressive Behavior*, 19, 125-135.
- Campbell, A., Muncer, S., Guy, A. & Banim, M. (1996). Social representations of aggression: Crossing the sex barrier [Versión electrónica]. *European Journal of Social Psychology*, 26(1), 135-147.
- Campbell, A., Sapochnik, M. & Muncer, S. (1997). Sex differences in aggression: Does social representation mediate form of aggression?. *British Journal of Social Psychology*, 36, 161-171.
- Cantor, J. & Nathanson, A. I. (1996). Children's fright reactions to television news. *Journal of Communication*, 46(4), 139-152.
- Charles, M. y Orozco, G. (1998). *Educación para la recepción. Hacia una lectura crítica de los medios*. México: Trillas.
- Cline, V. B., Croft, R. G. & Courrier, S. (1973). Desensitization of children to television violence. *Journal of Personality and Social Psychology*, 27, 360-365.
- Comité Federal de Radiodifusión (1999, Mayo). *Investigación sobre violencia*. Obtenido en Agosto 14, 2002, de <http://www.comfer.gov.ar/publi/lectura.htm>.

- Comstock, G. (1978). The impact of television on american institutions. *Journal of Communication*, 28(2), 12-28.
- Comstock, G. & Strzyzewski, K. (1990). Interpersonal interaction on television: Family conflict and jealousy on primetime [Versión electrónica]. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 34(3), 263-283.
- Conrado, E. L. (1970). *Violencia y Estructuras*. Buenos Aires: Búsqueda.
- Corominas, J. (1976). *Breve Diccionario Etimológico de la Lengua Castellana* (3ª edición). Madrid: Gredos.
- Corominas, J. y Pascual, J. A. (1987). *Diccionario Crítico Etimológico Castellano e Hispánico*. Madrid: Gredos.
- Corsi, J. (1994). *Violencia familiar: Una mirada Interdisciplinaria sobre un gran problema social*. Buenos Aires: Paidós.
- Corsini, R. J. (1984). *Enciclopedia of Psychology* (Vol 1). New York: John Wiley & Sons.
- Corsini, R. J. (1999). *The Dictionary of Psychology*. USA: Brunner-Mazel.
- Craig, K. D. (1967). Vicarious reinforcement and noninstrumental punishment in observational learning. *Journal of Personality and Social Psychology*, 7(2), 172-176.
- Coudroglou, A. (1996). Violence as a social mutation. *American Journal of Orthopsychiatry*, 66(3), 323-328.
- Darwin, C. (1859/1999). *El origen de las especies*. México: Época.
- Dates, J. (1980). Race, racial attitudes, and adolescents perceptions of black characters. *Journal of Broadcasting*, 24, 549-560.
- Dengerink, H. A., Schnedler, R. W. & Covey, M. K. (1978). Role of avoidance in aggressive responses to attack and no attack. *Journal of Personality and Social Psychology*, 36, 1044-1053.
- Dennis, P. (1998). Chills and thrills: does radio harm our children? The controversy over program violence during the age of radio. *Journal of the History of the Behavioral Science*, 34(1), 33-50.
- DeRidder, R. (1994). Perspectivas psicológicas y antropológicas de la agresión: hacia una aproximación psicosocial en la conducta negativa

- intergrupala. *Revista de Psicología Social y Personalidad*, 10(1), 73-91.
- DeRidder, R., & Tripathi, R. C. (1992). *Norm violation and intergroup relations*. Oxford: Clarendon Press.
- Diefenbach, D. L. & West, M. D. (2001). Violent crime and poisson regression: A measure and a method for cultivation analysis [Versión electrónica]. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 45(3), 432-445.
- Diener, E. (1979). Deindividuation, selfawareness, and disinhibition. *Journal of Personality and Social Psychology*, 37, 1160-1171.
- Diener, E., Lusk, R., DeFour, D. & Flax, R. (1980). Deindividuation: Effects of group size, density, number of observers, and group member similarity on self-consciousness and disinhibited behavior. *Journal of Personality and Social Psychology*, 39, 449, 459.
- Donnerstein, E. (1980). Aggressive erotica and violence against women. *Journal of Personality and Social Psychology*, 39, 269-277.
- Donnerstein, E. & Hallum, J. (1978). Facilitating effects of erotica on aggression against women. *Journal of Personality and Social Psychology*, 36, 1270-1277.
- Drabman, R. S. & Thomas, M. H. (1974). Does media violence increase children's tolerance to real life aggression?. *Developmental Psychology*, 10, 418-421.
- Duck, J. & Mullin, B. A. (1995). The perceived impact of the mass media: reconsidering the third person effect. *European Journal of Social Psychology*, 25, 77-93.
- Eagly, A. H. & Steffen, V. J. (1986). Gender and aggressive behavior: A meta-analytic review of the social psychological literature. *Psychological Bulletin*, 100, 309-330.
- Eisenberg, E. & Waks, S. (1993). Theoretical vs applicative preferences in technological course [Versión electrónica]. *Research in Science and Technological Education*, 11(1), 71-83.
- Elkin, F. (1989). *El niño y la sociedad*. Buenos Aires: Paidós.

- Emler, N. (1987). Socio-moral development from the perspective of social representations. *Journal for the Theory of Social Behaviour*, 17(4), 371-388.
- Eveland, W., Nathanson, A., Detenber, B. & McLeod, D. (1999). Rethinking the social distance corollary. Perceived likelihood of exposure and the third person perception. *Communication Research*, 26(3), 275-302.
- Farr, R. M. (1984). Las representaciones sociales. En S. Moscovici (Ed.), *Psicología social y problemas sociales: Vol. 2. Pensamiento y vida social*. Barcelona: Paidós.
- Felson, R. B. (1982). Impression management and the escalation of aggression and violence. *Social Psychology Quarterly*, 45(4), 245-254.
- Feshbach, S. (1961). The stimulation vs. cathartic Effects of a vicarious aggressive experience. *Journal of Abnormal and Social Psychology*, 63, 381-385.
- Figueroa, N. J., González, E. y Solís, V. (1981). Una aproximación al problema del significado: Las Redes Semánticas. *Revista Latinoamericana de Psicología*, 13 (3), 447-458.
- Flannery, R. B. (1996). Violence in the workplace, 1970-1995: A review of the literature. *Aggressive and Violent Behavior*, 1(1), 57-68.
- Forgas, J. P., Brown, L. L. & Menyhart, B. (1980). Dimensions of aggression: the perception of aggressive episodes. *British Journal of Social and Clinical Psychology*, 19, 215-227.
- Freud, S. (1915/1992). *Obras completas*. Buenos Aires: Amorrortú Editores.
- Frisby, C. L. (1996). The use of multidimensional scaling in the cognitive mapping of cultural difference judgments [Versión electrónica]. *School Psychology Review*, 25(1), 77-94.
- Freeman, L. N., Shaffer, D. & Smith, H. (1996). Neglected victims of homicide: The needs of young siblings of murder victims. *American Journal of Orthopsychiatry*, 66(3), 337-345.

- Fromm, E. (1974). *Anatomía de la destructividad humana*. México: Siglo XXI.
- Funk, J. B., Flores, G., Buchman, D. D. & Germann, J. N. (1999). Rating electronic games: Violence is in the eye of the beholder [Versión electrónica]. *Youth and Society*, 30(3), 283-312.
- García, J. F. (1999, Septiembre 27). *Sociedad y violencia*. Trabajo presentado en el Panel sobre Sociedad y Violencia del Instituto Tecnológico de Santo Domingo. Obtenido en Abril 4, 2000, de http://area-sociales/sociedad/perpectiva_judicial.html.
- García, J. y Martínez, J. (1989). *Algunas perspectivas teóricas acerca de la agresión*. Tesis inédita de licenciatura, Universidad Nacional Autónoma de México, México.
- García, S. y Ramos, L. (1998). *Medios de Comunicación y Violencia*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Geen, R. G. (1968). Effects of frustration, attack, and prior training in aggressiveness upon aggressive behavior. *Journal of Personality and Social Psychology*, 9, 316-321.
- Geen, R. G. & McCown, E. J. (1984). Effects of noise and attack on aggression and physiological arousal. *Motivation and Emotion*, 8, 231-241.
- Geen, R. G. & Pigg, R. (1970). Acquisition of an aggressive response and its generalization to verbal behavior. *Journal of Personality and Social Psychology*, 15, 165-170.
- Gerbner, G. (1998, March 10). New television-rating system is extremely flawed. *The Progressive*. Obtenido en Septiembre 12, 2002 de <http://www.progressive.org/mpgerbnermrch98.htm>.
- Gerbner, G. & Gross, L. (1976). Living with television: The violence profile. *Journal of Communication*, 26 (2), 173-199.
- Gerbner, G., Gross, L., Morgan, M. & Signorielli, N. (1980). The "Mainstreaming" of America: Violence profile No. 11. *Journal of Communication*, 30 (3), 10-29.

- Gerbner, G., Gross, L., Signorielli, N. & Morgan, M. (1980). Aging with Television: Images on television drama and conceptions of social reality. *Journal of Communication, 30* (1), 37-47.
- Gerbner, G., Gross, L. Signorielli, N., Morgan, M. & Jackson-Beeck, M. (1979). The demonstration of power: Violence profile No. 10. *Journal of Communication, 29*(3), 177-196.
- Godwin, G. M. (1999). *Hunting serial predators: A multivariate classification approach to profiling violent behavior* [Abstract]. Boca Raton: CRC Press.
- Golden, C. J., Jackson, M. L., Peterson-Rohne, A. & Gontkovsky, S. T. (1996). Neuropsychological correlates of violence and aggression: A Review of the clinical literature. *Aggression and Violent Behavior, 1*(1), 3-25.
- Goldstein, J. H., Davis, R. W. & Herman, D. (1975). Escalation of aggression: Experimental studies. *Journal of Personality and Social Psychology, 31*, 162-170.
- Gómez de Melo, C. (1991). La Imperceptible violencia de los padres: reflexiones psicoanalíticas. *Actas Psiquiátricas y Psicológicas de América Latina, 37*(1), 216-224.
- González, M. (1998). *Estudio de los patrones conductuales de niños agresivos: un enfoque contextual*. Tesis inédita de licenciatura. Universidad Nacional Autónoma de México, México.
- Groves, M. A. (2002). *Partial Order Scalogram Analysis: Identifying patterns in the criminal records of armed robbers*. Trabajo no publicado.
- Gunter, B. (1983). Personality and perceptions of harmful and harmless TV violence. *Personality and Individual Differences, 4*, 665-670.
- Gunter, B. & Furnham, A. (1984). Perception of television violence: Effects of programme genre and type of violence on viewer's judgments portrayals. *British Journal of Social Psychology, 23*, 155-164.

- Hackett, P. M., Shaw, W. C. & Kenealy, P. M. (1993). A multivariate descriptive model of motivation for orthodontic treatment [Abstract]. *Multivariate Behavioral Research*, 28 (1), 41-61.
- Hair, J. F., Anderson, R. E., Tatham, R. L. y Black, W. C. (1999). *Análisis Multivariante*. México: Prentice Hall.
- Harris, M. B. (1974). Mediators between frustration and aggression in a field experiment. *Journal of Experimental Social Psychology*, 10, 561-571.
- Harris, M. B. (1992). Television viewing, aggression, and ethnicity. *Psychological Reports*, 2(70), 137-138.
- Harris, M. B. (1996). Aggression, gender, and ethnicity. *Aggression and violent behavior*, 1(2), 123-146.
- Harris, M. B. & Knight-Bohnhoff, K. (1996a). Gender and aggression I: Perceptions of aggression. *Sex Roles*, 35(1/2), 1-25.
- Harris, M. B. & Knight-Bohnhoff, K. (1996b). Gender and aggression II: Personal aggressiveness. *Sex Roles*, 35(1/2), 27-42.
- Harwood, J. (1999). Age identification, social identity gratifications, and television viewing. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 43, 123-136.
- Heath, L. & Gilbert, K. (1996). Mass media and fear of crime. *American Behavioral Scientist*, 39(4), 379-386.
- Henderson, M. (1986). An empirical clasification of convicted violent offenders. *British Journal of Criminology*, 22, 1-20.
- Hess, T., Hess, K. & Hess, A. (1999). The effects of violent media on adolescent inkblot responses: Implication for clinical and forensic assessments. *Journal of Clinical Psychology*, 55(4), 439-445.
- Hicks, D. (1965). Imitation and retention of film-mediated aggressive peer and adult models. *Journal of Personality and Social Psychology*, 2, 97-100.
- Hijar, M., Tapia, J. R., Lozano, R. y Chávez, R. (1992). Violencia y lesiones. *Salud Mental*, 15(1), 15-23.

- Hinton-Nelson, M. D., Roberts, M. C. & Snyder, C. R. (1996). Early adolescents exposed to violence: Hope and vulnerability to victimization. *American Journal of Orthopsychiatry*, 66(3), 346-353.
- Hoffner, C., Plotkin, R. S., Buchanan, M., Anderson, J. D., Kamigaki, S. K., Hubbs, L. A., Kowalczyk, L., Siberg, K. & Pastorek, A. (2001). The third-person effect in perceptions of the influence of television violence [Versión electrónica]. *Journal of Communication*, June, 283-299.
- Holloway, R. L. (1976). Evolución biológica vs. evolución cultural de la conducta violenta. En S. Genovés y J. F. Passy (Eds.), *Comportamiento y Violencia*. México: Diana.
- Holtzman, W. (1994). En búsqueda de un lenguaje común en la medición psicológica y psiquiátrica: El Centro de Colaboración Texas-Organización Mundial de la Salud. *Revista de Psicología Social y Personalidad*, 10 (1), 45-58.
- Huesmann, L. R. (1988). An information processing model for the development of aggression. *Aggressive Behavior*, 14, 13-24.
- Huesmann, L. R. & Guerra, N. G. (1997). Children's normative beliefs about aggression and aggressive behavior. *Journal of Personality and Social Psychology*, 72, 408-419.
- Huesmann, L. R., Eron, L. D., Lefkowitz, M. M. & Walder, L. O. (1984). The stability of aggression over time and generations. *Developmental Psychology*, 20, 1120-1134.
- Huesmann, L. R., Eron, L. D. & Yarmel, P. (1987). Intellectual functioning and aggression. *Journal of Personality and Social Psychology*, 50, 232-240.
- Huston, A. C., Wright, J. C., Rice, M. L., Kerman, D. & St. Peters, M. (1990). Development of television viewing patterns in early childhood: A Longitudinal investigation. *Developmental Psychology*, 26(3), 409-420.
- Igartua, J. J., Cheng, L., Corral, E., Martín, J., Simón, J., Ballesteros, R. y De la Torre, A. (1999). La violencia en la ficción televisiva: Hacia la

- construcción de un índice de violencia desde el análisis agregado de la programación. ZER. Obtenido en Agosto 15, 2001 de <http://www.ehu.es/zer/zer10/igartuar.htm>
- Ito, M. E. (1994). Hacia un marco de referencia para el estudio del mexicano y sus valores. *La Psicología Social en México*, 4, 3-9.
- Jodelet, D. (1984). La Representación Social: Fenómenos, conceptos y teoría. En S. Moscovici (Ed.), *Psicología social y problemas sociales: Vol. 2. Pensamiento y vida social*. Barcelona: Paidós.
- Jodelet, D. (2000). Representaciones Sociales: contribución a un saber sociocultural sin fronteras. En D. Jodelet. y A. Guerrero (Eds.), *Develando la cultura. Estudios en representaciones sociales*. México: Universidad Nacional Autónoma de México.
- Johnson, T. E. & Rule, B. G. (1986). Mitigating circumstance information, censure, and aggression. *Journal of Personality and Social Psychology*, 50, 537-542.
- Kalamas, A. D. & Gruber, M. L. (1998). Electrodermal responses to implied versus actual violence on television [Versión electrónica]. *Journal of General Psychology*, 125(1), 31-38.
- Kane, T. R., Joseph, J. M. & Tedeschi, J. T. (1976). Person perception and an evaluation of the Berkowitz paradigm for the study of aggression. *Journal of Personality and Social Psychology*, 33, 663-673.
- Kimble, C., Fitz, D. & Onorad, J. (1977). Effectiveness of counter-aggression strategies in reducing interactive aggression by males. *Journal of Personality and Social Psychology*, 35, 272-283.
- Kimble, C., Hirt, E., Díaz-Loving, R., Hosch, H., Lucker, W. & Zarate, M. (1999). *Social Psychology of the Americas*. Needham Heights: Pearson Custom Publishing.
- King, C. M. (2000). Effects of humorous heroes and villains in violent action films [Versión electrónica]. *Journal of Communication*, Winter, 5-24.

- Krcmar, M. & Cooke, M. C. (2001). Children's moral reasoning and their perceptions of televised violence [Versión electrónica]. *Journal of Communication, June*, 300-316.
- Krcmar, M. & Greene, K. (1999). Predicting exposure to and uses of television violence [Versión electrónica]. *Journal of Communication, Summer*, 24-45.
- Kruskal, J. B. & Wish, M. (1978). *Multidimensional Scaling*. Newbury Park: Sage Publication Inc.
- Kunkel, D., Maynard, W. J., Farrar, K., Donnerstein, E., Biely, E. & Zwarun, L. (2002). Deciphering the V-Chip: An Examination of the television industry's programs rating judgments [Versión electrónica]. *Journal of Communication, March*, 112-138.
- Kunkel, D., Wilson, B., Donnerstein, E., Linz, D., Smith, S., Gray, T., Blumenthal, E. & Potter, W. J. (1995). Measuring television violence: The importance of context. *Journal of Broadcastin and Electronic Media, 39*, 284-291.
- Lee, M. D. (2001). Determining the dimensionality of multidimensional Scaling representations for cognitive modeling [Abstract]. *Journal of Mathematical Psychology, 45*, 149-166.
- Levine, I. S. & Zimmerman, J. D. (1996). Using qualitative data to inform public policy: Evaluating "Choose to de-fuse". *American Journal of Orthopsychiatry, 66*(3), 363-377.
- Levav, I. (1991). Bases epidemiológicas de los programas de salud mental sobre conductas violentas. *Actas de Psiquiatría y Psicología de América Latina, 37*(1), 15-23.
- Levy, Y., Tennenbaum, A. & Ornoy, A. (2000). Spontaneous language of children with specific neurological syndromes [Versión electrónica]. *Journal of Speech, Language & Hearing Research, 43*(2), 351-366.
- Leyens, J. P., Camino, L., Parke, R. D. & Berkowitz, L. (1975). Effects of movie violence on aggression in a field setting as a function of group dominance cohesión. *Journal of Personality and Social Psychology, 32*, 346-360

- Linz, D. G. Donnerstein, E. & Penrod, S. (1984). The effects of multiple exposures to filmed violence against women. *Journal of Communication, 34* (3), 130-147.
- Lolas, F. (1991). *Agresividad y Violencia*. Buenos Aires: Losada.
- Lometti, G. E. (1995). The measurement of televised violence. *Journal of Broadcasting & Electronic Media, 39*, 292-295.
- López, L. E. (1998, Febrero 9). Televisión, más de lo mismo. *Reforma*. pp. 15.
- Lurçat, L. (1990). Impact de la violence télévisuelle. *Enfance, 43*(1), 167-171.
- Maclel, A. O. (1996). *Estabilidad y cambio de la conducta agresiva*. Tesis inédita de licenciatura, Universidad Nacional Autónoma de México, México.
- Malamuth, N. M. & Check, J. V. (1981). The effects of mass media exposure on acceptance of violence against women: a field experiment. *Journal of Research in Personality, 15*, 436-446.
- Manstead, A. S. & Hewstone, M. (1999). *The Blackwell encyclopedia of social psychology*. London: Blackwell Publisher.
- McKenna, M. W. & Ossoff, E. (1998). Age differences in children's comprehension of a popular television program. *Child Study Journal, 28*(1), 53-68.
- McLellan, F. (2002). Do violent movies make violent children?[Versión electrónica]. *Lancet, 359*(9305), 502.
- Medrich, E. A. (1979). Constant television: A background to daily life. *Journal of Communication, 29*(3), 171-176.
- Meyers, T. P. (1972). Effects of viewing justified and unjustified real film violence on aggressive behavior. *Journal of Personality and Social Psychology, 23*, 21-29.
- Miles, D. R. & Carey, G. (1997). Genetic and environmental architecture of human aggression. *Journal of Personality and Social Psychology, 72*, 207-217.

- Milton, A. (1999). Violencia y convivencia social. Trabajo presentado en el Panel sobre Sociedad y Violencia del Instituto Tecnológico de Santo Domingo. Obtenido en Abril 4, 2000, de http://area-sociales/sociedad/violencia_y_convivencia.html.
- Moliner, M. (1981). Diccionario del Uso del Español (Vol 1). Madrid: Gredos.
- Molitor, F. & Hirsch, K. W. (1994). Children's toleration of real- life aggression after exposure to media violence: A replication of the Drabman and Thomas studies. *Child Study Journal*, 24(3), 191-207.
- Moore, S. & Cockerton, T. (1996). Viewers ratings of violence presented in justified and in unjustified context. *Psychological Reports*, 79, 931-935.
- Morales, J. F. (1999). *Psicología Social*. Madrid: Mc Graw- Hill.
- Mustonen, A. & Pulkkinen, L. (1993). Aggression in television programs in Finland. *Aggressive Behavior*, 19, 175-183.
- Nava- Segura, J. (1970). *El lenguaje y las funciones cerebrales superiores*. México: Impresiones Modernas.
- Nunnally, J. M. & Bernstein, I. H. (1994). *Psychometric Theory* (3ª ed.) New York: Mc Graw Hill.
- Ohbuchi, K., Kameda, M. & Agarie, N. (1989). Apology as aggression control: Its role in mediating appraisal of and response to harm. *Journal of Personality and Social Psychology*, 56, 219-227.
- Orozco, G. (1998, Febrero 9). El espectáculo continua. *Reforma*. pp.15.
- Paddock, J. (1976). Pueblos anti-violentos, notas sobre un estado de salud social. En S. Genovés y J. Passy (Eds.), *Comportamiento y Violencia*. México: Diana.
- Paik, H. & Comstock, G. (1994). The effects of television violence on antisocial behavior: A meta- analysis. *Communication Research*, 21(4), 516-546.
- Pain, R. (2001). Gender, race, age and fear in the city [Versión electrónica]. *Urban Studies*, 38(5/6), 899-913.

- Perse, E. M. & Rubin, A. M. (1990). Chronic loneliness and television use [Versión electrónica]. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 34(1), 37-54.
- Phillips, D. & Henderson, D. (1999). "Patient was hit in the face by a fist...": A discourse analysis of male violence against women. *American Journal of Orthopsychiatry*, 69(1), 116-121.
- Potter, W. J. & Chang, I. C. (1990). Television exposure measures and the cultivation hypothesis [Versión electrónica]. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 34(3), 313-334.
- Potter, W. J. & Vaughan, M. W. (1995). How real is the portrayal of aggression in television entertainment programming? [Versión electrónica]. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 39(4), 496-517.
- Potter, W. J. & Warren, R. (1996). Considering policies to protect children from TV violence. *Journal of Communication*, 46(4), 116-138.
- Potter, W. J. & Warren, R. (1998). Humor as camouflage of televised violence. *Journal of Communication*, 48 (2), 40-57.
- Potter, W. J., Warren, R., Vaughan, M., Howley, K., Land, A. & Hagemeyer, J. (1997). Antisocial acts in reality programming on television [Versión electrónica]. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 41(1), 69-80.
- Primavera, L. H. & Herron, W. G. (1996). The effect of viewing television violence on aggression [Versión electrónica]. *International Journal of Instructional Media*, 23(2), 137-151.
- Punamäki, R. E. & Joustie, M. (1998). The role of culture, violence and personal factors affecting dream content. *Journal of Cross Cultural Psychology*, 22(2), 320-342.
- Ramírez, J. M. (1993). Acceptability of aggression in four spanish regions and a comparison with other european countries. *Aggressive Behavior*, 19, 185-197.
- Ramos, L. (1990). *Un modelo explicativo del miedo a la victimización y sus consecuencias en dos comunidades de la Ciudad de México*. Tesis

- inédita de maestría. Universidad Nacional Autónoma de México, México.
- Ramos, L. (1992). Percepciones sobre violencia y criminalidad en dos comunidades de la Ciudad de México. *Revista Mexicana de Psicología*, 9(1), 59-66.
- Ramos, L. (1994). *Impacto de la experiencia directa de victimización criminal en el miedo a la victimización*. Tesis inédita de doctorado. Universidad Nacional Autónoma de México, México.
- Real Academia Española (2001). *Diccionario de la Real Academia Española*. Madrid: Espasa.
- Reith, M. (1999). Viewing of crime drama and authoritarian aggression: An investigation of the relationship between crime viewing, fear, and aggression [Versión electrónica]. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 43(2), 211-221.
- Reyes, R. (1999). Algunas consideraciones en torno a la problemática de violencia en la República Dominicana desde la perspectiva del ministerio público. Trabajo presentado en el Panel sobre Sociedad y Violencia del Instituto Tecnológico de Santo Domingo. Obtenido en Abril 4, 2000, de <http://area-sociales/sociedad/procurador.html>.
- Reyes-Lagunes, I. (1993). Las Redes Semánticas Naturales, su conceptualización y su utilización en la construcción de instrumentos. *Revista de Psicología Social y Personalidad*, 9 (1), 81-97.
- Rimé, B. (1984). Lenguaje y Comunicación. En S. Moscovici (Ed.), *Psicología social y problemas sociales: Vol. 2. Pensamiento y vida social*. Barcelona: Paidós.
- Roberts, D. F. & Bachen, C. M. (1981). Mass communication effects. *Annual Review of Psychology*, 32, 307-356.
- Rodríguez, C., Esteban, J. I., Takeuchi, M., Clause, T. & Scott, R. (1995). Televised violence: A Japanese, Spanish, and American comparison. *Psychological Reports*, 77, 995-1000.

- Rojas, K. E. (1999). *Elaboración de un instrumento para la medición del maltrato psicológico que la mujer recibe de su pareja*. Tesis inédita de maestría. Universidad Nacional Autónoma de México, México.
- Rojon, B. G. (2001). *"La criminalidad en Morelos": Primera encuesta de victimización y percepción de la seguridad pública (1998)*. Tesis inédita de licenciatura. Universidad Nacional Autónoma de México, México.
- Rosario, R. C. (1999). Bienvenida. Trabajo presentado en el Panel sobre Sociedad y Violencia del Instituto Tecnológico de Santo Domingo. Obtenido en Abril 4, 2000, de <http://area-sociales/sociedad/decana.htm>.
- Rosekrans, M. A. (1967). Imitation in children as a function of perceived similarity to a social model and vicarious reinforcement. *Journal of Personality and Social Psychology*, 7(3), 307-305.
- Rouquette, M. L. (1984). La Comunicación de Masas. En S. Moscovici (Ed.), *Psicología social y problemas sociales: Vol. 2. Pensamiento y vida social*. Barcelona: Paidós.
- Sainz, F. C. (1994). *Diccionario Español de Sinónimos y Antónimos*. México: Aguilar.
- Saldívar, G., Ramos, L. y Saltijeral, M. T. (1994). Inseguridad percibida y estilo de vida en mujeres urbanas con actividad y sin actividad fuera del hogar. *La Psicología Social en México*, 4, 221-226.
- Saltijeral, M. T., Ramos, L. y Saldívar, G. (1994). Imagen de la policía y miedo a la victimización en los habitantes de la ciudad de México. *La Psicología Social en México*, 4, 240-245.
- Shaller, M. & Latané, B. (1996). Dynamic social impact and the evolution of social representations: A natural history of stereotypes. *Journal of Communication*, 46(4), 64-78.
- Schwartz, L. B. (1976). The cultural deficit in broadcasting. *Journal of Communication*, 26(1), 58-66.

- Scott, J. P. (1976). Violencia Personal, Social e Internacional. En S. Genovés y J. Passy (Eds.), *Comportamiento y Violencia*. México: Diana.
- Shepard, R. N. (1957). Stimulus and response generalization: A stochastic model relating generalization to distance in psychological space [Abstract]. *Psychometrika*, 22, 325-345.
- Shepard, R. N., Romney, A. K. & Nerlove, S. B. (1972). *Multidimensional Scaling*. New York: Seminar Press.
- Shye, S. (1998). Modern facet theory: Content design and measurement in behavioral research [Abstract]. *European Journal of Psychological Assessment*, 14 (2), 160-171.
- Signorielli, N., Gerbner, G. & Morgan, M. (1995). Violence on television: The cultural indicators project. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 39, 278-283.
- Smith, S. & Boyson, A. R. (2002). Violence in music videos: Examining the prevalence and context of physical aggression. *Journal of Communication*, March, 61-83.
- Smith, S., Nathanson, A. & Wilson, B. J. (2002). Prime-time television: Assessing violence during the most popular viewing hours [Versión electrónica]. *Journal of Communication*, March, 84-111.
- Sparks, G. G. & Ogles, R. M. (1990). The difference between fear of victimization and the probability of being victimized: Implications for cultivation [Versión electrónica]. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 34(3), 351-359.
- Sparks, G. G., Pellechia, M. & Irvine, C. (1999). The repressive coping style and fright reactions to mass media. *Communication Research*, 26(2), 176-192.
- Steele, C. M. & Southwick, L. (1985). Alcohol and social behavior. I: The psychology of drunken excess. *Journal of Personality and Social Psychology*, 64, 885-896.
- Straus, M. A. & Gelles, R. J. (1986). Societal change and change in family violence from 1975 to 1985 as revealed by two national surveys

- [Versión electrónica]. *Journal of Marriage and the Family*, 48, 465-479.
- Takane, Y. & Young, F. W. (1977). Nonmetric individual differences multidimensional scaling: An alternating least squares method with optimal scaling features. *Psychometrika*, 42(1), 7-67.
- Tamayo, R. (1976). El uso de la violencia en el orden jurídico. En S. Genovés y J. Passy (Eds.), *Comportamiento y Violencia*. México: Diana.
- Taylor, S. & Gammon, C. B. (1975). Effects of type and dose of alcohol on human physical aggression. *Journal of Personality and Social Psychology*, 32, 169-175.
- Taylor, S., Gammon, C. B. & Capasso, D. R. (1976). Aggression as a function of alcohol and threat. *Journal of Personality and Social Psychology*, 34, 938-941.
- Taylor, S., Peplau, L. A. & Sears, D. O. (2000). *Social Psychology*. Upper Saddle River: Prentice Hall.
- Taylor, S., Schmutte, G. T., Leonard, K. E. & Cranston, J. W. (1979). The effects of alcohol and extreme provocation on the use of a highly noxious shock. *Motivation and Emotion*, 3, 73-81.
- Tecla, A. (1995). *Antropología de la Violencia*. México: Taller Abierto.
- Tedeschi, J. T. & Quigley, B. M. (1996). Limitations of laboratory paradigms for studying aggression. *Aggression and Violent Behavior*, 1(2), 163-177.
- Tulloch, M. (1995). Evaluating aggression: School students' responses to television portrayals of institutionalized violence. *Journal of Youth and Adolescence*, 24(1), 95-115.
- Valkenburg, P. M. & Beentjes, J. W. (1997). Children's creative imagination in response to radio and television stories [Versión electrónica]. *Journal of Communication*, 47(2), 21-38.
- Varela, J. & Braña, T. (1991). A taxonomic study of Aggression in institutionalized delinquents. *Aggressive Behavior*, 17, 249-259.

- Varela, J., Sabucedo, J. M. y Arce, C. (1990). La percepción de la conducta agresiva: Un estudio taxonómico de las diferencias inter e intraculturales. *Estudios de Psicología*, 43-44, 207-224.
- Vaugh, S., Shay, J. & Sinagub, J. (1999). *Focus Group Interviews in Education and Psychology*. Thousand Oaks: Sage Publications.
- Vilches, L. (1993). *La Televisión. Los efectos del bien y del mal*. Barcelona: Paidós.
- Wagner, E. F. (1996). Substance use and violent behavior in adolescence. *Aggression and Violent Behavior*, 1(4), 375-387.
- Wagner, W., Elejabarrieta, F. y Valencia, J. (1994). Estabilidad en las representaciones sociales de paz y guerra en dos países. *Revista de Psicología Social y Personalidad*, 10(2), 123-143.
- West, M. A. (1986). Moral evaluation and dimensions of violence. *Multivariate Behavioral Research*, 21, 229-251.
- Williams, T. M., Zabrack, M. & Joy, L. A. (1982). The portrayal of aggression on north american television. *Journal of Applied Social Psychology*, 12(5), 360-380.
- Wilson, B. J., Colvin, C. M. & Smith, S. L. (2002). Engaging in violence on american television: A comparison of child, teen, and adult perpetrators [Versión electrónica]. *Journal of Communication*, March, 36-60.
- Wilson, B. J., Smith, S. L., Potter, J., Kunkel, D., Linz, D., Colvin, C. M. & Donnerstein, E. (2002). Violence in children's television programming assessing the risks [Versión electrónica]. *Journal of Communication*, March, 5-35.
- Young, F. W. & Hamer, R. M. (1987). *Multidimensional Scaling: History, Theory and Applications*. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates
- Zeichner, A. & Pihl, R. O. (1979). Effects of alcohol and behavior contingencies on human aggression. *Journal of Abnormal Psychology*, 88, 153-160.
- Zillman, D. (1988). Cognitive-excitation Interdependencies in aggressive behavior. *Aggressive Behavior*, 19, 51-64.

Referencias Bibliográficas

- Zimbardo, P. (1997). Situaciones sociales: su poder de transformación. *Revista de Psicología Social, 12*(1), 99-112.
- Zimmerman, J. D. (1996). A prosocial media strategy: "Youth against violence: Choose to de-fuse". *American Journal of Orthopsychiatry, 66*(3), 354-362.
- Zuckerman, D. (1996). Media violence, gun control, and public policy. *American Journal of Orthopsychiatry, 66*(3), 378-389.

ANEXO A. FORMATO PARA REDES SEMÁNTICAS NATURALES MODIFICADAS.

Sexo: _____

Edad: _____

Estado Civil: _____

Ultimo grado de estudios: _____

Ocupación: _____

Numera en el orden de tu preferencia a qué dedicas tu tiempo libre:

1. Descanso _____
2. Ver televisión _____
3. Actividades sociales (amigos, fiestas) _____
4. Ir al cine _____
5. Practicar deporte _____
6. Actividades artísticas o culturales _____
7. Leer un libro _____

En Promedio, ¿Cuántas horas a la semana ves televisión? _____

¿Qué tipo de programas de Televisión es el que más te gusta? _____

1. Programas culturales.
2. Programas de acción.
3. Programas de terror.
4. Programas de ciencia-ficción.
5. Programas Informativos (noticieros).
6. Programas de dibujos animados.
7. Programas cómicos y/o de concursos.
8. Películas.
9. Novelas.
10. Otros: _____

Escribe ¿Cuál es tu programa de televisión favorito?

Indica el número total de personas que viven contigo: _____

El lugar en donde vives es: _____

1. Cuarto alquilado
2. Casa de huéspedes
3. Departamento rentado
4. Departamento propio (o pagándolo)
5. Casa rentada
6. Casa propia (o pagándola)

¿Cuántos cuartos tiene el lugar donde habitas sin contar cocina y baños? _____

Indica en cada nivel cuantos años estudio tu:

Padre: _____ Madre: _____

1. Primaria
2. Secundaria
3. Estudios técnicos
4. Bachillerato
5. Carrera profesional universitaria
6. Posgrado

Señala cuál es la ocupación principal de tu:

Padre: _____ Madre: _____

1. Propietario de un negocio grande o profesionista independiente o director de una empresa.
2. Propietario de negocio mediano o profesionista asalariado o ejecutivo o funcionario publico.
3. Propietario de negocio chico, profesor educación básica o media, empleado administrativo.
4. Trabajador técnico especializado (mecánico, electricista, electrónica).
5. Trabajador no especializado, campesino.
6. Desempleado
7. Exclusivamente dedicado(a) al hogar

Formato para Redes Semánticas Naturales Modificadas (continuación)

INSTRUCCIONES	VIOLENCIA
<p>Te vamos a pedir, por favor, que escribas lo que significan para ti cada una de las siguientes palabras, pero antes, te vamos a explicar como hacerlo.</p> <ol style="list-style-type: none">1. <u>Define</u> cada una de las palabras escribiendo debajo de ellas, <u>cuando menos 5 palabras sueltas</u> (sin utilizar artículos y preposiciones) y que para ti se relacionen de manera importante con esa vocablo.2. <u>Ordena</u> cada una de las palabras que hayas escrito para cada frase, de acuerdo con su relación importancia o cercanía a ella. Para esto, escribe el <u>número 1</u> junto a la palabra que creas que <u>mejor</u> define a esa palabra o la más cercana a ella, el <u>número 2</u> a la que le sigue en importancia y así sucesivamente, hasta terminar con todas las palabras que hayas escrito para cada vocablo.	

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Formato para Redes Semánticas Naturales Modificadas (continuación)

AGRESIÓN

TELEVISIÓN

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

ANEXO B. TABLAS PESO SEMÁNTICO.

Tabla PS de Redes Semánticas por Estímulo Global.

Violencia		Agresión		Televisión	
Palabras	PS	Palabras	PS	Palabras	PS
AGRESIÓN	1110	VIOLENCIA	1090	ENTRETENIMIENTO	1625
GOLPES	858	GOLPES	907	DIVERSIÓN	1229
MALTRATO	449	MALTRATO	476	INFORMACIÓN	926
MUERTE	368	INSULTOS	318	CULTURA	533
GUERRA	304	PELEAS	305	DISTRACCIÓN	531
SANGRE	242	ENOJO	245	VIOLENCIA	471
AGRESIVIDAD	231	DOLOR	223	COMUNICACIÓN	412
ASALTOS	227	CORAJE	218	ENAJENACIÓN	366
DOLOR	226	FÍSICA	186	DESCANSO	282
PELEAS	224	GRITOS	185	PROGRAMAS	251
ROBOS	212	OFENSAS	180	PASATIEMPO	213
TELEVISIÓN	211	MIEDO	178	AGRESIÓN	211
INSEGURIDAD	180	GOLPEAR	170	PERDIDA DE TIEMPO	211
ODIO	168	MALDAD	167	NOTICIAS	209
ENOJO	165	GROSERÍAS	161	PELICULAS	180
PROBLEMAS	154	FRUSTRACIÓN	160	MANIPULACIÓN	178
INTOLERANCIA	152	FALTA DE RESPETO	160	MEDIO DE COMUNICACIÓN	172
INSULTOS	150	INTOLERANCIA	154	APARATO ELÉCTRÓNICO	151
ABUSOS	150	VERBAL	153	NOTICIEROS	144
VIOLACIÓN	149	DAÑOS	153	ABURRIMIENTO	138
ARMAS	149	VIOLACIÓN	149	IMÁGENES	137
DAÑOS	147	SANGRE	142	OCIO	126
GRITOS	143	PROBLEMAS	142	CUADRADA	122
FAMILIA	136	ABUSO	125	COLORES	119
DESESPERACIÓN	125	ODIO	103	RELAJACIÓN	113
MALDAD	116	ASALTOS	100	CARICATURAS	101
GOLPEAR	114	IRA	97	PUBLICIDAD	101
IGNORANCIA	113	MUERTE	95	CAJA	97
MIEDO	111	DEFENSA	91	MENTIRAS	95
CORAJE	105	MATAR	89	GRANDE	93

TESIS CON
 FALLA DE ORIGEN

Nota: Los Núcleos de Red se encuentran resaltados en negritas.

Tablas PS Redes Semánticas Violencia por Grupos de Edad.

Violencia							
Adolescentes		Jóvenes		Adultos		Ancianos	
Palabras	PS	Palabras	PS	Palabras	PS	Palabras	PS
GOLPES	368	AGRESIÓN	289	AGRESIÓN	269	AGRESIÓN	246
AGRESIÓN	335	GOLPES	174	GOLPES	156	GOLPES	180
MALTRATO	225	MALTRATO	119	GUERRA	123	ASALTOS	155
SANGRE	153	MUERTE	111	MUERTE	71	ROBOS	128
PELEAS	92	IGNORANCIA	81	DROGAS	64	MUERTE	97
MUERTE	89	GUERRA	77	GRITOS	56	VIOLACIÓN	68
DOLOR	77	INSEGURIDAD	73	ABUSOS	52	MALTRATO	54
AGRESIVIDAD	68	PROBLEMAS	71	AGRESIVIDAD	52	ENOJO	51
MALA	68	DOLOR	64	INSEGURIDAD	52	PELEAS	50
TELEVISIÓN	64	DAÑOS	63	MALTRATO	51	GUERRA	47
GUERRA	57	INTOLERANCIA	59	MIEDO	51	GOLPEAR	45
ODIO	55	FAMILIA	57	TELEVISIÓN	50	SECUESTROS	44
ARMAS	49	ODIO	55	ARMAS	49	TELEVISIÓN	43
DAÑOS	49	TELEVISIÓN	54	DOLOR	49	MIEDO	43
PROBLEMAS	49	SOCIEDAD	52	FAMILIA	47	ACCIDENTES	41
TORTURA	47	INSULTOS	46	INSULTOS	47	AGRESIVIDAD	37
ABUSOS	45	REPRESIÓN	45	PELEAS	47	ASEGINATOS	37
MALDAD	44	AGRESIVIDAD	45	ROBOS	44	VERBAL	37
PATADAS	39	DESESPERACIÓN	44	GOLPEAR	44	AGREDIR	37
ENOJO	39	VIOLACIÓN	41	POLICIA	44	INJUSTICIA	36
PELIGRO	39	MALDAD	41	ENOJO	39	SANGRE	36
INTRA FAMILIAR	37	DESTRUCCIÓN	37	FRUSTRACIÓN	39	DOLOR	36
DESINTEGRACIÓN	35	ENOJO	36	ASALTOS	38	DESESPERACIÓN	36
DESTRUCCIÓN	32	PELEAS	35	DAÑOS	35	INTOLERANCIA	35
MATAR	32	GRITOS	35	PLEITO	33	INSULTOS	35
CORRUPCIÓN	32	SANGRE	32	IMPULSIVIDAD	33	PLEITO	34
DESESPERACIÓN	30	FRUSTRACIÓN	32	CORAJE	33	CORAJE	34
INSEGURIDAD	28	IRA	30	MATAR	32	PALABRAS ALTISONANTES	34
REACCIÓN	28	CORAJE	30	INJUSTICIA	32	FISICA	31
FUERZA	27	IMPOTENCIA	29	INTOLERANCIA	32	MATAR	28

**TESIS CON
FALLA DE ORIGEN**

Tablas PS Redes Semánticas Agresión por Grupos de Edad.

Agresión							
Adolescentes		Jóvenes		Adultos		Ancianos	
Palabras	PS	Palabras	PS	Palabras	PS	Palabras	PS
VIOLENCIA	363	VIOLENCIA	263	VIOLENCIA	341	GOLPES	185
GOLPES	355	GOLPES	201	GOLPES	186	VIOLENCIA	123
MALTRATO	258	MALTRATO	95	ENOJO	98	MALTRATO	85
PELEAS	120	DOLOR	81	CORAJE	86	PELEAS	84
SANGRE	106	VERBAL	72	INSULTOS	85	GROSERÍAS	80
INSULTOS	88	INSULTOS	70	FRUSTRACIÓN	75	INSULTOS	75
DAÑOS	85	CORAJE	65	DOLOR	70	GOLPEAR	73
GRITOS	75	ENOJO	60	MIEDO	65	FALTA DE RESPETO	71
DOLOR	65	MALDAD	58	PELEAS	64	ASALTOS	70
OFENSAS	60	INTOLERANCIA	56	OFENSAS	61	ENOJO	69
MALA	53	PROBLEMAS	56	GOLPEAR	55	FÍSICA	68
INTOLERANCIA	52	FRUSTRACIÓN	51	ATACAR	49	MIEDO	65
MALDAD	47	HUMILLACIÓN	48	VIOLACIÓN	45	VIOLACIÓN	65
DISCUSIÓN	44	FÍSICA	47	MALDAD	42	ABUSO	57
GROSERÍAS	43	IGNORANCIA	41	DAÑOS	42	ROBOS	50
GOLPEAR	42	GRITOS	41	FÍSICA	42	MATAR	50
IMPULSO	41	MIEDO	40	MUERTE	42	VERBAL	50
PROBLEMAS	39	PREPOTENCIA	38	ESTRES	41	CORAJE	44
PELIGRO	39	DEFENSA	38	MALTRATO	38	PALABRAS	43
FALTA DE RESPETO	38	ODIO	37	GRITAR	36	ATAQUE	43
INNECESARIA	35	PELEAS	37	ODIO	35	OFENSAS	43
DISGUSTO	34	LOCURA	37	GRITOS	33	IRA	43
MATAR	33	DAÑOS	37	IRA	33	GRITOS	36
TELEVISIÓN	31	ABUSO	35	GUERRAS	31	RENCOR	32
VIOLACIÓN	31	INSEGURIDAD	34	DESAMOR	31	LESIONES	30
PSICOLÓGICA	31	INCONFORMIDAD	34	PROBLEMAS	29	DEFENSA	29
PATADAS	30	ALCOHOLISMO	33	INSEGURIDAD	28	PEGAR	28
DROGAS	29	REPRESIÓN	32	ROBOS	27	INSULTAR	27
FÍSICA	29	IMPOTENCIA	31	IRRACIONALIDAD	26	INTOLERANCIA	26
MOLESTIA	27	TELEVISIÓN	28	TEMOR	26	DISCUSIÓN	25

TESIS CON
 FALLA DE ORIGEN

Nota: Los Núcleos de Red se encuentran resaltados en negritas.

Tablas PS Redes Semánticas Televisión por Grupos de Edad.

Televisión							
Adolescentes		Jóvenes		Adultos		Ancianos	
Palabras	PS	Palabras	PS	Palabras	PS	Palabras	PS
DIVERSIÓN	486	ENTRETENIMIENTO	371	ENTRETENIMIENTO	419	ENTRETENIMIENTO	382
ENTRETENIMIENTO	453	INFORMACIÓN	297	INFORMACIÓN	286	DIVERSIÓN	280
PROGRAMAS	136	DIVERSIÓN	253	DIVERSIÓN	210	INFORMACIÓN	222
VIOLENCIA	128	ENAJENACIÓN	169	ENAJENACIÓN	188	CULTURA	220
CUADRADA	122	COMUNICACIÓN	164	CULTURA	137	DISTRACCIÓN	166
INFORMACIÓN	121	VIOLENCIA	142	DESCANSO	128	NOTICIEROS	114
DISTRACCIÓN	115	CULTURA	139	DISTRACCIÓN	119	VIOLENCIA	86
GRANDE	93	DISTRACCIÓN	131	COMUNICACIÓN	116	PASATIEMPO	73
COLORES	71	AGRESIÓN	76	VIOLENCIA	115	PROGRAMAS	66
COMUNICACIÓN	70	OCIO	71	NOTICIAS	72	PERDIDA DE TIEMPO	66
DESCANSO	63	MANIPULACIÓN	64	MANIPULACIÓN	64	COMUNICACIÓN	62
PELÍCULAS	59	MEDIO DE COMUNICACIÓN	59	APARATO ELECTRÓNICO	57	PELÍCULAS	60
PERDIDA DE TIEMPO	58	APARATO ELÉCTRICO	58	AGRESIÓN	52	NOTICIAS	56
ABURRIMIENTO	58	DESCANSO	56	MEDIO DE COMUNICACIÓN	49	CINE	48
PASATIEMPO	55	EDUCACIÓN	49	PELÍCULAS	46	NOVELAS	46
AGRESIÓN	49	PERDIDA DE TIEMPO	49	IMÁGENES	44	RELAJACIÓN	41
IMÁGENES	46	ABURRIMIENTO	49	TRANSMISIÓN	42	CONOCIMIENTOS	41
EDUCATIVA	41	COLORES	48	PASATIEMPO	41	DEPORTES	41
CARICATURAS	41	PASATIEMPO	44	FAMILIA	39	ENSEÑANZA	41
NOTICIAS	39	DESINFORMATIVA	43	PROGRAMAS	39	COMPañA	37
CULTURA	37	NOTICIAS	42	PERDIDA DE TIEMPO	39	DESCANSO	35
MEDIO DE COMUNICACIÓN	36	MENTIRAS	41	ESPARCIMIENTO	36	CARICATURAS	35
GENTE	33	VICIO	38	RELAJACIÓN	33	AGRESIÓN	34
ALEGRÍA	30	IMÁGENES	37	COMERCIALES	33	MANIPULACIÓN	32
TRANQUILIDAD	30	CAJA	37	RUIDO	30	EDUCATIVA	31
PUBLICIDAD	30	PUBLICIDAD	35	CAJA	30	MEDIO DE COMUNICACIÓN	28
TONTERÍAS	30	TONTERÍAS	30	DEPORTES	29	INSTRUCCIÓN	27
FAMILIAR	29	CONTROL	29	CULTURAL	26	AMARILLISTA	27
PANTALLA	28	CARICATURAS	25	PUBLICIDAD	26	ENTERARSE	26
OCIO	27	APRENDIZAJE	25	ENGAÑO	25	ABURRIMIENTO	23

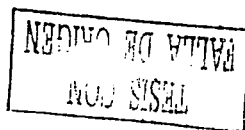
Nota: Los Núcleos de Red se encuentran resaltados en negritas.

TESIS CON
 FALTA DE CUBRIR

Tablas PS Redes Semánticas por Estimulo por Sexo.

Violencia			Agresión				Televisión				
Hombres		Mujeres		Hombres		Mujeres		Hombres		Mujeres	
Palabras	PS	Palabras	PS	Palabras	PS	Palabras	PS	Palabras	PS	Palabras	PS
AGRESIÓN	598	AGRESIÓN	541	VIOLENCIA	571	VIOLENCIA	519	ENTRETENIMIENTO	738	ENTRETENIMIENTO	887
GOLPES	387	GOLPES	471	GOLPES	417	GOLPES	490	DIVERSIÓN	607	DIVERSIÓN	622
GUERRA	192	MALTRATO	283	PELEAS	178	MALTRATO	323	INFORMACIÓN	405	INFORMACIÓN	521
MUERTE	189	MUERTE	179	MALTRATO	153	INSULTOS	184	DISTRACCIÓN	265	CULTURA	354
MALTRATO	165	AGRESIVIDAD	160	INSULTOS	134	ENOJO	149	VIOLENCIA	221	DISTRACCIÓN	266
ROBOS	129	PELEAS	143	DOLOR	99	CORAJE	144	ENAJENACIÓN	201	VIOLENCIA	250
TELEVISIÓN	127	DOLOR	129	ENOJO	96	DAÑOS	129	CULTURA	179	COMUNICACIÓN	234
ASALTOS	125	ABUSOS	119	GOLPEAR	96	PELEAS	127	COMUNICACIÓN	178	ENAJENACIÓN	174
SANGRE	124	SANGRE	118	SANGRE	95	DOLOR	124	NOTICIAS	143	DESCANSO	157
DOLOR	97	ODIO	116	MIEDO	93	GRITOS	122	DESCANSO	125	MEDIO DE COMUNICACIÓN	138
INTOLERANCIA	97	GUERRA	112	VIOLACIÓN	93	OFENSAS	111	MANIPULACIÓN	120	PROGRAMAS	132
PELEAS	81	INSEGURIDAD	108	FÍSICA	89	FRUSTRACIÓN	99	PROGRAMAS	119	AGRESIÓN	131
DROGAS	78	ENOJO	108	MALDAD	81	FÍSICA	97	PELÍCULAS	118	PASATIEMPO	108
DESESPERACIÓN	77	ASALTOS	102	GROSERÍAS	80	VERBAL	93	PERDIDA DE TIEMPO	115	PERDIDA DE TIEMPO	96
INSEGURIDAD	72	MIEDO	95	FALTA DE RESPETO	79	ABUSO	87	PASATIEMPO	105	IMÁGENES	86
PROBLEMAS	66	VIOLACIÓN	69	INTOLERANCIA	75	MALDAD	86	NOTICIEROS	85	APARATO ELECTRÓNICO	84
INSULTOS	65	PROBLEMAS	88	CORAJE	74	MIEDO	85	AGRESIÓN	80	ABURRIMIENTO	76
ARMAS	64	DAÑOS	87	MUERTE	71	FALTA DE RESPETO	81	CAJA	78	MENTIRAS	71
POLICÍA	62	GOLPEAR	87	OFENSAS	69	GROSERÍAS	81	OCIO	78	COLORES	69
GRITOS	61	INSULTOS	85	TELEVISIÓN	67	INTOLERANCIA	79	PUBLICIDAD	78	CARICATURAS	68
DAÑOS	60	ARMAS	85	INSEGURIDAD	66	PROBLEMAS	77	RELAJACIÓN	67	NOTICIAS	66
MALA	60	TELEVISIÓN	84	PROBLEMAS	65	GOLPEAR	74	APARATO ELECTRÓNICO	67	PELÍCULAS	62
VIOLACIÓN	60	ROBOS	83	ROBOS	65	ODIO	71	CUADRADA	67	CONOCIMIENTOS	59
ENOJO	59	GRITOS	82	GRITOS	63	IMPOTENCIA	56	ABURRIMIENTO	62	NOTICIEROS	59
FAMILIA	56	FAMILIA	80	FRUSTRACIÓN	61	VIOLACIÓN	56	GRANDE	60	MANIPULACIÓN	58
ODIO	52	MALDAD	77	VERBAL	60	HUMILLACIÓN	54	DEPORTES	55	VICIO	56
SOCIEDAD	51	FRUSTRACIÓN	71	DEFENSA	59	DISCUSIÓN	53	EDUCATIVA	51	CUADRADA	55
CALLES	50	INJUSTICIA	69	POLICÍA	56	MALA	52	IMÁGENES	51	NOVELAS	53
CORRUPCIÓN	47	CORAJE	67	ASALTOS	55	IRA	52	COLORES	50	TRANSMISIÓN	49
DESINTEGRACIÓN	47	IGNORANCIA	67	PREPOTENCIA	54	MATAR	49	CONTROL	46	ESPARCIMIENTO	48

Nota: Los Núcleos de Red se encuentran resaltados en negritas.



Tablas PS Redes Semánticas por Estímulo por Edad por Sexo.

		Violencia					
Adolescentes Hombres		Adolescentes Mujeres		Jóvenes Hombres		Jóvenes Mujeres	
Palabras	PS	Palabras	PS	Palabras	PS	Palabras	PS
GOLPES	208	GOLPES	160	AGRESIÓN	151	AGRESIÓN	138
AGRESIÓN	181	AGRESIÓN	154	GOLPES	51	GOLPES	123
MALTRATO	119	MALTRATO	106	GUERRA	50	MALTRATO	95
SANGRE	88	SANGRE	65	MUERTE	50	INSEGURIDAD	64
MUERTE	54	PELEAS	57	INTOLERANCIA	45	MUERTE	61
GUERRA	49	AGRESIVIDAD	51	INSULTOS	40	PROBLEMAS	45
TELEVISIÓN	47	DOLOR	47	IGNORANCIA	38	DAÑOS	43
MALA	41	ABUSOS	45	REPRESIÓN	36	IGNORANCIA	43
PELEAS	35	TORTURA	39	DOLOR	32	AGRESIVIDAD	39
ARMAS	32	ODIO	37	SOCIEDAD	31	TELEVISIÓN	39
DOLOR	30	MUERTE	35	DESESPERACIÓN	29	FAMILIA	35
PATADAS	30	MALDAD	32	ODIO	26	DOLOR	32
CORRUPCIÓN	26	PELIGRO	30	PROBLEMAS	26	ODIO	29
PROBLEMAS	24	DAÑOS	27	MALTRATO	24	DESTRUCCIÓN	27
MATANZA	23	MALA	27	CASA	23	GUERRA	27
MATAR	23	INTOLERANCIA	26	INNECESARIA	23	ENOJO	26
DAÑOS	22	DESINTEGRACIÓN	25	PELEAS	23	SANGRE	26
REACCIÓN	21	INTRA FAMILIAR	25	FAMILIA	22	FRUSTRACIÓN	25
GENTE	19	PROBLEMAS	25	MALDAD	21	VIOLACIÓN	24
ODIO	18	TRAUMAS	24	DAÑOS	20	ARMAS	23
VIOLACIÓN	18	DESESPERACIÓN	23	GRITOS	18	IRA	22
AGRESIVIDAD	17	HORRIBLE	23	IRRITACIÓN	18	SOCIEDAD	21
DESTRUCCIÓN	17	ENOJO	22	DOMINIO	17	ASALTOS	20
DISCUSIÓN	17	IMPOTENCIA	22	DROGAS	17	IMPOTENCIA	20
ENOJO	17	INHUMANIDAD	19	ESTUPEDEZ	17	MALDAD	20
MUNDIAL	17	ANTIVALORES	18	IMPUNIDAD	17	ABUSOS	17
PROSTITUCIÓN	17	INSEGURIDAD	18	MUNDO	17	AMIGOS	17
GROSERÍAS	17	ARMAS	17	PERSONAS	17	ESCUELA	17
PLAY STATION	16	INFELICIDAD	17	VIOLACIÓN	17	GRITOS	17
PORNOGRAFÍA	16	MIEDO	17	IMPULSO	16	CIUDAD	16

TESIS COM
 FALTA DE PAGEN

Nota: Los Núcleos de Red se encuentran resaltados en negritas.

Tablas PS Redes Semánticas por Estimulo por Edad por Sexo (continuación).

Violencia							
Adultos Hombres		Adultos Mujeres		Ancianos Hombres		Ancianos Mujeres	
Palabras	PS	Palabras	PS	Palabras	PS	Palabras	PS
AGRESIÓN	116	AGRESIÓN	153	AGRESIÓN	150	GOLPES	102
GUERRA	73	GOLPES	86	ASALTOS	83	AGRESIÓN	96
GOLPES	70	GUERRA	50	ROBOS	73	ASALTOS	72
DROGAS	48	ABUSOS	42	GOLPES	58	MUERTE	57
MUERTE	45	MIEDO	42	TELEVISIÓN	43	ROBOS	55
FAMILIA	34	INSULTOS	37	MUERTE	40	GOLPEAR	45
GRITOS	33	MALTRATO	37	ASESINATOS	27	MALTRATO	45
INTOLERANCIA	32	GOLPEAR	35	INSEGURIDAD	27	PELEAS	44
POLICÍA	30	AGRESIVIDAD	33	DESESPERACIÓN	26	VIOLACIÓN	43
ASALTOS	28	ARMAS	32	VIOLACIÓN	25	AGRESIVIDAD	37
DOLOR	26	PELEAS	30	ACCIDENTES	24	INJUSTICIA	36
INSEGURIDAD	26	TELEVISIÓN	28	CORRUPCIÓN	21	MIEDO	35
ROBOS	26	ENOJO	26	GUERRA	20	INSULTOS	35
CALLES	25	INSEGURIDAD	26	INTOLERANCIA	20	CORAJE	34
PLEITO	25	MUERTE	26	ACCIÓN	19	ENOJO	32
TELEVISIÓN	22	FRUSTRACIÓN	24	AGREDIR	19	MATAR	28
SOCIEDAD	20	ODIO	23	ENOJO	19	SECUESTROS	28
DROGADICCIÓN	20	GRITOS	23	PALABRAS ALTISONANTES	19	DOLOR	27
AGRESIVIDAD	19	DOLOR	23	BALAZOS	18	GUERRA	27
ALCOHOLISMO	19	INHUMANO	22	POLICÍA	18	ODIO	27
DAÑOS	18	VIOLACIÓN	22	SANGRE	18	DISCUTIR	26
EDUCACIÓN	16	TRISTEZA	20	DESINTEGRACIÓN	17	GRITOS	26
FURIA	18	FALTA DE RESPETO	19	FÍSICA	17	PLEITO	26
GOBIERNO	18	PROBLEMAS	18	PROBLEMAS	16	FAMILIA	25
SEGURIDAD	18	ROBOS	18	SECUESTROS	16	VERBAL	22
ARMAS	17	MALDAD	18	TRAFICO	16	FEO	19
INJUSTICIA	17	IMPULSIVIDAD	18	ARMAS	15	AGREDIR	18
PELEAS	17	CORAJE	18	FALTA DE AUTORIDAD	15	HERIDAS	18
TRAUMAS	17	CIUDAD	18	VERBAL	15	PALABRAS OFENSIVAS	18
ESCUELA	16	CONFLICTOS	17	HUMILLACIÓN	14	PERVERSIÓN	18

**TESIS CON
FALLA DE ORIGEN**

Tablas PS Redes Semánticas por Estimulo por Edad por Sexo (continuación).

Adolescentes Hombres		Agresión					
Adolescentes Hombres		Adolescentes Mujeres		Jóvenes Hombres		Jóvenes Mujeres	
Palabras	PS	Palabras	PS	Palabras	PS	Palabras	PS
GOLPES	217	VIOLENCIA	163	VIOLENCIA	139	VIOLENCIA	124
VIOLENCIA	200	MALTRATO	149	GOLPES	86	GOLPES	115
MALTRATO	109	GOLPES	138	MALTRATO	36	MALTRATO	59
PELEAS	60	DAÑOS	72	PROBLEMAS	34	VERBAL	55
SANGRE	59	PELEAS	60	FRUSTRACIÓN	33	DOLOR	53
INSULTOS	57	DOLOR	49	INTOLERANCIA	33	CORAJE	41
MALDAD	35	SANGRE	47	REPRESIÓN	32	FÍSICA	39
GRITOS	34	MALA	44	INSULTOS	31	HUMILLACIÓN	39
VIOLACIÓN	31	OFENSAS	43	DAÑOS	30	INSULTOS	39
PATADAS	30	GRITOS	41	DOLOR	28	MALDAD	38
DROGAS	29	INTOLERANCIA	37	TELEVISIÓN	28	ENOJO	35
MATAR	27	PELIGRO	32	PELEAS	27	ODIO	29
DISCUSIÓN	26	INSULTOS	31	ENOJO	25	ALCOHOLISMO	25
GROSERÍAS	26	ABUSO	26	CORAJE	24	HERIR	25
PROVOCACIÓN	25	DISGUSTO	25	LOCURA	24	IMPOTENCIA	24
TELEVISIÓN	24	IMPULSO	25	PREPOTENCIA	24	INTOLERANCIA	23
FALTA DE RESPETO	23	TEMPERAMENTO	23	GRITOS	23	DEFENSA	22
PROBLEMAS	23	GOLPEAR	20	NEUROSIS	23	INSULTAR	22
GOLPEAR	22	FÍSICA	19	IGNORANCIA	21	MIEDO	22
MUERTE	22	INJUSTICIA	19	IRRACIONALIDAD	21	PROBLEMAS	22
VENCER	20	DISCUSIÓN	18	ABUSO	20	TRAUMAS	22
HERIR	18	ENOJO	18	MALDAD	20	IGNORANCIA	20
AMENAZAS	18	INNECESARIA	18	ESTRÉS	19	INSEGURIDAD	19
INSULTAR	18	GROSERÍAS	17	FALTA DE RESPETO	19	LASTIMAR	19
INNECESARIA	17	MOLESTIA	17	MIEDO	18	FRUSTRACIÓN	18
OFENSAS	17	CÁRCEL	16	GUERRAS	17	GRITOS	18
PSICOLÓGICA	17	CORAJE	16	INCONFORMIDAD	17	RECHAZAR	18
DOLOR	16	IRRESPECTUOSO	16	VERBAL	17	INCONFORMIDAD	17
IMPULSO	16	PEGAR	16	DEFENSA	16	MALESTAR	16
DAÑINA	15	PROBLEMAS	16	FUERZA	16	MOLESTAR	16

Nota: Los Núcleos de Red se encuentran resaltados en negritas.

Tablas PS Redes Semánticas por Estímulo por Edad por Sexo (continuación).

Adultos Hombres		Adultos Mujeres		Agresión			
Palabras	PS	Palabras	PS	Ancianos Hombres		Ancianos Mujeres	
Palabras	PS	Palabras	PS	Palabras	PS	Palabras	PS
VIOLENCIA	180	VIOLENCIA	161	FÍSICA	52	GOLPES	158
GOLPES	87	GOLPES	79	VIOLENCIA	52	MALTRATO	85
DOLOR	55	FRUSTRACIÓN	65	GOLPEAR	48	VIOLENCIA	71
PELEAS	43	ENOJO	63	PELEAS	48	GROSERÍAS	55
MIEDO	40	INSULTOS	62	ROBOS	40	INSULTOS	52
GRITAR	36	CORAJE	60	ENOJO	36	FALTA DE RESPETO	43
ENOJO	35	OFENSAS	43	MIEDO	35	MATAR	43
VIOLACIÓN	35	DAÑOS	42	VERBAL	35	ABUSO	39
INSEGURIDAD	28	ATACAR	39	ASALTOS	34	VIOLACIÓN	38
MUERTE	27	GRITOS	33	FALTA DE RESPETO	28	ASALTOS	36
CORAJE	26	MALTRATO	30	GOLPES	27	PELEAS	36
GOLPEAR	26	GOLPEAR	29	INSULTAR	27	PALABRAS	35
IGNORANCIA	25	IRA	26	VIOLACIÓN	27	ENOJO	33
POLICIA	25	MALDAD	26	GROSERÍAS	25	GRITOS	30
DEFENSA	24	MIEDO	25	OFENSAS	24	MIEDO	30
INSULTOS	23	ANGUSTIA	24	INSULTOS	23	ATAQUE	29
FAMILIAR	22	ESTRÉS	23	IRA	23	CORAJE	27
INCOMUNICACIÓN	20	FÍSICA	23	LESIONES	22	DISCUSIÓN	25
FÍSICA	19	VERBAL	23	SANGRE	22	GOLPEAR	25
INVASIÓN	19	PELEAS	21	FALTA DE ATENCIÓN	20	FEO	20
ESTRÉS	18	PROBLEMAS	21	INTOLERANCIA	20	IRA	20
OFENSAS	18	ODIO	20	DEFENSA	19	OFENSAS	19
ROBOS	18	AUTOESTIMA BAJA	18	ABUSO	18	DESESPERACIÓN	18
IRRACIONALIDAD	17	IMPOSICIONES	18	PEGAR	18	DESTRUCCIÓN	18
SUMISIÓN	17	PELEONERO	18	POLICIA	18	FALTA DE VALORES	18
GOBIERNO	16	DEPRESIÓN	17	ARMAS	17	HERIR	18
IMPUNIDAD	16	DESAMOR	17	CORAJE	17	INJUSTICIA	18
INCOMPRESIÓN	16	FALTA DE RESPETO	16	INSEGURIDAD	17	PROBLEMAS	18
MALDAD	16	GUERRAS	16	RENCOR	17	RABIA	18
PLEITO	16	IRRRESPECTUOSO	16	MUERTE	16	FÍSICA	16

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Nota: Los Núcleos de Red se encuentran resaltados en negritas.

Tablas PS Redes Semánticas por Estímulo por Edad por Sexo (continuación).

		Televisión					
Adolescentes Hombres		Adolescentes Mujeres		Jóvenes Hombres		Jóvenes Mujeres	
Palabras	PS	Palabras	PS	Palabras	PS	Palabras	PS
DIVERSIÓN	251	ENTRETENIMIENTO	247	ENTRETENIMIENTO	174	ENTRETENIMIENTO	197
ENTRETENIMIENTO	206	DIVERSIÓN	235	INFORMACIÓN	153	INFORMACIÓN	144
VIOLENCIA	87	INFORMACIÓN	79	DIVERSIÓN	114	DIVERSIÓN	139
CUADRADA	67	PROGRAMAS	69	COMUNICACIÓN	99	VIOLENCIA	97
PROGRAMAS	87	DISTRACCIÓN	87	ENAJENACIÓN	88	ENAJENACIÓN	81
GRANDE	60	CUADRADA	55	DISTRACCIÓN	76	CULTURA	74
DISTRACCIÓN	48	COMUNICACIÓN	52	CULTURA	65	COMUNICACIÓN	65
INFORMACIÓN	42	PASATIEMPO	45	OCIO	65	DISTRACCIÓN	55
PELÍCULAS	36	VIOLENCIA	41	MANIPULACIÓN	48	MEDIO DE COMUNICACIÓN	53
COLORES	33	COLORES	38	VIOLENCIA	45	APARATO ELÉCTRICO	48
GENTE	30	DESCANSO	38	DESINFORMATIVA	43	AGRESIÓN	44
ABURRIMIENTO	29	CULTURA	37	PASATIEMPO	38	ABURRIMIENTO	31
EDUCATIVA	29	MEDIO DE COMUNICACIÓN	36	PUBLICIDAD	35	COLORES	31
CONTROL	27	PERDIDA DE TIEMPO	34	DESCANSO	33	IMÁGENES	27
DESCANSO	25	GRANDE	33	AGRESIÓN	32	DESCANSO	23
AGRESIÓN	24	ABURRIMIENTO	29	TONTERÍAS	30	VICIO	23
CULTURAL	24	AGRESIÓN	25	EDUCACIÓN	28	PERDIDA DE TIEMPO	22
PERDIDA DE TIEMPO	24	IMÁGENES	25	PERDIDA DE TIEMPO	27	EDUCACIÓN	21
PUBLICIDAD	24	NOTICIAS	24	NOTICIAS	25	CAJA	19
FAMILIAR	23	TONTERÍAS	24	MENTIRAS	24	IGNORANCIA	19
IMÁGENES	21	ALEGRIA	23	MONOTONIA	20	DESINFORMACIÓN	17
PLAY STATION	20	CARICATURAS	23	CONTROL	19	MENTIRAS	17
FELICIDAD	19	PELÍCULAS	23	TECNOLOGIA	19	NOTICIAS	17
PANTALLA	19	RECREACIÓN	22	ABURRIMIENTO	18	MANIPULACIÓN	16
COMUNICACIÓN	18	DIFUSIÓN	20	CAJA	18	UNIÓN	16
CARICATURAS	18	OCIO	20	TIEMPO	18	INTERESANTE	14
MANIPULACIÓN	18	FANTASÍAS	18	COLORES	17	TIEMPO LIBRE	14
NEGRA	18	MENSAJES SUBLIMINALES	18	POLÍTICA	17	AMARILLISTA	10
TRANQUILIDAD	18	CORRUPCIÓN	17	REPETICIÓN	17	CARICATURAS	10
APRENDIZAJE	17	VICIO	17	APRENDIZAJE	16	CONTROL	10

Nota: Los Núcleos de Red se encuentran resaltados en negritas.

Tablas PS Redes Semánticas por Estímulo por Edad por Sexo (continuación).

		Televisión					
Adultos Hombres		Adultos Mujeres		Ancianos Hombres		Ancianos Mujeres	
Palabras	PS	Palabras	PS	Palabras	PS	Palabras	PS
ENTRETENIMIENTO	205	ENTRETENIMIENTO	214	ENTRETENIMIENTO	153	ENTRETENIMIENTO	229
DIVERSIÓN	139	INFORMACIÓN	159	DIVERSIÓN	103	DIVERSIÓN	177
INFORMACIÓN	127	ENAJENACIÓN	93	DISTRACCIÓN	92	CULTURA	162
ENAJENACIÓN	95	COMUNICACIÓN	83	INFORMACIÓN	83	INFORMACIÓN	139
CULTURA	56	CULTURA	81	CULTURA	58	DISTRACCIÓN	74
NOTICIAS	56	DESCANSO	75	NOTICIAS	55	NOTICIEROS	59
DESCANSO	53	DIVERSIÓN	71	PERDIDA DE TIEMPO	48	NOVELAS	46
DISTRACCIÓN	49	DISTRACCIÓN	70	NOTICIAS	47	VIOLENCIA	42
VIOLENCIA	45	VIOLENCIA	70	VIOLENCIA	44	VIOLENCIA	42
PELÍCULAS	39	MEDIO DE COMUNICACIÓN	49	PASATIEMPO	38	COMPañIA	37
APARATO ELECTRÓNICO	37	AGRESIÓN	37	PROGRAMAS	37	CARICATURAS	35
COMERCIALES	33	MANIPULACIÓN	36	PELÍCULAS	33	PASATIEMPO	35
COMUNICACIÓN	33	IMÁGENES	34	COMUNICACIÓN	28	COMUNICACIÓN	34
FAMILIA	31	TRANSMISIÓN	33	COMUNICACIÓN	28	CONOCIMIENTOS	33
CAJA	30	ESPARCIMIENTO	29	MEDIO DE COMUNICACIÓN	28	PROGRAMAS	29
DEPORTES	29	CULTURAL	26	MANIPULACIÓN	26	PELÍCULAS	27
MANIPULACIÓN	28	PROGRAMAS	24	CINE	24	AGRESIÓN	25
SUMISIÓN	25	MENTIRAS	23	EDUCATIVA	22	DEPORTES	25
TELENOVELAS	23	PASATIEMPO	22	ENSEÑANZA	22	CINE	24
RUIDO	22	PERDIDA DE TIEMPO	22	RELAJACIÓN	27	DESCANSO	21
NOTICIEROS	21	APARATO ELECTRÓNICO	20	CAJA	18	ENSEÑANZA	19
MONITOR	20	CONOCIMIENTOS	20	ENAJENACIÓN	18	JUEGOS	18
NEGOCIO	20	MERCADOTECNIA	18	ENTERARSE	17	MENTIRAS	18
PASATIEMPO	19	PUBLICIDAD	17	INSTRUCCIÓN	17	PERDIDA DE TIEMPO	18
VENTAS	19	COMERCIALIZACIÓN	16	MALA	17	AMARILLISTA	17
ESCLAVITUD	18	MASIVA	16	TIEMPO MAL EMPLEADO	17	MÚSICA	16
RELAJACIÓN	18	NOTICIAS	16	DEPORTES	16	EDUCACIÓN	15
TIEMPO	17	RELAJACIÓN	15	NEGATIVA	16	MALA INFLUENCIA	15
ENGAÑO	16	VIAJES	15	ABURRIMIENTO	15	FAMILIA	14
PERDIDA DE TIEMPO	16	APRENDIZAJE	14	ACTUALIZACIÓN	14	RELAJACIÓN	14
				DESCANSO	14	CÓMICOS	13

**TESIS CON
FALLA DE ORIGEN**

Nota: Los Núcleos de Red se encuentran resaltados en negritas.

Tablas PS Redes Semánticas por Estimulo por Horas Frente al Televisor.

Palabras	Violencia				Agresión				Televisión			
	< 7 hrs.		> 7 hrs.		< 7 hrs.		> 7 hrs.		< 7 hrs.		> 7 hrs.	
	Palabras	PS	Palabras	PS	Palabras	PS	Palabras	PS	Palabras	PS	Palabras	PS
AGRESIÓN	152	AGRESIÓN	122	GOLPES	151	GOLPES	137	ENTRETENIMIENTO	259	DIVERSIÓN	215	
GOLPES	147	GOLPES	105	VIOLENCIA	134	VIOLENCIA	107	INFORMACIÓN	199	ENTRETENIMIENTO	195	
MUERTE	92	MUERTE	90	MALTRATO	61	MALTRATO	79	DIVERSIÓN	195	INFORMACIÓN	118	
MALTRATO	69	MALTRATO	65	ENOJO	58	SANGRE	44	VIOLENCIA	100	VIOLENCIA	89	
ROBOS	53	SANGRE	60	INSULTOS	49	GOLPEAR	43	CULTURA	100	DISTRACCIÓN	79	
PELEAS	45	TELEVISIÓN	53	DOLOR	45	DOLOR	40	DISTRACCIÓN	94	COMUNICACIÓN	64	
DOLOR	42	DOLOR	51	OFENSAS	42	PROBLEMAS	36	DESCANSO	67	CULTURA	49	
GUERRA	41	PELEAS	50	PELEAS	42	INSULTOS	33	ENAJENACIÓN	64	PELÍCULAS	48	
MALDAD	41	GUERRA	40	INTOLERANCIA	41	MALDAD	33	COMUNICACIÓN	58	DESCANSO	47	
SANGRE	39	VIOLACIÓN	35	GRITOS	41	PELEAS	31	PASATIEMPO	53	PROGRAMAS	38	
ARMAS	38	INSULTOS	33	ODIO	41	DAÑOS	30	CULTURAL	51	ENAJENACIÓN	38	
ODIO	37	ROBOS	32	CORAJE	40	CORAJE	28	AGRESIÓN	44	AGRESIÓN	37	
INSULTOS	37	ENOJO	27	VERBAL	39	ABUSO	26	PERDIDA DE TIEMPO	40	ABURRIMIENTO	35	
GRITOS	35	ASALTOS	26	MIEDO	36	GROSERÍAS	24	NOTICIAS	39	NOTICIAS	33	
PROBLEMAS	34	MATAR	26	FRUSTRACIÓN	36	FÍSICA	24	MANIPULACIÓN	39	EDUCATIVA	33	
AGRESIVIDAD	33	ABUSOS	25	GROSERÍAS	35	PELIGRO	24	PELÍCULAS	36	PASATIEMPO	31	
TELEVISIÓN	31	INSEGURIDAD	24	FÍSICA	32	DROGAS	24	ABURRIMIENTO	35	CULTURAL	31	
ASALTOS	31	ARMAS	22	FALTA DE RESPETO	28	GRITOS	23	DEPORTES	33	RELAJACIÓN	31	
SOCIEDAD	31	DESESPERACIÓN	22	GUERRAS	24	DEFENSA	21	NOTICIEROS	33	COLORES	29	
FAMILIA	31	INTOLERANCIA	21	HUMILLACIÓN	24	VIOLACIÓN	21	OCIO	31	PERDIDA DE TIEMPO	27	
ENOJO	28	PROBLEMAS	21	SANGRE	23	OCIO	21	PROGRAMAS	30	MANIPULACIÓN	25	
INSEGURIDAD	27	PELIGRO	21	IRA	23	LOCURA	20	EDUCACIÓN	27	CUADRADA	24	
INJUSTICIA	27	FAMILIA	20	INSULTAR	22	INCONFORMIDAD	20	IMÁGENES	26	CONOCIMIENTOS	23	
TRISTEZA	27	MALDAD	19	DAÑOS	22	RENCOR	19	MENTIRAS	24	ALEGRIA	23	
IGNORANCIA	26	MALA	19	MALA	22	TELEVISIÓN	19	CAJA	23	PUBLICIDAD	22	
SECUESTROS	25	CORAJE	19	GOLPEAR	22	TEMOR	18	COMERCIALES	20	CARICATURAS	20	
INTOLERANCIA	25	DROGAS	18	IMPOTENCIA	20	MATAR	18	EMBOBANTE	19	TRANQUILIDAD	19	
IMPOTENCIA	25	CALLES	17	FAMILIA	20	FALTA DE RESPETO	17	COLORES	17	OCIO	18	
DAÑOS	24	INCONSCIENCIA	17	MALDAD	20	MUERTE	17	ENSEÑANZA	16	ESPARCIMIENTO	17	
IRA	24	POLICÍA	17	PROBLEMAS	20	MIEDO	17	RELAJACIÓN	16	TONTERÍAS	17	

TESIS CON
 FALTA DE ORIGEN

Nota: Los Núcleos de Red se encuentran resaltados en negritas.

Tablas PS Redes Semánticas por Estímulo por Programas Favoritos.

Culturales	Violencia								
	Entretenimiento		Informativos		Series		No Especifica		
	Palabras	PS	Palabras	PS	Palabras	PS	Palabras	PS	
AGRESIÓN	47	GOLPES	70	AGRESIÓN	40	MUERTE	63	GOLPES	52
GOLPES	35	AGRESIÓN	69	GOLPES	38	AGRESIÓN	58	AGRESIÓN	38
MUERTE	33	MALTRATO	44	MALTRATO	22	GOLPES	52	MUERTE	30
GUERRA	26	SANGRE	34	ROBOS	20	MALTRATO	41	PELEAS	25
SOCIEDAD	26	PROBLEMAS	27	PELEAS	18	SANGRE	40	ODIO	22
INSULTOS	21	MUERTE	27	ASALTOS	17	PELEAS	34	TELEVISIÓN	19
POLICÍA	19	INSULTOS	24	MUERTE	16	DOLOR	27	GUERRA	13
DOLOR	19	MALDAD	21	VIOLACIÓN	15	TELEVISIÓN	22	RENCOR	13
FÍSICA	18	INTOLERANCIA	21	ABUSOS	15	ASALTOS	19	INSEGURIDAD	13
MALDAD	18	DOLOR	19	INSULTOS	13	AGRESIVIDAD	19	SECUESTROS	13
GRITOS	17	TELEVISIÓN	15	TEMOR	13	GUERRA	18	TRISTEZA	13
ARMAS	17	MALA	14	CORAJE	13	ENOJO	17	ARMAS	12
MALTRATO	16	REACCIÓN	13	IMPUNIDAD	12	DAÑOS	16	PELIGRO	12
FAMILIA	16	IGNORANCIA	13	TELEVISIÓN	12	ARMAS	13	ROBOS	12
ROBOS	16	DAÑOS	12	FRUSTRACIÓN	12	INSEGURIDAD	13	FAMILIA	12
ENOJO	14	MATAR	12	HORROR	10	ROBOS	13	INHUMANIDAD	11
GOLPEAR	14	AGRESIVIDAD	12	DOLOR	10	ABUSOS	12	DOLOR	11
CORRUPCIÓN	12	ROBOS	11	HUMILLACIÓN	9	LESIONES	12	SANGRE	11
DESINTEGRACIÓN	12	GUERRA	11	GUERRA	9	INTRA FAMILIAR	12	MIEDO	10
REPRESIÓN	11	IMPOTENCIA	10	DESESPERACIÓN	9	TERROR	12	PROBLEMAS	10
VIOLACIÓN	11	TRAUMAS	10	INTOLERANCIA	8	TORTURA	11	SOCIEDAD	9
TELEVISIÓN	11	FAMILIA	10	ASESINATOS	8	IMPOTENCIA	11	ENOJO	9
CUCHILLO	11	DESESPERACIÓN	10	ENGAÑO	8	PANDILLAS	11	MALTRATO	9
VERBAL	10	INJUSTICIA	10	DROGAS	8	VIOLACIÓN	11	GRITOS	9
ODIO	10	DROGAS	9	POLICÍA	8	PROBLEMAS	11	SOCIAL	9
DROGAS	10	POLÍTICA	9	DESAMOR	8	SILENCIO	10	VENGANZA	8
TRISTEZA	10	LESIONES	9	GRITOS	7	PELIGRO	10	DESESPERACIÓN	8
AGRESIVIDAD	9	IMPUNIDAD	8	INJUSTICIA	7	MATAR	9	SUFRIMIENTO	8
SANGRE	9	CORAJE	8	INCAPACIDAD	7	ODIO	9	NOTICIAS	8
ABUSOS	9	PELEAS	8	PLEITO	7	VERBAL	9	POLICÍA	7

Nota: Los Núcleos de Red se encuentran resaltados en negritas.

**TESIS CON
FALLA DE ORIGEN**

Tablas PS Redes Semánticas por Estímulo por Programas Favoritos (continuación).

Culturales		Agresión							
		Entrenamiento		Informativos		Series		No Especifica	
Palabras	PS	Palabras	PS	Palabras	PS	Palabras	PS	Palabras	PS
VIOLENCIA	37	GOLPES	75	GOLPES	55	GOLPES	71	VIOLENCIA	39
GOLPES	37	VIOLENCIA	61	VIOLENCIA	39	VIOLENCIA	58	GOLPES	37
ODIO	22	MALTRATO	37	MALTRATO	23	MALTRATO	41	ENOJO	25
RENCOR	18	GROSERÍAS	25	INSULTOS	18	SANGRE	29	MALTRATO	22
ENOJO	17	VERBAL	23	MIEDO	17	GOLPEAR	27	CORAJE	19
DOLOR	17	DOLOR	23	ASALTOS	14	INSULTOS	23	OFENSAS	16
FAMILIA	16	INSULTOS	21	DESINTEGRACIÓN	14	DOLOR	20	VIOLACIÓN	16
GRITOS	15	GRITOS	20	FÍSICA	13	PELIGRO	18	FALTA DE RESPETO	16
ESTRÉS	14	FÍSICA	20	PROBLEMAS	12	MALDAD	18	PROBLEMAS	15
MIEDO	14	CORAJE	16	SADISMO	11	INCONFORMIDAD	17	GRITOS	13
INTOLERANCIA	12	PELEAS	14	ODIO	11	ODIO	16	ODIO	13
DAÑOS	12	DAÑOS	13	INCOMPRESIÓN	10	CORAJE	16	SANGRE	12
VERBAL	12	SANGRE	13	DOLOR	10	GRITOS	15	FRUSTRACIÓN	12
FRUSTRACIÓN	12	FALTA DE RESPETO	12	ABUSO	10	DROGAS	15	PELEAS	12
ROBOS	11	MALDAD	12	OFENSAS	10	PELEAS	15	INTOLERANCIA	12
FÍSICA	11	LESIONES	12	ESCUELAS	10	INTOLERANCIA	13	IRA	11
CORAJE	11	ENOJO	11	GROSERÍAS	10	DAÑOS	12	LOCURA	11
OFENSAS	11	DESPRECIOS	10	PELEAS	9	DISGUSTO	12	DOLOR	10
MALTRATO	11	INESTABILIDAD	10	MORDIDAS	9	PROBLEMAS	11	MALA	10
GUERRAS	11	TELEVISIÓN	10	MALDAD	9	PSICOLÓGICA	11	DAÑOS	10
IGNORAR	10	INTOLERANCIA	10	SECUESTRO	9	ABUSO	11	PELIGRO	9
PELEAS	10	ARMAS	10	FRUSTRACIÓN	8	MATAR	10	HUMILIACIÓN	9
INSULTAR	10	LOCURA	10	POLICÍA	8	MUERTE	10	INSULTOS	9
ASESINATOS	10	TEMPERAMENTO	9	MATAR	8	ENOJO	10	GOLPEAR	9
RABIA	9	IMPOTENCIA	9	MANIFESTACIÓN	8	TEMOR	10	FUERZA	9
GROSERÍAS	9	INSEGURIDAD	9	GOLPEAR	8	LLANTOS	10	ANGUSTIA	9
INSULTOS	9	PROBLEMAS	9	RIÑAS	8	MOLESTIA	9	DEBILIDAD	9
MUERTE	9	PREPOTENCIA	9	DROGADICCIÓN	8	INSULTAR	9	HABLAR FUERTE	8
FURIA	8	MUERTE	9	POLÍTICA	7	VIOLACIÓN	9	ABUSO	8
ABUSO	8	INSULTAR	8	DESESPERACIÓN	7	FALTA DE RESPETO	9	EXTREMISMO	8

Nota: Los Núcleos de Red se encuentran resaltados en negritas.

Tablas PS Redes Semánticas por Estímulo por Programas Favoritos (continuación).

Culturales		Televisión		Series		No Específica			
Palabras	PS	Palabras	PS	Palabras	PS	Palabras	PS		
ENTRETENIMIENTO	98	ENTRETENIMIENTO	97	ENTRETENIMIENTO	66	DIVERSIÓN	126	DIVERSIÓN	55
INFORMACIÓN	82	DIVERSIÓN	87	INFORMACIÓN	65	ENTRETENIMIENTO	107	ENTRETENIMIENTO	54
DIVERSIÓN	63	INFORMACIÓN	47	DIVERSIÓN	52	DISTRACCIÓN	49	INFORMACIÓN	51
VIOLENCIA	43	VIOLENCIA	44	VIOLENCIA	46	INFORMACIÓN	42	DISTRACCIÓN	28
DISTRACCIÓN	34	CULTURA	29	PASATIEMPO	31	DESCANSO	41	VIOLENCIA	25
DESCANSO	27	ABURRIMIENTO	24	DISTRACCIÓN	30	CULTURA	40	CULTURA	21
ENAJENACIÓN	27	AGRESIÓN	22	COMUNICACIÓN	27	COMUNICACIÓN	30	ENAJENACIÓN	18
CULTURA	26	DISTRACCIÓN	21	CULTURA	25	PERDIDA DE TIEMPO	25	PERDIDA DE TIEMPO	17
COMUNICACIÓN	21	PROGRAMAS	21	PELÍCULAS	23	VIOLENCIA	22	AGRESIÓN	16
NOTICIAS	18	PASATIEMPO	21	ENAJENACIÓN	18	ABURRIMIENTO	18	DESCANSO	15
DEPORTES	18	CULTURAL	20	MANIPULACIÓN	16	CULTURAL	17	COMUNICACIÓN	14
ENSEÑANZA	15	OCIO	18	DESCANSO	15	COLORES	17	PROGRAMAS	14
MANIPULACIÓN	14	PELÍCULAS	18	ESPARCIMIENTO	15	NOTICIAS	16	PELÍCULAS	14
CULTURAL	14	CUADRADA	17	AGRESIÓN	13	OCIO	15	APARATO ELECTRÓNICO	12
AGRESIÓN	14	COLORES	16	ABURRIMIENTO	12	PASATIEMPO	15	CAJA	11
ACCIÓN	13	EDUCACIÓN	16	NOTICIAS	11	RECREACIÓN	15	CONOCIMIENTOS	10
EMBOBANTE	13	TIEMPO LIBRE	14	COMPañÍA	10	RELAJACIÓN	15	ABURRIMIENTO	10
PELÍCULAS	13	EDUCATIVA	14	CULTURAL	10	PELÍCULAS	13	IMÁGENES	9
SEXO	12	GRANDE	13	EDUCACIÓN	9	GRANDE	13	COMERCIALES	9
NOTICIEROS	11	COMUNICACIÓN	13	IMÁGENES	9	PROGRAMAS	11	RELAJACIÓN	8
APRENDIZAJE	11	NOTICIEROS	13	APRENDIZAJE	9	AGRESIÓN	11	NOTICIAS	8
PROGRAMAS	10	NOTICIAS	12	TELENOVELAS	9	FAMILIAR	11	CULTURAL	8
SUEÑOS	10	MEDIO DE COMUNICACIÓN	12	DISFRUTAR	8	TRANSMISIÓN	10	DEPORTES	8
FAMILIAR	9	CARICATURAS	12	CONCIERTOS	8	ALEGRÍA	10	VICIO	8
OCIO	9	ENAJENACIÓN	12	PERDIDA DE TIEMPO	8	CUADRADA	10	MEDIO	8
ENAJENAMIENTO	9	TONTERÍAS	11	NOTICIEROS	8	ASEGURAR	10	CINE	8
PASATIEMPO	9	CONOCIMIENTOS	11	SONIDO	8	SERIES	9	APRENDIZAJE	7
TONTERÍAS	9	MÚSICA	10	CAJA	8	RUIDO	9	TELENOVELAS	7
FAMILIA	8	DESCANSO	10	PROYECCIÓN	8	COMERCIALES	9	INTERESANTE	7
TRANSMISIÓN	8	RELAJACIÓN	9	PROGRAMAS	7	ENAJENACIÓN	9	MANIPULACIÓN	7

Nota: Los Núcleos de Red se encuentran resaltados en negritas.

TESIS CON
FALLA DE CUBIERTA

ANEXO C

ANEXO C. VALORES DE X^2 Tabla de Valores X^2 Violencia Por Grupos de Edad y Sexo.

Prueba	Adolescentes	Adolescentes	Jóvenes	Jóvenes	Adultos	Adultos	Anclanos	Anclanos	Hombres	Mujeres	Adolescentes	Jóvenes	Adultos	Anclanos	Global
CHI	Hombres	Mujeres	Hombres	Mujeres	Hombres	Mujeres	Hombres	Mujeres							
CA	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
CAT	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00

N	1084	1147	51.01	41.02	31.01	64.64	16.88	19.20	115.53	120.73	81.31	67.32	65.68	198.67	169.20
D	11.70	12.40	1.03	0.37	0.13	6.08	17.92	20.40	0.86	4.57	3.16	0.32	0.94	0.06	2.44
P			37.56	33.58	35.21	31.07			96.41	78.31	52.40	58.30	50.88	40.17	129.33
CHI	22.54	23.67	69.59	74.98	66.35	101.80	34.61	39.61	212.80	203.62	136.87	125.95	117.50	238.89	300.97
gl	1.00	1.00	2.00	2.00	2.00	1.00	1.00	1.00	2.00	2.00	2.00	2.00	2.00	2.00	2.00
$\alpha.01$	6.36	6.36	9.21	9.21	9.21	9.21	6.36	6.36	9.21	9.21	9.21	9.21	9.21	9.21	9.21

C	18.60	18.74	5.48	8.75	33.87	40.54	45.08	48.31	47.89	61.10	28.52	9.00	62.25	69.03	84.94
S	0.08	1.08	0.29	2.14	1.80	0.52	0.34	0.16	0.89	0.53	0.78	2.88	1.70	0.30	1.47
E	0.27	0.60	0.98	0.93	4.05	0.24	1.15	0.16	2.74	0.01	1.19	1.30	1.26	0.89	0.94
EA	0.04	1.23	6.59	2.93	1.85	0.78	0.16	0.01	0.01	0.01	0.60	3.55	0.28	0.02	0.72
EV	0.87	4.76	1.61	1.06	4.05	2.67	0.79	1.99	0.11	2.86	10.67	0.82	3.26	0.72	3.31
EO	2.98	4.47	0.01	1.63	0.45	2.67	3.50	5.88	0.79	6.24	2.93	0.52	0.00	5.94	3.76
ME	8.60	2.49	8.12	5.16	9.80	7.70	5.57	5.88	18.69	12.01	6.45	8.73	11.93	8.04	22.37
PH		4.47	5.75	6.36	11.25		8.13		18.69	19.64	10.00	9.86	20.71	14.68	32.49
CHI	31.43	37.83	28.83	28.95	67.00	55.10	64.71	62.40	89.39	102.39	61.14	36.67	101.38	99.62	150.00
gl	6.00	7.00	7.00	7.00	7.00	6.00	7.00	6.00	7.00	7.00	7.00	7.00	7.00	7.00	7.00
$\alpha.01$	16.81	18.48	18.48	18.48	18.48	16.81	18.48	16.81	18.48	18.48	18.48	18.48	18.48	18.48	18.48

FALTA DE VISIÓN
 10/10
 7/10

Tabla de Valores χ^2 Agresión Por Grupos de Edad y Sexo.

Prueba	Adolescentes Hombres	Adolescentes Mujeres	Jóvenes Hombres	Jóvenes Mujeres	Adultos Hombres	Adultos Mujeres	Anclanos Hombres	Anclanos Mujeres	Hombres	Mujeres	Adolescentes	Jóvenes	Adultos	Anclanos	Global
CA	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
CAT	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00

N	13.77	19.93	10.28	21.67	23.36	27.79	18.81	28.68	142.38	186.06	89.95	87.07	134.29	128.61	218.20
D	14.75	21.17	11.02	22.78	24.49	29.11	19.88	30.07	1.32	14.88	4.42	1.06	9.23	9.32	4.81
P									116.28	95.72		68.93			160.05
CHI	26.52	41.10	21.30	44.45	47.85	56.90	38.69	58.75	259.98	296.65	94.37	157.05	143.52	137.93	383.06
gl	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	2.00	2.00	1.00	2.00	1.00	1.00	2.00
$\alpha.01$	6.36	6.36	6.36	6.36	6.36	6.36	6.36	6.36	9.21	9.21	6.36	9.21	6.36	6.36	9.21

C	25.76	15.53	4.08	22.72	46.52	37.61	57.41	44.43	72.52	78.36	40.78	22.11	92.60	71.41	113.16
S	1.79		0.01	0.01	1.38	0.69	0.49	0.03	0.19	0.27	4.09	0.55	0.72	0.01	0.36
E	0.15	0.20	0.11	0.01	0.28	0.13	1.56	0.17	2.08	1.37	0.08	0.32	0.19	3.41	5.71
EA	0.36	1.03	13.77	7.15	3.43	7.03	0.27	0.17	3.52	3.76	0.85	14.45	6.98	0.46	2.41
EV	0.02	0.20	3.17	1.64	0.92	3.96	7.01	4.99	0.08	0.68	1.28	2.01	0.72	7.93	0.01
EO	1.79		3.17	3.04	8.42	6.02	0.49	8.73	3.00	10.78	3.29	5.37	8.24	2.12	11.20
ME		2.02		5.96	9.72		5.78	6.12	25.52	10.78	4.09	14.11	14.36	7.93	25.20
PH	5.41	6.97	5.82	3.91		9.92	8.36		18.75	16.42	8.21	5.37	18.84	15.86	30.23
CHI	35.29	25.95	30.13	44.43	70.64	65.35	81.36	64.64	125.67	122.43	62.67	64.29	142.65	109.13	188.29
gl	6.00	5.00	6.00	7.00	6.00	6.00	7.00	6.00	7.00	7.00	7.00	7.00	7.00	7.00	7.00
$\alpha.01$	16.81	15.09	16.81	18.48	16.81	16.81	18.48	16.81	18.48	18.48	16.81	18.48	18.48	18.48	18.48

Tabla de Valores χ^2 Televisión Por Grupos de Edad y Sexo.

Prueba	Adolescentes Hombres	Adolescentes Mujeres	Jóvenes Hombres	Jóvenes Mujeres	Adultos Hombres	Adultos Mujeres	Anclanos Hombres	Anclanos Mujeres	Hombres	Mujeres	Adolescentes	Jóvenes	Adultos	Anclanos	Global
CA	0.03	0.19	0.07	0.03	0.00	0.02	0.10	0.24	0.00	0.00	0.01	0.00	0.00	0.09	0.00
N	0.53	1.00	0.87	1.95	0.41	0.00	0.16	1.82	0.96	3.08	0.22	2.90	0.40	0.41	7.13
D	4.54	2.07	0.87	0.53	5.03	3.60	2.80	0.17	10.30	4.73	6.20	2.90	10.08	1.26	11.65
P	1.97	0.19	3.48	4.50	8.31	3.82	1.61	0.88	17.55	15.43	4.08	11.60	14.52	3.10	37.00
CHI	7.04	3.27	5.22	6.97	13.74	7.42	4.58	2.87	28.82	23.23	10.50	17.40	25.00	4.77	55.78
gl	2.00	2.00	2.00	2.00	2.00	2.00	2.00	2.00	2.00	2.00	2.00	2.00	2.00	2.00	2.00
$\alpha.01$	9.21	9.21	9.21	9.21	9.21	9.21	9.21	9.21	9.21	9.21	9.21	9.21	9.21	9.21	9.21

Tabla de Valores χ^2 Violencia Por Hábitos Televisivos.

Prueba CHI	Programas Culturales	Programas de Entretenimiento	Programas Informativos	Programas Series	Sin Programa Favorito	< 7 hrs. A la semana	> 7 hrs. A la semana
CA	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
CAT	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00

N	81.90	74.13	73.83	69.22	59.04	136.02	103.05
D	3.74	1.75	4.90	1.22	0.64	3.54	1.26
P	50.64	52.54	40.69	52.07	47.36	95.68	81.49
CHI	136.27	128.85	119.42	122.51	107.05	235.24	185.80
gl	2.00	2.00	2.00	2.00	2.00	2.00	2.00
$\alpha .01$	9.21	9.21	9.21	9.21	9.21	9.21	9.21

C	56.73	27.54	54.97	24.65	23.88	75.41	35.06
S	0.23	2.21	2.14	2.20	0.11	1.37	0.07
E	0.23	0.01	0.20	2.04	0.92	0.36	1.44
EA	0.02	0.79	0.68	0.03	0.92	0.15	0.53
EV	0.87	1.19	1.70	0.05	0.02	0.21	0.53
EO	0.87	2.83	2.29	0.03	1.74	2.32	1.35
ME	9.91	8.25	9.02	4.43	6.55	19.01	11.32
PH	11.22	16.48	11.75	8.63	11.47	21.56	18.56
CHI	80.08	59.29	82.75	42.07	45.60	120.39	68.85
gl	7.00	7.00	7.00	7.00	7.00	7.00	7.00
$\alpha .01$	18.48	18.48	18.48	18.48	18.48	18.48	18.48

FECHA CON
PALMA DE CHIQUEN

Tabla de Valores χ^2 Agresión Por Hábitos Televisivos.

Prueba CHI	Programas Culturales	Programas de Entretención	Programas Informativos	Programas Series	Sin Programa Favorito	< 7 hrs. A la semana	> 7 hrs. A la semana
CA	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
CAT	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
N	38.04	9.40	25.84	33.46	26.24	192.48	31.63
D	39.25	12.02	29.24	34.70	27.35	11.44	32.50
P						110.08	
CHI	77.29	21.42	55.08	68.18	53.59	314.00	64.12
gl	1.90	1.00	1.00	1.00	1.00	2.00	1.00
$\alpha .01$	5.36	6.36	5.36	6.36	6.36	9.21	6.36
C	75.00	23.76	62.76	72.25	49.50	85.04	73.02
S	3.70	0.06	0.26	0.15	1.14	0.03	1.66
E	1.33	2.75	0.12	0.36	0.18	2.06	3.19
EA	6.26	0.43	5.28	1.49	6.55	4.00	4.38
EV	1.81	0.20	7.16	3.60	0.18	0.69	0.68
EO	4.48	3.94	3.28	6.36	7.68	12.41	3.61
ME	9.48	10.02	7.16	8.63	13.14	17.90	16.42
PH	14.81	7.64	8.37	11.24	4.55	17.90	19.00
CHI	116.89	48.71	94.40	104.08	82.91	140.01	121.95
gl	7.00	7.00	7.00	7.00	7.00	7.00	7.00
$\alpha .01$	18.48	18.48	18.48	18.48	18.48	18.48	18.48

Tabla de Valores χ^2 Televisión por Hábitos Televisivos.

Prueba CHI	Programas Culturales	Programas de Entretención	Programas Informativos	Programas Series	Sin Programa Favorito	< 7 hrs. A la semana	> 7 hrs. A la semana
CA	0.01	0.01	0.00	0.02	0.00	0.00	0.00
N	1.56	1.47	0.26	0.81	0.71	3.05	0.61
D	1.92	1.82	6.56	4.98	6.35	8.60	8.52
P	6.94	6.56	4.20	1.77	11.29	21.89	13.71
CHI	10.42	9.85	11.02	7.55	18.35	33.54	22.84
gl	2.00	2.00	2.00	2.00	2.00	2.00	2.00
$\alpha .01$	9.21	9.21	9.21	9.21	9.21	9.21	9.21

TESIS CON
 FALLA DE ORIGEN

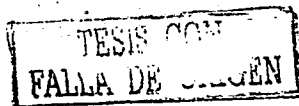
ANEXO D

ANEXO D. r, SIGNIFICATIVAS AL .05 POR SEXO Y POR EDAD.

Violencia	Adolescentes		Jóvenes		Adultos		Ancianos	
	♂	♀	♂	♀	♂	♀	♂	♀
Adolescentes	♂							
	♀	0.403 N (48)						
Jóvenes	♂	0.552 N (45)						
	♀	0.581 N (40)	0.436 N (55)					
Adultos	♂	0.406 N (45)	0.452 N (50)	0.495 N (47)				
	♀	0.596 N (54)	0.451 N (56)	0.533 N (54)	0.518 N (58)			
Ancianos	♂				0.576 N (43)			
	♀	0.466 N (40)	0.507 N (50)	0.551 N (42)	0.631 N (49)	0.672 N (50)	0.564 N (42)	

Agresión	Adolescentes		Jóvenes		Adultos		Ancianos	
	♂	♀	♂	♀	♂	♀	♂	♀
Adolescentes	♂							
	♀	0.514 N (49)						
Jóvenes	♂	0.52 N (44)	0.452 N (42)					
	♀	0.362 N (45)	0.495 N (62)					
Adultos	♂	0.453 N (45)						
	♀	0.423 N (46)	0.548 N (55)	0.531 N (49)	0.457 N (49)			
Ancianos	♂	0.576 N (34)			0.474 N (48)			
	♀	0.64 N (35)	0.484 N (39)			0.399 N (44)	0.552 N (48)	

Televisión	Adolescentes		Jóvenes		Adultos		Ancianos	
	♂	♀	♂	♀	♂	♀	♂	♀
Adolescentes	♂							
	♀	0.548 N (40)						
Jóvenes	♂	0.666 N (34)	0.595 N (34)					
	♀	0.628 N (29)	0.647 N (30)	0.595 N (39)				
Adultos	♂	0.664 N (27)	0.748 N (30)	0.59 N (40)	0.664 N (34)			
	♀	0.514 N (29)	0.593 N (32)	0.622 N (40)	0.752 N (37)	0.625 N (39)		
Ancianos	♂	0.481 N (35)	0.728 N (37)	0.629 N (32)	0.551 N (29)	0.714 N (32)	0.511 N (31)	
	♀	0.605 N (35)	0.697 N (36)	0.513 N (25)	0.497 N (33)	0.656 N (35)	0.703 N (29)	0.695 N (37)



ANEXO E

ANEXO E. INSTRUMENTOS PARA EMD.

Instrumento Para Escalamiento Multidimensional Violencia.

Edad: _____ Fecha: _____

Sexo: _____

Ocupación: _____

Último grado de estudios: _____

A continuación encontraras un listado de pares de palabras que se relacionan en términos de significado. La tarea a realizar es indicar en que grado se relacionan los pares de palabras. El grado UNO significa que las palabras están muy relacionadas y el grado DIEZ que no están relacionadas.

			MAS CERCANO					MAS LEJANO				
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	VIOLENCIA	RUDEZA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2	VIOLENCIA	AGRESIÓN	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
3	VIOLENCIA	BRUTALIDAD	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
4	VIOLENCIA	ROBOS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
5	VIOLENCIA	SANGRE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
6	VIOLENCIA	MUERTE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
7	VIOLENCIA	GOLPES	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
8	VIOLENCIA	PASIÓN	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
9	VIOLENCIA	MALTRATO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
10	VIOLENCIA	GUERRA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	VIOLENCIA	DOLOR	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
12	VIOLENCIA	ASALTOS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
13	VIOLENCIA	IRA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
14	VIOLENCIA	TELEVISIÓN	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
15	VIOLENCIA	FUERZA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
16	VIOLENCIA	AGRESIVIDAD	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
17	VIOLENCIA	PODER	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
18	VIOLENCIA	BRUSQUEDAD	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
19	VIOLENCIA	FURIA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
20	VIOLENCIA	PELEAS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

TESIS CON FALLA DE ORIGEN

ANEXO E

Instrumento Para Escalamiento Multidimensional Agresión.

Edad: _____ Fecha: _____

Sexo: _____

Ocupación: _____

Último grado de estudios: _____

A continuación encontraras un listado de pares de palabras que se relacionan en términos de significado. La tarea a realizar es indicar en que grado se relacionan los pares de palabras. El grado UNO significa que las palabras están muy relacionadas y el grado DIEZ que no están relacionadas.

			MAS CERCANO					MAS LEJANO				
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	AGRESIÓN	MALTRATO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2	AGRESIÓN	PROVOCACIÓN	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
3	AGRESIÓN	CORAJE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
4	AGRESIÓN	MALDAD	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
5	AGRESIÓN	GROSERÍAS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
6	AGRESIÓN	MIEDO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
7	AGRESIÓN	ENOJO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
8	AGRESIÓN	VIOLENCIA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
9	AGRESIÓN	FÍSICA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
10	AGRESIÓN	GOLPEAR	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	AGRESIÓN	PELEAS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
12	AGRESIÓN	GOLPES	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
13	AGRESIÓN	GRITOS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
14	AGRESIÓN	OFENSAS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
15	AGRESIÓN	DOLOR	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
16	AGRESIÓN	INSULTOS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
17	AGRESIÓN	TELEVISIÓN	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

TEBIS CON
FALLA DE CARGEN

ANEXO E

Instrumento Para Escalamiento Multidimensional Televisión.

Edad: _____ Fecha: _____
 Sexo: _____
 Ocupación: _____
 Último grado de estudios: _____

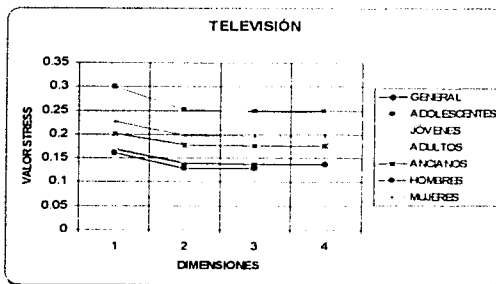
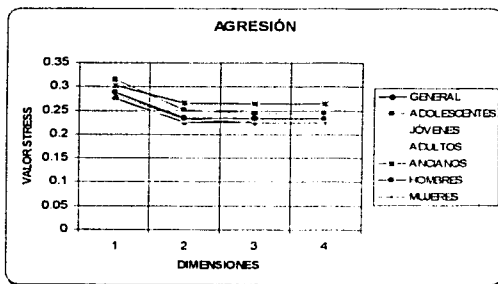
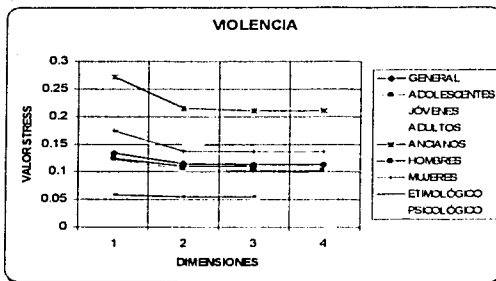
A continuación encontraras un listado de pares de palabras que se relacionan en términos de significado. La tarea a realizar es indicar en que grado se relacionan los pares de palabras. El grado UNO significa que las palabras están muy relacionadas y el grado DIEZ que no están relacionadas.

			MAS CERCANO					MAS LEJANO				
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	TELEVISIÓN	PROGRAMAS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2	TELEVISIÓN	PASATIEMPO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
3	TELEVISIÓN	AGRESIÓN	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
4	TELEVISIÓN	INFORMACIÓN	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
5	TELEVISIÓN	DESCANSO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
6	TELEVISIÓN	ENAJENACIÓN	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
7	TELEVISIÓN	DISTRACCIÓN	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
8	TELEVISIÓN	PÉRDIDA DE TIEMPO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
9	TELEVISIÓN	COMUNICACIÓN	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
10	TELEVISIÓN	ENTRETENIMIENTO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	TELEVISIÓN	VIOLENCIA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
12	TELEVISIÓN	CULTURA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
13	TELEVISIÓN	DIVERSION	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

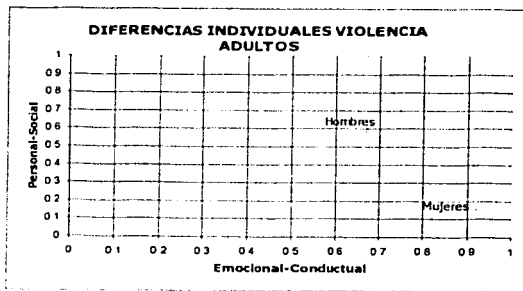
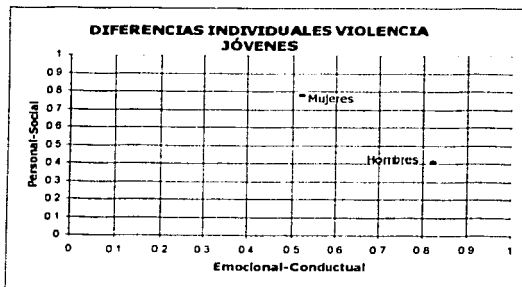
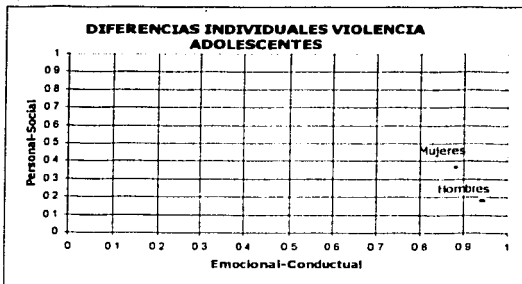
ANEXO F

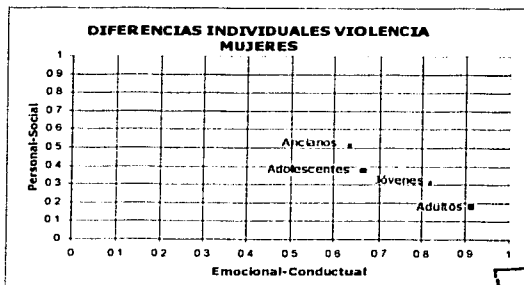
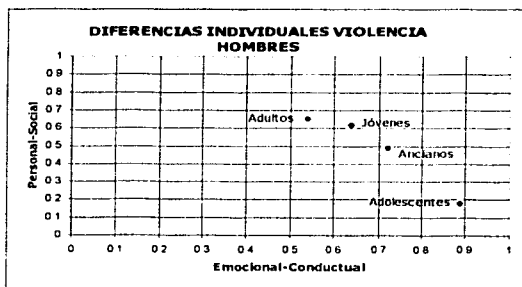
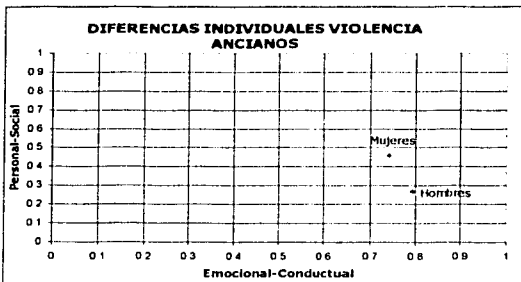
ANEXO F. GRÁFICAS DE PUNTO DE QUIEBRE PARA EMD POR ESTÍMULO.



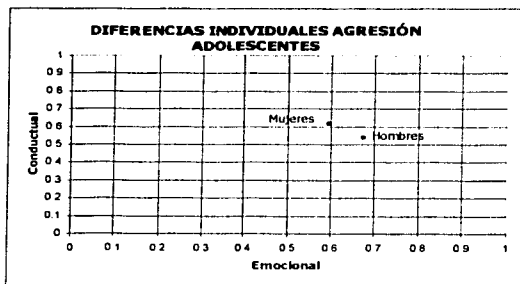
ANEXO G

ANEXO G. GRÁFICAS DE DIFERENCIAS INDIVIDUALES EN EMD.

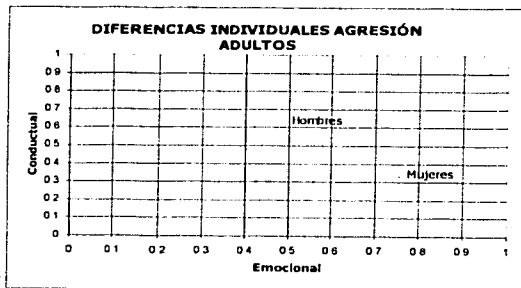
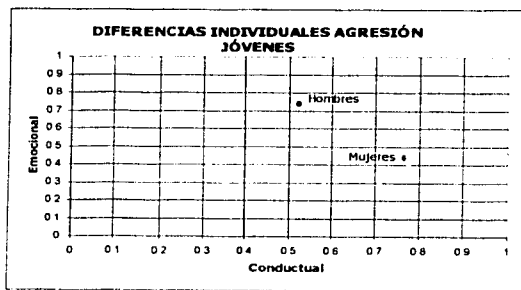


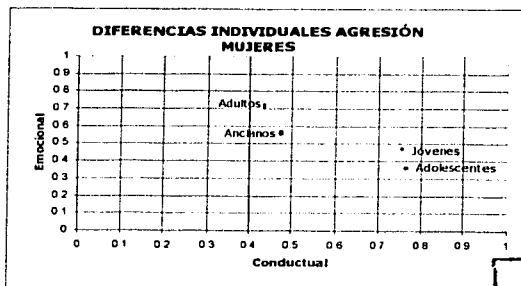
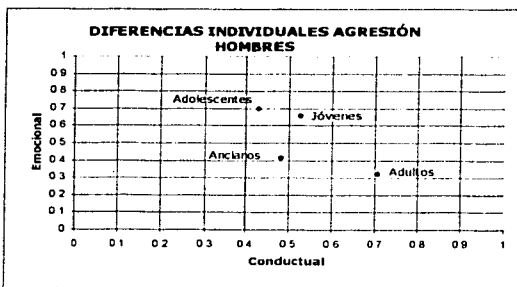
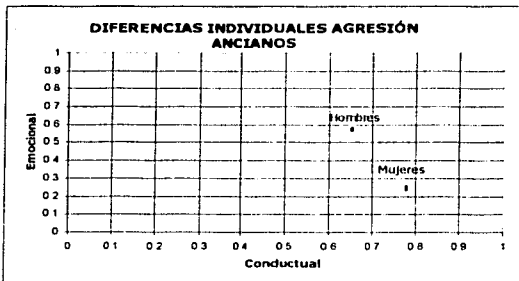


TESIS CON FALLA DE ORIGEN



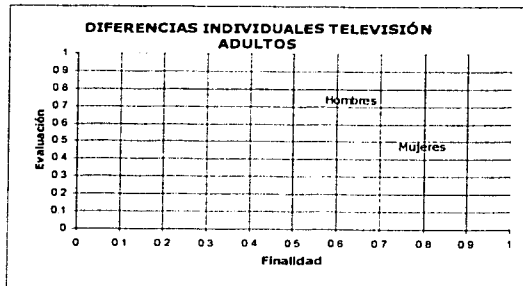
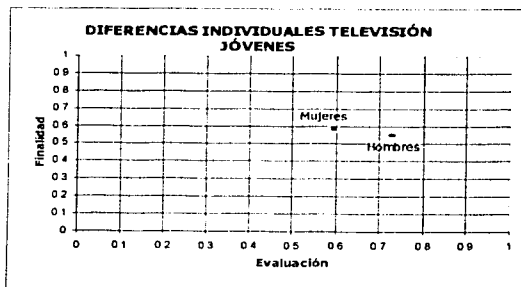
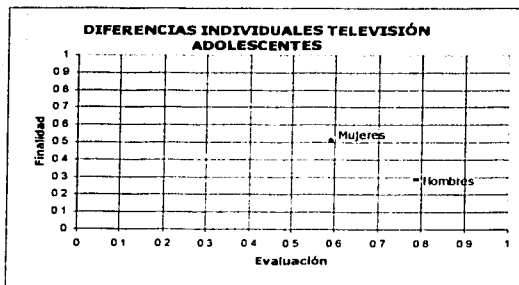
TESIS CON FALLA DE ORIGEN

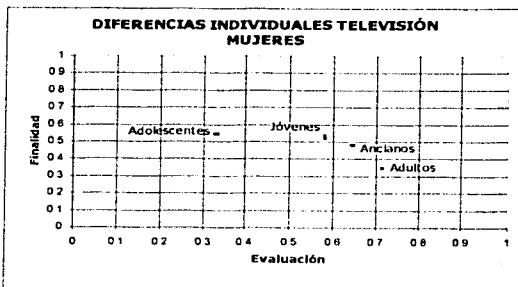
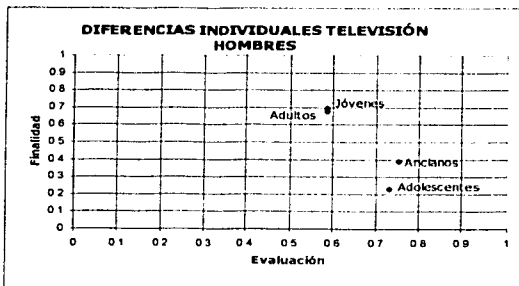
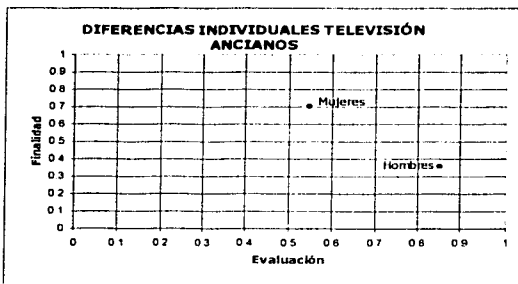




TESIS CON FALLA DE ORIGEN

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN





TESIS CON FALLA DE ORIGEN

ANEXO H

ANEXO H. COEFICIENTES DE PROXIMIDAD DEL ANÁLISIS DE CONGLOMERADOS JERÁRQUICOS

Violencia						
Pasos	Cluster 1	Cluster 2	Coeficientes	Cluster 1	Cluster 2	Pasos
1	2	7	930.000	0	0	3
2	16	20	937.000	0	0	5
3	2	9	1028.000	1	0	5
4	4	12	1146.000	0	0	10
5	2	16	1178.167	3	2	6
6	2	3	1595.400	5	0	8
7	5	6	1695.000	0	0	13
8	2	10	1791.167	6	0	10
9	13	19	1907.000	0	0	11
10	2	4	1932.000	8	4	11
11	2	13	2095.944	10	9	15
12	15	17	2259.000	0	0	14
13	5	11	2485.500	7	0	15
14	15	18	2664.500	12	0	17
15	2	5	2665.879	11	13	16
16	1	2	2880.000	0	15	18
17	14	15	3472.000	0	14	18
18	1	14	4044.233	16	17	19
19	1	8	7365.421	18	0	0

Agresión						
Pasos	Cluster 1	Cluster 2	Coeficientes	Cluster 1	Cluster 2	Pasos
1	10	12	541.000	0	0	2
2	10	11	746.500	1	0	5
3	1	8	1005.000	0	0	5
4	14	16	1063.000	0	0	6
5	1	10	1097.167	3	2	8
6	13	14	1175.500	0	4	8
7	3	7	1701.000	0	0	11
8	1	13	1760.800	5	6	10
9	2	4	2240.000	0	0	11
10	1	5	2244.250	8	0	13
11	2	3	2343.000	9	7	12
12	2	15	2786.750	11	0	14
13	1	9	2972.222	10	0	15
14	2	6	3325.400	12	0	15
15	1	2	3683.933	13	14	16
16	1	17	3976.313	15	0	0

Televisión						
Pasos	Cluster 1	Cluster 2	Coeficientes	Cluster 1	Cluster 2	Pasos
1	10	13	1465.000	0	0	3
2	3	11	1560.000	0	0	10
3	7	10	1844.500	0	1	5
4	4	9	2105.000	0	0	5
5	4	7	2407.833	4	3	6
6	1	4	2876.400	0	5	7
7	1	12	3150.667	6	0	11
8	6	8	3153.000	0	0	10
9	2	5	3260.000	0	0	11
10	3	6	3271.000	2	8	12
11	1	2	3562.000	7	9	12
12	1	3	5020.639	11	10	0

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

ANEXO I

ANEXO I. GUÍA PARA GRUPOS FOCALES DE DISCUSIÓN.

¿Por Qué, Para Qué y Qué se nos Queda de la Televisión?

Comentarios iniciales.

Instrucciones

Hábitos de audición.

1. ¿Ven la televisión?, ¿Desde cuando? ¿Por qué?
2. ¿Qué tan frecuente?, ¿Por qué?
3. ¿Qué significa para ustedes ver la televisión?
4. ¿En que ocasiones ven la televisión?, ¿Por qué?
5. ¿Con quienes ven la televisión?, ¿Por qué?, ¿En que lugares ven la televisión?
6. ¿Qué ventajas tiene la televisión?, ¿Por qué?
7. ¿Qué desventajas tiene la televisión?, ¿Por qué?

Percepción de Programas.

8. ¿Qué tipo de programas ven?, ¿Ustedes deciden que programa ver?, si no ¿Quién decide por ustedes?
9. ¿Qué tipo de programas les gusta más?, ¿Por qué?
10. ¿Qué tipo de programas les gusta menos?, ¿Por qué?
11. ¿Tienen algún programa favorito?, ¿Cuál?, ¿Por qué es su favorito?
12. ¿Tienen algún programa que en especial les desagrade?, ¿Cuál?, ¿Por qué les desagrade?
13. ¿Encuentran algo positivo en los programas televisivos? Si sí, ¿Qué?
14. ¿Encuentran algo negativo con los programas televisivos? Si sí, ¿Que problemas?.

Violencia en la Televisión.

-----Si se menciona violencia. Si no inducirlo.

Si se menciona Violencia y Agresión, aclarar los conceptos. EXPLORAR SOLO RAPIDAMENTE.

15. ¿Cómo se ve la violencia en la televisión? Den ejemplos.
16. ¿Cómo evalúan si un programa es violento o no?
17. ¿Qué partes de la televisión identifican que transmiten estos elementos? Se espera que se identifiquen elementos concretos como: peleas, sangre, guerra, etc. EXPLORAR A PROFUNDIDAD.
18. ¿Qué tipo de programas son los que se consideran como más cargados de estos elementos?, ¿por qué? EXPLORAR A PROFUNDIDAD.
19. ¿Existe algún problema con esto?.

20. ¿Qué sentimientos surgen después de ver este tipo de imágenes o programas?, ¿por qué surgen esos sentimientos? EXPLORAR A PROFUNDIDAD.

Influencia de la Televisión en la audiencia.

21. ¿Qué cosas se transmiten a través de la televisión?. Aquí se espera que se digan valores, creencias, actitudes, aparte de información. ¿La televisión influye para transmitir esto?, si sí ¿cómo?
22. ¿Consideran que la televisión tiene alguna influencia /efecto en su vida cotidiana?, si sí ¿Cuál?, si no ¿por qué?.
23. ¿En que sentido influye?. Aquí explorar la valoración del grupo, si es buena o mala la influencia en ellos mismos, ¿por qué?
24. ¿A quienes influyen?, ¿Por qué consideran ese grupo? Aquí se espera que mencionen cosas como: "he visto a mi hermanito copiar cosas de las caricaturas" Aquí explorar la valoración del grupo, si es buena o mala la influencia, ¿por qué?, ¿Cómo afecta el desempeño de las otras personas influenciadas?
25. Si en sus manos estuviera el control de la televisión, ¿qué harían?, ¿qué harían con la programación que verían sus hijos?

- Cierre de la sesión. Recapitulación de hechos.

¿Algún comentario final?
¿Quisieran agregar algo?
¿Cómo se sintieron?

Agradecer la participación.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

ANEXO J

ANEXO J. FORMATO PARA LA EVALUACIÓN DE VIOLENCIA EN PROGRAMAS TELEVISIVOS.

ESCALA DE EVALUACIÓN DE TELEVISIVA			
TIPO DE PROGRAMA			
FECHA			
HORA			
AREA CONDUCTUAL		SI	NO
F I S I C A	golpes		
	jaloneos		
	peleas		
	heridas		
	mutilaciones		
	robos		
	asaltos		
	violaciones/abuso sexual		
	TOTAL		
V E R B A L	gritos		
	groserías		
	humillaciones/ofensas		
	insultos		
	amenazas		
	TOTAL		
AREA EMOCIONAL		SI	NO
	odio		
	celos		
	envidia		
	dolor		
	angustia		
	temor		
	coraje/enojo		
	venganza		
	TOTAL		
AREA SIMBOLICA		SI	NO
	fuego		
	armas		
	sangre		
	drogas		
	ruidos		
	disparos		
	explosiones		
	TOTAL		
AREA SOCIAL		SI	NO
	secuestros		
	suicidios		
	asesinatos		
	muerres		
	ejecuciones		
	torturas		
	terrorismo		
	guerra		
	TOTAL		

TESIS CON FALLA DE ORIGEN

ANEXO K

ANEXO K. DEFINICIONES OPERACIONALES PARA EVALUACIÓN DE PROGRAMAS.

Amenazas

Verbalización oral, escrita o mediante gesticulaciones de la intención de causar daño.

Ejemplos:

- Indicar directamente a la persona de que se le causará un daño en un futuro.
- Dirigir una carta o nota a una persona informándole que se le causará daño.
- Pasar la mano de manera transversal al cuello, indicando que la persona podría perder su cabeza.

Angustia

Verbalización oral de que se sufre de angustia o se encuentra afligido y/o preocupado; así, se consideraran como indicadores de angustia la mención de que a la persona le sudan las manos, no pueda dormir sin causa aparente, etc.

Ejemplos:

- Indicar verbalmente que se encuentra angustiado.
- Indicar que no se ha podido dormir debido a que la persona está preocupada.

Armas

Presencia y/o uso de algún(os) instrumento(s), medio(s) o máquina(s) destinados a causar daños o defenderse de algún ataque ya sea real o potencia.

Ejemplos:

- Armas de fuego como pistolas, rifles, metralletas, etc.
- Armas punzo-cortantes como navajas, cuchillos, etc.
- Armas rudimentarias como botellas rotas, pedazos de cristal, etc.

Los casos que se excluyen esta categoría son aquellas transmisiones en donde se presentan deportes que requieren del uso de armas como el lanzamiento de jabalina, arco, etc, en donde no se hace ningún lanzamiento con la intención de hacer daño.

Asaltos

Acciones repentinas cometidas para obtener bienes ajenos con la presencia de la persona a la cual se le quita el bien deseado.

Ejemplos:

- Persona caminando en la calle, tomada por sorpresa para apoderarse de su cartera.
- Personas tomadas por sorpresa en su domicilio para quitarles sus joyas guardadas.

Asesinatos

Acción de quitar la vida a una persona con premeditación y ventaja.

Ejemplo:

- Persona disparándole a otra, siendo que esta última muere.

Celos

Verbalización oral o escrita o mediante gesticulaciones de una reacción emocional que se experimenta ante la pérdida real o potencial de una persona amada ante un rival.

Ejemplos:

- Persona platicando con otra de que se siente celosa de su pareja.
- Persona vigilando a su pareja, sin que ésta lo sepa, con la intención de descubrir si le es fiel.
- Descubrir una carta de amor en las posesiones de la pareja sin que dicha carta sea del descubridor.

Coraje/ Enojo

Verbalización oral, escrita o mediante gesticulaciones de que la persona se siente irritada, iracunda, enojada o molesta con otra persona o institución. SE consideran indicadores de Coraje/ Enojo, desorbitar los ojos o entrecerrar los ojos, empuñar las manos, sonrojarse el rostro, constreñir la boca, etc.

Ejemplo:

- Persona expresando abiertamente su enojo por la acción de se ha cometido alguna injusticia.

Disparos

Sonido que produce una arma que despide su carga, así como ver la tirada del gatillo de alguna arma de fuego.

Ejemplos:

- Escuchar a lo lejos varias detonaciones incluso sin ver el origen de las mismas.
- Escuchar las descargas de un cañón disparado de barco a barco.
- Observar a un policía descargar su arma apuntando hacia el cielo.

Dolor

Verbalización oral o escrita y mediante gesticulaciones de alguna sensación molesta o aflictiva de una parte del cuerpo interior o exterior, causada por alguna contusión o lesión.

Ejemplos:

- Ver que alguien se agarre el codo después de golpeárselo.
- Ver que alguien se agarre la rodilla después de haberse caído.
- Escuchar que a alguien le duele la cabeza.

Drogas

Verbalización oral, presencia y uso de alguna sustancia o preparado medicamentoso de efecto estimulante, deprimente, narcótico o alucinógeno de consumo prohibido.

Ejemplos:

- Escuchar a una persona que se ira a inyectar heroína.
- Ver bolsas de cocaína en una mesa.
- Observar a una persona con el dedo meñique introducir un polvo blanco (presuponiendo cocaína) en la cavidad nasal.

Ejecuciones

Dar muerte a un reo, cautivo o prisionero por aquellas personas que ejercen la ley o por parte de sus captores o secuestradores.

Ejemplos:

- En la milicia, llevar a cabo un dictamen de corte marcial al prisionero de guerra.
- Disparar a una persona secuestrada por no pagar el rescate.
- Dar el tiro de gracia.

Envidia

Verbalización oral o escrita de deseo de disfrutar algo que no se tiene y que otra persona posee, considerando que esta última no se lo merece.

Ejemplos:

- Desear sacarse la lotería como se la acaba de sacar el vecino.
- Desear el carro de otra persona.
- Desear el trabajo de otra persona.

Explosiones

Presencia de estruendo y/ o luces, gases y calor debidas a la liberación brusca de una gran cantidad de energía la cual produce un incremento violento y rápido de la presión y rotura del recipiente que la contiene.

Ejemplo:

- Ver que un carro se hace añicos después de que se incendia y combustiona la gasolina.

Fuego

Calor y luz producida por la combustión.

Ejemplo:

- Presenciar un incendio.

Golpes

Conductas que se basan en movimientos rápidos y bruscos que lastima a una persona u objeto. Entran en contacto la persona y el objeto/ persona.

Ejemplos:

- Entrar en contacto con la puerta produciéndose un daño en la persona.
- Impactar el puño de una persona contra la cabeza de otra.
- Caerse de la bicicleta y entrar en contacto con el suelo.

Gritos

Voz esforzada y muy levantada, quejándose vehemente de algo.

Ejemplos:

- Una persona diciendo "Ay"

Groserías

Verbalización oral o mediante gesticulaciones de determinadas palabras consideradas como ordinarias sin decoro ni urbanidad.

Ejemplos:

- Decir expresiones tales como: "ch... a tu madre", "ca...", "pen...", "estúpido, etc.
- Enseñar la mano entrecerrada con el dedo medio levantado.

ANEXO K

- Mover rápidamente el brazo y enseñar la parte del antebrazo a otra persona.

Guerra

Lucha armada entre dos o más naciones o entre bandos de una misma nación

Ejemplo:

- Escenas de combate entre los ejércitos de Alemania y Estados Unidos.

Heridas

Perforación o desgarramiento en algún lugar de un cuerpo vivo, en donde la mayoría de las veces hay una profusión de sangre

Ejemplo:

- Corte de una pierna con un cuchillo.

Humillaciones

Verbalizaciones con el objetivo de Abatir o herir el orgullo y altivez de alguien; herir el amor propio o la dignidad de alguien o ponerlo en evidencia con palabras o hechos

Ejemplo:

- Obligar a una persona bese los pies de alguien que está en una posición superior.
- Obligar a una persona a pedir perdón cuando no se ha cometido falta alguna.
- Obligar a una persona a admitir un hecho sin haberlo realizado.

Insultos

Verbalizaciones orales o escritas con el fin de ofender a alguien provocándolo e irritándolo con palabras o acciones.

Ejemplos:

- Persona diciendo que ha recibido un insulto.
- Persona diciendo cosas obscenas acerca de una persona con la intención de provocar.

Jalones

Acción de sacudida entre personas de manera brusca.

Ejemplo:

- Observar una escena en donde dos personas se agarran los brazos mutuamente y se balancean de un lado a otro con propósitos de intimidación recíproca.

Muertes

Presencia de cuerpos sin vida o que han sufrido algún daño por el cual se ha cesado su existencia.

Ejemplos:

- Presencia de cadáveres en las calles a consecuencia de un enfrentamiento callejero.
- Presencia de un paciente enfermo que termina su vida en el hospital.

Mutilaciones

Acciones de corte o cercenamiento de alguna parte del cuerpo humano, separando a las partes.

Ejemplos:

- Cortes llevados a cabo en un cadáver con propósitos de hacerlo más fácilmente transportable.
- Corte de un brazo debido a una explosión, separándose del resto del cuerpo.
- Cercenar parte del cuerpo.

Odio

Verbalización oral, escrita o mediante gesticulaciones de antipatía y aversión hacia algo o hacia alguien cuyo y cuyo mal se desea.

Ejemplos

- Persona diciendo que odia a un rival.
- Persona deseándole un mal a alguien porque no le agrada.

Peleas

Acciones recíprocas de golpes o insultos.

Ejemplos:

- Golpes recíprocos entre dos personas.
- Insultos recíprocos entre dos personas.

Robos

Delito que se comete apoderándose de bienes ajenos sin la presencia necesaria del dueño o sin que la persona se de cuenta.

Ejemplos:

- Persona en el metro apoderándose de la cartera de algún pasajero sin que éste se percate del hecho.
- Persona entrando en una casa ajena para apoderarse de las joyas.

Ruidos

Sonido inarticulado, por lo general desagradable.

Ejemplos:

- EL sonido producido cuando se rompe una ventana.
- El patinar de las llantas en el pavimento.

Sangre

Líquido generalmente de color rojo que circula por las arterias y venas del cuerpo de los animales, incluido el hombre.

Ejemplo:

- Líquido derramado del cuerpo de una persona cuando a ésta se le golpea.

Secuestros

Acción de retener indebidamente a una persona para exigir dinero por su rescate o para otros fines.

Ejemplo:

- Quitar la libertad a una persona sin su consentimiento y confinarla por tiempo indeterminado.

Suicidios

Acción o conducta que perjudica o puede perjudicar muy gravemente a quien la realiza; quitarse voluntariamente la vida.

Ejemplos:

- Persona que ingiere pastillas en exceso con la intención de morir.
- Persona arrojándose desde un puente hacia el abismo.

Temor

Verbalización oral o escrita del deseo de huir o rehusar aquello que se considera dañoso, arriesgado o peligroso; recelo de un daño futuro.

Ejemplos:

- Persona diciendo que tiene miedo de la oscuridad.
- Persona diciendo tener temor de pasar por un callejón sin luz.
- Persona diciendo tener miedo de alguna represalia por presentar alguna denuncia ante la policía.

Terrorismo

Sucesión de actos perjudiciales ejecutados para infundir terror, dirigidos sobre todo hacia el gobierno por parte de grupos radicales u opositores.

Ejemplos:

- Explosión de una bomba en un centro comercial.
- Creación intencional de incendio.
- Secuestro de un avión con fines políticos.

Torturas

Grave dolor físico o psicológico infligido a alguien, con métodos y utensilios diversos, con el fin de obtener de él una confesión, o como medio de castigo. Castigo exagerado.

Ejemplos:

- Persona obligada a confesar un delito no cometido mediante el estiramiento exagerado de sus extremidades.
- Persona obligada a observar la paliza de uno de sus miembros de su familia como medio de escarmiento para él.

Venganza

Verbalización oral o escrita y mediante acciones de la satisfacción que se toma del agravio o daño recibidos por una persona considerada como enemigo o rival. Intención de infligir un castigo a una persona merecido o no merecido.

Ejemplo:

- Desear tomar represalias por las acciones de una persona.

Violaciones/ Abuso Sexual

Tener acceso carnal con alguien en contra de su voluntad o cuando se halla privado de sentido o discernimiento.

Ejemplos:

- Persona teniendo relaciones sexuales con otra sin el consentimiento de esta última.
- Persona teniendo relaciones sexuales con un niño sin que éste pueda protestar o defenderse.