

Violencia televisiva y mediática

INTRODUCCIÓN

Aunque disminuyó desde su punto máximo en la década de 1990, la violencia continúa siendo una de las principales causas de muerte y discapacidad para los niños estadounidenses. La exposición a la violencia televisiva / mediática es un factor de riesgo importante y omnipresente para la violencia juvenil [1]. Aunque la violencia descrita es "virtual" en el sentido de que el niño no la presencia en persona, la violencia a menudo afecta a personas reales (por ejemplo, informes de noticias) [2]. Los proveedores de atención pediátrica y los padres pueden trabajar juntos para disminuir la exposición de los niños a la violencia mediática (prevención primaria) y, si están expuestos, para mitigar los efectos (prevención secundaria). En términos generales, el impacto de cualquier influencia en los comportamientos de salud es el producto del número de personas expuestas y la magnitud del efecto de la exposición. Esta revisión primero explora la ubicuidad de la exposición de los niños a la violencia televisiva, luego revisa los estudios que han establecido las consecuencias negativas de esta exposición y concluye con sugerencias de intervenciones clínicas. Gran parte de la investigación revisada se realizó en los años ochenta y noventa, cuando se estableció por primera vez la influencia de la exposición a los medios en los niños. Desde entonces, la variedad de medios disponibles se ha disparado, aunque no hay ninguna razón para creer que la exposición haya disminuido. Aquí se revisa la asociación entre ver la violencia y el comportamiento violento posterior y la prevención de las consecuencias de la violencia en los medios. Otros tipos de violencia se discuten por separado

- I. **CANTIDAD DE EXPOSICIÓN A LA VIOLENCIA MEDIA** - Los niños ≥ 8 años de edad y los adolescentes en los Estados Unidos pasan un promedio de > 2 horas por día viendo televisión, y al menos seis horas por día cuando se incluyen todos los tipos de

medios (p. Ej., Películas, videos , música digital, video / computadora / juegos móviles, redes sociales, dispositivos digitales, etc.) [3]. La televisión infantil es el género de programación más violento. Mientras que los actos violentos (actos destinados a herir o dañar a otros) aparecen de 8 a 12 veces por hora en la televisión de horario estelar, los dibujos animados a menudo muestran de 25 a 50 actos violentos por hora [4,5]. Las películas son otra fuente de contenido violento, y ver el uso de armas en las películas puede aumentar el interés en las armas en el mundo real [6]. En una revisión de 77 películas de 1999 y 2000 que fueron clasificadas PG-13, casi el 90 por ciento tenía contenido violento, y las armas de fuego se utilizaron en casi un tercio [7]. En general, se observaron 2251 actos de violencia, el 47 por ciento de los cuales fueron de magnitud letal. Siete películas contenían más de 100 actos de violencia. En otra revisión de 61 películas clasificadas como G y PG publicadas entre 1998 y 2002, el 28 por ciento incluyó personajes con armas de fuego, el 48 por ciento describió amenazas con armas de fuego y las armas de fuego fueron descargadas en un 15 por ciento [8]. Sin embargo, las consecuencias del uso de armas (lesiones y muerte) rara vez se retrataron. Las representaciones de la violencia con armas de fuego en las películas más taquilleras con clasificación PG-13 han aumentado desde 1985, y desde 2009 han sido tan frecuentes o más frecuentes que en las películas R-rated más taquilleras [9,10]. Una encuesta de 6522 adolescentes estadounidenses de 10 a 14 años en 2003 indicó que el 12.5 por ciento había visto al menos 1 de 40 películas que fueron calificadas R por violencia [11]. Los videos musicales y los videojuegos son fuentes adicionales de contenido violento. En una revisión de 518 videos musicales emitidos en televisión, se retrataron 462 actos de violencia interpersonal manifiesta [12]. El análisis del contenido de 81 videojuegos seleccionados al azar para adolescentes encontró que el 98 por ciento involucraba violencia intencional, el 90 por ciento recompensaba o requería que el jugador lesione a otros personajes, y el 69 por

ciento recompensaba o requería que el jugador matara [13]. Sin embargo, los datos que asocian el uso de videojuegos con el comportamiento violento real siguen siendo controvertidos [14]. Una declaración de 2016 del Consejo de Comunicaciones de la Academia Estadounidense de Pediatría informa que la mayoría de los expertos en el campo están de acuerdo sobre los daños potenciales de la exposición a todas las formas de violencia en la pantalla y afirma que "juegos de disparos en primera persona, en los que matar a otros es el tema central, no son apropiados para ningún niño "[15]. El niño estadounidense promedio que pasa dos tercios de su tiempo de televisión viendo programas de televisión en horario estelar y viendo dibujos animados de un tercio ve de 10,000 a 12,000 actos violentos por año [16, 17]. Los niños estadounidenses ven un estimado de 8000 asesinatos y 100,000 actos de violencia cuando terminan la escuela primaria y el doble cuando llegan a los 20 años de edad [18]. Una encuesta aleatoria de 1051 familias realizada en 2005 por la Kaiser Family Foundation demostró el continuo y constante uso de la televisión por parte de las familias estadounidenses. Más del 40 por ciento de los bebés menores de un año ven televisión todos los días; esta proporción aumenta al 80 por ciento por edad dos años [19]. Los datos más recientes de la encuesta indican que el uso regular de la pantalla se inicia a la edad de cuatro meses, y los niños menores de dos años tienen un promedio de más de una hora de pantalla al día [20].

- II. **CARACTERÍSTICAS PROBLEMÁTICAS DE LA VIOLENCIA DE LOS MEDIOS** - El efecto de ver la violencia depende de la cantidad, el contexto en el que se ve y el mensaje social que acompaña a la presentación. Aunque la violencia se retrata en otros medios (por ejemplo, letras de canciones, videos musicales, películas), la violencia televisiva se estudia mejor. La televisión a demanda y la transmisión de videos a través de Internet han aumentado la disponibilidad de acceso a los medios. Independientemente de cómo se transmita, la violencia televisiva / mediática es

comprensible para los niños preverbal y prelitterar porque no depende del lenguaje verbal o escrito. La violencia en la televisión / medios difiere de la violencia real en formas que afectan su impacto en los niños y adolescentes.

- A. **La violencia en los medios es socialmente aceptable:** la violencia se usa con más frecuencia que la paciencia, la negociación o el compromiso para resolver conflictos en los medios. Se presenta como una forma efectiva, socialmente aceptable y normativa para resolver problemas, es utilizada tanto por héroes como por villanos, y con frecuencia es recompensada [5,13,21]. En el estudio de los videos musicales descritos anteriormente, por ejemplo, el protagonista del video fue el agresor en el 80 por ciento de los actos violentos [12].
- B. **La violencia en los medios no tiene consecuencias:** la violencia en los medios tiene una variedad de funciones dramáticas, pero rara vez se considera dolorosa. En las caricaturas, la violencia debe ser divertida; la víctima, sin embargo, seriamente herida, reaparece intacta luego del corte comercial. En otros programas, los héroes generalmente se libran de los efectos de la violencia, y los villanos, incluso si son asesinados, rara vez sufren. En el National Television Violence Study, por ejemplo, solo el 16 por ciento de los programas violentos mostraron resultados negativos a largo plazo; El 73 por ciento de los actos violentos no fueron castigados [22]. En las películas clasificadas G y PG, las lesiones y muertes relacionadas con armas de fuego son raras [8]. Esta representación de la violencia sin dolor es internalizada por los niños y adolescentes.

III. **ASOCIACIÓN ENTRE VER LA VIOLENCIA Y EL COMPORTAMIENTO VIOLENTO -**

La televisión infantil se asocia con un mayor riesgo de violencia posterior. A pesar de sus limitaciones, múltiples estudios han demostrado este efecto; tomados en conjunto, cumplen con los criterios epidemiológicos de causalidad [16]. Estos criterios incluyen [23,24]:

- Una relación temporal entre variables
- Consistencia de la asociación en la replicación
- Fuerza de asociación
- Especificidad de asociación
- Una explicación coherente que explica los hallazgos

A. **Relación temporal:** varios estudios describen la relación temporal entre la observación de la violencia y el comportamiento violento posterior.

- Un metaanálisis de estudios de campo de niños en ambientes controlados (p. Ej., Internado) que fueron asignados a ver películas violentas o no violentas y luego monitoreados durante un período de tiempo por observadores entrenados para detectar conductas agresivas o violentas demostró una clara y consistente asociación entre la visión de películas violentas y el comportamiento violento o agresivo a corto plazo [25,26]. Estos estudios de campo no muestran qué niños son particularmente vulnerables al efecto de ver la violencia, la duración del efecto, el efecto de la televisión visto en privado, o una relación dosis-respuesta.
- Se siguió a una cohorte de niños de ocho años de un condado del estado de Nueva York durante 22 años [27,28]. El estado socioeconómico, los estilos de crianza, el tamaño de la familia y la cantidad y calidad de la televisión fueron algunas de las variables estudiadas. En comparación con sus pares, los muchachos a los que se informó que veían y preferían programas de televisión violentos a la edad de ocho años tenían aproximadamente el doble de probabilidades de ser arrestados por un crimen violento a la edad de 30 años. Se encontró una asociación más débil entre ver la violencia televisiva a los 18 años y la historia posterior de violencia a los 30 años, lo que sugiere que los niños de ocho años son más susceptibles a la violencia mediática que

los adolescentes de 18 años. No se encontró relación entre el comportamiento agresivo a los 8 años y la posterior visualización de la violencia televisiva a los 19 años. Este estudio está limitado por la falta de aleatorización y manipulación experimental y la incapacidad de controlar las posibles variables de confusión.

- Los estudios de población examinaron las tendencias de los homicidios en Estados Unidos, Sudáfrica y Canadá antes, durante y después de la introducción de la televisión en cada país [29,30]. La tasa de homicidios se duplicó en cada uno de estos países entre 10 y 12 años después de la introducción de la televisión. Estos estudios están limitados por su incapacidad para controlar otras tendencias o eventos contemporáneos (por ejemplo, la Guerra de Vietnam, la lucha por el apartheid) que también podrían para las tendencias de homicidios
- En un ensayo controlado, los niños de tercer y cuarto grado de una escuela recibieron un plan de estudios de 18 lecciones y seis meses para reducir el uso de la televisión, las cintas de video y los videojuegos [31]. En comparación con los niños de control, los niños de la escuela de intervención tenían una disminución de la agresión verbal y una disminución de la agresividad de los compañeros. Este estudio demuestra la eficacia de la reducción de la televisión como una estrategia de prevención de la violencia, que presta más apoyo al papel causal de la televisión en la violencia juvenil.

B. **Consistencia de la asociación:** casi todos los estudios que examinan la relación entre la violencia televisiva o de otro tipo (incluidos los videojuegos violentos) y el comportamiento violento posterior han demostrado una asociación positiva [16,25,32-44].

C. **Fortaleza y especificidad de la asociación:** en la mayoría de los estudios, la asociación de la violencia televisiva y el comportamiento violento posterior es significativa y persiste cuando se controlan una variedad de otras variables que influyen en el comportamiento violento [16,34,35,43]. La especificidad de la asociación está respaldada por estudios experimentales que demuestran una asociación entre la reducción de la visión televisiva y la reducción de la agresión en niños en edad escolar [31,45]. Además, en un ensayo aleatorizado, los niños en edad preescolar cuyos padres fueron alentados a sustituir la programación de alta calidad / educación por la programación agresiva (sin reducir el tiempo de pantalla total) y ver los programas con sus hijos durante seis meses tenían una media mayor. Puntuación de Evaluación de Comportamiento y Competencia [46]. Finalmente, en estudios observacionales, el uso de videojuegos violentos se ha asociado con un aumento en los niveles de cortisol salival, así como un comportamiento agresivo [47].

D. **Explicación coherente:** la explicación para explicar la asociación entre ver la violencia y la conducta violenta posterior tiene dos componentes. El primero se basa en las formas en que los niños aprenden a comportarse. El segundo está relacionado con la desensibilización y la normalización de la violencia.

1. **Imitación y refuerzo:** el aprendizaje social comienza a una edad temprana a través de la imitación y el refuerzo positivo o negativo de las conductas. Como se describió anteriormente, varios aspectos de la violencia televisiva hacen que su imitación sea atractiva para los niños:

- La efectividad
- Las recompensas que los héroes reciben por su uso
- La falta de consecuencias

El apoyo a esta explicación proviene de un estudio experimental temprano de niños en edad preescolar a quienes se les mostró una de las tres versiones de un

cortometraje en el que un actor golpea y pateo una muñeca payaso [48]. En la primera versión, la película termina después de la violencia; en el segundo, el actor es recompensado después del ataque; y en el tercero, el actor es castigado después del ataque. Los niños fueron llevados a una habitación que contenía una muñeca payaso idéntica después de que vieron la película. Los niños que vieron la primera y la segunda versión de la película tendieron a atacar a la muñeca de la misma manera que el actor. Los niños que vieron la tercera versión no atacaron a la muñeca con tanta frecuencia. Se brinda apoyo adicional comparando la representación de la violencia en la televisión estadounidense y japonesa. En Japón, donde la violencia es perpetrada con mayor frecuencia por el villano y se enfatizan las consecuencias de la violencia (por ejemplo, sufrimiento para el héroe), la sociedad es menos violenta que en los Estados Unidos [49,50].

2. **Desensibilización:** la violencia en los medios, incluidos los videojuegos violentos, insensibiliza sistemáticamente a los jóvenes a la violencia [51]. La combinación de la violencia ubicua y el uso exitoso de la violencia por parte de los héroes en los medios insensibilizan a los niños estadounidenses ante el horror del asesinato. La normalización y la desensibilización ante la violencia tienen tres efectos [52]:

- Mayor probabilidad de agresión
- Mayor probabilidad de ser una víctima
- El efecto espectador

Los niños que están expuestos repetidamente a la violencia en los medios de comunicación aceptan la violencia como una parte normal de la vida y una forma de resolver los problemas. Aprenden que oponerse a la violencia puede conducir a una violencia más grave. Pueden resignarse a la violencia, no buscar ayuda y ser más susceptibles a convertirse en víctimas. Los espectadores que sienten que

la violencia física es una parte normal de la vida alientan a otros a luchar o se abstienen de intervenir para evitar una pelea [53]. Por el contrario, cuando los niños aprenden sanciones contra la agresión, el comportamiento agresivo disminuye [54].

IV. MODULADORES DE EFECTOS DE VIOLENCIA: las cualidades individuales del espectador interactúan con la violencia que se retrata para producir un resultado particular en el comportamiento [1,18]. Algunos individuos se ven fuertemente afectados por ciertos elementos del programa, mientras que otros elementos no tienen ningún efecto. Las circunstancias que aumentan la probabilidad de que la violencia televisiva tenga consecuencias en el comportamiento incluyen [1,55]:

- La violencia funciona para el protagonista
- La violencia está justificada
- La violencia es pertinente a las circunstancias de la vida del espectador (p. Ej., El perpetrador es similar al espectador)
- El espectador es susceptible (por ejemplo, el espectador está enojado o provocado antes de verlo)

El efecto en los individuos está influenciado por variables temperamentales y ambientales [56]. Es probable que los niños que se identifican con personajes violentos de los medios usen la agresión en sus vidas [34]. En la medida en que los niños que presencian soluciones agresivas a los problemas interpersonales se identifican con el personaje agresivo, fantasean sobre el comportamiento agresivo y recuerdan los caracteres agresivos que observan. El comportamiento agresivo se convierte en habitual e interfiere con el éxito social y académico, lo que lleva a una visualización televisiva más regular, perpetuando así un ciclo de agresión, fracaso académico y social, observación de la violencia y fantasear agresivamente.

V. EFECTOS DE LA VIOLENCIA DE LOS MEDIOS

A. Medios de comunicación: aunque la cobertura de los medios informativos está dirigida principalmente a adultos, los niños y adolescentes pueden ver o escuchar cobertura de noticias violentas, y los niños pueden verse profundamente afectados por dicho trauma vicario. El impacto de ver actos de terrorismo se ha estudiado más directamente y se ha asociado con síntomas de estrés postraumático, ansiedad y problemas de conducta [57,58]. En un estudio observacional, la mediación de los padres redujo los efectos de las noticias relacionadas con el terrorismo [59]. Aunque aún no se han publicado estudios sobre los efectos de la cobertura mediática de la violencia y el discurso de odio relacionados con la raza y la etnia, se han reportado informes anecdóticos de ansiedad y temor relacionados tanto con la cobertura tradicional como con las redes sociales. Al igual que con la violencia relacionada con el terrorismo, es razonable suponer que la interpretación y la mediación de la escuela y los padres pueden reducir la ansiedad y los síntomas relacionados con el trauma después de la exposición a noticias de violencia vinculada racial y étnicamente o discurso de odio [60,61]. La Academia Estadounidense de Pediatría brinda consejos para ayudar a los padres a analizar las formas de discriminación y violencia racial, étnica y de otro tipo con los niños.

B. Otros tipos de medios: la violencia televisiva produce cuatro tipos de efectos nocivos en los televidentes [53,62-65]:

- Una mayor tendencia de los espectadores de grandes cantidades de televisión a comportarse violentamente con los demás (efecto agresor) [66]
- Un aumento del miedo a convertirse en víctima de la violencia, con el consiguiente aumento de la conducta de autoprotección
- Una mayor insensibilidad y desensibilización hacia la violencia real (efecto espectador)

- Un ciclo en el que los niños agresivos que miran la violencia televisiva se identifican con personajes violentos, actúan como esos personajes y buscan una programación cada vez más violenta.

La exposición repetida a la violencia televisiva produce cambios sutiles en la forma en que los estadounidenses adultos ven el mundo y contribuye a una perspectiva pesimista. Los adultos que ven grandes cantidades de televisión tienen más probabilidades de ver el mundo con sentimientos de peligro, desconfianza, intolerancia, pesimismo y desesperanza que los adultos con menos exposición televisiva [67]. Resultados similares se encuentran en niños en edad preescolar [68]. Esta visión del mundo pesimista tiene implicaciones para la formulación de políticas y las acciones individuales. Como ejemplo, más estadounidenses ahora poseen pistolas que hace una década, a pesar del riesgo personal bien documentado de lesiones o muerte asociadas con la posesión de armas cortas y la disminución en la tasa general de delitos violentos [69,70].

VI. ABOGACÍA - Los proveedores de cuidado pediátrico pueden abordar el problema de la violencia en los medios y el comportamiento violento asociado en tres niveles: la familia, la comunidad y la escuela, y los enfoques legislativos y normativos.

A. Familia e individuo: los proveedores de cuidado pediátrico discuten las prácticas de crianza y ofrecen orientación anticipada en la mayoría de las visitas de supervisión de salud. La provisión de asesoramiento sobre televisión / medios encaja bien en esta práctica. La historia de la televisión / medios tiene tres preguntas principales:

- ¿Dónde están los televisores / computadoras ubicados en el hogar?
- ¿Cuánta televisión ve el niño o qué medios usa el niño después de la escuela, después de la cena y los fines de semana?
- ¿Cuáles son algunos de los espectáculos favoritos y las actividades digitales del niño?

Los padres deben ser educados acerca de las consecuencias adversas del uso de la televisión / medios (por ejemplo, exposición a la violencia, obesidad y disminución del rendimiento escolar) [39,71-76] y luego se les aconseja sobre formas de disminuir la exposición y los efectos de la violencia en los medios. El asesoramiento específico y eficiente maximiza el efecto [15,16,75-80]:

- Limite el tiempo total de los medios de los niños a menos de una o dos horas por día
- Quite los televisores y las computadoras de las habitaciones de los niños y recomiende que los niños no duerman con otros dispositivos (por ejemplo, teléfonos inteligentes) en sus habitaciones
- Desalentar el uso de los medios de televisión y televisión (excepto el video chat) para niños menores de 18 meses
- Monitorear los espectáculos que se ven y los juegos digitales que juegan los niños y adolescentes; evitar contenido violento para niños menores de cinco años
- Vea los medios con los niños y discuta el contenido:
 - * Es esto real o fingir?
 - * ¿Es así como hacemos las cosas en casa?
 - * ¿Qué crees que pasaría si hicieras eso?
- Juega juegos digitales con niños y adolescentes para comprender mejor qué implican los juegos
- Use programación controvertida para iniciar discusiones sobre valores familiares, violencia, sexualidad y drogas
- Fomentar el entretenimiento alternativo para los niños (por ejemplo, lectura, atletismo, pasatiempos y juego creativo)

- Use dispositivos para bloquear la televisión / medios no autorizados si es necesario (por ejemplo, un candado para el enchufe eléctrico de la televisión)
- Desarrolle un "plan de medios familiares" (la Academia Estadounidense de Pediatría brinda consejos y recursos adicionales)

La configuración de atención médica debe ser un ejemplo de las recomendaciones anteriores [79-81]. Los programas de lectura con voluntarios deberían implementarse en salas de espera y unidades de internación. Las televisiones en hospitales, oficinas y áreas de espera de clínicas deben ajustarse a la programación no violenta y mostrar un letrero que diga: "Este televisor está sintonizado a un canal de televisión público para que los niños puedan ver programas no violentos".

B. Escuela y comunidad: los proveedores de atención pediátrica que son consultores de escuelas, hospitales o grupos de padres deben enfatizar la importancia de disminuir la exposición de los niños a la violencia televisada [80,81]. Como ejemplo, los proveedores de cuidado de la salud pediátrica pueden apoyar los "apagones de televisión" basados en la comunidad y los programas de alfabetización mediática para enseñarles a los niños habilidades de visualización críticas [79].

C. Legislación y regulación: los objetivos a largo plazo de la abogacía legislativa y regulatoria incluyen una menor frecuencia y caracterización diferente de la violencia (por ejemplo, con consecuencias) y la promoción de estrategias alternativas para la resolución de conflictos. Los proveedores de atención pediátrica deben conocer las políticas y los cambios de política propuestos en la regulación del gobierno y de la industria, y debe tratar de enfocar sus esfuerzos de defensa en medidas simples que no afecten a los derechos de la Primera Enmienda de los organismos de radiodifusión. Los proveedores de cuidado pediátrico deberían trabajar con la industria del entretenimiento para alentar la programación responsable y el cumplimiento de las

normas más importantes de las redes de transmisión con respecto a la violencia televisiva. Estos estándares proscriben [15,79,82]:

- Representaciones de violencia gratuitas o excesivas
- Las representaciones de la violencia como glamorosa
- Las representaciones de la violencia como una solución aceptable para el conflicto humano
- Las representaciones de violencia diseñadas para sorprender o estimular a la audiencia
- Escenas que muestran excesivo gore, dolor o sufrimiento físico

Además, las normas exigen que se describan las consecuencias de la violencia televisada y que se eviten las expresiones de insensibilidad o indiferencia ante el sufrimiento experimentado por las víctimas de la violencia. La Ley de televisión infantil de 1990 y la revisión de las políticas de programación de las estaciones de televisión requieren un aumento en la calidad de la programación infantil [83,84]. Las emisoras deben emitir programación educativa e informativa al menos tres horas por semana, para limitar la cantidad de publicidad durante la programación infantil y para etiquetar los programas E / I (educativos e informativos) en la pantalla. Los defensores pediátricos pueden usar las disposiciones de estos actos para trabajar con sus estaciones locales de radiodifusión para desarrollar programación libre de violencia [79,85]. La Ley de Telecomunicaciones de 1996 le dio a la industria de la radiodifusión la oportunidad de establecer clasificaciones voluntarias para programas que contengan violencia sexual y violenta, u otro contenido que los padres puedan considerar inapropiado para los niños (tabla 1) [86]. Aunque los evaluadores de padres e industria pueden estar en desacuerdo sobre lo que es apropiado ver para niños de varias edades [87], el sistema de calificación es un primer paso para ayudar a los padres a elegir la programación para sus hijos. El sistema de clasificación y el "v-chip" permiten

a los padres evitar que ciertos programas ingresen a sus hogares. La Comisión Federal de Comunicaciones de los Estados Unidos ha adoptado reglas que requieren que todos los televisores nuevos con pantallas de más de 33 cm estén equipados con chips v (www .fcc.gov / vchip /). Sin embargo, los informes indican que menos de la mitad de los compradores de estos televisores conocen el v-chip, y solo una pequeña minoría los usa [88]. Por lo tanto, por el momento, los controles parentales, en lugar de electrónicos, mediarán la exposición de los niños a la violencia televisiva.

VII. RESUMEN

- Los niños ≥ 8 años y los adolescentes en los Estados Unidos pasan un promedio de seis horas al día viendo televisión, jugando videojuegos o usando computadoras. La televisión infantil (especialmente las caricaturas), las películas, los videos musicales y los videojuegos son fuentes potenciales de contenido violento.
- El efecto de ver la violencia depende de la cantidad, el contexto en el que se ve y el mensaje social que acompaña a la presentación. La violencia televisiva difiere de la violencia real en formas que afectan su impacto en los niños y adolescentes. La violencia en los medios a menudo se percibe como socialmente aceptable y sin consecuencias.
- A pesar de sus limitaciones, múltiples estudios han demostrado que la visión de la televisión infantil se asocia con un mayor riesgo de violencia posterior al demostrar una relación temporal; consistencia, fuerza y especificidad de la asociación; y una explicación coherente para la asociación.
- Las cualidades individuales del espectador interactúan con la violencia que se retrata para producir un resultado particular en el comportamiento. Algunos individuos se ven fuertemente afectados por ciertos elementos del programa, mientras que otros elementos no tienen ningún efecto. El efecto en los individuos está influenciado por variables temperamentales y ambientales.
- Los efectos adversos de una mayor exposición a la violencia en los medios pueden incluir
 - *Mayor tendencia a comportarse violentamente con los demás (efecto agresor)
 - *Aumento del miedo a convertirse en víctima, con el consiguiente aumento de la conducta de autoprotección

- * Mayor insensibilidad y desensibilización hacia la violencia real (efecto espectador)
- * Un ciclo en el que los niños agresivos que miran la violencia televisiva se identifican con personajes violentos, actúan como esos personajes y buscan una programación cada vez más violenta.
- Los proveedores de atención pediátrica pueden abordar el problema de la violencia en los medios y el comportamiento violento asociado en tres niveles: la familia, la comunidad y la escuela, y los enfoques legislativos y normativos.

REFERENCIA BIBLIOGRAFICA

- 1 Comstock G, Strasburger VC. Deceptive appearances: television violence and aggressive behavior. *J Adolesc Health Care* 1990; 11:31.
- 2 Boyd RW, Swanson WS. The Evolution of Virtual Violence: How Mobile Screens Provide Windows to Real Violence. *Pediatrics* 2016; 138.
- 3 Rideout VJ. The Common Sense Census: Media Use by Tweens and Teens <https://www.commonsensemedia.org/research/the-common-sense-census-media-use-by-tweens-and-teens> (Accessed on November 01, 2016).
- 4 Dietz WH, Strasburger VC. Children, adolescents, and television. *Curr Probl Pediatr* 1991; 21:8.
- 5 Yokota F, Thompson KM. Violence in G-rated animated films. *JAMA* 2000; 283:2716.
- 6 Dillon KP, Bushman BJ. Effects of Exposure to Gun Violence in Movies on Children's Interest in Real Guns. *JAMA Pediatr* 2017; 171:1057.
- 7 Webb T, Jenkins L, Browne N, et al. Violent entertainment pitched to adolescents: an analysis of PG-13 films. *Pediatrics* 2007; 119:e1219.
- 8 Ramsey LT, Pelletier AR. Update on firearm use in G- and PG-rated movies. *JAMA* 2004; 292:2836.
- 9 Bushman BJ, Jamieson PE, Weitz I, Romer D. Gun violence trends in movies. *Pediatrics* 2013; 132:1014.
- 10 Romer D, Jamieson PE, Jamieson KH. The Continuing Rise of Gun Violence in PG-13 Movies, 1985 to 2015. *Pediatrics* 2017; 139.
- 11 Worth KA, Gibson Chambers J, Nassau DH, et al. Exposure of US adolescents to extremely violent movies. *Pediatrics* 2008; 122:306.
- 12 Rich M, Woods ER, Goodman E, et al. Aggressors or victims: gender and race in music video violence. *Pediatrics* 1998; 101:669.

- 13 Haninger K, Thompson KM. Content and ratings of teen-rated video games. *JAMA* 2004; 291:856.
- 14 Olson CK. Media violence research and youth violence data: why do they conflict? *Acad Psychiatry* 2004; 28:144.
- 15 COUNCIL ON COMMUNICATIONS AND MEDIA. Virtual Violence. *Pediatrics* 2016; 138.
- 16 Sege R, Dietz W. Television viewing and violence in children: the pediatrician as agent for change. *Pediatrics* 1994; 94:600.
- 17 Gerbner G, Signorielli N. Violence profile 1967 through 1988-89: Enduring Patterns. Annenberg School for Communication, Philadelphia 1990.
- 18 Donnerstein E, Slaby RG, Eron LD. The mass media and youth aggression. In: *A Psychosocial Perspective on Violence and Youth*, Eron LD, Gentry JH, Schlegel P (Eds), American Psychological Association Press, Washington, DC 1996. p.219.
- 19 Rideout, Hamel. The media family: electronic media in the lives of infants, toddlers, pre-schoolers and their parents. The Kaiser Family Foundation May 2006. Available at: www.kff.org/entmedia/7500.cfm (Accessed on October 04, 2006).
- 20 Radesky JS, Christakis DA. Increased Screen Time: Implications for Early Childhood Development and Behavior. *Pediatr Clin North Am* 2016; 63:827.
- 21 Willis E, Strasburger VC. Media violence. *Pediatr Clin North Am* 1998; 45:319.
- 22 National Television Violence Study, Vol 1 1996; vol 2 1997. Sage, Thousand Oaks, CA.
- 23 Public Health Service. Smoking and Health: Report of the advisory committee to the Surgeon General. U.S. Government Printing Office; Surgeon General, Washington, DC, 1964.
- 24 Evans AS. Causation and disease: a chronological journey. The Thomas Parran Lecture. 1978. *Am J Epidemiol* 1995; 142:1126.

- 25 Wood W, Wong FY, Chachere JG. Effects of media violence on viewers' aggression in unconstrained social interaction. *Psychol Bull* 1991; 109:371.
- 26 Turner CW, Hesse BW, Peterson-Lewis S. Naturalistic studies of the long-term effects of television violence. *J Soc Issues* 1986; 42:51.
- 27 Huesmann LR, Eron LD. Cognitive processes and the persistence of aggressive behavior. *Aggressive Behavior* 1984; 10:243.
- 28 Huesmann LR. Psychological processes promoting the relation between exposure to media violence and aggressive behavior by the viewer. *J Social Issues* 1986; 42:125.
- 29 Centerwall BS. Exposure to television as a risk factor for violence. *Am J Epidemiol* 1989; 129:643.
- 30 Centerwall BS. Television and violence. The scale of the problem and where to go from here. *JAMA* 1992; 267:3059.
- 31 Robinson TN, Wilde ML, Navracruz LC, et al. Effects of reducing children's television and video game use on aggressive behavior: a randomized controlled trial. *Arch Pediatr Adolesc Med* 2001; 155:17.
- 32 Surgeon General's Scientific Advisory Committee on Television and Social Behavior. Television and growing up: The impact of televised violence. U.S. Government Printing Office; Surgeon General, Washington, DC, 1972.
- 33 Television and behavior, Volume 1: Summary report. U.S. Government Printing Office; National Institute of Mental Health, Washington, DC, 1982.
- 34 Huesmann LR, Moise-Titus J, Podolski CL, Eron LD. Longitudinal relations between children's exposure to TV violence and their aggressive and violent behavior in young adulthood: 1977-1992. *Dev Psychol* 2003; 39:201.
- 35 Christakis DA, Zimmerman FJ. Violent television viewing during preschool is associated with antisocial behavior during school age. *Pediatrics* 2007; 120:993.

- 36 Ybarra ML, Diener-West M, Markow D, et al. Linkages between internet and other media violence with seriously violent behavior by youth. *Pediatrics* 2008; 122:929.
- 37 Anderson CA, Sakamoto A, Gentile DA, et al. Longitudinal effects of violent video games on aggression in Japan and the United States. *Pediatrics* 2008; 122:e1067.
- 38 Manganello JA, Taylor CA. Television exposure as a risk factor for aggressive behavior among 3-year-old children. *Arch Pediatr Adolesc Med* 2009; 163:1037.
- 39 Council on Communications. Policy Statement--Media Education. *Pediatrics* 2010; 126:1012.
- 40 Paik H, Comstock G. The effects of television violence on antisocial behavior: a meta-analysis. *Communication Research* 1994; 21:516.
- 41 Anderson CA, Shibuya A, Ihori N, et al. Violent video game effects on aggression, empathy, and prosocial behavior in eastern and western countries: a meta-analytic review. *Psychol Bull* 2010; 136:151.
- 42 Bensley L, Van Eenwyk J. Video games and real-life aggression: review of the literature. *J Adolesc Health* 2001; 29:244.
- 43 Coker TR, Elliott MN, Schwebel DC, et al. Media violence exposure and physical aggression in fifth-grade children. *Acad Pediatr* 2015; 15:82.
- 44 Bushman BJ, Huesmann LR. Short-term and long-term effects of violent media on aggression in children and adults. *Arch Pediatr Adolesc Med* 2006; 160:348.
- 45 Robinson TN. Reducing children's television viewing to prevent obesity: a randomized controlled trial. *JAMA* 1999; 282:1561.
- 46 Christakis DA, Garrison MM, Herrenkohl T, et al. Modifying media content for preschool children: a randomized controlled trial. *Pediatrics* 2013; 131:431.
- 47 Gentile DA, Bender PK, Anderson CA. Violent video game effects on salivary cortisol, arousal, and aggressive thoughts in children. *Comput Human Behav* 2017; 70:39.

- 48 BANDURA A, ROSS D, ROSS SA. Imitation of film-mediated aggressive models. *J Abnorm Soc Psychol* 1963; 66:3.
- 49 Media violence. American Academy of Pediatrics Committee on Communications. *Pediatrics* 1995; 95:949.
- 50 Iwao S, de Sola Pool I, Hagiwara S. Japanese and U.S. Media: Some Cross-Cultural Insights into TV Violence. *J Commun* 1981; 31:28.
- 51 Grossman D. *On Killing: The psychological cost of learning to kill in war and society*, Little Brown and Company, Boston 1995.
- 52 American Psychological Association Commission on Violence and Youth. *Violence & youth: Psychology's response*. Washington, DC 1993.
- 53 Drabman RS, Thomas MH. Does watching violence on television cause apathy? *Pediatrics* 1976; 57:329.
- 54 Henry D, Guerra N, Huesmann R, et al. Normative influences on aggression in urban elementary school classrooms. *Am J Community Psychol* 2000; 28:59.
- 55 Hogan MJ. Adolescents and media violence: six crucial issues for practitioners. *Adolesc Med Clin* 2005; 16:249.
- 56 Gentile DA, Li D, Khoo A, et al. Mediators and moderators of long-term effects of violent video games on aggressive behavior: practice, thinking, and action. *JAMA Pediatr* 2014; 168:450.
- 57 Schuster MA, Stein BD, Jaycox L, et al. A national survey of stress reactions after the September 11, 2001, terrorist attacks. *N Engl J Med* 2001; 345:1507.
- 58 Crum KI, Cornacchio D, Coxe S, et al. Conduct Problems Among Boston-Area Youth Following the 2013 Marathon Bombing: The Moderating Role of Prior Violent Crime Exposure. *J Clin Child Adolesc Psychol* 2017; 46:343.
- 59 Comer JS, Furr JM, Beidas RS, et al. Children and terrorism-related news: training parents in Coping and Media Literacy. *J Consult Clin Psychol* 2008; 76:568.

- 60 Southern Poverty Law Center. The Trump effect: The impact of the presidential campaign on our nation's schools. <https://www.splcenter.org/20160413/trump-effect-impact-presidential-campaign-our-nations-schools> (Accessed on November 18, 2016).
- 61 Mayblum J. After online 'hate speech,' Wellesley diversity advocates call for healing. Metrowest Daily News. July 26, 2016. <http://www.metrowestdailynews.com/news/20160726/after-online-hate-speech-wellesley-diversity-advocates-call-for-healing> (Accessed on November 18, 2016).
- 62 Slaby, R. Television violence: Effects and remedies. Testimony before the Subcommittee on Crime and Criminal Justice of the U.S. House of Representatives' Committee on Judiciary Affairs. U.S. Government Printing Office. Washington, DC 1992.
- 63 Commission for the Prevention of Youth Violence. Youth and Violence: Medicine, Nursing, and Public Health: Connecting the dots to prevent violence. December 2000. Available at: www.ama-assn.org/ama/upload/mm/386/fullreport.pdf (Accessed on April 20, 2006).
- 64 Rich JA, Stone DA. The experience of violent injury for young African-American men: the meaning of being a "sucker". *J Gen Intern Med* 1996; 11:77.
- 65 Singer MI, Slovak K, Frierson T, York P. Viewing preferences, symptoms of psychological trauma, and violent behaviors among children who watch television. *J Am Acad Child Adolesc Psychiatry* 1998; 37:1041.
- 66 Villani S. Impact of media on children and adolescents: a 10-year review of the research. *J Am Acad Child Adolesc Psychiatry* 2001; 40:392.
- 67 Gerbner G, Gross L, Morgan M, Signorielli N. The "mainstreaming" of America: Violence profile number 11. *J Commun* 1980; 33:10.

- 68 Singer JS, Rapaczynski W. Family patterns and television viewing as predictors of children's beliefs and aggression. *J Commun* 1984; 37:74.
- 69 Denno DM, Grossman DC, Britt J, Bergman AB. Safe storage of handguns. What do the police recommend? *Arch Pediatr Adolesc Med* 1996; 150:927.
- 70 Kellermann AL, Rivara FP, Rushforth NB, et al. Gun ownership as a risk factor for homicide in the home. *N Engl J Med* 1993; 329:1084.
- 71 Walsh D, Goldman LS, Brown R, American Medical Association. *Physician Guide to Media Violence*, American Medical Association, Chicago 1996.
- 72 Strasburger VC. "Sex, Drugs, Rock 'n' Roll," and the Media-Are the Media Responsible for Adolescent Behavior? *Adolesc Med* 1997; 8:403.
- 73 Dietz WH. Television, Obesity, and Eating Disorders. *Adolesc Med* 1993; 4:543.
- 74 Morgan M. Television and School Performance. *Adolesc Med* 1993; 4:607.
- 75 COUNCIL ON COMMUNICATIONS AND MEDIA. Media Use in School-Aged Children and Adolescents. *Pediatrics* 2016; 138.
- 76 COUNCIL ON COMMUNICATIONS AND MEDIA. Media and Young Minds. *Pediatrics* 2016; 138.
- 77 Children, adolescents, and television. American Academy of Pediatrics Committee on Communications. *Pediatrics* 1995; 96:786.
- 78 Caring for your baby and young child: Birth to age 5, Shelov SP, Hannemann RE (Eds), Bantam, New York 1991.
- 79 Council on Communications and Media. From the American Academy of Pediatrics: Policy statement--Media violence. *Pediatrics* 2009; 124:1495.
- 80 COUNCIL ON COMMUNICATIONS AND MEDIA. Children, Adolescents, and the Media. *Pediatrics* 2013; 132:958.
- 81 DiMaggio DM, Sharif I, Hoffman-Rosenfeld J. TV guides: exposure of hospitalized children to inappropriate programming. *Ambul Pediatr* 2003; 3:98.

- 82 National Association of Broadcasters. Standards for the Depiction of Violence in Television Programs. Washington, DC, 1992.
- 83 Children's Television Act. 47 USC 303a, 303b, 394.
- 84 Revision of Programming Policies for Television Broadcast Stations. FCC 96-335 (MM Docket 93-48), Communications Commission, Washington, DC, 1996.
- 85 Charren P, Gelber A, Arnold M. Media, children, and violence: a public policy perspective. *Pediatrics* 1994; 94:631.
- 86 Telecommunications Act of 1996. Pub L No. 104-104, 1996.
- 87 Walsh DA, Gentile DA. A validity test of movie, television, and video-game ratings. *Pediatrics* 2001; 107:1302.
- 88 Kaiser Family Foundation. Available at: www.kkf.org (Accessed on October 10, 2006).

TABLA 1

Parental guidelines for television

Rating	Explanation
TV-Y	All children The program is designed to be appropriate for all children. Whether animated or live-action, the themes and elements of the program are specifically designed for a very young audience, including children from ages two to six years. The program is not expected to frighten younger children.
TV-Y7	Directed to older children The program is designed for children older than seven years. It may be more appropriate for children who have the developmental skills to distinguish fantasy from reality. Themes and elements in the program may include mild fantasy or comedic violence, or may frighten children younger than seven.
TV-Y7-FV	As above, but fantasy violence may be more intense or more combative than other programs in TV-Y7.
TV-G	General audience Most parents would find the program suitable to all ages. Although the rating does not signify a program designed specifically for children, most parents may let younger children watch the program unattended. It contains little or no violence, no strong language, and little or no sexual dialogue or situations.
TV-PG	Parental guidance suggested The program contains material that parents may find unsuitable for younger children. Many parents may want to watch it with their younger children. The theme itself may call for parental guidance and/or the program contains one or more of the following: moderate violence (V), some sexual situations (S), infrequent coarse language (L), or some suggestive dialogue (D).
TV-14	Parents strongly cautioned The program contains some material that many parents would find unsuitable for children younger than 14. Parents are strongly urged to exercise greater care in monitoring the program and are cautioned against letting children younger than 14 watch unattended. The program contains one or more of the following: intense violence (V), intense sexual situations (S), strong coarse language (L), or intensely suggestive dialogue (D).
TV-MA	Mature audience only The program is specifically designed to be viewed by adults and therefore may be unsuitable for children younger than 17. The program contains one or more of the following: graphic violence (V), explicit sexual activity (S), or crude indecent language (L).

Adapted from <http://transition.fcc.gov/vchlp/#guidelines>. Accessed on June 19, 2012.

