



Esta obra está bajo una Licencia Creative Commons  
Atribución-NoComercial-SinDerivar 4.0 Internacional

Breve reflexión sobre algunas manifestaciones de violencia expuestas  
en los medios masivos de comunicación

Juan Carlos León Olán

Actas de Periodismo y Comunicación, Vol. 2, N.º 1, diciembre 2016

ISSN 2469-0910 | <http://perio.unlp.edu.ar/ojs/index.php/actas>

FPyCS | Universidad Nacional de La Plata

La Plata | Buenos Aires | Argentina

## Breve reflexión sobre algunas manifestaciones de violencia expuestas en los medios masivos de comunicación

**Juan Carlos León Olán**

[juancarlosleonolan@gmail.com](mailto:juancarlosleonolan@gmail.com)

---

Universidad Juárez Autónoma de Tabasco  
México

### Introducción

En una fábrica de utensilios para cocina de alguna parte del mundo, había un trabajador del cual se sospechaba que tenía la costumbre de robar cosas. Cada noche, a la hora de la salida, los vigilantes inspeccionaban una caja de cartón que a diario llevaba consigo, pero invariablemente esa caja siempre iba vacía. Tiempo después, cuando se llevó a cabo un inventario profundo, se dieron cuenta que hacían falta demasiadas cajas de cartón. Entonces descubrieron que era lo que aquél trabajador en realidad se robaba.

Esta pequeña historia nos da una idea de lo que está pasando en nuestra sociedad con el tema de la violencia. Al parecer, nos estamos enfocando en una violencia palpable y manifiesta, y nos estamos olvidando de las demás expresiones que este fenómeno puede llegar a tener.

Este trabajo pretende, en primer lugar, ofrecer al lector un panorama de las manifestaciones que tiene la violencia en nuestro imaginario colectivo, implicaciones que el propio fenómeno presenta en cuanto a una problemática del estado, pues según

fuentes oficiales, la mayor parte de la población carcelaria de nuestro país, se encuentra purgando una condena por un delito relacionado con la violencia. De igual forma, el punto fundamental de dicho trabajo se encuentra en el análisis de la presencia latente de hechos violentos en programas de televisión, música y hasta video juegos a los que el público tiene acceso. En lo particular, es un hecho preocupante que programas de dibujos animados, dirigidos a niños, también formen parte de esta extensa lista de programas que presentan a la violencia como una forma de relaciones cotidianas.

## **1 Marco referencial sobre el tema de la violencia.**

### **1.1 El hombre y la violencia.**

Uno de los problemas principales que ha enfrentado la humanidad a través de su historia, lo constituye el tema de la violencia en todas sus manifestaciones. Se puede afirmar que la violencia representa un rasgo distintivo del ser humano, del cual la ciencia no puede hacer mucho para tratar de inhibir del hombre dicho rasgo, es decir, que los hombres seamos menos violentos.

La violencia puede ser definida como una acción o conjunto de acciones que lleva a cabo un agente para inestabilizar o interrumpir la tranquilidad de otro agente. El hombre, desde sus inicios en el mundo, ha utilizado esta acción para tratar de imponer su voluntad sobre el otro, lo cual ha provocado que surjan situaciones de tensión conocidas como conflicto.

Primero que nada, debemos entender este fenómeno desde dos categorías de vital importancia. Por un lado, existe la llamada violencia simbólica, la cual se engloba dentro del lenguaje y el conocimiento. Pierre Bourdieu (2000) la entiende como “violencia amortiguada, insensible e invisible para su propias víctimas, que se ejerce esencialmente a través de los caminos puramente simbólicos de la comunicación y del conocimiento o, más exactamente, del desconocimiento, del reconocimiento o, en último término, del sentimiento y que se apoya en relaciones de dominación de los varones sobre las mujeres”.

En otras palabras, son formas de violencia que no se ejecutan mediante una acción física, más bien por medio de la coacción de diversas manifestaciones como el

discurso, por parte de quienes detentan el poder en una estructura dominante hacia quienes son gobernados por dicha estructura.

Por otra parte, existe también la denominada violencia sistémica, entendida por Slavoj Žižek como "las consecuencias a menudo catastróficas del funcionamiento homogéneo de nuestros sistemas económico y político".

Este tipo de violencia aparece cuando los individuos que pertenecen a un sistema particular, se ven afectados por la propia inercia de las decisiones de dicho sistema y se produce una espiral de consecuencias que afectan directa o indirectamente a todo este sistema.

Asimismo, existen muy variadas teorías que nos hablan sobre el origen de la violencia en el hombre, las cuales concluyen en factores múltiples; desde biológicos, hereditarios e incluso la combinación del ambiente en el cual se desarrolla el individuo socialmente. Sin embargo, hay casos en los cuales estas tesis pierden sustento debido a la complejidad en la cual surge la violencia en el sujeto.

En este sentido, se podría comentar el caso del Rey de Inglaterra Henry VIII (1491–1547), un monarca controvertido al cual se le recuerda como uno de los peores tiranos de la historia de aquella nación. En un principio, Henry VIII era un hombre sumamente culto, impulsor de la ciencia y el arte en general. Un hombre justo y generoso con su pueblo. Y también, un notable competidor de eventos deportivos caballerescos.

En cierta ocasión, se encontraba participando en uno de estos eventos deportivos, cuando uno de los competidores lo derribó junto a su caballo, causándole un fuerte golpe en la cabeza. Tras varias horas de permanecer inconsciente, el Rey despertó siendo totalmente otra persona. Se volvió colérico, tiránico, iracundo, intolerante y hasta psicópata. Ordenó la ejecución de su esposa Ana Bolena para poder volver a casarse, inclusive, repitió la misma orden con sus siguientes esposas. Cabe destacar que el factor principal del cambio de personalidad de Henry VIII, sigue siendo tema de discusión para la ciencia.

Este ejemplo nos da la idea de que las teorías sobre el origen de la violencia no son, en definitiva, concluyentes, pues se pueden enumerar casos en los cuales un sujeto crece en ambientes socialmente estables y se convierten en sociópatas consumados, pero también, en casos contrarios, el individuo se desarrolla en ambientes desfavorables, carentes de valores elementales como el respeto y el amor, y sin embargo, este hecho no afecta para que la persona termine siendo un ejemplar ciudadano.

## 1.2 La violencia en México

En los últimos años, el fenómeno de la violencia en nuestro país ha sido resultado de razones multifactoriales. Una de ellas, el narcotráfico. No es casual que la prestigiada revista Forbes, en su ranking de las *50 ciudades más violentas del mundo* en su edición 2014, elaborado por la *Organización Seguridad, Justicia y Paz*, se encuentren ocho ciudades mexicanas. Las ciudades son Acapulco (3), Ciudad Juárez, (27), Ciudad Obregón (31), Nuevo Laredo (34), Ciudad Victoria (41), Chihuahua (43), Tijuana (45) y Cuernavaca (50).

Tan sólo en Ciudad Juárez, Chihuahua, el aumento de la violencia por narcotráfico en los últimos años es alarmante. En el año 2007, se procesaron 320 homicidios. Al año siguiente, se encausaron 1623 casos por el mismo delito. En 2009, ocurrieron 2754 asesinatos. Para 2010, 3622 personas fueron asesinadas (SCHWARZ S, 2013).

Paradójicamente, en El Paso, Texas, ciudad vecina al otro lado del Río Bravo, hubo solamente 5 homicidios en el año 2010, y fue nombrada la ciudad más segura de los Estados Unidos.

En el año 2006, el Gobierno de Felipe Calderón Hinojosa, declaraba frontalmente la guerra al narcotráfico. Esto desató, casi de inmediato, una lucha de baja y alta intensidad. No existen cifras oficiales sobre el número total de bajas a causa de esta guerra, pero ciertas estimaciones<sup>1</sup> dan un total de más de 150 mil muertes hasta 2012.

Paralelamente al fenómeno de violencia generado por el narcotráfico, han surgido manifestaciones culturales, principalmente en el norte de nuestro país, en las cuales la figura del narcotraficante no es un objeto de rechazo, sino lo contrario.

En Sinaloa, se gestó un fenómeno que rinde culto a la forma de vida y acciones violentas del crimen organizado; dicho fenómeno se conoce como *Movimiento Alterado*. En este movimiento se integran diversos cantantes y grupos musicales que, a través de las letras de sus canciones, describe la realidad cruda de México, al mismo tiempo que se reproducen episodios reales de grandes capos de los cárteles de la droga de nuestro país.

Este fenómeno ha sido criticado por diversos sectores sociales, por hacer claramente una apología de la vida de un narcotraficante; con letras muy explícitas, el mensaje que brindan estas canciones es que la vida de un sicario es la ideal para acceder a un status económico alto y ser popular con las mujeres.

---

<sup>1</sup> Periódico La Jornada (2012) México. P. 5 <http://www.jornada.unam.mx/2012/03/28/politica/005n1pol>

A continuación, se muestra un fragmento de la canción "Los Sanguinarios del M1", interpretada por artistas y grupos como "El Komander" y "Los Bukanas":

*Con cuerno de chivo y bazuca en la nuca  
Volando cabezas al que se atraviesa  
Somos sanguinarios locos bien ondeados  
Nos gusta matar.*

*Pa' dar levantones somos los mejores  
Siempre en caravana toda mi plebada  
Bien empecherados y blindados y listos  
Para ejecutar.*

Como podemos apreciar, la apología a las acciones del crimen organizado, es evidente. Esto es particularmente grave si consideramos la alta aceptación que han tenido en los últimos tiempos, los grupos que pertenecen a este movimiento. Como sociedad, debemos voltear a ver a las nuevas generaciones que están apreciando el fenómeno de la violencia como un acto naturalizado de la realidad social que vive el país. Pero también es cierto que las condiciones sociales, políticas y económicas, no brindan a los jóvenes opciones concretas para que se desarrollen en un ámbito educativo y laboral totalmente estable.

## **2 Abordaje de análisis sobre el tema de la violencia.**

### **2.1 Una mirada a la violencia cotidiana en los medios de comunicación masiva.**

Mucho se ha hablado de los efectos que causan los medios de comunicación sobre el individuo espectador. Incluso aún se continúan haciendo tesis académicas en donde se formulan hipótesis sobre los efectos reales que producen los medios en la decisión de una persona sobre quién votar, que producto adquirir o incluso, que pensar. En este punto particular, el tema que nos interesa es saber que efectos particulares puede llegar a producir la exposición de la violencia en los medios frente a un

individuo. Los programas que se transmiten por televisión, poseen una clasificación para su audiencia, sin embargo, es necesario observar los mensajes implícitos que estos programas están dando al público.

La pregunta que debemos hacernos es: ¿la violencia en medios de comunicación es negativa porque causa un efecto negativo en el espectador? Una pregunta difícil de contestar, no obstante existe una investigación que se ha centrado en esta premisa para conocer los efectos reales a los cuales un tele espectador es sometido por medio de un programa particular.

Un grupo de investigadores (Klein, 2014) sometió a experimento a un total de 54 hombres sanos con antecedentes de peleas físicas. Fueron evaluados por sus tendencias al asalto físico y otros criterios de inclusión-exclusión y expuestos a imágenes violentas.

La hipótesis de dicha investigación es que la reacción ante los mensajes violentos de los medios de comunicación depende críticamente de las diferencias de personalidad y rasgos entre los espectadores, donde los que tienen la propensión a asalto físico responderán a los medios de comunicación de manera diferente que quienes tienen ciertos controles emocionales.

Para probar esta hipótesis se preseleccionó un grupo de individuos agresivos y no agresivos de una población; se documentó el cerebro, la presión arterial y las respuestas de comportamiento durante el inicio del estudio y en el descanso, mientras que los individuos fueron expuestos a la transmisión de escenas violentas a través de un televisor.

Por medio de un aparato llamado *Sistema de Resonancia Magnética Funcional*, se siguió a detalle el funcionamiento del cerebro de los individuos expuestos a mensajes violentos.

Los resultados de dicha investigación, son los siguientes:

- Cuando un grupo grande de personas es sometido a escenas violentas, el funcionamiento de estas personas tiende a caer en dos categorías diferentes. En algunos casos, algunas personas (Grupo A) que observaban estas escenas permanecían relativamente tranquilas; su presión sanguínea y el ritmo del metabolismo, no se elevaba mucho. Y la actividad de las regiones de la parte frontal del cerebro, era muy alta. Cabe destacar que la parte frontal del cerebro, según los investigadores, es la parte que se encarga de controlar nuestros actos, además de calcular y medir las consecuencias de los mismos.

- En otros individuos (Grupo B), la situación es diferente, pues en ellos la actividad de la parte central del cerebro es alta. En esta parte, se procesan las emociones, en donde ocurren, pues, las reacciones más instintivas. Una persona con esta parte del cerebro muy activa, es propensa a dejarse arrebatar por los sentimientos y los impulsos instintivos. En estos sujetos, la actividad de la parte frontal del cerebro, es menos activa. Cuando observan una escena violenta, su presión sanguínea y el ritmo del metabolismo, se aumentan mucho y su cuerpo se tensa.
- Otro hallazgo interesante fue que, cuando a los sujetos se les dejaba tranquilos, con el televisor apagado, la actividad cerebral de los individuos del Grupo A, era mínima. Por el contrario, en los individuos del Grupo B, se encontró que su cerebro permanecía muy activo, es decir, continúan imaginando cosas continuamente.

Esta investigación resulta de vital importancia para el estudio de los efectos reales de los medios en las audiencias, pues permite, predecir que personas van a reaccionar de una forma determinada ante un mensaje violento.

Es preocupante que las personas del Grupo B, en un momento determinado, pueden acabar actuando en consecuencia de forma violenta inspirados, en parte, por una escena de alguna película, por ejemplo.

El conocimiento contenido en dicha investigación podría servir para estimar mejor, acerca del tipo de mensajes a los que son expuestos determinadas personas, principalmente en los niños. En este sentido, la calidad del contenido para niños que se transmiten en canales abiertos o sistemas televisión de paga, es un punto que nos debe ocupar a los investigadores de los medios de comunicación.

Según un estudio realizado por el *British Medical Journal* (University College London, 2014) los dibujos animados para niños suelen ser más violentos que las películas para adultos. En estos programas, los personajes principales tienen 2.5 veces más posibilidades de morir que los de los films para adultos, y casi tres veces más de ser muertos por un tercero. No obstante, la televisión no es el único medio que observan los niños en donde se reproduce el fenómeno de violencia. Los juegos de video también han sido objeto de múltiples críticas por presentar contenidos altamente violentos y hasta traumáticos para los menores.

Una de las escenas de video juegos más memorable, por el grado de violencia que presenta, pertenece a un juego titulado "*Call of Duty: Modern Warfare 2*". Este episodio del juego se describe a continuación:

“En la escena del aeropuerto de *Modern Warfare 2* nos ponemos en la piel de un infiltrado en un grupo terrorista. Asistir conmovidos a la muerte de civiles sin poder hacer nada para evitarlo porque nuestro objetivo pasa por mantenernos integrados entre los asesinos sin delatarnos, es de una tremenda complejidad moral que nos violenta y trastorna, hasta ahí bien. El problema es cuando se da al jugador la posibilidad de participar activamente en la matanza porque en ese instante el férreo guion del juego salta por los aires. En una historia de líneas y personajes tan definidos ya no somos el sacrificado oficial que, suponemos, vivirá marcado el resto de su vida por lo que se ha visto obligado a presenciar. Por el contrario, nos desmarcamos de lo que se quiere transmitir encarnando a un hipócrita hijo de puta que se ha aprovechado de la impunidad del momento para sesgar a sangre fría decenas de vidas.” (Villalobos, 2009).

Si bien es cierto que, según *Infinity Ward*, la casa productora de este juego, el usuario tiene la posibilidad de saltar la escena, ya que se advierte que el contenido es fuerte y no apto para todo público, muchos jugadores no pueden evitar la tentación que les produce jugar dicha escena.

Pese a que las caricaturas y los juegos contienen una advertencia en cuanto a la edad de las audiencias a las cuales van dirigidas, ésta no es suficiente para evitar que el contenido de la violencia llegue a una audiencia inapropiada. Es necesario que los padres de familia supervisen el material al cual los niños y los jóvenes están expuestos a través de estos productos.

La *American Psychological Association*, en su portal hace una serie de recomendaciones para que los padres de familia puedan ayudar a los niños a enfrentar el fenómeno de la violencia al cual están expuestos en los medios de comunicación.

Las recomendaciones que esta organización realiza, son las siguientes:

- Brinde a sus hijos amor y atención constantes.
- Asegúrese de que sus hijos sean supervisados.
- Muestre a sus hijos conductas adecuadas con su ejemplo.
- Sea consecuente con las reglas y disciplina.
- Mantenga la violencia lejos de su hogar.
- Procure que sus hijos no vean demasiada violencia en los medios de comunicación.
- Ayude a sus hijos a oponerse a la violencia.

Estas recomendaciones pueden ayudar a crear una generación de ciudadanos menos violentos, sin embargo, el problema subyace cuando los padres de familia no explican correctamente el funcionamiento del mundo y su relación con la violencia.

Un problema que también se hace frecuente en los medios de comunicación, es la presentación del estereotipo. Después de los acontecimientos del 11 de septiembre de 2001, la mirada del mundo se fijaba en el origen religioso de los artífices de dichos actos terroristas: los musulmanes.

Pareciese que el mundo necesita enemigos al cual fincarle todos los males presentes, es decir, necesita una personificación para justificar los esfuerzos que se realizan en contra de todos esos males.

Anteriormente, los judíos, los rusos y los asiáticos habían sido declarados como enemigos públicos número uno; pero ahora la sociedad conocía una cara, no tan nueva.

La religión musulmana, con siglos de existencia, se hacía presente en los encabezados de los principales diarios del planeta al dar a conocer al grupo radical yihadista Al Qaeda. Aunque mucha gente desconoce que, dentro de esta religión, el *Yihad* es una ideología radical ortodoxa que interpreta el Corán desde una perspectiva absolutamente bélica. En los tiempos recientes, lo más radical que se ha dado a conocer en este sentido, ha sido un grupo, también yihadista, llamado Estado Islámico (ISIS) conocido por sus métodos altamente violentos en contra de poblaciones que considera contrarias a la ideología islámica.

Cabe resaltar que la proporción de devotos del islam que se dedican a actos terroristas, es en realidad mínima en relación a la totalidad de practicantes de esta religión. Según cifras de la ONU, la población musulmana en el mundo entero es de más de mil seiscientos millones de personas, de las cuales, una mínima parte practica el extremismo islámico. No hay cifras precisas para saber la cantidad exacta de terroristas musulmanes en el mundo, pero algunas fuentes informales hablan de solamente el 10% de la población musulmana global.

Para mala fortuna de los musulmanes, el estereotipo de que todos los que practican esta religión son terroristas, se hizo una generalización. Paradójicamente, un religioso musulmán radicado en París llamado Hassen Chalghoumi, advierte que el 95% de las víctimas del extremismo islámico son musulmanes.

Definitivamente, no se trata de enfrentar la violencia con más violencia. El fenómeno es en sí preocupante, pero las consecuencias que este fenómeno conlleva, suelen serlo todavía más. Por ello, resulta indispensable analizar los contenidos con los cuales los niños y los jóvenes están conviviendo cotidianamente. En la medida que aprendamos a

formar a las nuevas generaciones en la cultura del rechazo a la violencia, podremos hablar de sociedades más estables.

## Conclusiones

La violencia en los medios de comunicación está ahí, palpable, latente y en franco crecimiento. El verdadero papel de los investigadores sociales, radica en coadyuvar con las instituciones del estado a fin de formar mejores ciudadanos.

Como se dijo al principio de este trabajo, no se trata solamente de dar importancia a los fenómenos altamente violentos, y minimizar los que nos parecen comportamientos violentos normalizados. Absolutamente toda manifestación que inhiba la libertad de un individuo, debe ser reprobable. Sin duda, este podría ser el primer paso para contribuir a crear ambientes más idóneos en cuanto a salud social se refiere, un paso que el estado debe de dar para poder garantizar a los ciudadanos, el establecimiento de una Cultura de Paz.

Tal vez una de las primeras formas de enfrentar el fenómeno de la violencia, sea que las personas que se dedican a producir el material televisivo, sepan cuáles son los efectos que producen los mensajes de programas, películas, y medios en general en el público. Si bien la literatura que existe sobre dicho fenómeno es extensa, los esfuerzos por erradicar la violencia en nuestra sociedad, no han dado resultados concretos.

Un primer paso podría ser, como ya se comentó, comenzar por inculcar en los niños una cultura de paz a fin de que las futuras generaciones no vean este fenómeno como un bien inherente al ser humano.

## Bibliografía y referencias

- Bourdieu, P. (2000) La dominación masculina. Anagrama. Barcelona.
- Klein, N. (2014) Reactions to Media Violence: It's in the Brain of the Beholder.
- Schwarz S. (2013) Documental Narco Cultura. Ocean Size Pictures, Parts and Labor, Cinereach México.
- University College London (2014) Main characters more likely to die in kids' cartoons than in films for adults.
- Villalobos, J. (2009). Call of Duty: Modern Warfare 2 y la escena del aeropuerto.

Zizek, S. (2008) Sobre la Violencia. Seis reflexiones marginales. Argentina.  
Editorial Paidós.

<http://www.apa.org/centrodeapoyo/violencia.aspx>

<http://www.jornada.unam.mx/2012/03/28/politica/005n1pol>

<http://www.inmujeres.gob.mx/inmujeres/images/stories/normateca/legislacion2014/lgamvly.pdf>

<https://www.ucl.ac.uk/news/news-articles/1214/171214-death-in-cartoons>

<http://journals.plos.org/plosone/article?id=10.1371/journal.pone.0107260#s3>

<http://www.gizmos.es/videojuegos/call-of-duty-modern-warfare-2-y-la-escena-del-aeropuerto.html>