



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE HIDALGO
ESCUELA SUPERIOR DE ACTOPAN
LICENCIATURA EN PSICOLOGÍA

TESIS

**CONSUMO DE CONTENIDO VIOLENTO EN
ADOLESCENTES**

**Para obtener el título de
Licenciada en Psicología**

PRESENTA

Arantza Monserrat Jiménez Pardo

Director (a)

Dr. Jorge Alberto Guzmán Cortés

Comité tutorial

Dr. Jorge Alberto Guzmán Cortés

Dr. Fernando Bolaños Ceballos

Dra. Sandra Flor Canales Basulto

Dra. Ivonne Moctezuma Hernández

Actopan, Hidalgo., febrero, 2026



MTRA. OJUKY DEL ROCÍO ISLAS MALDONADO
DIRECTORA DE ADMINISTRACION ESCOLAR
PRESENTE

Manifiesto a usted, que se autoriza el trabajo de investigación que bajo la dirección del Dr. Jorge Alberto Guzmán Cortés, que presenta la pasante en psicología: **Arantza Monserrat Jiménez Pardo** con número de cuenta **440380**, en la modalidad de Tesis, cuyo título es: **Consumo de contenido violento en adolescentes**; ya que reúne los requisitos del decoro académico a que obligan los reglamentos en vigor para ser discutidos por los miembros del jurado.

Miembro del jurado	Función	Firma de aceptación del trabajo para su impresión formal
Dra. Sandra Flor Canales Basulto	Presidente	
Dr. Fernando Bolaños Ceballos	Secretario	
Dr. Jorge Alberto Guzmán Cortés	Vocal	
Dra. Ivonne Hernández Moctezuma	Suplente	

ATENTAMENTE
“Amor, Orden y progreso”
Actopan, Hidalgo, a 19 de enero de 2026

Mtro. Daniel Alberto Sánchez Cabrera
Director



Carretera México-Laredo Km. 120.5, Comunidad Daxhá, Prolongación Abasolo S/N, Actopan, Hidalgo, México C.P. 42500
Teléfono: 771 7172000 Ext. 50101 y 50102
esc_sup_actopan@uaeh.edu.mx

“Amor, Orden y Progreso”



Agradecimientos

Gracias:

Dr. Jorge Alberto Guzmán Cortés, mi asesor de tesis, por su apoyo y guía a lo largo de esta investigación. Su acompañamiento fue fundamental para dar forma a este trabajo.

Dr. Carlos Augusto Hernández Armas, quien me impartió la materia optativa de Psicología Forense, pues sus enseñanzas despertaron en mí el interés por este tema y me inspiraron a encaminar mi investigación hacia esta área.

A mi familia:

A mi abuelita Margarita, no me alcanzan las palabras para expresar todo lo que significa para mí. Desde el día en que nací has estado cuidando de mí, velando mis pasos y dándome todo tu amor. Dedico mi vida académica a ti, porque siempre estuviste esperándome con una cena después de la universidad y desvelándote conmigo en cada tarea, sin dormir hasta ver que yo había terminado. Gracias por ser mi mayor refugio y mi motor para seguir adelante.

A mi mamá y mejor amiga, Norma, gracias por ser un ejemplo tan grande de mujer. Me inspiras a luchar por lo que quiero sin depender de nadie. Gracias por darme una vida universitaria sin preocupaciones y por apoyarme en cada una de mis decisiones. Todo lo que soy y lo que logro, es en gran parte gracias a ti.

A mi hermanito Rodrigo, una de mis más grandes motivaciones para ser mejor persona. Cada paso que doy y cada meta que cumplo, lo hago pensando en ti.

A mi papá Pepe, gracias por estar ahí para mí, por darme consejos y brindarme tu apoyo siempre que lo he necesitado.

Y finalmente, a mi gatito Melón, llegaste en uno de mis momentos más bajos emocionalmente, para mí siempre serás más que una mascota, porque para mí fuiste quien llenó y sanó mi corazón.

A todos ustedes, gracias por ser mi fuerza, mi inspiración y mi razón para no rendirme. Los amo y significan todo para mí.

Índice de contenido

Resumen	8
Abstract	9
Planteamiento del problema	10
Pregunta de investigación	11
Preguntas específicas	12
Objetivo general	12
Objetivos específicos	12
Hipótesis	12
Variables de investigación	13
Justificación	13
Estado del Arte	15
Capítulo 1. Concepto de violencia y su uso en la era digital	20
Tipos de contenido violento	23
Gore	26
Snuff	28
Mondo	30
¿Por qué es atractivo consumir contenido violento?	33
Violencia y su representación visual	36
El papel de las redes sociales en la difusión del contenido violento	39
Capítulo 2. La empatía en adolescentes frente al consumo de contenido digital violento	42
Concepto de empatía	42
Bases neuroanatómicas de la empatía	43
Concepto de adolescencia	47
La adolescencia tardía y la transición a la adultez emergente	49
Empatía y simbolización en el adolescente	50
La emocionalidad del adolescente y su regulación frente al contenido violento	52
Desensibilización y normalización de la violencia en el cerebro del adolescente	54
Activación del sistema de recompensa	56
Capítulo 3. Marco metodológico	59
Enfoque de Investigación	59
Diseño de Investigación	59

Muestra	60
Instrumento de recolección de datos	62
Procedimiento	64
Consideraciones éticas	65
Resultados	65
Discusión	78
Conclusiones	82
Referencias	84
Referencias de imágenes	101
Anexos	103

Índice de Imágenes

Imagen 1 Redes sociales más usadas en México 2024.....	23
Imagen 2 Slasher: El género de terror clásico que está más vivo que nunca.....	25
Imagen 3 Snuff (1976) Gets Snuffed in Philadelphia and Competes with The Story of O in LA – Screen 13 Research Update.....	27
Imagen 4 Este perro mundo.....	30
Imagen 5 Capturas de pantalla de publicaciones en X solicitando imágenes del caso de feminicidio.....	33
Imagen 6 La sustancia: dualismo perverso.....	36
Imagen 7 Capturas de pantalla de comentarios referentes a contenido gore.....	38
Imagen 8 Etapas del desarrollo de la empatía desde la infancia hasta la adolescencia.....	66
Imagen 9 Ruta de activación del eje hipotalámico–pituitario–adrenal (HPA) frente al estrés.....	67
Imagen 10 Rangos de edad de los participantes.....	60
Imagen 11 Distribución de sexo de los participantes.....	60
Imagen 12 Características civiles de la muestra.....	61
Imagen 13 Perfil ocupacional de la muestra.....	61
Imagen 14 Frecuencia del consumo de contenido violento entre los participantes	62
Imagen 15 Edad del primer consumo de contenido mediático violento.....	63

Imagen 16 Tipos de contenido violento o gráfico consumido por la población encuestada	64
Imagen 17 Plataformas de acceso al contenido violento reportadas por los participantes	65

índice de tablas

Tabla 1 Resultados de Percentiles	66
Tabla 2 Prueba de homogeneidad de varianzas de Levene para las subescalas del IRI	67
Tabla 3 Correlaciones de Spearman entre la puntuación total del CEV y las subescalas del IRI	68
Tabla 4 Comparación de las dimensiones de empatía según el grado de exposición a contenido violento	677

Resumen

La presente investigación analiza el consumo de contenido violento en adolescentes de 18 y 19 años, con el propósito de comprender la manera en que las experiencias digitales influyen en su desarrollo emocional y social. El estudio se enfoca en tres tipos de contenidos extremos, que son *gore*, *snuff* y *mondo*, los cuales, pese a su carácter perturbador, forman parte del consumo digital con el que algunos jóvenes interactúan en la actualidad. Para llevar a cabo la investigación, se aplicaron dos instrumentos, el primero fue el Cuestionario de Exposición a la Violencia (CEV), lo que permitió clasificar a los participantes en dos grupos: aquellos con alta exposición y con baja exposición. Posteriormente, se utilizó el Índice de Reactividad Interpersonal (IRI) para medir los niveles de empatía en cada grupo. Los resultados mostraron una correlación de Spearman negativa débil pero estadísticamente significativa entre la exposición a contenidos violentos y la toma de perspectiva con base a la empatía ($r = -.380$, $p = .038$), lo que concluye que a mayor consumo de este material, menores fueron las respuestas empáticas hacia los demás. Estos resultados muestran que estar expuestos constantemente a exponentes de violencia no solo debe considerarse como algo bueno o malo, puesto que también influye la manera en que las personas construyen su identidad y en cómo sienten y la entienden. Por ello, la investigación destaca que es importante crear espacios donde los adolescentes puedan hablar y sentirse acompañados, para que así, aprendan a manejar mejor sus emociones y la violencia que enfrentan en redes sociales y otros entornos.

Palabras clave: adolescentes, contenidos violentos, gore, snuff, mondo, empatía, desensibilización

Abstract

This research analyzes the consumption of violent content among 18- and 19-year-old adolescents, with the aim of understanding how these digital experiences influence their emotional and social development. The study focuses on three types of extreme content: gore, snuff, and mondo, which, despite their disturbing nature, form part of the digital consumption with which some young people interact today. To carry out the research, two instruments were applied. The first was the Violence Exposure Questionnaire (CEV), which allowed participants to be classified into two groups: those with high exposure and those with low exposure. Subsequently, the Interpersonal Reactivity Index (IRI) was used to measure empathy levels in each group. The results showed a weak but statistically significant negative Spearman correlation between exposure to violent content and perspective-taking based on empathy ($\rho = -.380$, $p = .038$), concluding that the greater the consumption of this material, the lower the empathetic responses toward others. These results show that constant exposure to violence should not be considered simply as good or bad, since it also influences how people construct their identity and how they feel and understand it. Therefore, the research highlights the importance of creating spaces where adolescents can talk and feel supported, so that they can learn to better manage their emotions and the violence they face on social media and in other environments.

Keywords: adolescents, violent content, gore, snuff, mondo, empathy, desensitization

Planteamiento del problema

Hoy en día, el acceso a contenido en línea es casi ilimitado, lo que dificulta entender la manera en que los preadolescentes y adolescentes interactúan con distintos tipos de material, incluyendo imágenes violentas y gráficas como el *gore*, *snuff* y *mondo*. Aunque estos contenidos están disponibles actualmente en cualquier plataforma digital, no todos los jóvenes los perciben igual. Su impacto depende de factores como la edad, la frecuencia con que los ven, y el entorno social y familiar en el que viven.

Si bien no se ha documentado ampliamente información acerca de la exposición de adolescentes a estos subgéneros violentos en plataformas digitales; sin embargo, un estudio reciente en Inglaterra y Gales notifica que el 70 % de adolescentes de 13 a 17 años habían visto contenido violento real en redes sociales (abordando el *gore* y *snuff*) durante el último año, incluyendo peleas, violencia física, armas y escenas impactantes promovidas por algoritmos de plataformas como TikTok y X (Youth Endowment Fund, 2024). En cuanto al género *mondo*, no hay registros estadísticos sobre su consumo; no obstante, su producción tiene continuidad en entornos digitales que son accesibles para adolescentes.

Aunque existen controles parentales y límites de edad, muchos adolescentes logran acceder a este tipo de contenido sin dificultades. Esta situación se ve favorecida por la creencia extendida de que los menores, al tener habilidades tecnológicas avanzadas, no necesitan tanta supervisión y como resultado, pueden ver cosas inapropiadas sin que un adulto les ayude a entender lo que están viendo (De la Fuente, 2025).

Durante la pandemia, muchos jóvenes comenzaron a ver más contenido explícito en internet. En España, por ejemplo, ha habido un aumento en el consumo de material pornográfico entre jóvenes de 12 a 20 años, especialmente en los hombres. Aunque esto no significa que cause violencia de manera directa, sí genera dudas sobre cómo estos contenidos pueden influir en la manera en que los adolescentes ven a los demás y se relacionan (De la Fuente, 2025).

El consumo frecuente de este tipo de contenidos ha sido relacionado, en algunos estudios, con conductas como la desensibilización, la reducción de respuestas empáticas y la normalización de la agresión (Grafman, 2010; Kowalski & Limber, 2007). No obstante, estos efectos deben analizarse teniendo en cuenta múltiples variables, como el desarrollo emocional del adolescente, la función que cumple el contenido (por ejemplo, curiosidad, pertenencia a un grupo, desahogo emocional) y el entorno que lo rodea.

Por otra parte, autores como Avilés (2023) y Espinosa Velázquez (2012) señalan que los adolescentes pueden sentirse atraídos por este tipo de contenido debido a emociones como el miedo y la curiosidad, que son normales en su proceso de crecimiento. Sin embargo, cuando este tipo de contenido se consume desde edades tempranas, entre los 11 a 13 años, sin la orientación de un adulto ni educación adecuada, es necesario preguntarse si esto muestra una falta de apoyo emocional o social.

Más que patologizar o juzgar este tipo de consumo, es importante analizarlo de forma completa. Si bien, el consumo de contenido violento se ve influido por factores tecnológicos, culturales, familiares y escolares, la presente investigación se centra específicamente en analizar la relación entre la exposición a contenidos mediáticos violentos y el nivel de empatía en adolescentes. Por lo tanto, dichos factores se reconocen como elementos contextuales que pueden incidir en el fenómeno, pero no forman parte del análisis central del estudio, considerándose como líneas de profundización para futuras investigaciones. Sin embargo, se podría considerar crear estrategias de información y prevención que respeten la autonomía de los adolescentes, pero que también promuevan el acompañamiento y la educación digital, sobre todo en las edades más tempranas.

Pregunta de investigación

¿Cuál es la relación entre la exposición a contenidos mediáticos violentos y el nivel de empatía en adolescentes de 18 y 19 años?

Preguntas específicas

- ¿Cómo se caracteriza el consumo de contenido mediático violento en adolescentes de 18 y 19 años?
- ¿Qué niveles de empatía presentan los adolescentes que han estado expuestos a contenido mediático violento desde edades tempranas?

Objetivo general

Determinar la relación entre la exposición a contenidos mediáticos violentos y el nivel de empatía en adolescentes de 18 y 19 años.

Objetivos específicos

- Identificar las características del consumo de contenido mediático violento en adolescentes de 18 y 19 años.
- Medir los niveles de empatía presentes en adolescentes que han estado expuestos a contenido violento desde edades tempranas.

Hipótesis

Hipótesis de investigación:

Existe una relación significativa entre el consumo de contenido mediático violento y los niveles de empatía en adolescentes de entre 18 y 19 años, considerando la exposición a contextos de violencia como un factor asociado. Se plantea que a mayor exposición, los niveles de empatía tienden a disminuir.

Hipótesis alterna:

A mayor consumo de contenido mediático violento, los niveles de empatía en adolescentes de entre 18 y 19 años disminuyen significativamente.

Hipótesis nula:

No existe una relación significativa entre el consumo de contenido mediático violento y los niveles de empatía en adolescentes de entre 18 y 19 años.

Variables de investigación

Variable Independiente: Exposición a contextos de violencia

- **Definición conceptual:**

Se refiere a las experiencias directas o indirectas de violencia vividas o presenciadas por los adolescentes en distintos contextos de su vida cotidiana: el hogar, la escuela, la calle o redes mediáticas. Puede incluir violencia física, verbal o psicológica.

- **Definición operacional:**

Se mide a través del **Cuestionario de Exposición a la Violencia (CEV)**, el cual evalúa la frecuencia con la que el adolescente ha sido víctima, testigo o ha participado en situaciones de violencia. Se divide en cuatro secciones: violencia en medios digitales, hogar, escuela y calle/barrio, con respuestas en escala Likert.

Variable dependiente: Nivel de empatía

- **Definición conceptual:**

La empatía se entiende como la capacidad de comprender, compartir y responder a las emociones o situaciones de otras personas, siendo un componente clave para la convivencia, la solidaridad y la prevención de la violencia. Está compuesta por aspectos cognitivos y afectivos (Giani, 2015).

- **Definición operacional:**

Se evalúa mediante el **Índice de Reactividad Interpersonal (IRI)**, un instrumento psicológico que mide diferentes dimensiones de la empatía: Toma de perspectiva, preocupación empática, malestar personal y fantasía. Las respuestas se registran en una escala tipo Likert de 5 puntos.

Justificación

En los últimos años, ha crecido el consumo de contenido violento y gráfico en internet, sobre todo entre adolescentes. Esta etapa de su vida es muy importante para su desarrollo emocional, social y mental; por lo que, el fácil acceso a este tipo de material representa un reto para su bienestar. Según una encuesta del Sistema Nacional de Protección de Niñas, Niños y Adolescentes (2024), hecha con apoyo del Instituto Federal de Telecomunicaciones [IFT], el 83 % de menores

usa internet y el 68 % tiene acceso a redes sociales, siendo YouTube el 78 % y TikTok el 47 % las más comunes. Así mismo, el 48 % ve películas, el 39 % series y el 29 % caricaturas o programas infantiles, lo que muestra una gran exposición a contenidos digitales desde temprana edad.

Este estudio se justifica por la necesidad de analizar la influencia de contenidos violentos en medios digitales hacia la empatía de adolescentes de 18 y 19 años, especialmente considerando que atraviesan una etapa crucial para su desarrollo emocional y social. Asimismo, se pretende identificar la edad en que los jóvenes comienzan a consumir este tipo de contenido, tomando en cuenta sus niveles de empatía según el historial de exposición, y explorando la manera en que estas experiencias afectan su comportamiento y sus relaciones con los demás. Por lo que, abordar estos temas permitirá complementar investigaciones actuales y desarrollar estrategias educativas que ayuden a los jóvenes a reconocer los riesgos de consumir contenido violento sin una reflexión crítica.

Este estudio es relevante, puesto que la exposición a contenido violento puede afectar tanto a nivel personal como social e influir en la relación y reacción del adolescente ante situaciones conflictivas. Almada (2025), en su artículo *Adolescentes y niñas en riesgo: los peligros de la exposición digital en redes sociales*, menciona que los jóvenes no solo consumen estos vídeos, sino que también los comparten en grupos privados con comentarios agresivos. Así mismo, el autor menciona que los niños dejan de ser vistos como personas y se convierten en objetivo de entretenimiento, lo que se considera una situación preocupante.

El acceso a contenido violento y extremo ha aumentado en espacios con poca regulación. Por ejemplo, se ha registrado un aumento significativo en el uso de *la Dark Web*, que Somiedo (2017) define como "Internet oscura", la cual no es accesible mediante buscadores comunes como Google, ya que sus contenidos no pueden ser referenciados. Este espacio incluye páginas dinámicas, sitios bloqueados o privados, contenidos no basados en HTML, contenidos que funcionan con scripts y redes con acceso restringido.

Según Espona (2020), en un artículo de Radio Televisión Española [RTVE], el uso de la internet profunda aumentó un 50 % después de la pandemia, llegando a más de 33,000 usuarios al día. Esto muestra que ver contenido gráfico y violento

en línea no es algo aislado, sino parte de una tendencia cada vez más común de buscar este tipo de material extremo.

Comprender cómo reaccionan emocionalmente los adolescentes ante este contenido; así como, el nivel de empatía que tienen, puede ayudar a crear estrategias más efectivas de apoyo. Estas estrategias podrían estimular la capacidad de afrontar emociones difíciles y mejorar las relaciones con los demás. Por lo que, podría aportar información valiosa a la psicología, ya que permiten comprender mejor la manera en que influyen los medios digitales en el desarrollo emocional y social de los jóvenes.

Estado del Arte

En la actualidad, los adolescentes están expuestos constantemente a contenidos violentos a través de redes sociales, plataformas digitales y otros medios en línea. Este tipo de material, que circula con facilidad, suele llamar la atención de los jóvenes por lo gráfico, extremo o impactante. Esto despertó mi interés por investigar la influencia hacia este consumo en su desarrollo emocional, especialmente cuando se accede a este contenido sin un conocimiento adecuado de lo que se está viendo.

Desde el planteamiento del problema, se observa que los adolescentes, en su proceso de descubrimiento, necesidad de pertenencia o simplemente por buscar sentir algo, consumen este tipo de vídeos dejándose llevar por lo visual sin cuestionar el fondo. A diferencia de una película que puede tener un fin educativo o crítico sobre una problemática social, o un vídeo real que podría servir para advertir sobre la crueldad humana, estos materiales son vistos sin filtro, ni análisis y desde la ignorancia emocional, lo que puede tener consecuencias importantes.

A partir de lo revisado en investigaciones previas, se identificaron dos dimensiones prioritarias para abordar el problema: por un lado, el fácil acceso al contenido violento; y por otro, la empatía como variable emocional susceptible de ser afectada.

El tema combina aspectos sociales, tecnológicos, psicológicos y emocionales, y puede ser estudiados de forma clara y objetiva con ayuda de

herramientas metodológicas, que nos permita estudiar el modo en que la exposición consecutiva a contenido violento impacta en variables psicoemocionales.

Por lo que, la relevancia de este estudio es el comprender la manera en que los adolescentes se relacionan con entornos digitales violentos y los efectos que puede tener esa exposición en su desarrollo emocional. De este modo, se pretende aportar información útil para crear estrategias de prevención, educación emocional y apoyo, tanto en el ámbito escolar como familiar.

Investigaciones internacionales evidencian que la exposición frecuente a contenido violento en medios digitales y tradicionales puede tener efectos negativos en el comportamiento de los adolescentes. Por ejemplo, en Kenya, se realizó un estudio por Mbatia (2023) revelando que el 46 % de los estudiantes de secundaria estaba regularmente expuesto a violencia en televisión, celulares o redes sociales, y que el 11 % llegó a imitar conductas agresivas vistas en estos medios. Este estudio utilizó encuestas estructuradas que aplicaron a 417 adolescentes, encontrando una relación estadísticamente significativa entre el consumo de violencia mediática y comportamientos agresivos ($r = 0.211$, $p < .001$). Este estudio sugiere que la exposición continua a escenas violentas puede moldear las respuestas conductuales de los jóvenes y normalizar el uso de la agresión como forma de interacción.

Así mismo, en Estados Unidos, Boxer, P. et al. (2009) realizaron un estudio longitudinal en el que se hizo seguimiento a mil quinientos ochenta y seis adolescentes entre los 10 y 15 años. Se aplicaron cuestionarios para conocer sus hábitos de consumo de medios y posteriormente se observaron sus conductas en la adolescencia y adultez. Los resultados indicaron que los adolescentes con mayor exposición a contenido violento tenían un 70 % más de probabilidades de involucrarse en peleas, portar armas o mostrar otros comportamientos agresivos, en comparación con aquellos con menor exposición (odds ratio ≈ 1.7). Este estudio confirmó que los medios digitales no sólo generan efectos inmediatos, sino que también influyen de forma duradera en el desarrollo de conductas agresivas.

De forma complementaria, Pickett et al. (2005) realizaron un estudio internacional en cinco países, Estados Unidos, Irlanda, Israel, Portugal y Suecia, para analizar las causas de la violencia juvenil. Por medio de encuestas aplicadas a

adolescentes, con edades de 8 a 17 años, en donde identificaron comportamientos como peleas físicas y portación de armas, y los relacionaron con variables como el entorno familiar, la influencia por parte de su círculo social y la exposición a medios violentos. Los resultados muestran que aquellos con alta exposición a la violencia tienen niveles más altos de problemas psicológicos, incluyendo ansiedad, depresión y conductas disruptivas, obteniendo un promedio de 17.56 en problemas conductuales, en comparación a 13.77 en los menos expuestos. Así mismo, los adolescentes con mayor exposición a la violencia están propensos a más problemas emocionales y conductuales, con diferencias estadísticamente significativas ($p < .001$). A diferencia de los que tienen una buena relación con los padres, reduciendo esos efectos negativos ($p < .05$).

En cuanto a investigaciones en México, un estudio realizado en el estado de Veracruz, aplicó una versión adaptada del Cuestionario de Exposición a la Violencia (CEV) a 320 estudiantes de nivel medio superior con un rango de edad de 14 a 19 años (Arellanez & Velasquez, 2023). Esta versión del instrumento incluyó ítems orientados a evaluar no solo la exposición a la violencia en el entorno social, sino también aquella presente en medios digitales como redes sociales, televisión y plataformas de *streaming*. La recolección de datos se llevó a cabo por medio de cuestionarios impresos aplicados en persona, el estudio encontró que los adolescentes con mayor exposición a violencia en medios también pueden estar expuestos a violencia en su entorno ($r = 0.40$, $p < .001$). Por lo que, esta exposición se relacionó con un aumento de síntomas depresivos ($r = 0.37$) y ansiedad ($r = 0.34$); así como, con una disminución en la empatía ($r = -0.31$), con significancia estadística. Lo que confirma que la violencia, tanto digital como presencial, afecta el bienestar emocional y social de los jóvenes.

En el estado de Guadalajara, Luna Bernal, Sandoval Martínez y De Gante Casas (2021) realizaron un estudio con 125 estudiantes de secundaria para analizar la manera en que la empatía y la inteligencia emocional influyen en la manera en que los adolescentes resuelven conflictos, utilizando el Índice de Reactividad Interpersonal (IRI). Los resultados mostraron que los jóvenes con mayores niveles de empatía e inteligencia emocional suelen enfrentar los problemas de forma más adecuada. Estas relaciones fueron estadísticamente significativas, con coeficientes de correlación entre $r = .30$ y $r = .54$ ($p < .01$). En

especial, se observaron vínculos importantes con la toma de perspectiva ($r = .41$) y la fantasía ($r = .34$), que son componentes clave de la empatía. Por lo que, un bajo nivel de empatía puede estar relacionado con estilos de interacción más conflictivos y posiblemente con una mayor aceptación de la violencia.

Por otro lado, en el Estado de Hidalgo no se han encontrado investigaciones relacionadas a las variables de investigación; sin embargo, en el libro *La memoria contra el olvido. Violencia social y de género* (Consejo Estatal de Población de Hidalgo [COESPO], 2020), describe las violencias ejercidas en contextos familiares, escolares o comunitarios y su impacto en el desarrollo emocional de niñas, niños y adolescentes en la entidad. Aunque el enfoque principal del texto se va hacia la violencia de género, se destaca que la exposición constante a agresiones provoca en los jóvenes una habituación al conflicto, lo cual podría facilitar la aceptación de otros tipos de violencia, como la que se consume digitalmente a través de vídeos o redes sociales.

Así mismo, se reporta que el 22.3 % de niños entre 6 y 9 años y cerca del 12 % de adolescentes de 14 a 17 años han sufrido algún tipo de maltrato físico o psicológico en Hidalgo, lo que refuerza la necesidad de analizar estos entornos violentos (Redim, 2021). Ver este contenido, de manera constante, puede hacer que la violencia se perciba como algo común en la vida cotidiana, lo que resulta fundamental para entender la manera en los adolescentes, al estar expuestos con frecuencia a distintas formas de maltrato pueden llegar a aceptar el contenido violento sin cuestionarlo ni reflexionar sobre lo que ven.

En el libro *Violencias en los adolescentes y los jóvenes: estudios psicosociales* (Mendoza & Camacho, 2023) se analiza los diferentes tipos de violencia y la manera en que afectan el bienestar emocional, la identidad y las relaciones sociales de los adolescentes en México. Los autores mencionan que alrededor del 25 % de los jóvenes entre 12 y 17 años ha sufrido de violencia digital, incluyendo *ciberacoso*, *sexting*, *grooming* y otras formas de agresión en línea, lo cual ha provocado efectos como ansiedad, depresión y malestar emocional en más del 60 % de los casos.

Aunque estos datos no se relacionan directamente al consumo de contenido violento, sí muestran que muchos adolescentes están expuestos a espacios

digitales agresivos, que al relacionarse con el consumo frecuente de contenido violento pueden reforzar actitudes de indiferencia frente a la violencia.

Finalmente, se muestra que el consumo de contenido violento en medios digitales está relacionado a un aumento de conductas agresivas y una disminución de la empatía en adolescentes, especialmente cuando este consumo ocurre en contextos donde ya existe violencia estructural o familiar (Boxer, et al. 2009; Mbat, 2023). Dentro de las principales limitaciones fue la poca disponibilidad de estudios nacionales y locales que analicen esta relación, principalmente en el estado de Hidalgo, lo que representa una oportunidad para futuras investigaciones.

Entre los aspectos importantes de los estudios revisados destacan las metodologías y contextos que se desarrollaron; así como, el uso de muestras amplias e instrumentos validados como el Cuestionario de Exposición a la Violencia y el Índice de Reactividad Interpersonal. Sin embargo, existen investigaciones sin un seguimiento a largo plazo o no abordan de forma específica el tema del contenido digital violento.

En general, pese a las limitaciones, los resultados han ido de acuerdo con lo esperado, respaldando la importancia de investigar la relación hacia el consumo mediático y los factores emocionales en el comportamiento de los adolescentes.

Capítulo 1. Concepto de violencia y su uso en la era digital

La violencia se puede definir como el uso intencional de la fuerza física o del poder, ya sea como amenaza o de forma directa, contra uno mismo, otra persona o un grupo, y que puede causar daño físico, psicológico, sexual o incluso graves carencias (Organización Mundial de la Salud, 2002). Es un fenómeno complejo que puede presentarse de distintas formas, como la violencia directa, estructural o simbólica (Galtung, 1969), y que puede afectar seriamente la salud mental y emocional de quienes la viven o la presencian.

Desde una mirada estructural, la violencia no ocurre de forma aislada, sino que es parte de un sistema social más amplio. Por eso, no basta con atender sólo los actos violentos, también es necesario analizar sus causas sociales, económicas, políticas y culturales. Como explica Fisas (2002), “la violencia está profundamente ligada a las relaciones de poder y dominación entre personas, grupos o instituciones” (p. 80).

En esta línea, se han propuesto definiciones más amplias que entienden que la violencia puede estar presente en relaciones donde una persona o grupo niega la humanidad o la dignidad del otro, aunque no haya agresión física directa. Por ejemplo, ignorar sistemáticamente a alguien, excluirlo o tratarlo como si no tuviera valor también puede ser una forma de violentarlo (Martínez, 2016, p. 15). Esta visión relacional permite reconocer que la violencia puede presentarse de manera estructural o simbólica, manifestándose incluso sin contacto físico, a través de dinámicas sociales, roles de género, discursos, instituciones o silencios.

Hoy en día, la violencia se ha vuelto algo cada vez más común y hasta considerada como parte del entretenimiento. Suárez y Gómez (2021) mencionan que la violencia no solo es un hecho físico, sino también una creación cultural que genera ganancias y que se ha globalizado, al formar parte de cómo las personas entienden el mundo y a sí mismas (p. 265). Esto ha hecho que algunos actos violentos ya no causen rechazo de inmediato, sino que lleguen a verse como parte de un espectáculo social que incluso puede resultar atractivo.

En palabras de Valencia (2010), las necro prácticas¹ “posibilitan las formas de crueldad más tajantes y espeluznantes que puedan espectralizarse por medio de su consumo como ocio televisivo y espectáculo”. Esto tiene relación directamente con lo planteado por Martínez Pacheco (2016), quien explica que la violencia también puede ser aprendida y replicada socialmente cuando se presenta como parte del entorno simbólico y emocional del sujeto. Así, “la percepción de violencia no sólo cambia patrones de comportamiento individuales, sino también sociales, alimentando una necesidad de seguridad limitada e inmediata, pero desentendiéndose de las relaciones sociales más amplias” (p. 26).

Por otra parte, el contenido audiovisual, que mezcla imágenes y sonidos para contar historias o transmitir emociones, se ha convertido en una de las formas de comunicación más poderosas en la era digital (Potter, 1999). Su capacidad para atraer la atención y provocar reacciones emocionales lo hace muy efectivo, tanto para entretener como para transmitir ideas, valores y formas de ver el mundo.

Desde la psicología de los medios, se ha visto que este tipo de contenido tiene un gran poder de persuasión. Al activar varios sentidos, ayuda a que las personas se identifiquen con lo que ven, lo que facilita que los mensajes se comprendan y se queden en la mente (Bandura, 2001). Además, su estilo inmersivo hace que los usuarios sientan que están dentro de la historia, lo cual intensifica las emociones y refuerza los aprendizajes (Green & Brock, 2000).

En el caso de los adolescentes, el entretenimiento que ofrecen estos medios cumple una función muy importante. En esta etapa de desarrollo, no sólo buscan diversión, sino también construir su identidad, expresar emociones y explorar lo que está bien o mal (Arnett, 1995). Por eso, el consumo de contenido audiovisual puede influir mucho en la forma en que piensan, sienten y se relacionan con los demás.

¹ Necro prácticas: Se refiere a prácticas sociales, culturales o simbólicas que giran en torno a la exhibición, consumo o normalización de la muerte y la violencia extrema, donde el cuerpo y el sufrimiento humano se convierten en objetos de consumo o espectáculo. Estas prácticas no se limitan a la violencia física directa, sino que incluyen su representación mediática y su circulación en contextos culturales y digitales (Valencia, 2010).

Con la digitalización, cambió la manera de producir y consumir estos contenidos. Plataformas como *YouTube*, *TikTok* y *Netflix* no sólo ofrecen muchas opciones de *streaming*, sino que también han cambiado la forma en que prestamos atención. Según Martín Neira, Trillo-Domínguez y Olvera-Lobo (2023), los adolescentes son quienes más usan estas plataformas, viendo vídeos todos los días como parte de su forma de expresarse, socializar y entretenerse. Estos contenidos son especialmente efectivos porque son rápidos, visuales y generan emociones intensas.

Cuando ambos conceptos se relacionan, surge el contenido violento, que hace referencia a materiales que muestran agresiones físicas, verbales, sexuales o psicológicas con la intención de dañar o intimidar. Este tipo de contenido puede estar en películas, videojuegos, redes sociales, música, noticias o cualquier otro medio digital (Huesmann, 2007).

Anderson et al. (2003) menciona que la violencia en los medios no siempre se presenta de forma explícita, a veces aparece de forma más sutil, e incluso puede estar justificada dentro de la historia, como en casos de venganza o defensa personal. Algunos autores mencionan que el efecto que puede causar el contenido en quienes lo ven depende de varios factores: si parece real, con qué frecuencia se ve, el contexto en que se muestra y si la persona se identifica con los personajes.

Desde una perspectiva más amplia, la violencia puede clasificarse de diversas maneras. La más común es la física, que se basa en golpes, asesinatos o tortura. Sin embargo, también existen otras formas de violencia representadas en los medios, como psicológica, que incluye amenazas, manipulación o acoso; la sexual, que implica cualquier actos sin consentimiento; la violencia estructural, que es causada por sistemas sociales injustos y simbólica, que se da a través de estereotipos, palabras o imágenes que refuerzan desigualdades (Bourdieu, 1991; Galtung, 1969).

Anderson et al. (2003) y Huesmann (2007) mencionan que actualmente, el acceso a plataformas digitales es más fácil y ha generado que el contenido violento esté al alcance de los consumidores de forma inmediata, sin restricciones que regulen la visualización por parte de menores o personas vulnerables.

Por lo tanto, el estudio del contenido violento no solo se basa únicamente en analizar lo que se muestra, sino también en el impacto que puede tener en quienes lo consumen, especialmente en una época donde la exposición es constante y ocurre sin supervisión. Comprender sus características, clasificaciones y efectos resulta fundamental para abordar temas relacionados con la salud mental, la empatía y la formación de valores en las nuevas generaciones.

Tipos de contenido violento

Dentro del contenido audiovisual violento, existen subcategorías que destacan por su grado extremo de crudeza y realismo. Estas son el *gore*, el *snuff* y el *mondo*, que antes eran poco comunes, pero ahora se han vuelto más accesibles, sobre todo para adolescentes y jóvenes. Todas tienen en común el mostrar imágenes muy explícitas de violencia, dolor o incluso muerte, con la intención de causar impacto, generar morbo o hasta servir como una forma de entretenimiento.

Aunque este tipo de contenido ha cambiado con el tiempo, la violencia en el cine ha estado presente desde varios años antes, teniendo en cuenta que su forma de presentación, la intención detrás de su uso y la percepción del público han variado a lo largo del tiempo. En las primeras décadas del siglo XX, las escenas violentas eran discretas y específicas, debido tanto a las limitaciones técnicas como a las normas morales de la época. El cine clásico aplicaba una censura estricta, donde se mostraba que el mal debía ser castigado y se pretendía promover valores morales (Jaime, 2019). Aun así, en ese tiempo algunos directores ya comenzaban a mostrar el mal y la muerte de forma simbólica, especialmente en géneros como el suspenso o el cine negro.

A partir de los años 60 y 70 el cine comenzó a romper estos límites, mostrando escenas más gráficas, con mayor realismo y cuestionando muchas ideas tradicionales de la sociedad. Películas como *Bonnie and Clyde* (1967) o *The Wild Bunch* (1969) presentaron una violencia más gráfica que generó tanto disgusto como fascinación. Al mismo tiempo, en otras corrientes cinematográficas se desarrollaban propuestas más extremas, como el cine *gore*, que surgió como una forma de explotación visual donde la sangre, el dolor y la mutilación eran mostrados

de forma explícita y estilizada, buscando impactar al espectador y romper tabúes estéticos (Pirela, 2024).

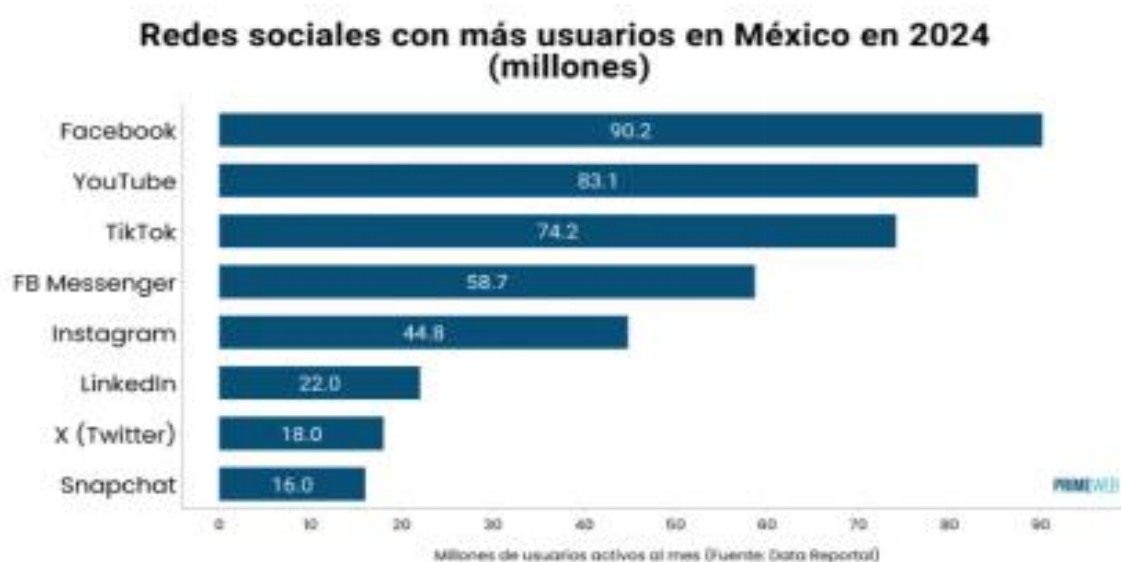
Por lo que, la percepción del contenido violento fue transformándose con el tiempo. Lo que antes era visto como inaceptable empezó a formar parte de las historias en distintos géneros del cine. La violencia se volvió algo común en películas de acción, terror y crimen, y llegó a ser aceptada incluso en producciones comerciales. Este cambio no solo buscó mostrar escenas más realistas e impactantes, sino que también fue impulsado por el avance tecnológico y por una creciente aceptación social de ver el sufrimiento ajeno en pantalla (Hanich, 2010).

Con la era digital, la violencia audiovisual ya no se limita al cine o la televisión. Plataformas como redes sociales, servicios de *streaming* y foros en internet han hecho más fácil el acceso a este tipo de contenido, muchas veces sin ningún filtro o control. Lo que antes estaba dirigido solo a adultos o a un público especializado, ahora puede ser visto por cualquier persona con acceso a internet, incluso sin advertencias previas.

Las redes sociales, especialmente, se han convertido en un espacio donde los adolescentes se exponen de manera constante. Estas plataformas permiten compartir información, ideas y contenido de manera inmediata, transformando profundamente la forma en que los jóvenes acceden a lo audiovisual (RD Station, s.f.). En México el porcentaje en adolescentes de 12 a 17 años que usan redes sociales pasó de un 71.8 % en 2016 a un 86.4 % en 2023 (Red por los Derechos de la Infancia en México, 2024). En la Figura 1, se logra percibir la alta penetración que se da especialmente en plataformas como Facebook, YouTube y TikTok, donde la moderación del contenido suele ser limitada o reactiva.

Imagen 1

Redes sociales más usadas en México 2024



Nota. Por Silverio, M. 2024. Redes sociales más usadas en México 2024 [Imagen].

iLifelbet

Uno de los mayores retos de este entorno digital es que el contenido violento, sexual o perturbador puede circular sin restricciones. Aunque existen políticas de moderación en redes sociales, su efectividad en ocasiones no es suficiente en comparación a la velocidad con la que se comparte la información (Citron, 2014). Los adolescentes, en pleno desarrollo de identidad y sin ideas claras sobre lo que está bien o mal, pueden enfrentarse a este tipo de material sin condiciones ni el acompañamiento de un adulto. La exposición a contenido inapropiado, como imágenes de agresiones físicas, discursos de odio o retos virales peligrosos, puede generar distintos efectos dependiendo del contexto en que se viva. En entornos marcados por la violencia estructural, el consumo de estos materiales puede reforzar una visión fatalista o normalizada del dolor ajeno (Le Breton, 2003). En cambio, cuando existen redes de contención afectiva y educación mediática, el adolescente puede resignificar o poner en cuestión lo que consume (García Rodríguez, 2022).

Además, existe una creciente circulación de contenidos violentos fuera de los canales legales o visibles. Olvera (2016), dentro de su informe *Web profunda*,

darknet y *Tor*, define “*internet profunda*” o “*dark web*” a un entorno donde se alberga contenido que escapa a las normativas de moderación, incluyendo grabaciones reales de actos violentos, escenas de guerra, linchamientos o ejecuciones, cuya distribución es clandestina y, en muchos casos, ilegal. Este fenómeno no sólo representa una dificultad para la regulación digital, sino también para la salud mental y el desarrollo emocional de los jóvenes que por curiosidad, presión social o simple exposición algorítmica, acceden a estos materiales sin información ni restricciones.

Más allá de emitir un juicio moral, comprender cómo ha evolucionado la representación de la violencia en los medios digitales posibilita ver la manera en que influye directamente en las formas de percepción y experiencia de los adolescentes. A partir de ello, es necesario explorar con mayor profundidad algunas de sus expresiones más extremas y particulares, como lo son el *gore*, el *snuff* y el *mondo*, las cuales configuran subgéneros audiovisuales que no sólo buscan impactar por su crudeza, sino que también revelan tensiones culturales, sociales y emocionales que atraviesan al espectador contemporáneo.

Gore

El término *gore* proviene del inglés y significa “sangre derramada o coágulos de sangre”, y se refiere a contenidos que muestran de manera explícita la mutilación, heridas abiertas, desmembramientos y violencia física extrema (Kerekes & Slater, 2012). En el ámbito audiovisual, el *gore* se ha considerado como un subgénero que no sólo busca provocar repulsión, sino que también refiere a una reacción emocional intensa en el espectador, a través de un enfoque visualmente impactante (Suaste Molina, 2009). El *gore* se centra más en la crudeza explícita como una forma de profanar, transgredir y entretener a públicos específicos, a diferencia del horror psicológico.

Su origen cinematográfico inicia en la década de 1960 con películas como *Blood Feast* (1963), de Herschell Gordon Lewis, quien se considera uno de los padres del cine *gore* (Nowell, 2010). Esta película genera un gran impacto al presentar la sangre no sólo como un simple recurso simbólico, sino como el centro de atención del espectador. A partir de entonces, el *gore* comenzó a desarrollar reglas narrativas y estéticas propias, dejando a un lado el terror tradicional y

posicionándose como una experiencia sensorial que desafía las normas del cine clásico.

Durante los años ochenta y noventa, este género experimentó una etapa de estabilidad en el cine con la aparición de subestilos como *slasher*, mostrado en la Figura 2 (que se centra en asesinos que eliminan con un cierto orden a sus víctimas, usualmente jóvenes), el *splatstick* (una combinación de violencia extrema con humor negro y efectos grotescos), o el *gore demoníaco* (donde la violencia es ejercida por entidades sobrenaturales como demonios o espíritus vengativos). Estos subgéneros hicieron al gore más accesible a públicos jóvenes, ganando popularidad y reconocimiento tanto en circuitos comerciales como en festivales especializados y espacios de culto (Suaste Molina, 2009).

Imagen 2

Slasher: El género de terror clásico que está más vivo que nunca



Nota. Por Vandal. 2021. Comparativa de plataformas: imagen sobre videojuegos y consolas [Imagen]. Vandal Random.

Hoy en día, el contenido *gore* ya no se limita al cine, sino que se ha expandido por internet. A través de páginas web, foros y redes sociales, circulan videos e imágenes reales de accidentes y situaciones extremas. Muchas personas

los ven por curiosidad, morbo o incluso como una manera de insensibilizarse ante el dolor (Katz, 2019).

Valencia (2012) define el concepto de *capitalismo gore* como una idea que describe a la violencia extrema convertida en un producto a la venta. Es decir, los cuerpos más vulnerables se usan como medio para ejercer poder o entretener, y la muerte se vuelve parte de la economía simbólica y real. Un claro ejemplo es el caso de México, donde el narcotráfico ha generado imágenes crudas y explícitas que circulan en medios y redes, provocando disgusto pero también mucha curiosidad y por ende el consumo de estas.

En estudios más recientes sobre comunidades digitales que comparten contenido violento, han observado que el espectador de *gore* no siempre actúa desde una postura insensible, sino lo hacen desde una visión moral autoritaria en donde encuentran placer al ver el castigo, porque sienten que eso refuerza un sentido de justicia o de control social (Maldonado Smith, 2023).

En este contexto, el *gore* deja de ser una simple categoría estética, convirtiéndose en una forma de entender cómo funcionan el poder, la violencia y el deseo en la sociedad. Su análisis revela la manera en que lo audiovisual no sólo entretiene, sino que también influye en la forma en que pensamos colectivamente, al punto de normalizar la crueldad dentro de una cultura visual saturada de imágenes extremas.

Snuff

El contenido *snuff* es una de las formas más extremas y perturbadoras de violencia audiovisual. Se refiere a material que, supuestamente, muestra de forma real actos como tortura, violación o asesinato, grabados con el objetivo de ser vistos como espectáculo. A diferencia del *gore*, donde la violencia es simulada con efectos especiales y forma parte de una historia ficticia, el *snuff* se basa en mostrar hechos reales: sin actores, sin efectos, solo cuerpos reales, dolor y muerte (Kerekes & Slater, 2012).

El concepto de *snuff* comenzó a circular en los años setenta, especialmente tras el estreno de la película *Snuff* (1976) mostrada en la Figura 3, que escandalizó

a la opinión pública al incluir al final una escena que simulaba ser un asesinato real en el set de filmación. Aunque se comprobó que dicha escena era falsa, la controversia fue suficiente para generar la idea de que existían películas auténticas de asesinatos que circulaban en el mercado negro. Desde entonces, el snuff pasó de ser una leyenda urbana a convertirse en un símbolo cultural de lo prohibido, lo clandestino y lo absolutamente transgresor (Taylor, 2020).

Imagen 3

Snuff (1976) Gets Snuffed in Philadelphia and Competes with The Story of O in LA
 – Screen 13 Research Update



Nota. Screen 13. 2016. Fotograma de la película “Snuff” (1976) [Imagen].

Hoy, en plena era digital, esa fantasía de horror se ha manifestado en la realidad. La circulación de vídeos reales de ejecuciones, asesinatos, atentados y actos de extrema violencia es una constante en plataformas no reguladas, foros

ocultos o incluso redes sociales que no logran controlar el flujo del contenido. Si bien estos vídeos no se ajustan completamente a la definición tradicional de *snuff*, pues no son filmados con fines exclusivamente comerciales o cinematográficos, sí comparten la lógica de convertir el sufrimiento y la muerte en objetos de consumo (Boito, 2014; Taylor, 2020).

Por lo que, el *snuff* no es sólo una categoría audiovisual, sino un reflejo mismo de cómo la sociedad contemporánea ha aprendido a mirar, procesar y hasta desear la violencia. Boito (2014), explica la manera en que este tipo de contenido refleja un cambio en la forma en que la sociedad percibe la violencia. Lo humano se convierte en un cuerpo mostrado en pantalla, y la violencia deja de ser algo fuera de lo común para volverse un producto más dentro del mercado. Esta forma de ver la violencia, que algunos autores llaman *sensibilidad snuff*, no sólo trata de mostrar la muerte de forma explícita. También se refiere a una manera de percibir que ha sido moldeada por una cultura del morbo y la crueldad, donde el espectador se convierte en un consumidor pasivo del sufrimiento ajeno (Valencia, 2010).

Esta estructura; además, funciona con una lógica repetitiva, casi mecánica. Topczewska (2012) menciona un paralelismo interesante con la novela 2666 del escritor chileno Roberto Bolaño, donde los crímenes aparecen narrados de manera continua y seca, sin historia ni contexto. En este sentido, el *snuff* se convierte en un ejemplo de violencia sin narrador y sin explicación. Convirtiéndose sólo en cuerpos expuestos, sin nombres, ni identidad, en un ciclo que recuerda al de la pornografía: un espectáculo donde los cuerpos se reducen a una función, sin vínculo emocional, donde la repetición constante termina por desgastar el impacto del horror y comienza a verse como una rutina (Taylor, 2020).

Así, el *snuff* no sólo perturba por lo que muestra, sino por lo que revela sobre nuestras formas de mirar y sobre el lugar que la violencia ocupa en la vida digital contemporánea.

Mondo

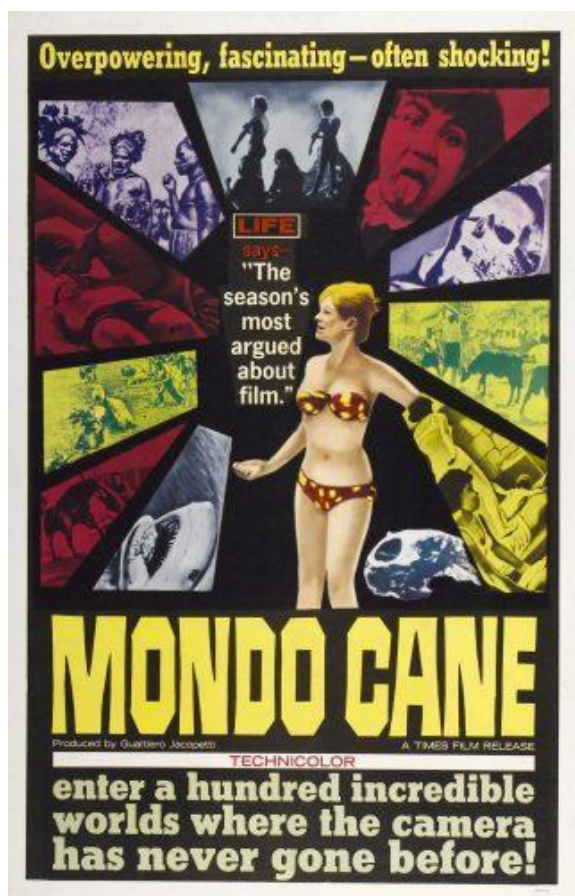
Goodall (2006) define al *mondo* como un tipo de cine que se caracteriza por mostrar escenas de violencia, sufrimiento humano o prácticas culturales consideradas exóticas, con un enfoque sensacionalista y muchas veces lleno de

estereotipos. Este género nació a principios de los años sesenta, en la Imagen 4 se visualiza la película *Mondo Cane* (1962), que es considerada la fundadora del estilo. Desde entonces, el cine mundo ha sido una mezcla entre documental y espectáculo, donde lo que se muestra parece real, aunque muchas veces está manipulado o directamente armado para impactar al espectador (Aguayo, 2020).

Este tipo de contenido se presenta como si fuera un documental serio, pero en realidad busca provocar shock, usar el morbo como centro de atracción, y presentar lo ajeno o lo “salvaje” como entretenimiento. A diferencia del *gore*, que se basa más en la ficción y en los efectos visuales exagerados, como la sangre, las mutilaciones o los cuerpos destrozados hechos con maquillaje o efectos especiales). El *mondo* se sostiene sobre la idea de que lo que se ve es real, aunque no siempre lo sea.

Imagen 4

Este perro mundo



Nota. El Espectador Imaginario. 2020. Póster de la película *Mondo Cane* (1962) [Imagen]. AULA CRÍTICA, Escuela de Crítica Cinematográfica

Otro punto importante para diferenciar el *mondo* del *snuff* es que, aunque ambos géneros juegan con la idea de mostrar muertes reales o sufrimiento extremo, el *snuff* gira más en torno al crimen real como parte de una grabación clandestina, con fines oscuros o de circulación muy restringida (Smash México, 2023). El *mondo*, en cambio, se distribuye como producto comercial, incluso dentro del cine más popular, especialmente en Europa, donde este tipo de contenido ha tenido una presencia estable en décadas pasadas (Gran Cine, 2010).

Mientras el *snuff* se enfoca principalmente en asesinatos o torturas humanas, el *mondo* combina violencia con imágenes de rituales, tradiciones o costumbres que a veces ni siquiera son violentas, pero se editan para parecer salvajes o peligrosas (Reig Tapia, 2021). Esa es una de sus estrategias más efectivas: tomar costumbres de otras culturas, sacarlas de contexto y convertirlas en espectáculo. En este punto, películas como *Addio Zio Tom* (1971) muestran el nivel al que puede llegar esa manipulación. Aunque se presenta como una reconstrucción histórica sobre la esclavitud en Estados Unidos, está llena de escenas que fueron montadas y que, más que denunciar el racismo, terminan explotando el sufrimiento de los cuerpos negros como si fueran parte de un espectáculo cinematográfico (Esquives, 2022).

El uso repetitivo de imágenes, música y narración es un rasgo importante del cine *mondo*, ya que estos no sólo se repiten ciertos tipos de escenas, sino también el tono con el que se cuentan. La *voz en off* o voz de narrador, que aparenta ser neutral, da la impresión de que se está viendo un documental, cuando en realidad busca provocar emociones específicas en quien lo ve. Así mismo, se considera una forma de violencia simbólica, puesto que no solo muestra imágenes impactantes, sino que las organiza de una forma que refuerza prejuicios o ideas coloniales ya existentes (Salazar, 2019). El mismo autor refiere que aunque el cine *mondo* dice mostrar “la verdad”, en realidad presenta una visión donde lo occidental se ve como civilizado y lo diferente como salvaje o torpe, mostrando una forma sutil de discriminación cultural.

Lo más curioso es que, aunque parezca un género del pasado, la lógica del *mondo* sigue muy presente en muchos contenidos actuales. Solo hace falta ver ciertos vídeos en redes sociales, documentales de crímenes reales o incluso reportajes que se venden como periodismo serio, pero que siguen esa misma forma de mostrar el sufrimiento ajeno como una forma de atraer vistas o generar impacto. En ese sentido, el *mondo* no es solo un género de cine, sino una forma de ver y narrar el mundo, aunque ahora se disfrace de otro tipo de producto. Más allá de su crudeza visual, su existencia habla de cómo la violencia y lo “extraño” se han vuelto parte de la experiencia cotidiana de ver, de informarse y de entretenerse.

¿Por qué es atractivo consumir contenido violento?

A lo largo del tiempo, la violencia ha sido un punto de atracción particular sobre el ser humano. Desde los espectáculos públicos de antes, hasta los medios audiovisuales actuales, el sufrimiento de otras personas ha sido visto, analizado y consumido como entretenimiento. Linde Navas (2017) menciona que la cultura de hoy ha convertido la violencia en algo estético, en un recurso narrativo que “captura y fascina”, incluso cuando muestra dolor o muerte.

Actualmente, esta fascinación se expresa a través de contenidos como el *gore*, el *snuff* y el *mondo*, que se caracterizan por su crudeza extrema y despiertan curiosidad, morbo o incluso placer en algunos públicos, especialmente en adolescentes. Un ejemplo alarmante ocurrió en 2020, tras un feminicidio en la Ciudad de México, cuando se difundieron imágenes explícitas de la víctima y numerosos usuarios comenzaron a pedir acceso al material (Imagen 5), evidenciando una normalización del sufrimiento ajeno como contenido de consumo (García, 2022).

Imagen 5

Capturas de pantalla de publicaciones en X solicitando imágenes del caso de feminicidio.



Nota. Capturas realizadas y editadas por la autora para fines académicos. Se han censurado nombres de usuario y cualquier dato identificable para proteger la privacidad y evitar la difusión de material sensible.

Una de las principales razones por las cuales la violencia resulta atractiva tiene que ver con la experiencia emocional intensa que provoca. El contenido violento no sólo impacta, sino también genera una forma de liberación emocional, lo que permite explorar emociones intensas sin consecuencias (Muñoz Villanueva, 2024).

Este efecto puede intensificarse en la adolescencia, etapa en la que las personas buscan reafirmar su identidad y explorar el mundo a través de emociones fuertes. Por lo que, la exposición a la violencia puede generar una “desensibilización” progresiva, donde lo impactante se vuelve común y el

espectador necesita estímulos cada vez más extremos para experimentar una reacción similar (Alario Gavilán, 2021).

Un concepto importante en este tema es el morbo, que se define como el interés por lo prohibido, lo grotesco o lo socialmente censurable. Barajas Flores (2024) menciona que en redes sociales y plataformas digitales circulan cada vez más imágenes violentas, muchas veces sin censura, que resultan atractivas por su capacidad de sobrepasar lo que se considera “normal”. Así mismo, el autor refiere que este tipo de contenido genera lo que se conoce como placer culpable, una experiencia donde se une el rechazo y la atracción. De esta manera, ver material violento se convierte en una doble experiencia, donde la curiosidad se mezcla con sensaciones de incomodidad y fascinación.

En un análisis sobre el papel del espectador, Fernández Villanueva et al. (2013) mencionan que la atracción por la violencia en la televisión no siempre surge del rechazo o la crítica, puesto que algunas personas encuentran este tipo de contenido interesante, provocador o incluso útil para pensar en temas éticos. A través de grupos de discusión, los autores observaron que las opiniones sobre la violencia son más complejas de lo que comúnmente se cree, ya que verla puede estar relacionada con el aprendizaje, exploración personal o la necesidad de enfrentar ciertas situaciones. De este modo, la violencia no sólo es entretenimiento, sino que se convierte en una experiencia influida por el juicio individual y el contexto cultural.

La cultura también influye de manera decisiva en la percepción hacia la violencia. Como menciona nuevamente Linde Navas (2017), esta ha sido transformada en espectáculo, lo que modifica radicalmente la forma en que se observa. La constante repetición en medios y la puesta en escena de actos agresivos hacen que la violencia pierda su capacidad de incomodar, convirtiéndose en una narrativa más, a veces incluso sin importancia. Por lo que, el espectador actual no necesariamente rechaza la violencia; por el contrario, puede experimentarla como una fuente de estímulo visual, incluso placentero.

Este fenómeno resulta especialmente preocupante en niñas, niños y adolescentes, como lo analizan Chávez y Mendizábal (2014), quienes recopilan opiniones de menores respecto a la violencia en los medios. En su mayoría

reconocen que la violencia es negativa, también manifiestan sentirse atraídos por ella en videojuegos, películas y redes sociales, porque “no es real” o porque les permite experimentar emociones fuertes. La diferencia entre lo real y lo ficticio no siempre es evidente para ellos, y la exposición constante a estos contenidos puede alterar la forma en que los adolescentes entienden el mundo y se relacionan con los demás.

En conclusión, la atracción e interés por el contenido violento es un fenómeno complejo que incluye aspectos psicológicos, sociales y culturales. Ver este tipo de material puede generar experiencias y emociones intensas, como despertar el morbo, servir como una forma de liberar emociones o facilitar la exploración de lo que se considera “prohibido”. En el caso de los adolescentes, este interés puede ser aún mayor, ya que están en una etapa donde buscan romper límites y entender el mundo adulto. Por eso, más que prohibir o censurar, es importante enseñarles a pensar de forma crítica sobre el contenido que consumen, ayudándoles a reflexionar y cuestionar lo que ven.

Violencia y su representación visual

El cine de géneros extremos como el *gore*, el *snuff* y el *mondo* suele relacionarse con el morbo, la violencia explícita y el impacto visual. Sin embargo, algunos estudios mencionan que también pueden considerarse como una forma simbólica de representar problemas sociales, dando críticas profundas sobre distintas realidades de la actualidad.

Rangel Flores (2022) refiere que el cine *gore* no sólo trata de mostrar cuerpos mutilados o escenas fuertes, sino que también refleja cómo la violencia se ha vuelto algo común en nuestra cultura. Desde este punto de vista, el uso exagerado de sangre y dolor no busca sólo impactar al público, sino también cuestionar a una sociedad que consume el sufrimiento como entretenimiento. Por lo que, este tipo de cine puede verse como una crítica a la pérdida de sensibilidad ante el dolor de los demás.

Por otra parte, Olea Romacho (2023) menciona que el subgénero conocido como *body horror* o terror corporal, que forma parte del cine *gore*, puede representar los conflictos que surgen cuando los cuerpos no encajan dentro de lo

que la sociedad considera “normal”. A través de imágenes impactantes, el cine de terror corporal pone en evidencia ciertos cuerpos, considerados deformes, anómalos o mutantes, son excluidos o reprimidos. Este enfoque permite ver el cine no sólo como entretenimiento, sino como una manera de visibilizar problemáticas relacionadas con la identidad, la marginación y la presión social. Un claro ejemplo sería la película *La sustancia*, donde aborda el *body horror*, Imagen 6, con matices de terror psicológico, denunciando la presión social sobre el cuerpo femenino y las etiquetas asociadas a la belleza y la edad (Caldera 2024).

Imagen 6

La sustancia: dualismo perverso



Nota. Por Kaminker. 2024. Película “La sustancia” [Imagen]. Kaminker: crítica bastarda.

El contenido *snuff* ha sido objeto de debate sobre si realmente existe como un género comercial, si bien, Tonelli (2019) propone que la cultura digital ha dado lugar a una nueva versión de este fenómeno, a la que llama *Snuff 2.0*. Este concepto se refiere a vídeos reales de violencia que circulan en redes sociales, muchas veces sin ningún tipo de censura o explicación. Según el autor, este contenido muestra cómo la exposición constante a la violencia puede cambiar la forma en que vemos la realidad y reducir nuestra empatía. Por lo que, el *snuff* también puede entenderse como un reflejo de la desensibilización emocional en la era digital.

En México, el uso de imágenes violentas en los medios ha sido especialmente visible. Palacios Lozano (2023) propone el concepto de “realidad gore” para describir cómo es que la violencia extrema que circula en redes y medios no sólo genera temor, sino que también se convierte en un mecanismo de control y consumo. Las imágenes que muestran cuerpos violentados no solo cumplen la función de informar, sino que también transmiten un mensaje simbólico sobre el poder, sufrimiento y muerte en sociedades marcadas por la violencia estructural.

En la actualidad, plataformas como *TikTok* y *Telegram* facilitan que los adolescentes tengan un acceso más frecuente y fácil a contenido perturbador, puesto que las imágenes violentas ya no se limitan al cine o a los medios tradicionales. El algoritmo de *TikTok*, especialmente en la sección "Para ti", puede llevar a los jóvenes a ver constantemente vídeos sobre autolesiones, suicidio o violencia extrema, sin advertencias ni mecanismos que los censuren (Amnistía Internacional, 2023).

Por otro lado, *Telegram* se ha convertido en otro espacio donde se comparte contenido *gore* sin controles. De acuerdo con el Consejo Audiovisual de Andalucía (2023), esta aplicación permite un acceso casi ilimitado a material explícito y violencia extrema, lo que dificulta el control y la protección de los usuarios más jóvenes.

Sánchez (2023) en un artículo de Ciberseguridad, notifica el uso de *Telegram*, como un medio de comunicación en donde, de manera anónima, comparten contenido inadecuado e incluso se confirma la existencia de grupos o canales dedicados a compartir enlaces y recursos relacionados a la Deep Web. Esto muestra lo fácil que es encontrar y consumir este tipo de contenido sin filtros, advertencias o acompañamiento.

No obstante, el cine de terror, incluyendo los subgéneros *gore* y *mondo*, puede utilizarse como una herramienta educativa para reflexionar sobre temas sociales importantes. De acuerdo con Gómez Ruiz y Carrillo Ortiz (2022), este tipo de cine permite abordar problemáticas como el racismo, el machismo o la salud mental de forma crítica y creativa. A través del uso de narrativas, crean espacios de reflexión y debate que van más allá de lo visual.

Aunque los géneros *gore*, *snuff* y *mondo* están relacionados comúnmente con lo extremo y lo gráfico, su valor simbólico y artístico permite analizar problemas sociales. Lejos de ser únicamente escenas sangrientas, estas producciones y sus versiones digitales muestran de forma explícita, las dificultades, miedos y desigualdades que existen en la sociedad actual, especialmente cuando se analizan desde una mirada crítica que considera su contenido como las tecnologías que hacen posible su difusión.

El papel de las redes sociales en la difusión del contenido violento

Profundizando en otros medios de comunicación, las redes sociales dejaron de ser simples plataformas informativas para transformarse en canales masivos donde circula información, entretenimiento y modelos de conducta. Su estructura técnica; es decir, las plataformas diseñadas para compartir y reaccionar rápidamente, y su uso extendido entre jóvenes hacen que sean espacios especialmente vulnerables a la difusión de contenido violento. Esta difusión no sólo ocurre por la existencia del contenido, sino por la manera en que las plataformas facilitan su visibilidad y por las prácticas de los propios usuarios. (García-Martínez et al., 2024).

Mallamaci (2020) menciona como los algoritmos de recomendación priorizan los contenidos que generan mayor interacción, con comentarios, “me gusta”, visualizaciones y compartidos, por lo que la atención del usuario es el principal recurso económico de estas plataformas. Contenidos que causen sensación o sean emotivamente intensos, incluida la violencia visual, tienden a provocar reacciones fuertes y por tanto reciben mayor promoción algorítmica. En consecuencia, aunque la intención de los algoritmos no sea promover la violencia, su lógica de optimización por interacción puede terminar amplificando material violento y creando circuitos de retroalimentación que aumentan la exposición del público.

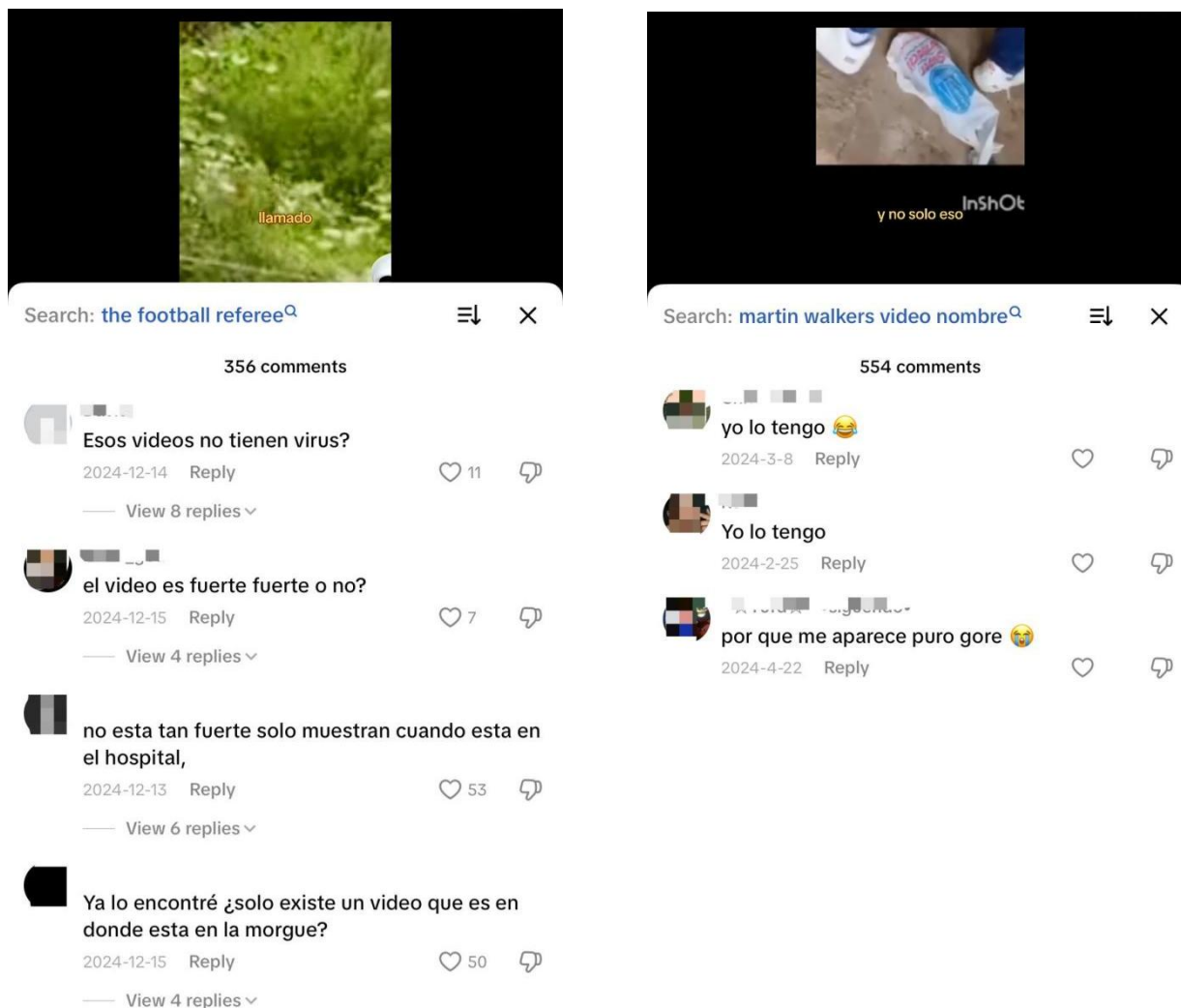
Los formatos de vídeo corto, la reproducción automática y el *scroll infinito*, que en palabras de Qin (2022), refiere a una técnica de diseño web que permite cargar contenido de forma continua a medida que el usuario se desplaza hacia abajo, sin necesidad de hacer clic para pasar de página, facilitan que escenas impactantes aparezcan frente a jóvenes sin que las busquen, incrementando la probabilidad de reacciones emocionales intensas y de normalización de la violencia.

Así mismo, las estrategias estéticas y de marketing, que son la elección deliberada de un primer fotograma o el minimizar la pantalla, edición rápida y uso de sonido, junto con características visuales como la complejidad cromática y el alto contraste aumentan la atención en *feeds* saturados y elevan las tasas de interacción, lo que a su vez alimenta la visibilidad algorítmica de esos contenidos (Kanuri, 2024).

La capacidad de viralización de estas plataformas significa que cualquier usuario puede convertirse en difusor al compartir, comentar o reaccionar ante un vídeo o imagen, multiplicando su alcance (Imagen 7). A veces la difusión ocurre con el objetivo de denunciar o informar, pero el efecto práctico es el mismo, mayor visibilidad y mayor probabilidad de que el contenido llegue a audiencias que no estaban preparadas para recibirlo. Así mismo, formatos como *memes* o ediciones pueden resignificar hechos violentos, transformándolos en objetos de humor o entretenimiento y contribuyendo a su normalización. (García-Martínez et al., 2024).

Imagen 7

Capturas de pantalla de comentarios referentes a contenido gore.



Nota. Capturas realizadas y editadas por la autora para fines académicos. Se han censurado nombres de usuarios y cualquier dato identificable para proteger la privacidad y evitar la difusión de material sensible.

Los adolescentes son un grupo de especial interés porque atraviesan procesos de construcción identitaria, búsqueda de pertenencia y alta exposición digital. Estudios muestran que la exposición sostenida a contenido de violencia puede llevar a fenómenos como la desensibilización y, en algunos contextos, a la aceptación o legitimación de conductas violentas como algo “normal” o algo sin mucha relevancia (Galán Jiménez et al., 2022). La relación entre uso intensivo de redes y dificultades en ciertos componentes de la empatía ha sido señalada en investigaciones con adolescentes, lo que sugiere que el consumo habitual de contenidos de esta intensidad emotiva puede afectar la capacidad de respuesta empática. (Lozano-Blasco et al., 2021).

Por lo que, García-Martínez et al., (2024) refiere que las redes sociales no sólo transmiten información, sino también construyen sentidos compartidos. El contenido violento que se replica, etiqueta o convierte en tendencia genera símbolos y narrativas que pueden reforzar estereotipos o presentar la violencia como espectáculo. Así mismo, éstas no sólo determinan por sí solas la conducta, puesto que funcionan como una extensión social del entorno físico donde se resignifican y a veces invisibilizan ciertas manifestaciones de violencia. Esto implica que cualquier análisis debe considerar tanto las características técnicas de las plataformas como los procesos culturales y relacionales que suceden.

En resumen, el impacto de las redes sociales depende del uso que las personas hacen de ellas. Cuando se consumen vídeos, imágenes o publicaciones violentas sin pensar, solo por curiosidad o morbo, pueden favorecer su cotidianidad. Muchas veces esto ocurre porque no se tiene información suficiente, o porque se sigue lo que otros comparten sin detenerse a reflexionar en las consecuencias. Del mismo modo, influyen factores como la necesidad de pertenecer a un grupo, aburrimiento o la falta de orientación sobre cómo usar adecuadamente estas plataformas. Por eso, más que culpar a las redes sociales, es necesario aprender a utilizarlas con responsabilidad y sentido crítico.

Capítulo 2. La empatía en adolescentes frente al consumo de contenido digital violento

Concepto de empatía

La empatía, entendida como la capacidad de ponerse en el lugar del otro y comprender su sufrimiento, es esencial para convivir y construir relaciones sociales sanas (UNODC, 2023). Sin embargo, su desarrollo puede verse afectado cuando los adolescentes crecen en entornos violentos o están expuestos constantemente a contenidos que le restan importancia al dolor. González Santos (2015) menciona que ver de manera repetitiva imágenes violentas en los medios o en redes sociales puede llevar a lo que se conoce como desensibilización emocional. Lo que significa que el dolor de los demás empieza a percibirse como algo sin importancia o incluso como parte del entretenimiento.

Este concepto no se limita únicamente a lo emocional, sino que también puede afectar la forma en que los adolescentes piensan y actúan de manera empática. Eisenberg et al. (2005) menciona que la empatía tiene tres dimensiones: emocional, cognitiva y conductual. Estas no funcionan por separado, sino que están conectadas una con otra y evolucionan con la experiencia. Por ejemplo, un adolescente que aprende a entender las emociones de los demás (dimensión cognitiva), está más preparado para sentir compasión (dimensión emocional) y actuar en consecuencia (dimensión conductual). Esto refuerza tanto su integración social como su capacidad para relacionarse emocionalmente con los demás.

Como mencionan Muñoz y Hurtado (2011), un ambiente familiar afectivo y estable facilita la estimulación de conductas empáticas, mientras que ambientes violentos o negligentes pueden inhibir este desarrollo. Del mismo modo, la escuela y las relaciones con los demás representan espacios fundamentales donde la empatía puede ser practicada, reforzada o deteriorada, dependiendo de las dinámicas que tengan en cada contexto.

Por lo que, la empatía no es sólo un rasgo individual, sino una habilidad que se genera y se fortalece en relación con otras aptitudes del desarrollo de la

identidad. Mientras los adolescentes enfrentan retos emocionales, relacionales y sociales, su capacidad empática se encuentra relacionada a la madurez emocional, lo que les permite interpretarse a sí mismos y entre sí de forma más madura y reflexiva. Davis (1983) define que la empatía es una capacidad que incluye tanto aspectos emocionales como cognitivos, y que su desarrollo depende de las experiencias sociales de cada persona. Según este autor, factores como la capacidad de ponerse en el lugar del otro y la preocupación por su bienestar, no son rasgos permanentes, sino actitudes que pueden fortalecerse a lo largo del tiempo.

Esto ocurre especialmente a través de la interacción con otras personas y en contextos donde se fomente. Para que así, la empatía se construya de forma activa a partir de relaciones afectivas y experiencias significativas, convirtiéndose en una herramienta clave para la vida en sociedad.

Bases neuroanatómicas de la empatía

Desde una perspectiva neuroanatómica, la empatía se considera habilidad que no es simbólica ni meramente emocional, sino que está sostenida por estructuras cerebrales específicas que se activan cuando se observa o imagina el dolor ajeno. Comprender estas bases es esencial para analizar cómo la exposición a contenidos violentos puede afectar el desarrollo empático.

Desde el nacimiento, estructuras como la amígdala, neuronas espejo, regiones como el surco temporal superior, corteza premotora, lóbulos parietal y premotor juegan un papel importante, junto con moduladores hormonales como la oxitocina que se manifiestan en el llanto o expresiones faciales (Gómez, 2016).

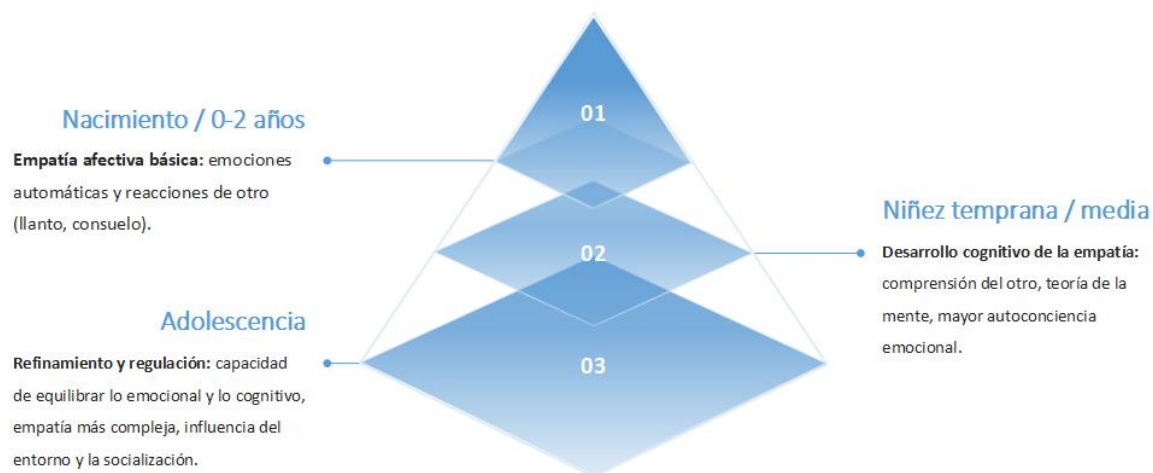
Durante la niñez, la empatía evoluciona hacia componentes cognitivos; es decir, el niño empieza a comprender que otros tienen emociones distintas, no sólo sintiéndolas, sino identificándolas, imaginando lo que el otro siente o piensa. En esta etapa la teoría de la mente se relaciona estrechamente con la empatía, según investigaciones, niños con mejor desarrollo temprano de teoría de la mente muestran mayor empatía cognitiva (Zabala et al., 2018).

En la adolescencia se observa que el cerebro sigue madurando, puesto que la corteza prefrontal termina de afinar funciones de control emocional, resolución de

conflictos internos, empatía cognitiva más compleja y mayores capacidades para ponerse en el lugar del otro en situaciones morales. Estudios muestran que durante la adolescencia; aunque, hay variabilidad, aumenta la preocupación empática, esto es, el deseo de responder al sufrimiento ajeno, así como la capacidad de regulación emocional que permite responder de forma apropiada en contextos sociales (Tejada Rivera & Espinoza Barría, 2022).

Imagen 8

Etapas del desarrollo de la empatía desde la infancia hasta la adolescencia



Nota. La información representada en el esquema se basa en el artículo *Desarrollo neurobiológico de la empatía y la conducta prosocial desde la niñez hasta la adolescencia* por Tejada Rivera & Espinoza Barría (2022).

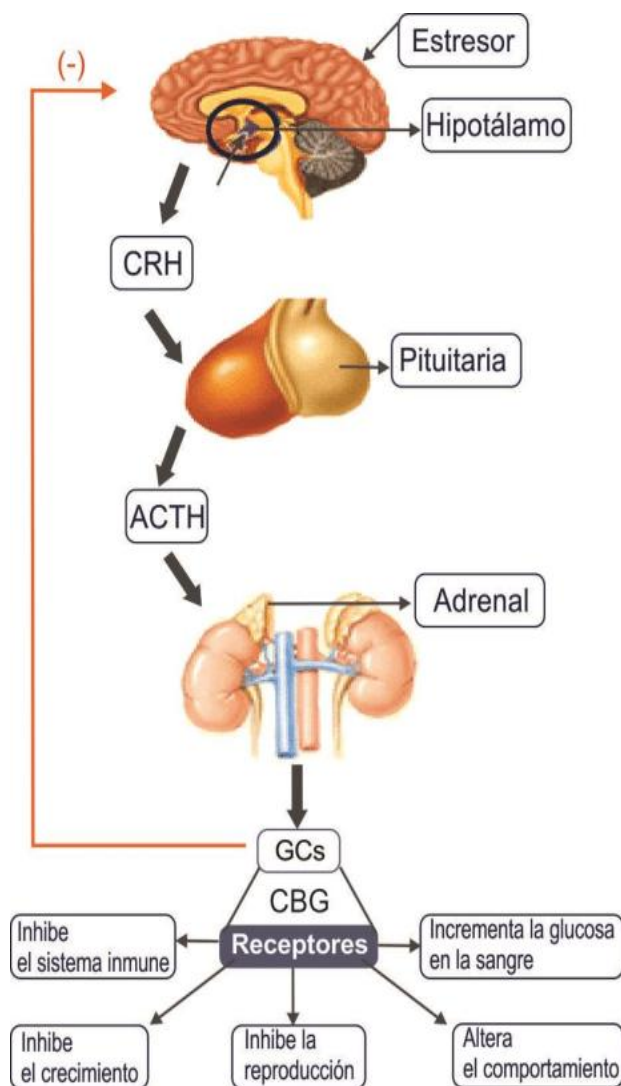
Sin embargo, el desarrollo no es uniforme, puesto que existen altibajos vinculados al contexto, cambios hormonales y experiencias emocionales, pero la trayectoria general sugiere que se va construyendo una empatía más diferenciada, consciente y con capacidad de actuar (Tejada Rivera & Espinoza Barría, 2022).

Desde una perspectiva neurobiológica, la exposición sostenida a la violencia altera circuitos y procesos cerebrales que fomentan la empatía, produciendo cambios que van desde la reacción emocional exagerada o disminución afectiva hasta dificultades en la comprensión de la perspectiva hacia los demás. La experiencia repetida de violencia en la infancia y la adolescencia puede sobreestimular el eje estrés-HPA (hipotálamo-hipófisis-adrenal), lo que incrementa la liberación de cortisol y altera la maduración de estructuras como la amígdala,

que vinculada al procesamiento emocional y la corteza prefrontal, que es clave para la regulación y la empatía cognitiva. Como resultado, se observan respuestas emocionales desreguladas y la capacidad para regular la propia emoción ante el sufrimiento de otros reduce (Amores-Villalba, 2017; Muñoz-Delgado, 2010).

Imagen 9

Ruta de activación del eje hipotalámico–pituitario–adrenal (HPA) frente al estrés



Nota. Por Mendoza, 2016. La figura muestra cómo ante un factor estresor, el hipotálamo libera la hormona liberadora de corticotropina (CRH), lo que estimula a la hipófisis a producir la hormona adrenocorticotrópica (ACTH). Esta hormona actúa sobre las glándulas suprarrenales, que liberan glucocorticoides. Como resultado, se activan mecanismos que aumentan la glucosa en la sangre, inhiben el sistema inmune y el crecimiento, afectan la reproducción y alteran el comportamiento.

Del mismo modo, el maltrato crónico y la exposición a violencia interfieren en la conectividad entre regiones límbicas y corticales, afectando tanto la empatía afectiva (sentir lo que siente otro) como la empatía cognitiva (entender la perspectiva del otro). El maltrato infantil y trauma generan disminuciones en volumen de materia gris en áreas relacionadas con regulación emocional y funciones ejecutivas, junto con alteraciones en redes espejo y en el surco temporal superior, lo cual se refleja en una menor respuesta empática o en respuestas empáticas inadecuadas (p. ej., reactividad agresiva en vez de respuesta consoladora) en niños y adolescentes expuestos a violencia sostenida (Moya-Albiol, 2011).

Los efectos neuropsicológicos observados incluyen deterioro en funciones ejecutivas, como es: inhibición, control atencional, flexibilidad, que son necesarias para moderar reacciones emocionales y entender la perspectiva del otro; por ello, la alteración en la corteza prefrontal asociada a experiencias violentas disminuye la probabilidad de una respuesta empática adecuada, aumentando la impulsividad y la conducta agresiva (Díaz Galván, 2012)

Cuando una persona ve contenido violento, su cerebro puede reaccionar de distintas maneras, ya sea con rechazo y disgusto, dependiendo del contexto. El sistema neurológico tiene estructuras que se encargan de procesar esas emociones, tanto negativas como el dolor, miedo, horror o positivas como placer y recompensa. El modo en que se activan depende de factores como frecuencia, contexto, sensibilidad individual y aprendizaje previo.

González (2023) menciona que la exposición repetidamente a estímulos violentos, lo que en principio generaría repulsión, puede volverse menos intenso emocionalmente con el tiempo, este efecto se llama habituación. En estos casos, la violencia puede volverse “adictiva” en el sentido de que el cerebro llega a anticipar algún tipo de “recompensa”, como la atención, catarsis o una emoción fuerte al visualizarla.

Por lo que, cuando hay ese grado de satisfacción al ver violencia, el sistema de recompensa interviene, especialmente regiones límbicas y subcorticales que liberan dopamina. Si el estímulo violento ofrece esta “recompensa” puede activarse

la corteza prefrontal también, pero de modo diferente: menos para regular y más para procesar la justificación, expectativa o anticipación de la emoción. Este tipo de respuesta puede reforzarse con repeticiones, de modo que el contenido violento pueda dejar de generar tanto disgusto y volverse algo tolerado o incluso buscado pasivamente (González, 2023).

En conclusión, consumir contenido violento puede generar rechazo, activando mecanismos de defensa emocional, pero también puede generar satisfacción si se ha repetido mucho, produciendo cambios neurológicos, es decir respuestas más automáticas, regulación menos efectiva, alteraciones químicas y estructurales en regiones implicadas en emociones, recompensa y control.

Concepto de adolescencia

La adolescencia es una fase del desarrollo del ser humano que abarca entre la edad de 10 a 19 años, según la Organización Mundial de la Salud (OMS 2024). En esta etapa ocurren cambios en el aspecto físico, cognitivo y emocional del adolescente que impacta en su manera de pensar, sentir y relacionarse con los demás. La Secretaría de Salud de México (Secretaría de Salud, 2015) considera esta etapa como un momento importante en la vida, donde se forman hábitos que afectan el bienestar en la adultez. UNICEF, por su parte, menciona que esta etapa implica una transición marcada por la búsqueda de identidad, autonomía y la consolidación de vínculos sociales (UNICEF, 2020).

En esta búsqueda de identidad, los adolescentes no lo hacen de forma aislada, sino en constante interacción con su entorno social, cultural y emocional. Como resaltan Hernández Díaz (2009) y Le Breton (2003), muchas veces recurren a actos simbólicos para reclamar atención a un mundo que puede parecerles confuso o indiferente, sobre todo cuando se sienten excluidos o vulnerables. En este contexto, la exposición a contenidos violentos no solo afecta cómo se percibe el mundo, sino también cómo se sienten.

La adolescencia no debe verse sólo como un momento de cambios físicos, sino también como una etapa en la que ocurren transformaciones internas. Es una etapa en la que los adolescentes reinterpretan sus vivencias de la infancia y comienzan a construir nuevas maneras de comprenderse a sí mismos y el entorno

que los rodea. Desde esta perspectiva, el adolescente reorganiza su forma de darle significado a todo lo que vive, lo que siente y lo que piensa, incluyendo la relación que tiene con su propio cuerpo, con su familia, sus aspiraciones y con los grupos a los que quiere pertenecer (Vázquez Rodríguez, 2022). Este proceso no es igual para todos, puesto que cada individuo lo atraviesa de forma única, influenciado por su entorno emocional, familiar y social.

Flechner (2007) explica que el paso hacia la adultez implica varios ajustes internos importantes, como desprenderse de los objetos de apego de la infancia, explorar y desarrollar la sexualidad; además, de redefinir la identidad. Estos desafíos activan mecanismos que ayudan a construir una nueva imagen de uno mismo, en relación con el cuerpo y con los demás. Por su parte, Levy (2007) habla de un "reordenamiento simbólico", en el que el adolescente crea nuevas imágenes de sí mismo y del mundo. Cuando este proceso se interrumpe o no se completa pueden aparecer sentimientos de vacío o conductas problemáticas como reflejo de una identidad fragmentada.

La imagen del cuerpo adquiere una gran importancia en la adolescencia. En esta etapa, el joven debe aceptar y adaptarse a un cuerpo que cambia constantemente, que a menudo le resulta desconocido y difícil de comprender; además, es observado y evaluado de manera continua por los demás. Esta observación externa, sobre todo la de su círculo social, funciona como un nuevo "espejo" que sustituye a la mirada de los padres y que cumple un papel esencial en la construcción de su identidad.

Este fenómeno se intensifica en una sociedad donde las tecnologías digitales y los medios de comunicación han cambiado las formas de relacionarse, de acceder a la información y de construir la realidad de manera simbólica. Así, los adolescentes no sólo atraviesan cambios físicos importantes, sino también quieren pertenecer a espacios del mundo adulto, en los que el consumo de contenidos digitales tiene un papel central. Serapio Costa (2006) menciona que algunas conductas que antes aparecían en etapas más avanzadas de la adolescencia, como el inicio de la vida sexual, el consumo de drogas o la exposición a violencia, ahora se presentan a edades más tempranas, en gran medida debido a la constante accesibilidad y exposición que ofrece el entorno digital.

Esta supuesta pertenencia tecnológica no siempre se percibe como problemática por los propios adolescentes, quienes suelen ver las plataformas digitales como entornos seguros y naturales en su vida diaria. Como explican Espinar y López (2009), muchos jóvenes afirman sentirse en control de su experiencia digital y minimizan los posibles riesgos al declarar que “no sienten ningún peligro en Internet” porque “conocen los riesgos y no hay problema” (p. 13).

Comprender la adolescencia en la actualidad implica ir más allá de la edad cronológica y considerar los diversos factores simbólicos, emocionales y sociales que intervienen en la construcción de su identidad. Esto permite entender por qué el consumo de contenidos violentos, como el *gore*, *snuff* o *mondo*, no debe analizarse únicamente sólo desde una perspectiva moral o legal, sino también considerando el significado que estos adquieren en el desarrollo del yo, especialmente en contextos marcados por la vulnerabilidad o el aislamiento (Serapio Costa, 2006).

Desde esta perspectiva, la violencia que aparece en los medios puede ser una forma en que las personas expresan emociones que no saben o no pueden decir con palabras. Barthes (1964) explica que las imágenes pueden comunicar ideas y sentimientos profundos más allá de lo que el lenguaje literal permite, funcionando como una forma de expresión emocional y cultural.

Por lo que, el contexto social en el que se desarrollan los adolescentes influye en la forma en que se relacionan con estos contenidos. En ambientes marcados por la violencia, la exclusión o la falta de vínculos afectivos seguros, lo extremo puede presentarse como algo familiar o como una forma de escape. Por ello, en lugar de entender estas prácticas sólo como una desviación o un riesgo, es más adecuado reconocerlas como parte de un proceso de adaptación y de búsqueda de sentido frente a una realidad que, en ocasiones, no ofrece otras formas de ser escuchado o comprendido.

La adolescencia tardía y la transición a la adultez emergente

La adolescencia es entendida como una etapa del desarrollo que no concluye de manera repentina al cumplir la mayoría de edad legal, sino que se extiende hacia un periodo de transición caracterizado por cambios cognitivos,

emocionales y sociales. Piaget (1972) señala que durante la adolescencia se consolida el pensamiento formal, el cual permite al individuo razonar de manera abstracta, reflexiva y crítica; sin embargo, la aplicación de estas habilidades continúa desarrollándose durante los años posteriores, especialmente en contextos sociales y emocionales complejos.

Del mismo modo, Erikson (1968) ubica a los adolescentes tardíos en la etapa de búsqueda de identidad frente a la confusión de roles, proceso que no se resuelve de forma inmediata y tiende a extenderse hasta los primeros años de la adultez. Durante este periodo, los jóvenes continúan construyendo su identidad personal, social y moral, influyendo directamente en variables como la empatía, la regulación emocional y la forma en que interpretan estímulos sociales y mediáticos, incluidos aquellos de contenido violento.

Arnett (2000, 2015) por su parte, propone el concepto de adultez emergente, que abarca aproximadamente de los 18 a los 25 años, y que describe una etapa intermedia entre la adolescencia y la adultez plena. En este periodo, los individuos aún presentan características propias de la adolescencia tardía, como la exploración de identidad, la inestabilidad emocional y la influencia del contexto social y cultural, particularmente del entorno digital. Por ello, los jóvenes de 18 y 19 años mantienen similitudes relevantes en sus procesos emocionales, cognitivos y sociales.

Empatía y simbolización en el adolescente

Durante la adolescencia, la empatía se desarrolla como una capacidad compleja que permite a los jóvenes comprender y compartir las emociones de los demás. Este proceso está relacionado a la simbolización, que consiste en la capacidad de representar y elaborar las experiencias emocionales a través de símbolos y significados (Sánchez Muñoz 2021).

La simbolización resulta fundamental para que los adolescentes puedan procesar de manera constructiva el dolor o la violencia que ven o viven. Según Albamonte (2006), durante la adolescencia se desarrolla la capacidad de simbolizar

junto con el pensamiento formal e hipotético-deductivo, lo que permite a los adolescentes reflexionar de forma más teórica. Ante esto, pueden generar experiencias emocionales y darles un significado propio. Cuando este proceso falla, aparecen dificultades para procesar lo vivido, afectando tanto su capacidad de pensar como la manera en que enfrentan los diferentes tipos de aprendizaje.

La empatía es fundamental para que los adolescentes reconozcan a los demás como personas con emociones y experiencias propias, facilitando la construcción de relaciones más respetuosas y equilibradas. Sánchez Muñoz (2021) menciona que la empatía es la base de la convivencia humana, ya que permite comprender y respetar las diferencias individuales. Cuando intervienen factores externos que afectan esta capacidad, provoca que el otro deje de verse como persona y pase a percibirse como un objeto, afectando no sólo la manera en que se relacionan con los demás, sino también en su capacidad para distinguir lo que está bien o mal dentro de su entorno.

Este proceso forma parte de lo que Debord (1967) llamó la “cultura del espectáculo”, una sociedad en la que todo se convierte en imagen y consumo, incluso el dolor humano. La normalización de la violencia no sólo reduce la sensibilidad emocional, sino que también genera una forma distorsionada de percibir la realidad, en la que el sufrimiento de los demás se ve como algo cotidiano o incluso irrelevante.

Esta cultura refuerza conductas impulsivas y una separación simbólica con los demás, dificultando que los adolescentes puedan procesar emocionalmente lo que viven o consumen. Esto tiene un impacto directo en la simbolización, ya que el dolor no se transforma en una representación emocional que se pueda producir, sino que se convierte en un espectáculo sin sentido (Hernández, 2009).

Desde una mirada psicológica, estudios como los de Soto-Sanfiel y Bermejo (2015) advierten que la exposición prolongada a violencia en medios digitales, como redes sociales o vídeos explícitos tipo *gore*, *snuff* o *mondo*, puede disminuir la reacción empática a nivel psicofisiológico. Esto quiere decir que no sólo baja la preocupación por el otro, sino también la respuesta corporal ante situaciones que deberían generar alarma o rechazo. Cuando el sufrimiento no se simboliza, no se comprende ni se siente, y por lo tanto, no se actúa con base en él. Sin embargo, es

importante subrayar que no todos los adolescentes reaccionan igual. El impacto de estos contenidos depende mucho del contexto en el que crecen.

Quienes habitan en entornos protectores, donde existen redes de apoyo emocional, comunicación familiar y educación emocional, suelen tener más recursos para procesar este tipo de estímulos sin que afecten su forma de sentir. En cambio, los jóvenes que viven rodeados de violencia, negligencia o exclusión pueden ver intensificado el efecto de estos contenidos, adoptando interpretaciones en las que la violencia se ve como algo “normal” o inevitable (Sánchez, 2022). Por lo que, cuando el sufrimiento ajeno no se reconoce ni se simboliza, se dificulta la percepción del otro como un ser humano con emociones y experiencias propias. Esto no sólo impacta el desarrollo moral, sino que también debilita la capacidad de convivir de forma respetuosa y solidaria dentro de la sociedad.

La emocionalidad del adolescente y su regulación frente al contenido violento

La adolescencia es una etapa caracterizada por intensos cambios emocionales, donde la capacidad para identificar, expresar y regular las emociones aún se encuentra en desarrollo. Durante este periodo, las personas pueden experimentar dificultades para manejar emociones intensas, lo que influye directamente en su comportamiento, en su forma de vincularse con otros y en su percepción del mundo que las rodea. En este sentido, los medios digitales y el contenido que circula, especialmente el contenido violento, pueden convertirse en una manera en que los adolescentes expresan o canalizan emociones que no saben nombrar o comunicar. Hernández Díaz (2009) menciona que cuando un adolescente se siente excluido, frustrado o emocionalmente desorientado, puede recurrir a este tipo de contenidos no sólo por curiosidad o entretenimiento, sino como forma de validación personal; es decir, de reconocimiento hacia un malestar que no logra expresar en otros espacios.

No obstante, cuando este tipo de contenido se consume con frecuencia y sin consultarlo con alguien o sin tener conciencia de lo que ve, puede producir un efecto contrario, puesto que en vez de ayudar a procesar emociones, termina bloqueándolas o normalizándolas. El estudio de Soto-Sanfiel y Bermejo-Berros

(2015) demuestra que la exposición constante a imágenes violentas reduce las respuestas fisiológicas relacionadas con la empatía, ocasionando una desconexión emocional gradual frente al sufrimiento ajeno. Esta desensibilización puede dificultar el desarrollo de una emocionalidad saludable, especialmente en jóvenes que ya viven en contextos marcados por la exclusión, la violencia o la falta de vínculos afectivos seguros.

En esta misma línea, Rey Peña y Extremera Pacheco (2012) explican que cuando los adolescentes no cuentan con estrategias adecuadas para manejar sus emociones, como la reflexión o la reinterpretación de lo que viven, tienden a utilizar mecanismos menos efectivos como la rumiación o la evitación, lo que se relaciona con niveles más altos de agresividad y conductas impulsivas. De forma similar, Estévez y Jiménez (2017) advierten que la falta de recursos emocionales adecuados puede llevar a una mayor participación en situaciones de violencia escolar, ya sea como víctimas o como agresores. Así mismo, como sugiere Vilchez Bastarrachea (2021), la forma en que los adolescentes regulan sus emociones también depende del contexto en el que viven. En ambientes donde la violencia es cotidiana, el bloqueo emocional puede parecer una forma válida de autoprotección, aunque a largo plazo genera aislamiento o conductas problemáticas.

Teniendo en cuenta que las emociones no son sólo respuestas automáticas e individuales, sino también procesos que se aprenden, interpretan y se transforman a través de la experiencia social. Colom Bauzá y Fernández Bennassar (2009) mencionan que el desarrollo emocional está relacionado a la competencia relacional, entendida como la capacidad de relacionarse con los demás de manera empática, reflexiva y ética.

En esta etapa, dicha competencia aún se encuentra en formación, lo que hace que el entorno en el que los adolescentes crecen sea sumamente importante. Por ello, trabajar en la conciencia emocional del adolescente requiere algo más que conocimiento racional; es decir, es necesario crear espacios donde puedan reconocer lo que sienten, expresarlo y encontrarle un nuevo sentido, dentro de un entorno que les ofrezca apoyo y acompañamiento (Colom y Fernández, 2009).

Desde esta perspectiva, la educación emocional se convierte en una herramienta esencial. Bisquerra (2005) define las competencias emocionales como

habilidades necesarias que permiten entender y manejar las emociones. Cuando estas habilidades no se desarrollan adecuadamente, los adolescentes pueden sentirse frustrados ante las exigencias del entorno y recurrir a estrategias poco sanas para enfrentar las dificultades.

Las emociones no sólo cumplen una función adaptativa, sino también social, ya que influyen en cómo las personas se vinculan con los demás. Por lo tanto, la falta de conciencia o de estrategias emocionales para regular las emociones no solo afecta la vida del adolescente, sino también en su forma de relacionarse con quienes los rodean (Fernández-Abascal, 2015).

La investigación de Ruvalcaba et al. (2012) respalda esta teoría al señalar que muchas conductas de riesgo en adolescentes surgen por la incapacidad de enfrentar emocionalmente las problemáticas que viven. La exposición constante a contenidos violentos, no es en sí misma la causa de la insensibilidad, sino un elemento que interactúa con otras variables, como la falta de afecto, la escasa validación emocional o la violencia cotidiana, que generan la respuesta emocional del adolescente. De hecho, Asensio et al. (2006) menciona que una razón aislada de la emoción se vuelve peligrosa, porque impide empatizar con las necesidades del otro y reduce la capacidad de actuar de forma ética y compasiva.

Por ello, para comprender la emocionalidad adolescente, es importante no reducir sus reacciones a impulsos ni a efectos del entorno digital. Sus emociones están ligadas a su identidad, sus relaciones y los significados que construyen en su mundo. Solo una visión amplia permite entender cómo experimentan y expresan sus sentimientos

Desensibilización y normalización de la violencia en el cerebro del adolescente.

La adolescencia es una etapa crucial del desarrollo humano, marcada por cambios profundos a nivel físico, emocional y neurológico. Durante este periodo, el cerebro tiene una gran plasticidad, lo que significa que es muy sensible a las influencias del entorno. En este contexto, la exposición constante a ambientes y contenidos violentos, sobre todo a través de los medios digitales, puede tener un

impacto significativo en la forma en que el cerebro se estructura y funciona, dando lugar a procesos de desensibilización e ir aceptando a la violencia como algo normal.

El cerebro del adolescente se encuentra en un proceso que está en constante desarrollo, una de las áreas más importantes en este proceso es la corteza prefrontal, que se encarga de funciones como la toma de decisiones, el control de impulsos y la regulación emocional. Esta zona no alcanza su madurez completamente hasta la adultez temprana, por ello, los adolescentes pueden tener más dificultad para controlar emociones fuertes o pensar en las consecuencias de sus actos (Anales de Psicología, 2004). En cuanto a estructuras como la amígdala, que interviene en el procesamiento del miedo y la agresión, están especialmente activas durante esta etapa, lo que puede intensificar las reacciones emocionales cuando el entorno está lleno de estímulos violentos (Giedd et al., 1999).

Algunas investigaciones han demostrado que la exposición repetida a representaciones violentas, especialmente a través de imágenes o vídeos, puede generar una disminución progresiva de la sensibilidad emocional. Este fenómeno, conocido como desensibilización, se relaciona con una reducción en la actividad de áreas cerebrales encargadas de procesar el dolor y el sufrimiento ajeno. Strenziok et al. (2010), en un estudio con adolescentes mediante resonancia magnética funcional, encontraron que el contacto con contenidos violentos reduce la activación en regiones como la corteza orbitofrontal lateral, el precúneo y los lóbulos parietales inferiores. Es decir, el cerebro se acostumbra a estos estímulos, y disminuye la respuesta emocional frente a la violencia, tomando una actitud más tolerante o incluso indiferente ante este tipo de conductas.

Así mismo, Grafman et al. (2010) refuerza esta teoría, señalando que el consumo frecuente de violencia en televisión o videojuegos puede reducir la sensibilidad emocional en adolescentes y aumentar conductas agresivas. Las investigaciones coinciden en que este consumo constante no sólo cambia la percepción de la violencia, sino también la manera en que el cerebro reacciona ante situaciones que normalmente generarían empatía o rechazo.

En México, un estudio realizado en San Luis Potosí encontró que los jóvenes en entornos violentos, especialmente en centros de internamiento juvenil,

presentaban mayores niveles de desensibilización. Sin embargo, la investigación también menciona que participar en actividades artísticas y contar con un ambiente familiar estable ayudaba a reducir esta problemática (Universidad Nacional Autónoma de México, 2022).

La desensibilización además de generar comportamientos agresivos, disminuir la capacidad de autorregulación emocional y provocar dificultades en la manera de relacionarse con los demás, trayendo consigo síntomas más amplios, como la ansiedad, depresión o el aislamiento, especialmente cuando los adolescentes se encuentran en contextos donde la violencia es una experiencia común. Algunos estudios incluso mencionan que regiones como el hipocampo, relacionada con la memoria y el procesamiento emocional, pueden verse afectadas cuando se vive o se observa violencia de forma reiterada, lo que aumenta el riesgo de desarrollar trastornos como el estrés postraumático (Seijas Gómez, 2013).

Por todo esto, resulta esencial reconocer que la exposición constante a la violencia, ya sea vivida directamente o consumida digitalmente, no es un estímulo neutro. Afecta la forma en que los adolescentes sienten, interpretan y actúan en el mundo. Por lo que es vital comprender cómo estos estímulos interactúan con un cerebro en desarrollo, y cómo influyen en la construcción simbólica de la realidad.

Activación del sistema de recompensa

Durante la adolescencia, el cerebro, que se encuentra en una etapa de plasticidad, se caracteriza por una reorganización estructural y funcional que influye en la toma de decisiones y en la búsqueda de nuevas experiencias. En este proceso, uno de los sistemas más activos es el de recompensa, especialmente la vía mesolímbica, la cual está influenciada por la dopamina, que es un neurotransmisor asociado al placer, la motivación y la repetición de conductas placenteras (Lischinsky, 2024).

En algunos casos, la exposición frecuente a contenido violento puede estimular el sistema de recompensa del cerebro y así generar una sensación de satisfacción que refuerza el consumo de este tipo de material. En los adolescentes, este efecto es aún más significativo debido a que su corteza prefrontal, que es la responsable del control de los impulsos y de la evaluación de consecuencias,

todavía está en desarrollo (Fernández, 2023). Como resultado, pueden buscar estímulos cada vez más intensos de manera impulsiva, con el fin de volver a experimentar esa sensación de recompensa.

De forma complementaria, Ramírez (2006) menciona que la corteza prefrontal, encargada de controlar impulsos y regular emociones, reduce su actividad, mientras que la amígdala, relacionada con respuestas emocionales intensas como la agresividad, aumenta. Este desbalance entre la búsqueda de satisfacción inmediata y la capacidad de autorregulación puede aumentar las conductas agresivas y disminuir la sensibilidad hacia el sufrimiento de los demás.

En esta etapa, no sólo se activa el sistema de recompensa, sino que también surge una necesidad por experimentar emociones intensas y situaciones que vayan más allá de su rutina o lo tienen socialmente permitido. Esta búsqueda de sensaciones fuertes (Zuckerman, 2007), se puede reflejar en el consumo de contenido *gore*, películas *snuff* o transmisiones violentas en redes sociales. Para los adolescentes, estas experiencias no son percibidas inicialmente como peligrosas, sino como una forma de “probar límites”, vivir algo emocionante o simplemente satisfacer la curiosidad. Como se mencionaba anteriormente, las redes sociales y plataformas de *streaming*, ofrecen una disponibilidad inmediata y sin filtros a este tipo de estímulos, reforzando el comportamiento mediante la dopamina cada vez que el contenido genera impacto, miedo o asombro. La exposición no sólo aumenta el sentimiento de gratificación momentánea, sino que también puede generar una especie de tolerancia emocional, donde se busca contenido cada vez más gráfico o perturbador para alcanzar la misma intensidad emocional y generando un riesgo para su desarrollo emocional y su percepción del sufrimiento humano (García-López & Gutiérrez-Castañeda, 2020).

La dopamina refuerza las experiencias placenteras, ya que permite que el cerebro adolescente asocie estímulos con satisfacción y genere patrones de conducta que pueden mantenerse en la adultez. Por ello, es importante entender que el interés por contenidos violentos no siempre responde a una intención agresiva, sino como parte de un mecanismo neurológico que busca intensidad emocional y recompensa inmediata (Lischinsky, 2024).

Por ello, comprender estos procesos neurológicos no significa que el consumo de violencia en medios sea una simple atracción morbosa, sino tener en cuenta que, en algunos casos, puede ser una necesidad emocional de experimentar sensaciones fuertes o romper con la rutina. No debe verse como algo necesariamente patológico, sino como parte del proceso de exploración propio de la adolescencia. Sin embargo, para evitar consecuencias negativas, es fundamental contar con un entorno psicológico adecuado que permita interpretar críticamente lo que se consume.

Capítulo 3. Marco metodológico

Enfoque de Investigación

Esta investigación se realizó bajo un enfoque cuantitativo, que se caracteriza por el uso de la recolección de datos para probar hipótesis, con base en la medición numérica y el análisis estadístico, con el fin de establecer patrones de comportamiento y explicar fenómenos (Hernández Sampieri, et al., 2014, p. 4). En este caso, se pretende medir de manera objetiva la relación entre dos variables específicas: la exposición a contenido violento y los niveles de empatía en adolescentes. A través de la recolección y análisis de datos numéricos.

Diseño de Investigación

El diseño de este estudio es correlacional, puesto que este tipo de diseño permite examinar la relación entre dos o más variables en un mismo grupo de sujetos, sin establecer relaciones causales. Este tipo de diseño resulta importante cuando se busca identificar el grado de asociación entre variables psicológicas y sociales que ocurren de manera simultánea en un mismo grupo de participantes, especialmente en contextos donde la manipulación directa de las variables no es viable, como ocurre en investigaciones con población adolescente (Ato, López & Benavente, 2013, p. 105).

De tipo no experimental, dado que no se manipulan las variables del estudio, sino que se observan tal como ocurren en el entorno natural de los adolescentes. Este enfoque permite analizar fenómenos complejos relacionados con la conducta, las emociones y el consumo de contenidos digitales respetando el contexto real de los participantes, lo cual resulta fundamental en estudios de carácter psicológico y social (Hernández Sampieri, Fernández-Collado & Baptista, 2014, p. 140).

Finalmente, cuenta con un corte transversal, porque los datos fueron recolectados en un único momento del tiempo. Este tipo de corte es adecuado cuando se pretende obtener información del fenómeno de interés en una población específica, permitiendo describir y analizar la relación entre variables en un periodo

determinado, sin requerir seguimiento longitudinal (Hernández Sampieri et al., 2014).

Muestra

La población objetivo de esta investigación está conformada por adolescentes de entre 18 y 19 años que residen en el Estado de Hidalgo, México. De acuerdo con datos del Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI) y el Consejo Nacional de Población (CONAPO), este grupo representa una parte importante de los 551,538 adolescentes de entre los 10 y 19 años registrados en la entidad. Con base en las estimaciones demográficas, donde cada año representa aproximadamente el 1.7% de la población total, y considerando una tasa de crecimiento anual del 1.1%, se estima que para el año 2025 existe al rededor de 110,672 adolescentes de 18 y 19 años en el estado (CONAPO, 2024 & INEGI, 2021).

El rango de edad de 18 a 19 años fue seleccionado de manera intencional debido a que corresponde a una etapa de transición entre la adolescencia tardía y la adultez emergente. En este periodo, los jóvenes han tenido una exposición prolongada a entornos digitales desde edades tempranas, pero aún se encuentran en un proceso activo de consolidación emocional, social y empática (Gaspar & Esteves, 2022).

Asimismo, incluir participantes de 18 años permite respetar los lineamientos éticos relacionados con el consentimiento informado, mientras que la inclusión de jóvenes de 19 años se justifica debido a la cercanía evolutiva con la adolescencia tardía, sin que existan diferencias significativas en los procesos emocionales y sociales evaluados en este estudio.

Del mismo modo, la población objetivo se delimitó al Estado de Hidalgo debido a la accesibilidad de la muestra y a la escasez de investigaciones locales que analicen la relación entre consumo de contenido violento digital y empatía en adolescentes.

La muestra fue seleccionada en dos etapas. En la primera, se utilizó un muestreo probabilístico aleatorio, en donde Hernandez et al. (2014) menciona que

todos los elementos de la población tienen la misma posibilidad de ser seleccionados para formar parte de la muestra, teniendo en cuenta el tamaño mínimo de muestra necesario para representar a los adolescentes de 18 y 19 años del estado de Hidalgo. A partir del cálculo para poblaciones grandes, con un nivel de confianza del 95 % y un margen de error del 5 %, se determinó una muestra mínima de 384 participantes, de los cuales sólo accedieron a participar 301, representando el 78.38% de la muestra prevista, a quienes se les aplicó el Cuestionario de Exposición a la Violencia (CEV).

Criterios de inclusión (primera etapa del estudio):

- Tener la mayoría de edad.
- Estar cursando el nivel medio superior o haberlo finalizado recientemente.
- Contar con acceso a internet y dispositivos electrónicos (computadora, celular, tablet).
- Aceptar participar de manera voluntaria y firmar el consentimiento informado.
- Haber consumido o consumir contenido digital violento y gráfico, como videos o imágenes de tipo gore, snuff o mondo.

Criterios de exclusión:

- Presentar algún trastorno neurológico y/o psiquiátrico.
- Tener un consumo crónico o grave de sustancias psicoactivas.

En la segunda etapa, se utilizó un muestreo no probabilístico por criterio, seleccionando a aquellos adolescentes que obtuvieron niveles altos y bajos de exposición a violencia. A este subgrupo de 30 participantes, se le aplicó el Índice de Reactividad Interpersonal (IRI) para evaluar su nivel de empatía. Este tipo de muestreo se basa en la elección deliberada de los participantes que cumplen con características específicas relevantes para los objetivos del estudio (Sampieri, Collado & Lucio, 2021, p. 202).

Criterio de inclusión (segunda etapa del estudio):

- Haber participado y respondido de forma completa y válida el (CEV) aplicado en la primera etapa del estudio.
- Haber obtenido un puntaje razonable en la primera etapa del estudio; es decir, que no refleje niveles extremadamente altos o muy bajos, con el fin de garantizar que las respuestas sean coherentes con los objetivos de la investigación y que no representen posibles situaciones de sesgo.
- Aceptar de manera voluntaria participar en esta segunda parte del estudio.

Criterios de exclusión:

- Presentar respuestas contradictorias, incompletas o que evidencien manipulación intencional.

Instrumento de recolección de datos

Para la recolección de datos se utilizarán dos instrumentos psicológicos estandarizados y confiables: el **Cuestionario de Exposición a la Violencia (CEV)** y el **Índice de Reactividad Interpersonal (IRI)**. Ambos han sido validados en poblaciones adolescentes y permiten evaluar las principales variables de esta investigación.

Del mismo modo, ambos instrumentos fueron diseñados originalmente para población infantil, adolescente y juvenil temprana; sin embargo, su aplicación en participantes de 19 años se considera metodológicamente válida debido a que estos se encuentran en una etapa de transición inmediata a la adolescencia tardía, compartiendo características emocionales, cognitivas y sociales similares a las de los rangos etarios para los que fueron creados ambos instrumentos (Arnett, 2000; Davis, 1983; Orue & Calvete, 2010).

En el primer instrumento se agregó una sección de datos sociodemográficos en la primera parte, con el fin de obtener información básica sobre las y los participantes, como edad, sexo, lugar donde viven y si tienen alguna enfermedad crónica o condición psicológica ya diagnosticada. Esto facilitará un análisis más profundo de los posibles factores personales y contextuales que podrían influir en el consumo de contenido violento, enriqueciendo la interpretación de los resultados.

Cuestionario de Exposición a la Violencia (CEV)

El Cuestionario de Exposición a la Violencia (Orpinas, 1993) permite evaluar la exposición de los adolescentes a diferentes tipos de violencia, tanto como observadores como víctimas o agresores. Se adapta a diferentes contextos como la familia, la escuela, el vecindario y los medios digitales. El cuestionario ha sido adaptado en distintos países, incluido México.

Este instrumento está conformado por 39 ítems distribuidos en tres categorías principales:

1. **Exposición como testigo:** Evalúa si el adolescente ha presenciado actos violentos, como peleas, amenazas o uso de armas, en distintos entornos (familia, escuela, vecindario o redes sociales).
2. **Exposición como víctima:** Mide la frecuencia con la que el adolescente ha sido blanco directo de agresiones físicas, verbales o psicológicas.
3. **Exposición como agresor:** Explora si el adolescente ha ejercido algún tipo de violencia hacia otras personas.

Los ítems se responden en formato tipo Likert, que indica la frecuencia con la que ha ocurrido cada situación, desde "nunca" hasta "muchas veces".

Este cuestionario ha demostrado una confiabilidad con coeficientes Alfa de Cronbach que van de .80 a .89 según la categoría evaluada (González-Forteza et al., 2008). También presenta validez de contenido, respaldada por expertos en el área de la salud mental adolescente y la violencia.

Índice de Reactividad Interpersonal (IRI)

El Índice de Reactividad Interpersonal (IRI) (Davis, 1983), es un cuestionario que mide diferentes componentes de la empatía. Está compuesto por 28 ítems distribuidos en cuatro subescalas, cada una de 7 ítems:

1. **Toma de perspectiva:** Evalúa la tendencia del individuo al tomar el punto de vista de otras personas.
2. **Preocupación empática:** Mide el grado de preocupación y compasión que se siente hacia los demás.

3. **Fantasía:** Valora la capacidad para identificarse con personajes ficticios de libros, películas o medios digitales.
4. **Malestar personal:** Evalúa la incomodidad o ansiedad que se experimenta al ver a otros en situaciones difíciles.

Los ítems se responden en una escala tipo Likert que va de 1 (nunca me pasa) a 5 (siempre me pasa).

El IRI ha sido utilizado y validado en distintos contextos culturales, incluyendo estudios con adolescentes. Presenta altos niveles de confiabilidad, con coeficientes Alfa de Cronbach entre .70 y .80 por subescala (Escrivá et al., 2004). Además, su validez estructural ha sido confirmada a través de análisis factoriales en diversas investigaciones.

Procedimiento

La presente investigación se desarrolló en dos etapas, siguiendo una estrategia metodológica y teniendo en cuenta la validez de los resultados.

Primero, tras un muestreo probabilístico aleatorio, se seleccionó a 384 adolescentes de entre 18 y 19 años residentes en el Estado de Hidalgo. A partir de un cálculo de tamaño de muestra mínimo, utilizando un nivel de confianza del 95 % y un margen de error del 5 %.

A estos participantes se les aplicó de forma digital el CEV, a través de un formulario de Google Forms distribuido mediante redes sociales. El cuestionario incluyó preguntas sociodemográficas, así como reactivos diseñados para evaluar la frecuencia con la que los adolescentes han estado expuestos a situaciones de violencia en distintos contextos: medios digitales, casa, escuela y barrio.

Posteriormente, se seleccionó un subgrupo de 30 participantes mediante un muestreo no probabilístico por criterio, conformado por adolescentes que presentaron niveles altos y bajos de exposición a la violencia, según los resultados del CEV.

A este subgrupo se le aplicó el IRI, con el fin de evaluar su nivel de empatía. Este instrumento también fue distribuido en formato digital, siguiendo el mismo protocolo ético y de confidencialidad. El IRI se compone de reactivos que evalúan

dimensiones como la toma de perspectiva, la preocupación empática y el malestar personal.

Consideraciones éticas

La presente investigación se realizó siguiendo principios éticos fundamentales que garantizan el bienestar y los derechos de los participantes. Se procuró que la aplicación de los instrumentos no generara daño psicológico ni malestar significativo en los adolescentes participantes.

Asimismo, se aseguró la confidencialidad y el anonimato de la información recabada, evitando cualquier dato que permitiera la identificación personal de los participantes. Todos los datos obtenidos fueron utilizados exclusivamente con fines académicos y de investigación.

Previo a la participación, se obtuvo el consentimiento informado de los participantes, explicando de manera clara los objetivos del estudio, la decisión voluntaria de su participación y su derecho a retirarse en cualquier momento sin consecuencia alguna. Finalmente, se procuró un manejo responsable de los contenidos sensibles abordados en la investigación, manteniendo una postura ética y respetuosa frente a la temática analizada.

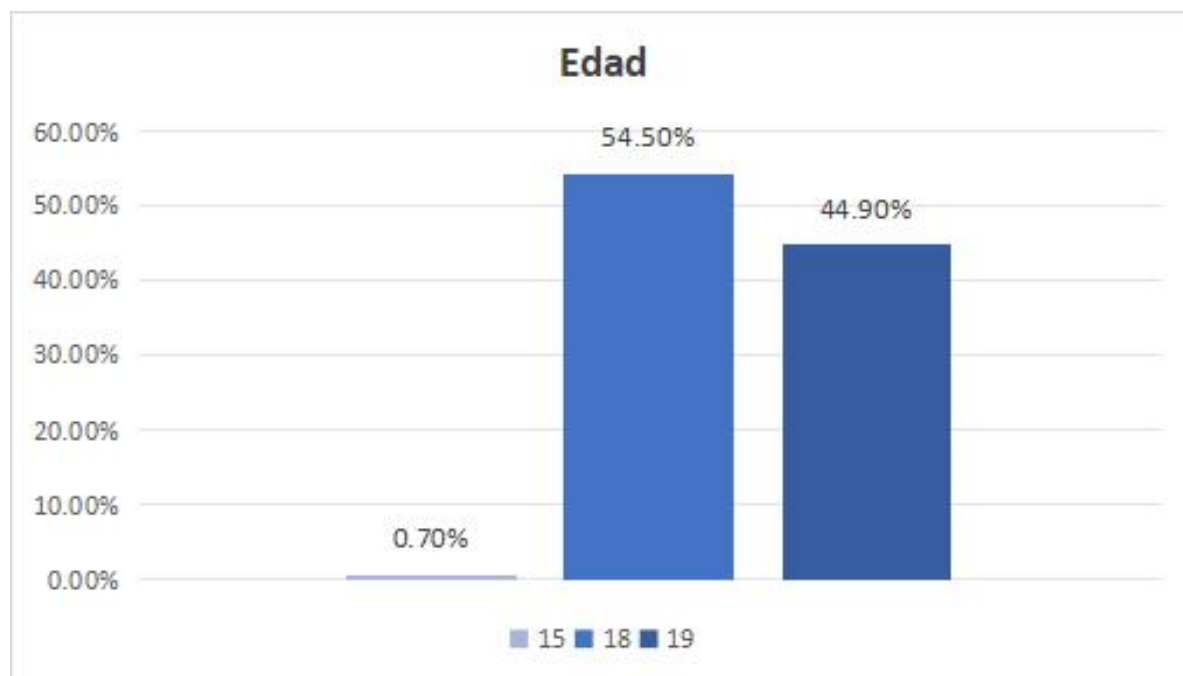
Resultados

En primer lugar, se calcularon los estadísticos descriptivos para conocer la distribución de la muestra.

La investigación contó con la participación de 301 adolescentes de entre 15 y 19 años. La media de edad fue de 18.6 años (DE = 0.49). En cuanto al sexo, el 62.5% fueron hombres y el 37.5% mujeres. Respecto al estado civil, la mayoría eran solteros (96.7%) y solo un pequeño grupo se encontraba en unión libre (3.3%). En relación con la ocupación, la gran mayoría refirió ser estudiante, mientras que algunos reportaron combinar sus estudios con actividades laborales, véase en Datos sociodemográficos en las Imágenes de 10 a 13.

Imagen 10

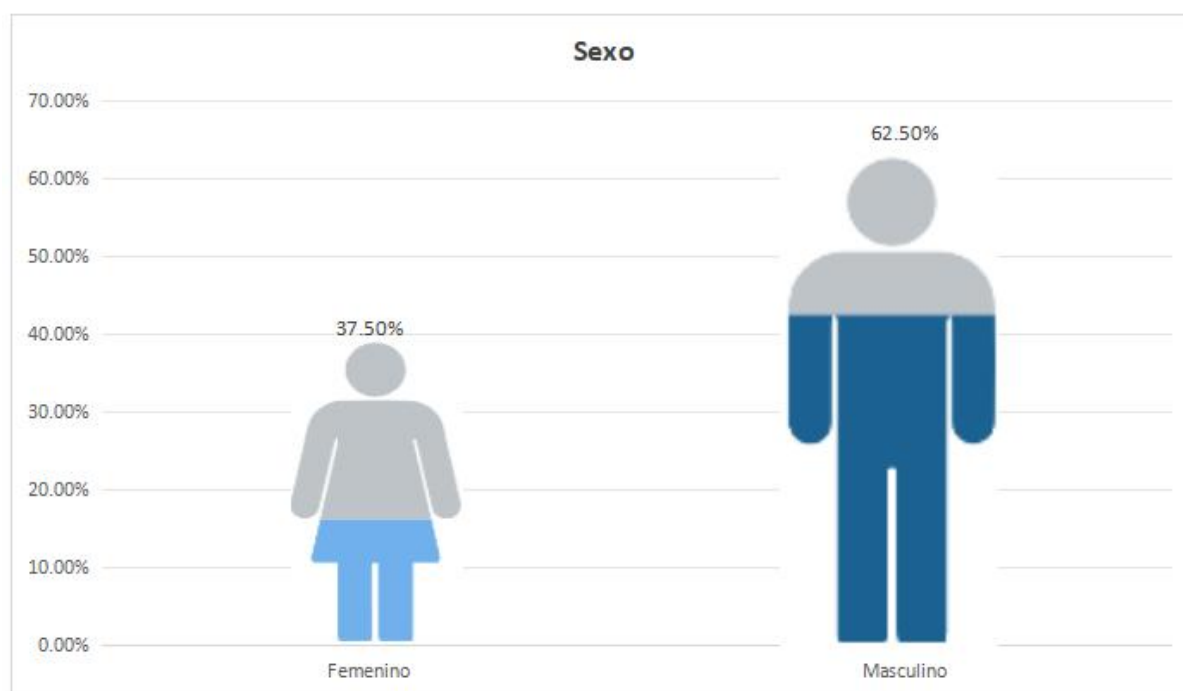
Rangos de edad de los participantes.



Nota. Elaboración propia con base en los datos del cuestionario aplicado (2025).

Imagen 11

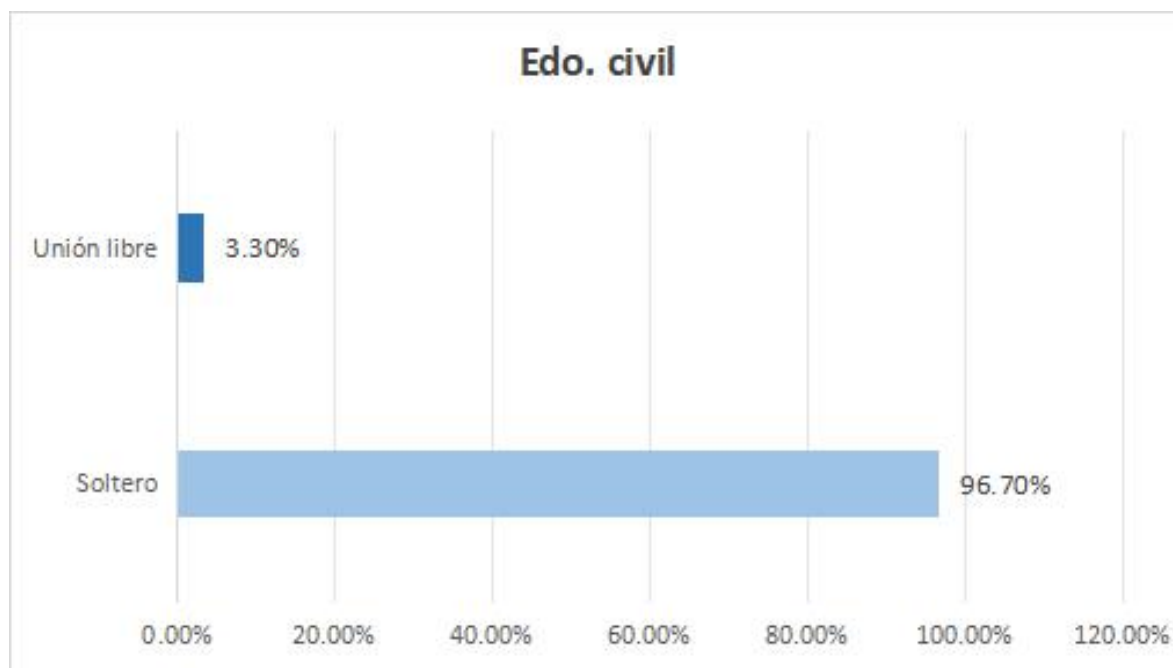
Distribución de sexo de los participantes.



Nota. Elaboración propia con base en los datos del cuestionario aplicado (2025).

Imagen 12

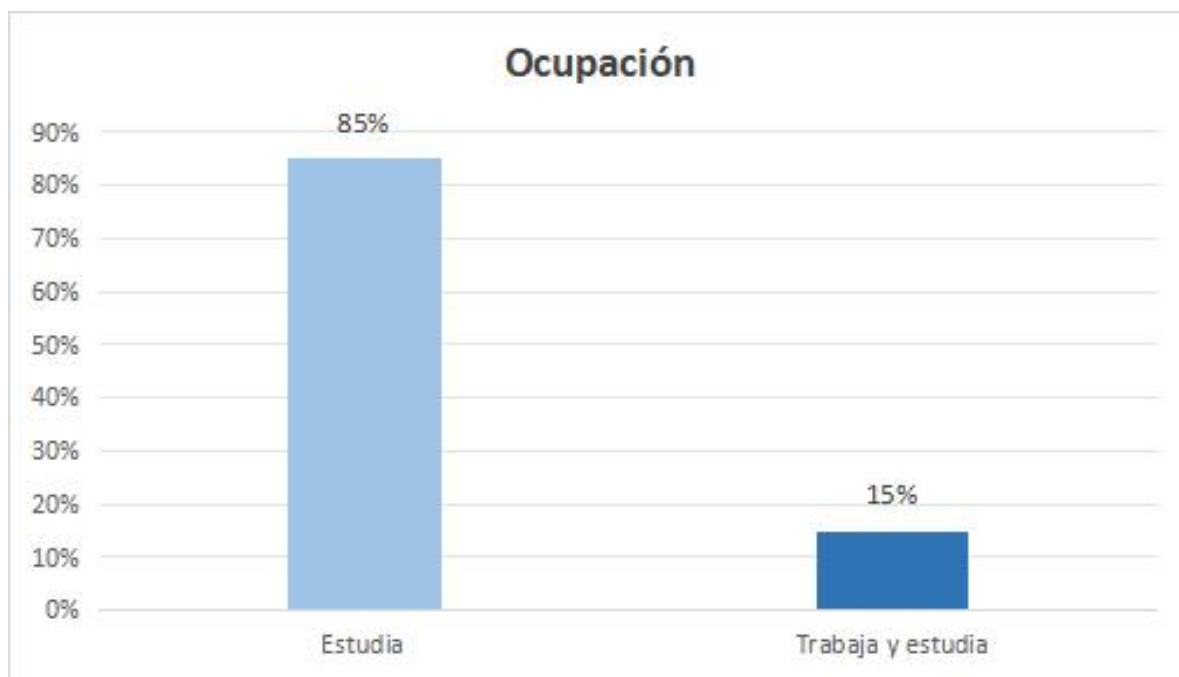
Características civiles de la muestra.



Nota. Elaboración propia con base en los datos del cuestionario aplicado (2025).

Imagen 13

Perfil ocupacional de la muestra.

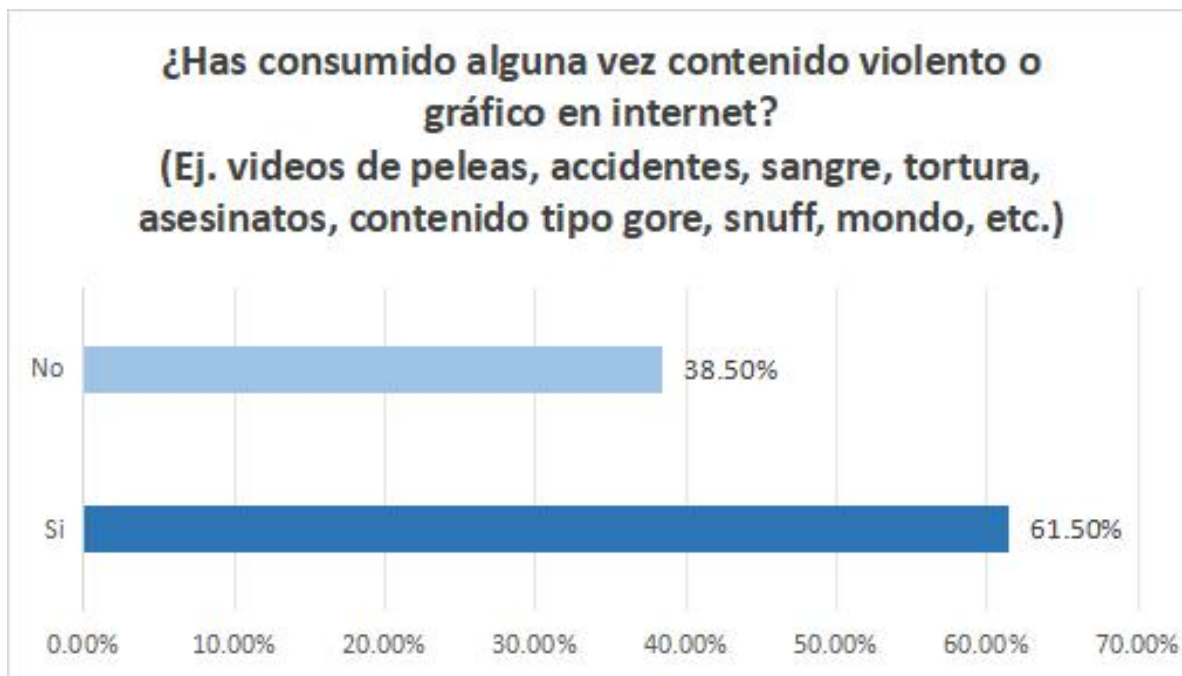


Nota. Elaboración propia con base en los datos del cuestionario aplicado (2025).

Dentro de las características descriptivas, el 61.5 % reconoció haber consumido en alguna ocasión contenido violento o gráfico en internet, mientras que el 38.5 % indicó no haber tenido ese tipo de experiencia, véase en la Imagen 14.

Imagen 14

Frecuencia del consumo de contenido violento entre los participantes.

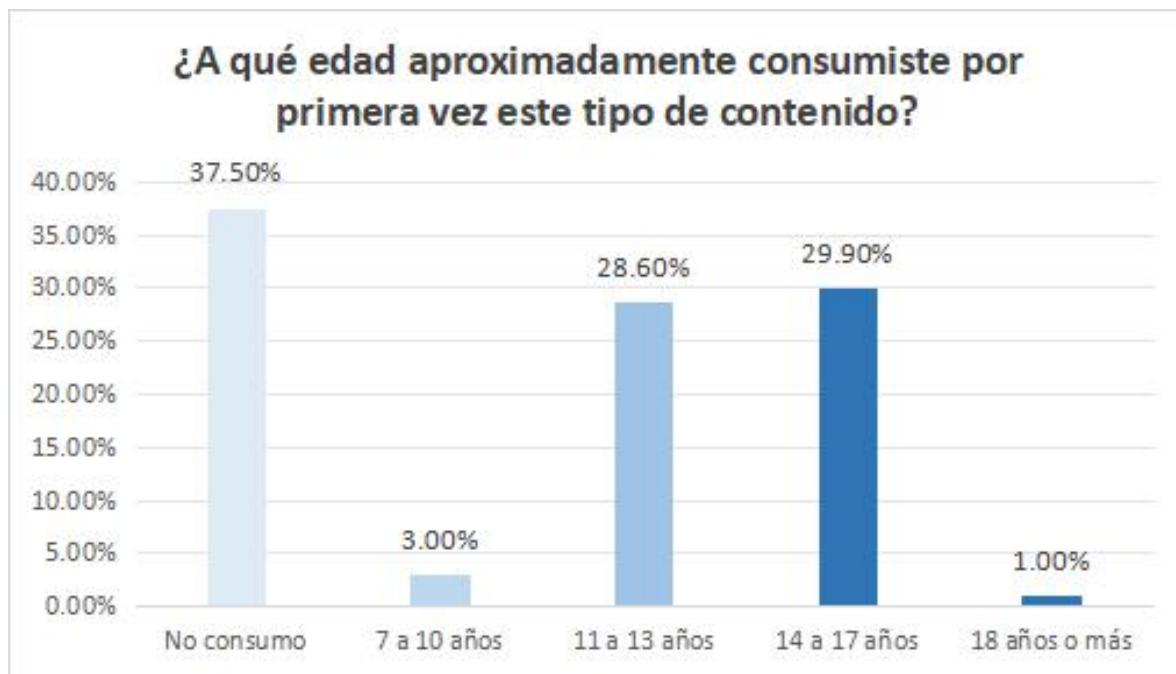


Nota. Elaboración propia con base en los datos del cuestionario aplicado (2025).

Entre quienes sí lo han visto, la edad de inicio más común fue entre los 14 y 17 años (29.9 %), seguida de quienes comenzaron a los 11 a 13 años (28.6 %). Un 3 % dijo haber comenzado entre los 7 y 10 años y solo un 1 % reportó que su primer contacto fue a los 18 años o más. Esto refleja que la mayoría se expuso por primera vez a este tipo de contenido durante la adolescencia temprana y media (Imagen 15).

Imagen 15

Edad del primer consumo de contenido mediático violento.



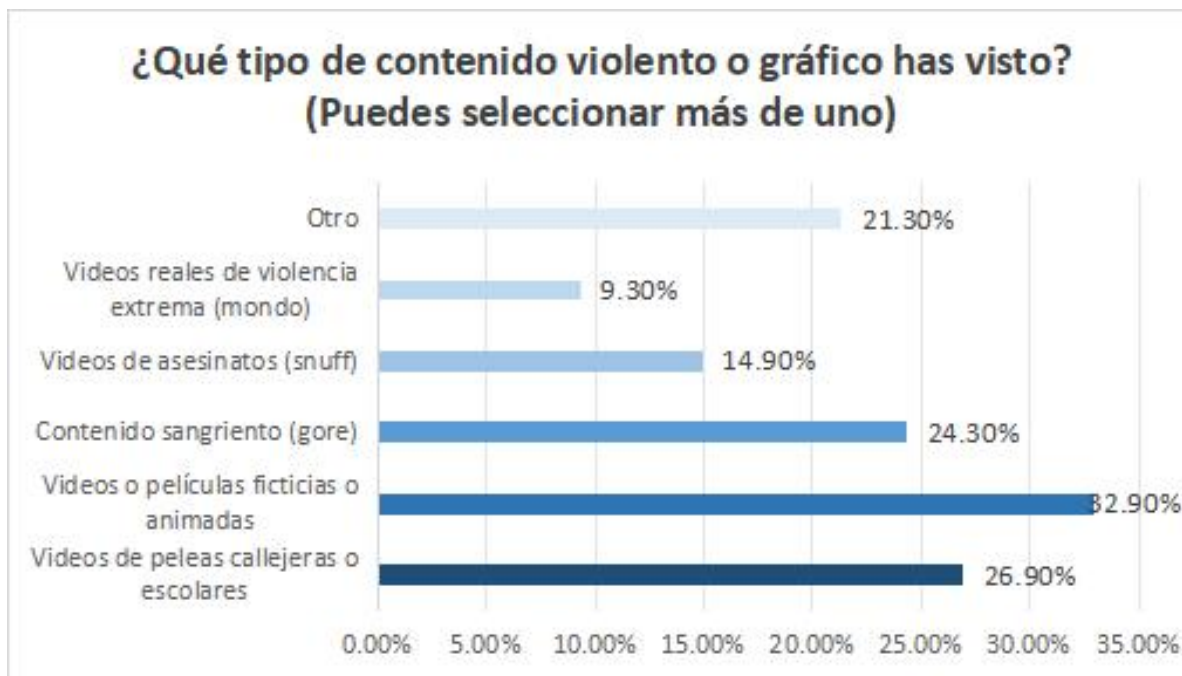
Nota. Elaboración propia con base en los datos del cuestionario aplicado (2025).

Respecto a la frecuencia actual de consumo, predominan las respuestas ocasionales: un 33.9 % lo ve “a veces” y un 19.3 % “casi nunca”, mientras que 38.2 % afirmó no consumirlo actualmente. Los casos de consumo muy frecuente fueron menores, siendo el 5.3 % lo ve “casi siempre” y sólo 3.3 % señaló que lo consume “siempre”.

En cuanto al tipo de contenido, los vídeos o películas ficticias o animadas fueron los más mencionados (82.90 %), seguidos por el contenido sangriento o *gore* en diversas combinaciones con vídeos de asesinatos (*snuff*) o violencia extrema (*mondo*). También se reportó la visualización de vídeos de peleas callejeras o escolares de carácter violento. Dentro de la categoría “otro”, lo más repetido fueron los videojuegos violentos, como *Call of Duty*, *Mortal Kombat* o *GTA*, lo que muestra que una parte importante asocia el consumo con el entretenimiento interactivo (Imagen 16).

Imagen 16

Tipos de contenido violento o gráfico consumido por la población encuestada

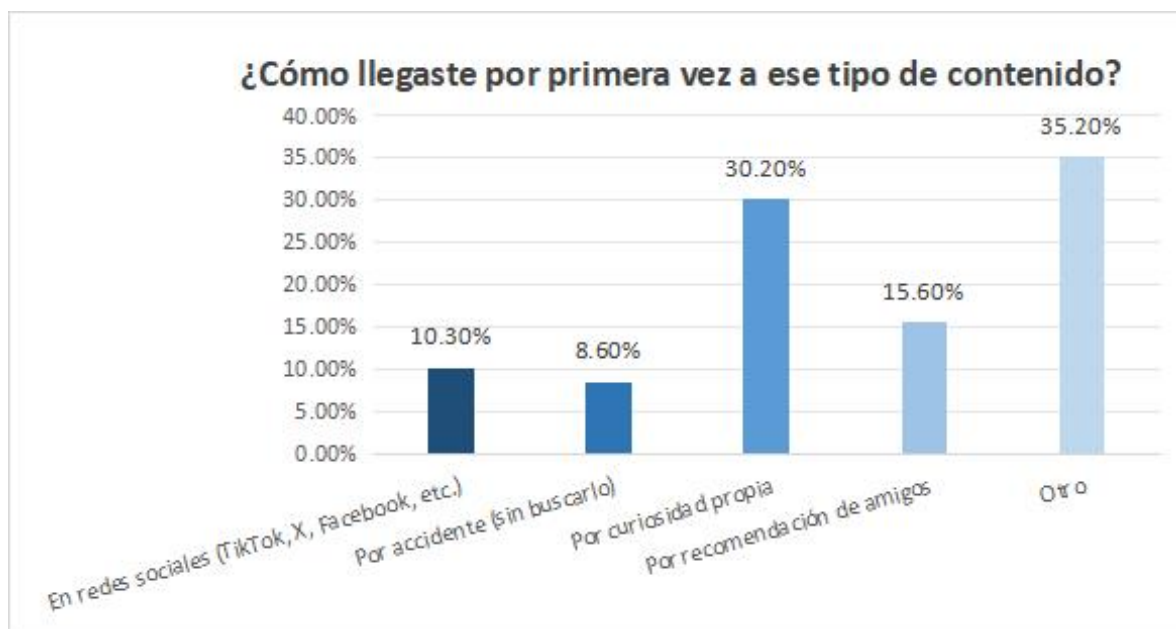


Nota. Elaboración propia con base en los datos del cuestionario aplicado (2025). Estos porcentajes representan a las personas que reportaron haber visto cada tipo, aunque lo hayan hecho en combinación con otros contenidos (por eso la suma supera el 100 %).

En la Imagen 17, se muestra la relación con el medio de primer contacto, la mayoría señaló que llegó a este material por curiosidad propia (30.2 %), el 35.2 % lo consume por otros medios. Un 15.6 % lo conoció por recomendación de amigos y un 10.3 % a través de redes sociales como *TikTok*, *X* o *Facebook*.

Imagen 17

Plataformas de acceso al contenido violento reportadas por los participantes



Nota. Elaboración propia con base en los datos del cuestionario aplicado (2025).

Así mismo, el Cuestionario de Exposición a la Violencia (CEV), muestra que la puntuación total obtuvo una media de 24.05 (DE = 16.41), con un rango de 0 a 75 puntos. Los percentiles (Tabla 1) muestran que el 25% de los participantes tuvo puntajes iguales o menores a 13, el 50% igual o menores a 21, y el 75% alcanzó de los 32 puntos hasta los 65. Esto permitió dividir la muestra en grupos de alta y baja exposición, seleccionando a 15 adolescentes con puntajes altos y 15 con puntajes bajos para aplicarles el IRI.

Los resultados mostraron que, en promedio, los adolescentes alcanzaron un puntaje medio en el CEV de 24.05 (DE = 16.41), lo cual indica que la mayoría de los participantes reportó una exposición moderada a situaciones de violencia; aunque, existieron diferencias importantes entre aquellos con puntajes bajos y altos. Estos descriptivos fueron útiles para seleccionar la submuestra de 30 adolescentes a quienes posteriormente se aplicó el IRI.

Tabla 1*Resultados de percentiles*

		Percentiles						
		5	10	25	50	75	90	95
Promedio ponderado(definición 1)	T T	0.1	6	13	21	32	45	64.8
Bisagras de Turkey	T T			13	21	32		

Nota. Elaboración propia con base en los resultados de los 301 adolescentes encuestados (2025). La categoría *T T* representa la suma de los puntajes obtenidos en las subescalas del CEV.

Posteriormente se aplicaron pruebas de normalidad de Shapiro–Wilk, indicando que las distribuciones de las subescalas del IRI se aproximan a la normalidad; aunque, con valores marginales en Toma de Perspectiva y Preocupación Empática en el grupo de baja exposición. Sin embargo, los gráficos no mostraron desviaciones severas; por lo que, se decidió continuar con pruebas paramétricas. La prueba de Levene confirmó la homogeneidad de varianzas en todas las subescalas ($p > .05$) (Tabla 2).

En la submuestra de 30 participantes, se aplicó el Índice de Reactividad Interpersonal (IRI). En promedio, los adolescentes obtuvieron una media de 18.97 (DE = 3.15) en Toma de Perspectiva, 20.13 (DE = 3.12) en Preocupación Empática, 17.00 (DE = 3.19) en Malestar Personal y 16.37 (DE = 2.69) en Fantasía. Estos resultados muestran una tendencia equilibrada en las distintas dimensiones de la empatía, aunque con ligeras variaciones según el grado de exposición a la violencia.

Tabla 2*Prueba de homogeneidad de varianzas de Levene para las subescalas del IRI*

	Estadístico de Levene	gl1	gl2	Sig.
TOTAL TOMA DE PERSPECTIVA	1.517 a	3	22	0.238
TOTAL PREOCUPACIÓN EMPÁTICA	.444 b	3	22	0.724
TOTAL MALESTAR PERSONAL	1.235 c	3	22	0.321
TOTAL FANTASÍA	.376 d	3	22	0.771

Nota. Elaboración propia con base en los resultados de la investigación (2025). La tabla muestra el estadístico de Levene (F) para verificar la homogeneidad de varianzas en las subescalas del Índice de Reactividad Interpersonal: Toma de Perspectiva, Preocupación Empática, Malestar Personal y Fantasía.

Se realizaron correlaciones de Spearman, que pueden apreciarse en la Tabla 3, los resultados mostraron que la exposición a violencia se correlacionó de manera negativa y significativa con la Toma de Perspectiva ($\rho = -.380$, $p = .038$), lo que indica que los adolescentes con mayor exposición tienden a presentar menores niveles en esta dimensión de la empatía. Las demás correlaciones entre el CEV y las subescalas de empatía no alcanzaron significancia estadística, aunque en el caso de Malestar Personal se observó una tendencia negativa cercana al nivel de significancia ($\rho = -.358$, $p = .052$).

Tabla 3

Correlaciones de Spearman entre la puntuación total del CEV y las subescalas del IRI

			TOTAL TOTAL	TOTAL TOMA DE PERSPECTIVA	TOTAL PREOCUPACIÓN EMPÁTICA	TOTAL MALESTAR PERSONAL	TOTAL FANTASÍA
Rho de Spearman	TOTAL TOTAL	Coeficiente de correlación de	1	-.380*	-0.292	-0.358	-0.27
		Sig. (bilateral)	.	0.038	0.117	0.052	0.149
		N	30	30	30	30	30
	TOTAL TOMA DE PERSPECTIVA	Coeficiente de correlación de	-.380*	1	.693**	0.276	0.196
		Sig. (bilateral)	0.038	.	0	0.139	0.299
		N	30	30	30	30	30
	TOTAL PREOCUPACIÓN EMPÁTICA	Coeficiente de correlación de	-0.292	.693**	1	.501**	0.288
		Sig. (bilateral)	0.117	0	.	0.005	0.123
		N	30	30	30	30	30
	TOTAL MALESTAR PERSONAL	Coeficiente de correlación de	-0.358	0.276	.501**	1	.637**
		Sig. (bilateral)	0.052	0.139	0.005	.	0
		N	30	30	30	30	30
	TOTAL FANTASÍA	Coeficiente de correlación de	-0.27	0.196	0.288	.637**	1
		Sig. (bilateral)	0.149	0.299	0.123	0	.
		N	30	30	30	30	30

* La correlación es significativa al nivel 0,05 (bilateral).

** La correlación es significativa al nivel 0,01 (bilateral).

Nota. Elaboración propia con base en los resultados de la investigación (2025). La tabla presenta los coeficientes de correlación de Spearman (ρ) entre la puntuación TOTAL TOTAL del Cuestionario de Exposición a la Violencia y las subescalas del Índice de Reactividad Interpersonal. Los valores de p se reportan en la fila "Sig. (bilateral)".

En la dimensión de Toma de Perspectiva, los adolescentes con baja exposición obtuvieron puntajes más altos ($M = 20.80$) en comparación con aquellos con alta exposición ($M = 19.13$), para analizar estas diferencias se aplicaron *pruebas t* para muestras independientes (ver Tabla 4). Del mismo modo, en la dimensión de Preocupación Empática, los adolescentes con baja exposición registraron una media de 20.80, mientras que los de alta exposición alcanzaron una media de 19.47. En Malestar Personal, el grupo de baja exposición obtuvo un promedio de 17.87, mientras que el de alta exposición alcanzó 16.13. Finalmente, en Fantasía, el grupo de baja exposición mostró una media de 17.07, frente a 15.67 del grupo de alta exposición.

Tabla 4

Comparación de las dimensiones de empatía según el grado de exposición a contenido violento.

	GRADO DE EXPOSICIÓN	Media	Desviación típica	N
TOTAL TOMA DE PERSPECTIVA	M	20.8	2.541	15
	A	19.13	2.416	15
	TOTAL	19.97	2.58	30
TOTAL PREOCUPACIÓN EMPÁTICA	M	20.8	2.541	15
	A	19.47	3.583	15
	TOTAL	20.13	3.126	30
TOTAL MALESTAR PERSONAL	M	17.87	2.56	15
	A	16.13	3.603	15
	TOTAL	17	3.195	30
TOTAL FANTASÍA	M	17.07	2.789	15
	A	15.67	2.498	15
	TOTAL	16.37	2.697	30

Nota. Se muestran las medias, desviaciones típicas y tamaño de muestra (N) para cada dimensión de la escala de empatía. M = menor exposición; A = alta exposición. Elaboración propia con base en los resultados de la investigación (2025).

Aunque estas diferencias no resultaron significativas desde el punto de vista estadístico, la tendencia sugiere que una menor exposición a la violencia podría favorecer el desarrollo de la empatía. En otras palabras, el ambiente y las experiencias de violencia parecen influir; aunque, de manera sutil, en la forma en que los adolescentes se relacionan con los sentimientos y perspectivas de otras personas.

Discusión

El presente estudio tuvo como objetivo analizar la relación entre la exposición a contenido violento y los niveles de empatía en adolescentes de 18 y 19 años residentes en Hidalgo, México. Se planteó que una mayor exposición a la violencia mediática y contextual podría asociarse con menores niveles de empatía, particularmente en la dimensión de Toma de Perspectiva, evaluada mediante el Cuestionario de Exposición a la Violencia (CEV) y el Índice de Reactividad Interpersonal (IRI).

Los análisis mostraron que, aunque los adolescentes con menor exposición a la violencia tendieron a presentar puntajes más altos en todas las subescalas de empatía, las diferencias entre grupos no fueron estadísticamente significativas en las comparaciones de medias. Sin embargo, las correlaciones de Spearman evidenciaron una asociación negativa y significativa entre la exposición a violencia y la Toma de Perspectiva ($\rho = -.380$, $p = .038$).

Estos resultados sugieren que la exposición a la violencia podría estar asociada con una menor capacidad para ponerse en el lugar de los demás, afectando sobre la parte racional de la empatía. Aunque, las diferencias de medias no resultaron significativas, la correlación negativa encontrada sugiere que la exposición frecuente a la violencia puede influir en la empatía a nivel individual. Este patrón coincide con estudios que señalan que la exposición repetida a situaciones violentas, tanto en el entorno familiar como en los medios digitales, puede provocar que los adolescentes se vuelvan menos sensibles y en consecuencia, una reducción de la respuesta empática (Galán-Jiménez, 2022; Orozco-Marín, 2024).

En este sentido, fundamentos teóricos de la psicología del aprendizaje y del desarrollo humano, permiten comprender cómo es que la exposición a la violencia puede alterar los procesos emocionales y empáticos en la adolescencia.

Erikson (1968), por su parte, menciona que en la adolescencia se busca construir una identidad personal y sentido de pertenencia; por lo que, si el entorno está marcado por violencia, estrés o falta de contención afectiva, el adolescente

puede presentar confusión de roles, insensibilidad hacia los demás y dificultades para establecer vínculos saludables.

Piaget (1972) plantea que en esta etapa el pensamiento se vuelve más reflexivo y abstracto, permitiendo entender mejor las consecuencias emocionales y morales de los actos. No obstante, cuando la violencia se normaliza, esta capacidad se ve afectada, ya que el razonamiento moral se distorsiona y la agresión puede llegar a percibirse como algo aceptable. Esto coincide con lo que propone Bandura & Walters (1997), quien explica que los adolescentes aprenden e imitan las conductas que observan, sobre todo cuando provienen de figuras autoritarias o de influencia en su vida.

Vygotsky (1979) señala que el desarrollo depende del contexto social; es decir, los adolescentes aprenden a partir de la interacción con su entorno. Por eso, crecer en ambientes donde la violencia es frecuente o se consume como forma de entretenimiento puede afectar la manera en que comprenden las normas empáticas. Del mismo modo, Bronfenbrenner (1979) explica que este contexto social está formado por la familia, la escuela, la comunidad y la cultura; por lo que, la presencia de violencia en cualquiera de estos niveles altera el equilibrio del sistema, perjudicando la estabilidad emocional y social del joven.

En cuanto al desarrollo moral, durante la adolescencia se avanza hacia un pensamiento más autónomo y ético, sin embargo, si el adolescente se vuelve indiferente ante la violencia por estar expuesto constantemente, esto puede frenar su desarrollo emocional, permaneciendo en niveles de empatía más bajos, donde las acciones se guían por la conveniencia o la aprobación social, sin una comprensión real del daño que pueden generar las propias acciones (Kohlberg, 1984).

Finalmente, Goleman (1995) plantea que la empatía y el control emocional dependen de la interacción entre el sistema límbico y la corteza prefrontal, áreas del cerebro que se desarrollan de forma significativa durante la adolescencia. Estar expuestos de forma constante a la violencia activa el estrés y altera esas conexiones, disminuyendo la sensibilidad emocional y aumentando la impulsividad o la indiferencia.

Estas perspectivas muestran que el estar continuamente frente a contextos violentos y el poco desarrollo emocional durante la adolescencia, pueden afectar procesos clave de esta etapa, como la identidad, la moral, la empatía y autorregulación. Esto puede reflejarse en conductas problemáticas, falta de sensibilidad hacia los demás, poca capacidad para reconocer el sufrimiento ajeno o incluso en comportamientos agresivos y antisociales. Por eso, resulta esencial fomentar entornos seguros y experiencias emocionales positivas que fortalezcan la empatía y ayuden a prevenir los efectos negativos que la violencia puede tener en el desarrollo de los adolescentes.

Por otro lado, investigaciones recientes en Latinoamérica respaldan la relación entre violencia y disminución de la empatía. Narváez Marín (2024) menciona que la exposición a entornos agresivos se asocia con menor empatía en adolescentes vulnerables. De igual modo, la inteligencia emocional y las actitudes solidarias, se consideran como factores protectores frente a la agresión, lo que puede explicar por qué en nuestra muestra los niveles de empatía no disminuyeron drásticamente (Orozco 2021).

Estudios de intervención sugieren que la empatía puede fortalecerse mediante programas educativos, lo que representa una oportunidad importante para la prevención. *Educación en la empatía* (2024) por Yagual Montoya (2024), demuestra que reforzar estas habilidades emocionales reduce la conducta violenta y aumenta la empatía en adolescentes.

Orozco-Marín (2024), en el ámbito mediático, menciona que el consumo de videojuegos violentos se relaciona con una menor disposición empática, lo cual coincide con la observación de que quienes consumen más contenido violento tienden a tener menor Toma de Perspectiva. Así mismo, Borrego-Ruiz (2025) apoya la idea concluyendo que la exposición a violencia mediática se relaciona con una disminución de la empatía y un aumento de actitudes agresivas, lo que confirma que esta tendencia se mantiene en los resultados.

Espinoza et al. (2024) en su investigación sobre conflicto interparental, refuerza mencionando que presenciar violencia familiar afecta el desarrollo de la empatía, este factor podría estar influyendo también en algunos de los participantes

de la muestra, ya que sus experiencias familiares forman parte del contexto que moldea su sensibilidad emocional.

Entre las limitaciones se encuentra el uso de un muestreo no probabilístico para la submuestra del IRI, lo que limita la posibilidad de generalizar los resultados. Así mismo, al tratarse de un diseño transversal, pudo impedir establecer relaciones de causa y efecto. Otra limitación es el tamaño reducido de la submuestra ($n = 30$), lo cual afectó disminuyendo la potencia estadística para detectar diferencias significativas en las medias.

Finalmente, los resultados resaltan la importancia de implementar programas de educación socioemocional orientados en fortalecer la empatía, especialmente en entornos con alta exposición a la violencia. Tanto escuelas y familias pueden desempeñar un papel importante para reducir la desensibilización emocional y fomentar conductas prosociales. Del mismo modo, es necesario crear formas de regular y acompañar el consumo de contenido violento, tanto en redes como en videojuegos.

Se recomienda llevar a cabo estudios longitudinales que permitan observar los efectos de la exposición a violencia a lo largo del tiempo y con muestras amplias. Futuras investigaciones podrían explorar variables mediadoras, como la inteligencia emocional o la regulación afectiva, así como evaluar la eficacia de programas de intervención basados en el entrenamiento de empatía y toma de perspectiva. Reforzar estas áreas no solo contribuiría a mejorar el bienestar socioemocional de los adolescentes, sino que también ayudaría a prevenir patrones de desensibilización y dificultad empática en etapas futuras de su vida.

Conclusiones

Con base en los resultados obtenidos, puede concluirse que; aunque se observaron ciertas tendencias que apuntan a que una mayor exposición a la violencia se asocia con niveles más bajos de empatía, dichas diferencias no alcanzaron significancia estadística en la mayoría de los análisis. Esto indica que la relación planteada no se confirmó de manera contundente en esta muestra, lo que sugiere la necesidad de seguir profundizando en el tema con poblaciones más amplias y diversos contextos.

En cuanto a la primera pregunta de investigación, se identificó que los adolescentes que consumen contenido mediático violento presentan características diversas, ya que la mayoría comenzó a exponerse a este tipo de material durante la adolescencia temprana, es decir entre los 14 a 17 años, motivados principalmente por la curiosidad y el fácil acceso que ofrecen las redes sociales y plataformas digitales. Del mismo modo, se observó que parte de los participantes continúa consumiendo este tipo de contenido y la frecuencia. Asimismo, se encontró que la primera exposición, en la mayoría de los casos, se dió de manera accidental o por recomendación de amigos o conocidos, lo que muestra la influencia del entorno social y digital en el acceso a este tipo de material. En cuanto al tipo de contenido consumido, predominó el material clasificado como *gore*, seguido por las películas de ficción violenta y los vídeos de peleas callejeras difundidos en redes sociales.

El segundo objetivo, que consiste en medir los niveles de empatía en adolescentes; por lo que, los resultados muestran que aquellos expuestos a contenido violento desde edades tempranas presentan niveles ligeramente más bajos de empatía. Dentro de la subescalas más afectadas fueron: toma de perspectiva y malestar personal. De acuerdo con el Índice de Reactividad Interpersonal, la toma de perspectiva se refiere a la capacidad de ponerse en el lugar del otro, mientras que el malestar personal evalúa la incomodidad ante el sufrimiento ajeno (Davis, 1983). Niveles bajos en ambas áreas dificultan reconocer y responder adecuadamente a las emociones de los demás. Así mismo, factores como la dinámica familiar, la educación emocional y el apoyo social también influyen en estos resultados. En conjunto, estas condiciones pueden afectar, en el

futuro, la manera en que estos adolescentes construyen relaciones, resuelven conflictos y se vinculan emocionalmente con otros.

Los resultados confirman que los objetivos planteados se cumplieron, ya que se logró describir a los adolescentes que consumen contenido violento, se evaluaron sus niveles de empatía, para finalmente determinar que no se encontró evidencia de una relación directa entre la exposición a contenidos violentos y la disminución de la empatía en la muestra estudiada.

Es importante señalar que la ausencia de significancia estadística no implica necesariamente la ausencia de una relación entre las variables, sino sugiere que la exposición al contenido violento podría no actuar como un factor determinante por sí solo en la disminución de la empatía. La empatía es un concepto influido por múltiples variables individuales, familiares y contextuales. Entre las limitaciones del estudio se encuentra el tamaño muestral menor al estimado inicialmente y el uso de instrumentos de autorreporte, lo que puede implicar sesgos en las respuestas. Asimismo, el diseño correlacional impide establecer relaciones causales. A nivel práctico, los hallazgos subrayan la importancia de fortalecer la educación emocional y el aprendizaje digital en adolescentes, promoviendo un consumo crítico de contenidos en línea. Futuras investigaciones podrían incorporar diseños longitudinales y variables mediadoras como la regulación emocional o la supervisión parental, con el fin de comprender con mayor profundidad la dinámica entre exposición a violencia digital y desarrollo socioemocional.

Referencias

- Aguayo, A. (2020). *El efecto mundo: violencia y distorsión social en los medios audiovisuales* [Tesis de licenciatura, UNAM]. Repositorio Institucional UNAM. <https://ru.dgb.unam.mx/bitstream/20.500.14330/TES01000708177/3/0708177.pdf>
- Alario Gavilán, M. (2021). ¿Por qué los hombres pueden excitarse ejerciendo violencia? Un análisis de la invisibilización y la erotización de la violencia sexual contra las mujeres en la pornografía. *Atlánticas. Revista Internacional de Estudios Feministas*, 6(1), 190–218. <https://doi.org/10.17979/arief.2021.6.1.7164>
- Albamonte, M. (2006). *La importancia de la simbolización en los procesos de aprendizaje*. SEPYPNA. <https://sepyrna.com/la-importancia-de-la-simbolizacion-en-los-procesos-de-aprendizaje/>
- Almada, S. (2025). Adolescentes y niñas en riesgo: los peligros de la exposición digital en redes sociales. *Infobae*. <https://www.infobae.com/salud/2025/03/06/adolescentes-y-ninas-en-riesgo-los-peligros-de-la-exposicion-digital-en-redes-sociales/>
- Amores-Villalba, A. (2017). Revisión de la neuropsicología del maltrato infantil. *Revista de Psicología: Estudios y Documentos*. Recuperado de <https://journals.copmadrid.org/psed/art/j.pse.2017.05.006>
- Amnistía Internacional. (2023). *TikTok: Algoritmo de la plataforma empuja a niños y niñas hacia contenidos nocivos*. <https://www.amnesty.org/es/latest/news/2023/11/tiktok-risks-pushing-children-towards-harmful-content/>
- Anales de Psicología. (2004). *Amígdala, corteza prefrontal y especialización hemisférica en la experiencia y expresión emocional*. *Anales de Psicología*, 20(2), 177-184 https://www.um.es/analesps/v20/v20_2/05-20_2.pdf

- Anderson, C. A., Berkowitz, L., Donnerstein, E., Huesmann, L. R., Johnson, J. D., Linz, D., Malamuth, N. M., & Wartella, E. (2003). The influence of media violence on youth. *Psychological Science in the Public Interest*, 4(3), 81–110. https://doi.org/10.1111/j.1529-1006.2003.pspi_1433.x
- Arellanez Hernández, J. & Velasquez, J. (2023). *Adaptation and validation of the Questionnaire on Exposure to Violence in young people*. Behavioral Psychology/Psicología Conductual. 31. 5-22. 10.51668/bp.8323101n.
- Arnett, J. J. (1995). Usos de los medios por parte de los adolescentes para la autosocialización. *Revista de Juventud y Adolescencia*, 24(5), 519–533. <https://doi.org/10.1007/BF01537054>
- Arnett, J. J. (2000). *Emerging adulthood: A theory of development from the late teens through the twenties*. *American Psychologist*, 55(5), 469–480. <https://doi.org/10.1037/0003-066X.55.5.469>
- Arnett, J. J. (2015). *Emerging adulthood: The winding road from the late teens through the twenties* (2nd ed.). Oxford University Press.
- Asensio, M., Acarín, N., & Romero, M. (2006). Adolescencia y desarrollo emocional en la sociedad actual. *International Journal of Developmental and Educational Psychology*, 1(1), 235-242. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=349832320025>
- Ato, M., López, J. J., & Benavente, A. (2013). Un sistema de clasificación de los diseños de investigación en psicología. *Anales de Psicología*, 29(3), 1038–1059. <https://doi.org/10.6018/analesps.29.3.178511>
- Avilés, K. (2023). Cómo nos afecta ver imágenes y vídeos violentos. *Revista Central*. <https://www.revistacentral.com.mx/bienestar/como-nos-afecta-ver-imagenes-videos-violentos>
- Bandura, A., & Walters, R. H. (1977). *Social learning theory* (Vol. 1, pp. 141-154). Englewood Cliffs, NJ: Prentice hall.

- Bandura, A. (2001). Teoría cognitiva social de la comunicación de masas. *Media Psychology*, 3(3), 265–299. https://doi.org/10.1207/S1532785XMEP0303_03
- Barajas Flores, N. A. (2024). La violencia explícita en redes sociales digitales y sus repercusiones en la sociedad. *Revista Tlatelolco*.
https://puedjs.unam.mx/revista_tlatelolco/la-violencia-explicita-en-redes-sociales-digitales-y-sus-repercusiones-en-la-sociedad/
- Barthes, R. (1964). Retórica de la imagen. En *Elementos de semiología*.
https://www.researchgate.net/publication/354555627_Barthés'_Semiotic_Theory_and_Interpretation_of_Signs
- Bisquerra, R. (2005). *La educación emocional en la práctica*. Editorial Praxis.
- Boito, M. E. (2014). Capitalismo, sensibilidad y violencia: La forma mercancía y la sensibilidad snuff. *Revista de Estudios Sociales y Culturales*, 5(19), 77–92.
<https://www.redalyc.org/pdf/184/18447748002.pdf>
- Borrego-Ruiz, A. (2025). *Adolescent aggression: A narrative review on the effects of violent media exposure on empathy*. MDPI. <https://www.mdpi.com/2813-9844/7/1/12>
- Bourdieu, P. (1991). *El lenguaje y el poder simbólico*. Harvard University Press.
- Boxer, P., Huesmann, L. R., Bushman, B. J., O'Brien, M., & Mocerri, D. (2009). The role of violent media preference, peer relationships, and parental involvement in predicting adolescent aggression and delinquency. *Journal of Youth and Adolescence*, 38(4), 417–429. <https://doi.org/10.1007/s10964-008-9335-2>
- Bronfenbrenner, U. (1979). *The ecology of human development: Experiments by nature and design*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Caldera, P. (2024). La sustancia: dualismo perverso. *Kaminker*.
<https://kaminker.es/la-sustancia-dualismo-perverso/>
- Chávez, J. & Mendizábal, H. (2014). Perspectiva de las personas menores de edad acerca de la violencia en los medios. *Revista Cuaderno de Trabajo* –

Observatorio de Comunicación y Cultura, (6), 1–15.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4965815>

Citron, D. K. (2014). *Hate crimes in cyberspace*. Harvard University Press.

Colom Bauzá, J., & Fernández Bennassar, M. del C. (2009). *Adolescencia y desarrollo emocional en la sociedad actual*. *International Journal of Developmental and Educational Psychology*, 1(1), 235-242.

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=349832316024>

Consejo Audiovisual de Andalucía. (2023). *Informe sobre el libre acceso a contenido adulto en plataformas de mensajería y otras redes*. Cadena SER.

Consejo Estatal de Población de Hidalgo. (2020). *La memoria contra el olvido: Violencia social y de género*. COESPO Gobierno del Estado de Hidalgo.

Consejo Nacional de Población. (2024). *Proyecciones de población de México y de las entidades federativas, 2016–2050*. Gobierno de México. Recuperado de <https://www.gob.mx/conapo>

Davis, M. H. (1983). Medición de las diferencias individuales en la empatía: Evidencia para un enfoque multidimensional. *Revista de Personalidad y Psicología Social*, 44(1), 113–126. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.44.1.113>

De la Fuente, P. (2025). Tenemos un problema muy grande con una pornografía descontrolada que entra por los móviles de los niños. *Cadena SER*. <https://cadenaser.com/castillayleon/2025/03/13/tenemos-un-problema-muy-grande-con-una-pornografia-descontrolada-que-entra-por-los-moviles-de-los-ninos-radio-castilla/>

Debord, G. (1967). *La sociedad del espectáculo*. Buchet-Chastel.

Díaz Galván, K. X. (2012). Desempeño neuropsicológico prefrontal en sujetos expuestos a violencia. *Revista Mexicana de Neuropsicología*, 2012.

<https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S2007-48322012000100006>

- Eisenberg, N., Cumberland, A., Guthrie, I. K., Murphy, B. C., & Shepard, S. A. (2005). Empatía en la adolescencia. *Acción Psicológica*, 13(2), 3–14.
- Erikson, E. H. (1968). *Identity: Youth and crisis*. New York, NY: W. W. Norton & Company.
- Escrivá, V. M., Navarro, M. D., & García, P. S. (2004). La medida de la empatía: Análisis del Interpersonal Reactivity Index. *Psicothema*, 16(2), 255–260.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=72716213>
- Espinar, E., & López, C. (2009). Jóvenes y adolescentes ante las nuevas tecnologías: percepción de riesgos. *Athenea Digital*, 16, 1–20.
<https://psicologiasocial.uab.es/athenea/index.php/atheneaDigital/article/view/509>
- Espinoza, C. N., et al. (2024). *Inter-parental conflict and empathy in early adolescence*. PMC. <https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC11606263/>
- Espinosa Velázquez, R. (2012). *El efecto Mondo: Violencia y distorsión social en los adolescentes por medio de la imagen* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional Autónoma de México]. UNAM – Dirección General de Bibliotecas.
- Espona (2020). *Los usuarios de la Dark Web aumentan en un 50% en España desde el estado de alarma*. RTVE.
<https://www.rtve.es/noticias/20200403/usuarios-dark-web-aumentan-50-espana-desde-se-decreto-estado-alarma/2011378.shtml>
- Esquives, C. (2022). *Addio zio Tom: el cine mondo y la etnografía como método de explotación*. *Ventana Indiscreta, Revista de Cine*, (23), 56–65.
<https://www.researchgate.net/publication/366550114>
- Estévez, E., & Jiménez, T. I. (2017). Violencia en adolescentes y regulación emocional. *Revista INFAD de Psicología. International Journal of Developmental and Educational Psychology*, 2(1), 97–104.
<https://doi.org/10.17060/ijodaep.2017.n1.v2.922>

Fernández Villanueva, C., Revilla Castro, J. C., González Fernández, R., & Lozano Maneiro, B. (2013). Violencia en la televisión. ¿Desagradable, interesante o morbosa? *Revista Latina de Comunicación Social*, 68, 582–598.

<https://doi.org/10.4185/RLCS-2013-991>

Fernández, L. (2023). La neurociencia de la agresión: la violencia cambia el cerebro e impacta en el control de los impulsos. *Infobae*.

<https://www.infobae.com/salud/2023/12/07/la-neurociencia-de-la-agresion-la-violencia-cambia-el-cerebro-e-impacta-en-el-control-de-los-impulsos/>

Fernández-Abascal, E. G. (2015). *Psicología de las emociones*. UNED.

Fisas, V. (2002). La violencia: Conceptualización y elementos para su estudio. *Papeles de Cuestiones Internacionales*, (77), 79–89.

Flechner, S. (2007). Simbolización en la adolescencia: la dificultad de devenir adulto. *Revista Uruguaya de Psicoanálisis*, 104, 201-219.

Galán-Jiménez, J. S. F. (2022). *Exposición y desensibilización a la violencia en jóvenes*. SciELO México.

https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-48322022000300005

Galán Jiménez, J. S. F., Calderón Mafud, J. L., Sánchez-Armáss Cappello, O., & Guzmán Sescosse, M. (2022). *Exposición y desensibilización a la violencia en jóvenes mexicanos en distintos contextos sociales*.

https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S2007-48322022000300005&script=sci_arttext

Galtung, J. (1969). Violencia, Paz e Investigación para la Paz. *Revista de Investigación para la Paz*, 6(3), 167–191.

<https://doi.org/10.1177/002234336900600301>

García, C. (2022). *Ley Ingrid: La historia de un feminicidio que puso un alto a la revictimización de las mujeres*. El Universal.

<https://www.eluniversal.com.mx/nacion/ley-ingrid-la-historia-de-un-feminicidio-que-puso-un-alto-la-revictimizacion-de-las-mujeres/>

García-Martínez, J. A., Castaño Benavides, A., Herra, M., Villalobos, N., & Fallas Vargas, M. A. (2024). *Normalización de la violencia en redes sociales: un estudio de casos con adolescentes costarricenses*. No. 38, enero-junio, Universidad Veracruzana — Instituto de Investigaciones en Educación.

<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/9275493.pdf>

García Rodríguez, A. (2022). El consumo de redes sociales y su influencia en la salud emocional adolescente. *Revista de Educación y Tecnología*, 10(2), 85-101.

García-López, L. J., & Gutiérrez-Castañeda, C. (2020). Psicopatología y desarrollo adolescente: Una mirada desde la neurociencia afectiva. *Revista de Psicología Clínica con Niños y Adolescentes*, 7(2), 11–17.

Gaspar, A., & Esteves, F. (2022). *Empathy development from adolescence to adulthood and its consistency across targets*. *Frontiers in Psychology*, 13, 936053. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.936053>

Giani, C. (2015). *Empatía*. Concepto. <https://concepto.de/empatia/>

Giedd, J. N., Blumenthal, J., Jeffries, N. O., Castellanos, F. X., Liu, H., Zijdenbos, A., ... & Rapoport, J. L. (1999). Brain development during childhood and adolescence: A longitudinal MRI study. *Nature Neuroscience*, 2(10), 861–863.

Gómez, M. C. (2016). *La empatía en la primera infancia*. *Psicodebate*, 16(2), 35-50. <https://dspace.palermo.edu/ojs/index.php/psicodebate/article/view/593>

Gómez Ruiz, M. Á., & Carrillo Ortiz, E. (2022). Reflexiones socioeducativas desde el cine de terror actual. *Revista Hachetetépe*, (24).

<https://revistas.uca.es/index.php/hachetetepe/article/view/10268>

- Gonzales, E. C. (2023). *¿Sabías que la violencia puede ser adictiva para el cerebro?* UNAM Global. https://unamglobal.unam.mx/global_revista/sabias-que-la-violencia-puede-ser-adictiva-para-el-cerebro/
- González-Forteza, C., Ramos-Lira, L., Vignau, J., Rivera-Rivera, L., & Romero, M. (2008). Validación del Cuestionario de Exposición a la Violencia (CEV) en adolescentes mexicanos. *Salud Pública de México*, 50(4), 292-299. <https://doi.org/10.1590/S0036-36342008000400005>
- González Santos, L. (2015). Desensibilización emocional en adolescentes expuestos a violencia mediática. *Revista de Psicología Social*, 30(2), 123-135.
- Goleman, D. (1995). *Emotional intelligence*. New York, NY: Bantam Books.
- Goodall, M. (2006). *Dulce y salvaje: El mundo a través del lente del documental de choque*. Headpress. https://headpress.com/product/sweet-savage/?utm_source.com
- Grafman, J., et al. (2010). Watching violent TV or video games desensitizes teenagers and may promote more aggressive behavior. *ScienceDaily*. <https://www.sciencedaily.com/releases/2010/10/101018211820.htm>
- Gran Cine. (2010). El cine europeo apenas tiene presencia fuera del continente. <https://www.grancine.net/noticias-detalle.php?id=4316>
- Green, M. C., & Brock, T. C. (2000). El papel del transporte en la persuasión de las narrativas públicas. *Journal of Personality and Social Psychology*, 79(5), 701–721. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.79.5.701>
- Hanich, J. (2010). Emociones cinematográficas en películas de terror y thrillers: la paradoja estética del miedo placentero. *Routledge*. https://www.researchgate.net/publication/289679107_Cinematic_emotion_in_horror_films_and_thrillers_The_aesthetic_paradox_of_pleasurable_fear

- Hernández Díaz, A. (2009). El riesgo adolescente como comprobación de su existencia en la contemporaneidad. *INFAD Revista de Psicología*, 1, 331–340. <https://www.infad.eu>
- Hernández Sampieri, R., Fernández-Collado, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación* (6.ª ed.). McGraw-Hill.
- Huesmann, L. R. (2007). El impacto de la violencia en los medios electrónicos: teoría científica e investigación. *Journal of Adolescent Health*, 41(6), S6–S13. <https://doi.org/10.1016/j.jadohealth.2007.09.005>
- Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI). (2021). *En Hidalgo somos 3 082 841 habitantes: Censo de Población y Vivienda 2020* (Boletín de prensa núm. 58/21) [PDF]. INEGI. https://www.inegi.org.mx/contenidos/saladeprensa/boletines/2021/EstSociodem/ResultCenso2020_Hgo.pdf
- Jaime. (2019). *La evolución de la violencia en el cine*. Cinefiholics. <https://cinefiholics.wordpress.com/2019/11/06/la-evolucion-de-la-violencia-en-el-cine/>
- Kanuri, V. K., et al. (2024). *When and why color complexity in social media images increases user engagement*. *International Journal of Research in Marketing*. Elsevier, vol. 41(2), pages 174-193.
- Katz, E. (2019). *Gore y snuff en la cultura digital: entretenimiento perturbador y la estética de la violencia*. Palgrave Macmillan. <https://doi.org/10.1007/978-3-030-16299-1>
- Kerekes, D., & Slater, D. (2012). *Matar por cultura: Una historia ilustrada del cine de la muerte, del Mondo al Snuff*. Critical Vision.
- Kohlberg, L. (1984). *Essays on moral development, Vol. II: The psychology of moral development*. San Francisco, CA: Harper & Row.

- Kowalski, R. M., & Limber, S. P. (2007). *Psychological, physical, and academic correlates of cyberbullying and traditional bullying*. *Journal of School Health*, 77(5), 196-207
- Le Breton, D. (2003). *Conductas de riesgo. Del exceso a la desmesura*. Paidós.
- Levy, R. (2007). Adolescencia: el reordenamiento simbólico, el mirar y el equilibrio narcisístico. *Psicoanálisis*, XXIX(2), 363–375.
- Linde Navas, A. (2017). De las imágenes de sufrimiento y muerte en la sociedad del espectáculo. *Coloquio de los Perros*.
<https://coloquio.home.blog/2017/06/15/de-las-imagenes-de-sufrimiento-y-muerte-en-la-sociedad-del-espectaculo/>
- Lischinsky, A. (2024). Cómo funciona el circuito de recompensa del cerebro y por qué es clave en la tecnoadicción. *Infobae*.
<https://www.infobae.com/salud/2024/02/22/como-funciona-el-circuito-de-recompensa-del-cerebro-y-por-que-es-clave-en-la-tecnoadiccion/>
- Lozano-Blasco, R., Mira-Aladrén, M., & Gil-Lamata, M. (2021). ¿Afectan las redes sociales a nuestra empatía? Un estudio con jóvenes universitarios. *REIIT. Revista Educación. Investigación, Innovación y Transferencia*.
<https://papiro.unizar.es/ojs/index.php/eiit/article/download/5318/5126/21421>
- Luna Bernal, A. C. A., Sandoval Martínez, J., & De Gante Casas, A. (2021). Habilidades psicosociales y estilos de manejo de conflictos interpersonales en estudiantes de secundaria. *Eirene. Estudios de Paz y Conflictos*, 4(6), 45–68. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=675972239004>
- Maldonado Smith, D. J. (2023). *Pornografía y crueldad: el placer de contemplar la tortura* [Tesis de doctorado, Universidad Autónoma Metropolitana].
- Mallamaci, M. G. (2020). *¿Qué puede un bit? Datos y algoritmos como relación social*. https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S0187-01732020000300215&script=sci_arttext

- Martín Neira, J. I., Trillo-Domínguez, M., & Olvera-Lobo, M. D. (2023). De la televisión a TikTok: Nuevos formatos audiovisuales para comunicar ciencia. *Comunicación y Sociedad*, e8441. <https://doi.org/10.32870/cys.v2023.8441>
- Martínez Pacheco, A. (2016). La violencia. Conceptualización y elementos para su estudio. *Política y Cultura*, (46), 7–31.
- Mendoza, L. M., & Camacho, M. A. (2023). *Violencias en los adolescentes y los jóvenes: Estudios psicosociales*. Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo.
- Moya-Albiol, L. (2011). Neurobiología del maltrato infantil: el “ciclo de la violencia”. *Dialnet / Revista*. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4491161>
- Muñoz-Delgado, E. A. (2010). Agresión y violencia: cerebro, comportamiento y bioética. *Acta Neurológica / Revista*, 2010. Recuperado de <https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S0185-33252010000500011>
- Muñoz Villanueva, C. (2024). Consumo de pornografía y normalización de conductas violentas en las relaciones sexuales de los jóvenes. *Atlánticas. Revista Internacional de Estudios Feministas*, 9(1), 1–26. <https://doi.org/10.17979/arief.2024.9.1.9401>
- Muñoz, M., & Hurtado, M. (2011). Relación entre características familiares y la empatía en adolescentes. *Revista Científica*.
- Mbati, L. N. (2023). *The effect of violent media content on adolescent behaviour in secondary schools in Kenya*. *African Educational Research Journal*, 11(2), 99–107. <https://doi.org/10.30918/AERJ.112.23.029>
- Narváez Marín, A. (2024). *Efecto de las emociones sobre la empatía en adolescentes vulnerables*. SciELO Colombia. <https://www.redalyc.org/journal/679/67980391005/67980391005>

- Nowell, R. (2010). *Dinero sangriento: Una historia del primer ciclo de películas slasher para adolescentes*. Continuum.
https://www.researchgate.net/publication/344575105_Blood_Money_A_History_of_the_First_Teen_Slasher_Film_Cycle
- Olea Romacho, M. (2023). Body horror: Políticas del cine de terror más allá del cuerpo y el relato normados. *Brumal. Revista de Investigación sobre lo Fantástico*, 11(2). <https://revistes.uab.cat/brumal/article/view/v11-n2-olea>
- Olvera Rodríguez, P. (2016). *Web profunda, darknet y Tor*. Universidad Miguel Hernández. https://crimipedia.umh.es/files/2017/04/Web-profunda-darknet-y-Tor.-OlveraRodriguez_Patricia.pdf
- OMS. (2024). *Salud del adolescente*. Organización Mundial de la Salud.
<https://www.who.int/es/health-topics/adolescent-health>
- Organización Mundial de la Salud (OMS). (2002). *Informe mundial sobre la violencia y la salud*.
https://www.who.int/violence_injury_prevention/violence/world_report/en/
- Orozco Marín, P., Villavicencio-Aguilar, C. E., & Rojas-Preciado, W. J. (2024). videojuegos y empatía. Del contenido violento a la actitud empática: video games and empathy. From violent content to empathetic attitude. *Psicogente*, 27(51). <https://doi.org/10.17081/psico.27.51.6443>
- Orozco Solís, M. (2021). *Inteligencia emocional y buen trato como factores protectores contra la agresión física en adolescentes*. SciELO Colombia.
http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2011-30802021000200001
- Orpinas, P. (1993). *Skills training and social influences for violence prevention in middle schools: A curriculum evaluation* (Doctoral dissertation, University of Texas Health Science Center at Houston).

- Orue, I., & Calvete, E. (2010). *Development and validation of a questionnaire to measure exposure to violence in childhood and adolescence*. *International Journal of Psychology and Psychological Therapy*, 10(2), 279–292.
- Palacios Lozano, F. (2023). Realidad gore y nuevos sujetos violentos en México. Herencia de guerra y estrategia mediática. *Revista Intersticios Sociales*, 17(45). <https://www.redalyc.org/journal/6459/645971960006/html/>
- Piaget, J. (1972). *The psychology of the child*. New York, NY: Basic Books.
- Pirela Sojo, F. (2024). Cine gore. *Concepto.de*. <https://concepto.de/cine-gore/>
- Pickett, W., Craig, W., Harel-Fisch, Y., Cunningham, J., Molcho, M., Simpson, K. & Mazur, J. (2005). Cross-national study of fighting and weapon carrying as determinants of adolescent injury. *Pediatrics*, 116(6), e855–e863. <https://doi.org/10.1542/peds.2004-2862>
- Potter, W. J. (1999). *On Media Violence*. Sage Publications
- Qin, Y. (2022). *The addiction behavior of short-form video app TikTok: The information quality and system quality perspective*. *Frontiers in Psychology*. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.932805>
- Ramírez, J. M. (2006). Neurobiología de la agresión. *Revista de Neurología*, 42(Supl 2), S3–S9. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4815164.pdf>
- Rangel Flores, J. A. (2022). Violencia y crueldad: una perspectiva sociológica desde el cine de la crueldad al cine gore. *Universidad Autónoma Metropolitana*. <https://repositorio.xoc.uam.mx/jspui/handle/123456789/40493>
- RD Station. (s.f.). Qué son las redes sociales. <https://www.rdstation.com/es/redes-sociales/>
- Red por los Derechos de la Infancia en México [Redim]. (2021). *Informe 2021. Niñez y adolescencia en México: Entre la invisibilidad y la violencia estructural*. <https://www.redim.org.mx/>

- Red por los Derechos de la Infancia en México. (2024). *Uso de internet, celular inteligente y redes sociales de la infancia y adolescencia de México 2015-2023*. <https://blog.derechosinfancia.org.mx/2024/08/02/uso-de-internet-celular-inteligente-y-redes-sociales-de-la-infancia-y-adolescencia-de-mexico-2015-2023/>
- Reig Tapia, A. (2021). Representaciones y categorías de la violencia en el cine. *Síntaxis: Revista Científica del Departamento de Humanidades*, (6), 95–112. <https://revistas.anahuac.mx/index.php/sintaxis/article/view/187>
- Rey Peña, L., & Extremera Pacheco, N. (2012). Agresión físico-verbal y depresión en adolescentes: el papel de las estrategias cognitivas de regulación emocional. *Universitas Psychologica*, 11(4), 1254. <https://doi.org/10.11144/Javeriana.upsy11-4.pada>
- Ruvalcaba, N., Salazar, I., & Gallegos, M. (2012). Desarrollo de competencias emocionales en preadolescentes. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*.
- Sampieri, R. H., Collado, C. F., & Lucio, M. D. P. B. (2021). *Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta* (7ª ed.). McGraw-Hill.
- Sánchez Muñoz, R. (2021). Intersubjetividad, empatía y educación: Una aproximación fenomenológica. *Revista de Psicología*, 39(2), 337-350. https://www.scielo.org.pe/scielo.php?pid=S1016-913X2021000200337&script=sci_arttext
- Sánchez, M. (2022). Adversidad en la infancia y habilidades socioemocionales en perpetradores. *Universidad del Desarrollo*. <https://psicologia.udd.cl/doctorado/files/2024/07/manuscrito-biblioteca-sanchez-2022.pdf>
- Sánchez, G. (2023). *Descubriendo los canales en Telegram de la Dark Web*. TectnetOne. <https://blog.tecnetone.com/descubriendo-los-canales-en-telegram-de-la-dark-web> blog.tecnetone.com

- Secretaría de Salud. (2015). ¿Qué es la adolescencia?. *Gobierno de México*.
<https://www.gob.mx/salud/articulos/que-es-la-adolescencia>
- Seijas Gómez, R. (2013). *Trastorno por estrés postraumático y cerebro*. Revista de la Asociación Española de Neuropsiquiatría, 33(119), 511–523.
<https://dx.doi.org/10.4321/S0211-57352013000300004>
- Serapio Costa, A. (2006). Realidad psicosocial: la adolescencia actual y su temprano comienzo. *Revista de Estudios de Juventud*, 73, 9–21. Instituto de la Juventud (INJUVE).
https://www.injuve.es/sites/default/files/revista73_1.pdf
- Sistema Nacional de Protección de Niñas, Niños y Adolescentes. (2024). *Consumo de contenidos audiovisuales de niñas, niños y adolescentes en internet y plataformas digitales, según encuesta 2023 del IFT*. Gobierno de México.
<https://www.gob.mx/sipinna/articulos/consumo-de-contenidos-audiovisuales-de-ninas-ninos-y-adolescentes-en-internet-y-plataformas-digitales-segun-encuesta-2023-del-ift?idiom=es>
- Smash México. (2023). ¿Qué es una película snuff?
<https://www.smashmexico.com.mx/trend/cine/que-es-una-pelicula-snuff>
- Somiedo García, J. P. (2017). La utilización terrorista de la táctica de negación de área. *Cuadernos de la Guardia Civil: Revista de seguridad pública*, (54), 94–104. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5829208>
- Soto-Sanfiel, M. T., & Bermejo, J. (2015). Reacción emocional y desensibilización ante contenidos violentos en adolescentes. *Comunicar, Revista Científica de Comunicación y Educación*, 23(44), 75–82.
<https://www.revistacomunicar.com/>
- Soto-Sanfiel, M. T., & Bermejo-Berros, J. (2015). Efectos psicofisiológicos longitudinales de desensibilización a la violencia en videojugadores.
<https://www.researchgate.net/publication/281639114>

- Salazar, J. (2019). Violencia audiovisual y protección de la niñez. *Revista Comunicación y Sociedad*, (34), 45–60.
<https://www.researchgate.net/publication/336574155>
- Strenziok, M., Krueger, F., Deshpande, G., Lenroot, R. K., van der Meer, E., & Grafman, J. (2010). Fronto-parietal regulation of media violence exposure in adolescents: A multi-method study. *Social Cognitive and Affective Neuroscience*, 6(5), 537–547. <https://doi.org/10.1093/scan/nsq079>
- Suárez, J. M., & Gómez, K. A. (2021). Pandemia en un contexto gore. Un análisis necropolítico de Tumaco. *Revista Controversia*, (216), 257–285.
- Suaste Molina, E. B. (2009). *Terror en la sangre: cánones infográficos, narrativos y míticos en el cine gore estadounidense de fin de siglo* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional Autónoma de México]. Repositorio Institucional UNAM. <https://tesiumamdocumentos.dgb.unam.mx/ptd2009/octubre/0649888/Index.html>
- Taylor, E. (2020). Violencia digital y culturas visuales: Revisando el snuff y la política de la mirada. *Revista de Ética en los Medios de Comunicación*, 35(4), 243–256.
- Tejada Rivera, M. del C., & Espinoza Barría, M. (2022). *Desarrollo neurobiológico de la empatía y la conducta prosocial desde la niñez hasta la adolescencia*. *Revista de Psicología (Universidad Católica San Pablo)*, 12(1), 135-155. <https://revistas.ucsp.edu.pe/index.php/psicologia/article/download/1476/1487/5309>
- Tonelli, J. (2019). Violencia y muerte en las redes sociales: hacia un Snuff 2.0. https://www.researchgate.net/publication/334240105_Violencia_y_muerte_en_las_redes_sociales_hacia_un_Snuff_20
- Topczewska, A. (2012). La parte de los crímenes: Una snuff movie literaria. En *VIII Congreso Internacional Orbis Tertius de Teoría y Crítica Literaria*. Universidad Nacional de La Plata.

- UNICEF. (2020). *Adolescencia: una etapa clave*. Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia. <https://www.unicef.org/es/adolescencia>
- Universidad Nacional Autónoma de México. (2022). Exposición y desensibilización a la violencia en jóvenes mexicanos en distintos contextos sociales. *Acta de Investigación Psicológica*, 12(3), 5–17.
- UNODC. (2023). *La ciencia de la empatía*. Oficina de las Naciones Unidas contra la Droga y el Delito. <https://www.unodc.org/unodc/es/listen-first/super-skills/empathy.html>
- Valencia, S. (2010). *Capitalismo gore*. Melusina.
- Valencia, S. (2012). Capitalismo gore y necropolítica en México contemporáneo. *Relaciones Internacionales*, 19, 83-94.
- Vázquez Rodríguez, L. J. (2022). El devenir adolescente y los procesos de simbolización. *Revista Letra en Psicoanálisis*, 8(2), julio-diciembre.
- Vilchez Bastarrachea, X. S. (2021). *Regulación emocional y violencia en estudiantes de secundaria de una institución estatal del Callao*. [Tesis de licenciatura, Universidad César Vallejo]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/64162>
- Vygotsky, L. S. (1979). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona, España: Crítica.
- Yagual Montoya, V. V., Mora Espinoza, L. M., Almeida Suárez, R. E., Payne Delgado, B. E. & Fuentes Villanueva, J. C. (2024). La inteligencia emocional como mecanismo de prevención de agresiones escolares. *Universidad, Ciencia y Tecnología*, 28(especial), 370-379. Epub 30 de diciembre de 2024. <https://doi.org/10.47460/uct.v28ispecial.836>
- Youth Endowment Fund & Sapiens Lab. (2023). *Adolescentes y SMA: exposición a violencia real en redes sociales*. Adolescencia Libre de Móviles. <https://adolescencialibredemoviles.es/pdf/PresentacionALM-Estatal.pdf>

Zabala, M. L., Richard's, M. M., Breccia Lucero, F., & López, M. C. (2018). *Relaciones entre empatía y teoría de la mente en niños y adolescentes*. Pensamiento Psicológico, 16(2), 47-57.

<https://ri.conicet.gov.ar/handle/11336/93553>

Zuckerman, M. (2007). *Sensation seeking and risky behavior*. American Psychological Association.

Referencias de imágenes

El Espectador Imaginario. (2020). *Póster de la película Mondo Cane (1962)* [Imagen]. https://www.elespectadorimaginario.com/wp-content/webpc-passthru.php?src=https://www.elespectadorimaginario.com/wp-content/uploads/Mondo_cane_poster2-scaled-e1590476201806.jpg&nocache=1

Kaminker. (2024). *Captura de pantalla de la película "La sustancia"* [Imagen]. <https://kaminker.es/wp-content/uploads/2024/10/Captura-de-pantalla-2024-10-05-a-las-12.21.45.png>

Mendoza, E. (2016). *Ruta de activación del eje hipotálamo-pituitaria-adrenal (HPA) desde que es percibido el estresor y hasta la activación de sus diferentes componentes* [Figura]. ResearchGate. https://www.researchgate.net/figure/Figura-1-Ruta-de-activacion-del-eje-hipotalamo-pituitaria-adrenal-HPA-desde-que-es_fig1_296059011

Sánchez, G. (2023). *Descubriendo los canales en Telegram de la Dark Web*. TectnetOne. <https://blog.tecnetone.com/descubriendo-los-canales-en-telegram-de-la-dark-web> blog.tecnetone.com

Silverio, M. (2024). *Redes sociales más usadas en México 2024* [Imagen]. <https://lirp.cdn-website.com/f3d38f26/dms3rep/multi/opt/Redes+sociales+mas+usadas+en+Mexico+2024+marzo-1920w.png>

Screen 13. (2016). *Fotograma de la película "Snuff" (1976)* [Imagen].

<https://screen13.wordpress.com/wp-content/uploads/2016/10/philadelphia-2-4-76-snuff.jpg>

Vandal. (2021). *Comparativa de plataformas: imagen sobre videojuegos y consolas*

[Imagen]. https://media.vandalsports.com/i/1706x960/12-2021/2021127192842_1.jpg.webp

Anexos

Cuestionario de Exposición a la Violencia (CEV)

Cuestionario de Exposición a la Violencia.

Las siguientes preguntas se refieren a cosas que han podido pasar en tu colegio, en la calle, en tu casa o que hayas visto en la televisión. Marca el número que elijas junto a la frase.

	0	1	2	3	4	
	Nunca	Una vez	Algunas veces	Muchas veces	Todos los días	
1. Con que frecuencia has visto como una persona pegaba o dañaba físicamente a otra persona en	el colegio	0	1	2	3	4
	la calle	0	1	2	3	4
	casa	0	1	2	3	4
	la televisión	0	1	2	3	4
2. Con que frecuencia te han pegado o dañado físicamente a ti en	el colegio	0	1	2	3	4
	la calle	0	1	2	3	4
	casa	0	1	2	3	4
3. Con que frecuencia has visto como una persona amenazaba con pegarle a otra en	el colegio	0	1	2	3	4
	la calle	0	1	2	3	4
	casa	0	1	2	3	4
	la televisión	0	1	2	3	4
4. Con que frecuencia te han amenazado con pegarte a ti en	el colegio	0	1	2	3	4
	la calle	0	1	2	3	4
	casa	0	1	2	3	4
5. Con que frecuencia has visto como una persona insultaba a otra en	el colegio	0	1	2	3	4
	la calle	0	1	2	3	4
	casa	0	1	2	3	4
	la televisión	0	1	2	3	4
6. Con que frecuencia te han insultado a ti en	el colegio	0	1	2	3	4
	la calle	0	1	2	3	4
	casa	0	1	2	3	4

Índice de Reactividad Interpersonal (IRI)

Apellidos y Nombre		Edad	Curso	Sexo: V M
--------------------------	--	------------	-------------	-----------

Las siguientes frases se refieren a vuestros pensamientos y sentimientos en una variedad de situaciones. Para cada cuestión indica cómo te describe eligiendo la puntuación de 1 a 5 (1= no me describe bien; 2= me describe un poco; 3= me describe bastante bien; 4= me describe bien y 5= me describe muy bien). Cuando hayas elegido tu respuesta, marca con una cruz la casilla correspondiente. Lee cada frase cuidadosamente antes de responder. Contesta honestamente. GRACIAS.

	1	2	3	4	5
1. Sueño y fantaseo, bastante a menudo, acerca de las cosas que me podrían suceder					
2. A menudo tengo sentimientos tiernos y de preocupación hacia la gente menos afortunada que yo					
3. A menudo encuentro difícil ver las cosas desde el punto de vista de otra persona					
4. A veces no me siento muy preocupado por otras personas cuando tienen problemas					
5. Verdaderamente me identifico con los sentimientos de los personajes de una novela					
6. En situaciones de emergencia me siento aprensivo e incómodo					
7. Soy normalmente objetivo cuando veo una película u obra de teatro y no me involucro completamente					
8. Intento tener en cuenta cada una de las partes (opiniones) en un conflicto antes de tomar una decisión					
9. Cuando veo que a alguien se le torna el pelo tiendo a protegerlo					
10. Normalmente siento desesperanza cuando estoy en medio de una situación muy emotiva					
11. A menudo intento comprender mejor a mis amigos imaginándome cómo ven ellos las cosas (poniéndome en su lugar)					
12. Resulta raro para mí implicarme completamente en un buen libro o película					
13. Cuando veo a alguien herido tiendo a permanecer calmado					
14. Las desgracias de otros normalmente no me molestan mucho					
15. Si estoy seguro que tengo la razón en algo no pierdo tiempo escuchando los argumentos de los demás					
16. Después de ver una obra de teatro o cine me he sentido como si fuera uno de los personajes					
17. Cuando estoy en una situación emocionalmente tensa me asusto					
18. Cuando veo a alguien que está siendo tratado injustamente a veces no siento ninguna compasión por él					
19. Normalmente soy bastante eficaz al ocuparme de emergencias					
20. A menudo estoy bastante afectado emocionalmente por cosas que veo que ocurren					
21. Pienso que hay dos partes para cada cuestión e intento tener en cuenta ambas partes					
22. Me describiría como una persona bastante sensible					
23. Cuando veo una buena película puedo muy fácilmente situarme en el lugar del protagonista					
24. Tiendo a perder el control durante las emergencias					
25. Cuando estoy disgustado con alguien normalmente intento ponerme en su lugar por un momento					
26. Cuando estoy leyendo una historia interesante o una novela imagino cómo me sentiría si los acontecimientos de la historia me sucedieran a mí					
27. Cuando veo a alguien que necesita urgentemente ayuda en una emergencia me derrumbo					
28. Antes de criticar a alguien intento imaginar cómo me sentiría si estuviera en su lugar					

Normas de corrección:

Escala	Ítems
PT	-3, 8, 11, -15, 21, 25 y 28
FS	1, 5, -7, -12, 16, 23 y 26
EC	2, -4, 9, -14, -18, 20 y 22
PD	6, 10, -13, 17, -19, 24 y 27

La puntuación de cada escala se obtiene sumando las respuestas dadas por el sujeto en cada uno de los ítems que conforman dicha escala, siendo la puntuación para los ítems positivos: 1-2-3-4-5; y para los negativos: 5-4-3-2-1.