



BENEMÉRITA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE PUEBLA

FACULTAD DE DERECHO

“LA CRIMINOLOGÍA DETRÁS DEL MATERIAL
EXPLÍCITAMENTE VIOLENTO Y SU REPERCUSIÓN
EN LA SOCIEDAD. ¿POR QUÉ LA GENTE VE ESTE
CONTENIDO?”

TESIS

QUE PARA OBTENER EL GRADO DE

LICENCIADO EN: Criminología

PRESENTA

Luis Arturo Monroy Herrera

DIRECTORES DE TESIS

Mtra. Rosalía Bibiana Rojas Cortés

MATRÍCULA: 201665290

MES AÑO

Abril 2024

Puebla, Puebla, 06 de febrero de
2024.

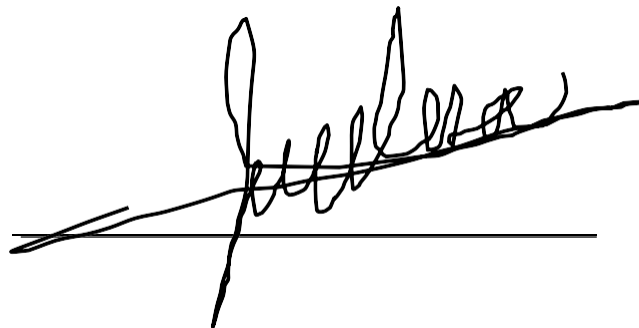
Mtra. Georgina Tenorio Martínez
Directora de la Facultad de Derecho
De la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla
PRESENTE

At'n Mtra. María Dolores Ramírez
Polo Coordinadora de Titulación
y Egreso De la Facultad de
Derecho

Por este medio, les envío un cordial saludo, al tiempo que hago de su conocimiento que el(a) alumno(a) **Luis Arturo Monroy Herrera** de la **licenciatura en Criminología**, con número de matrícula:201665290 ha concluido su trabajo de tesina titulado **“LA CRIMINOLOGÍA DETRÁS DEL MATERIAL EXPLÍCITAMENTE VIOLENTO Y SU REPERCUSIÓN EN LA SOCIEDAD. ¿POR QUÉ LA GENTE VE ESTE CONTENIDO?”**, del cual he fungido como Revisora de Tesina.

Dicho lo anterior, la tesina reúne los requisitos metodológicos, de contenido y forma, por lo anterior, emito el presente **VOTO APROBATORIO** para que el pasante pueda continuar con los trámites administrativos de titulación.

Sin más por el momento, agradezco su apoyo en este proceso, y quedo atenta a sus comunicaciones.

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'María Dolores Ramírez', is written over a horizontal line. The signature is fluid and cursive, with a long vertical stroke extending downwards from the middle of the line.

Puebla, Puebla, a 05 de marzo de 2024.

Mtra. Georgina Tenorio Martínez
Directora de la Facultad de Derecho
De la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla
PRESENTE

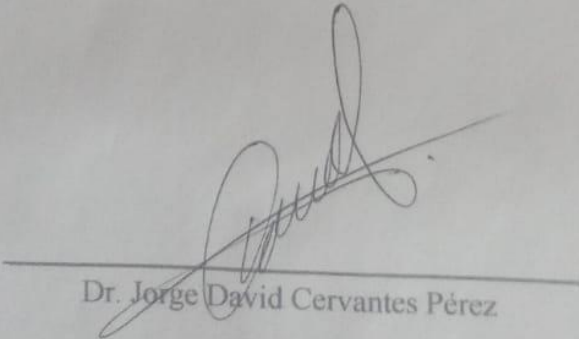
At'n: Mtra. María Dolores Ramírez Polo
Coordinadora de Titulación y Egreso
De la Facultad de Derecho

Por este medio, les envío un cordial saludo, al tiempo que hago de su conocimiento que el(a) alumno(a) Monroy Herrera Luis Arturo, de la licenciatura en **Criminología**, con número de matrícula: 201665290 ha concluido su trabajo de **TESIS**, titulado "**LA CRIMINOLOGÍA DETRÁS DEL MATERIAL EXPLÍCITAMENTE VIOLENTO Y SU REPERCUSIÓN EN LA SOCIEDAD. ¿POR QUÉ LA GENTE VE ESTE CONTENIDO?**"

del cual he fungido como **REVISOR**.

Dicho lo anterior, la memoria reúne los requisitos metodológicos, de contenido y forma, por lo anterior, emito el presente **VOTO APROBATORIO** para que el pasante pueda continuar con los trámites administrativos de titulación.

Sin más por el momento, agradezco su apoyo en este proceso, y quedo atenta a sus comunicaciones.



Dr. Jorge David Cervantes Pérez



OF. CTE 759/2024
DESIGNACION DE JURADO
MODALIDAD DE TITULACIÓN
EXAMEN PROFESIONAL: TESIS
CRIMINOLOGÍA.

**MTRA. ROSALÍA BIBIANA ROJAS CORTÉS.
DR. JORGE DAVID CERVANTES PÉREZ.
MTRA. INDIRA TEPALCINCO DOMINGUEZ.
CATEDRÁTICOS DE LA FACULTAD DE DERECHO DE LA
BENEMÉRITA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE PUEBLA.
P R E S E N T E**

Sirva este medio para enviarles un cordial saludo y al mismo tiempo hacer de su conocimiento que se les ha designado como jurado en el Examen Profesional del(la) pasante:

LUIS ARTURO MONROY HERRERA.

El cual tendrá verificativo el día lunes 8 de abril del año en curso a las 11:00 horas en las instalaciones que ocupan las aulas magnas de esta Facultad.

Sin más por el momento, agradezco su comprensión y apoyo.

**ATENTAMENTE
"PENSAR BIEN PARA VIVIR MEJOR"
H. PUEBLA DE Z., A 6 DE MARZO DEL AÑO 2024.**

**MTRA. GEORGINA TENORIO MARTINEZ
DIRECTORA DE LA FACULTAD DE DERECHO**



C.c.p. ARCHIVO
M*GTM/m*mdrp

Agradecimientos:

En primera instancia, todo esto se lo debo a mis abuelos maternos, Mercedes y Edmundo, mi más fuerte pilar en este proceso que ha llevado años y que sin ellos, nada de esto hubiese sido una realidad, doy gracias a la vida, a dios y al destino en darme el honor de ser su nieto, de haber heredado sus preciosos y fuertes genes.

A mi hermano Omar, quien siempre ha fungido como mi mentor desde que tengo conciencia, quien siempre me ha cuidado en medio de cualquier tormenta y adversidad que ha aparecido en mi camino, en nuestro camino.

A mi madre, Alejandra, mi rayo de sol, mi más hermoso tesoro, sin ella, nada de esto tendría un propósito real.

A mi mejor amigo Rogelio, futuro criminólogo y mi hermano hijo de otra madre, quien durante gran parte del camino vagó a mi lado y me sacó más de una vez del pozo de mi propia depresión alentándome a continuar hasta hoy día, dándome su brazo como apoyo en los momentos donde creía no me levantaría.

A mis tíos, mis primos y a mis amigos, a quienes me han acompañado en el camino y a quienes se han ido en medio de él. Me han acompañado de la mano en mis fracasos y merecen que yo les reconozca por su paciencia en mis logros...

A todos, gracias.

Contenido

Capítulo 1. La violencia y la sociedad	8
1.1.-Definición de violencia y sociedad.	8
1.2 Relación entre violencia y sociedad	11
1.3 Violencia en diferentes espectáculos	12
1.4 Teorías del aprendizaje social: ¿La violencia se aprende?.....	17
1.5 Normalización de la violencia.....	20
1.6 Violencia vinculada a los medios masivos	23
1.7 La Morbosidad desde el sentido coloquial	30
Capítulo 2. Antecedentes Históricos	32
2.1. Antecedentes históricos del cine snuff	32
2.2 Snuff como evolución de un comportamiento previo.....	39
2.3 Historia y evolución de la muerte con fines de entretenimiento y sometimiento.....	53
Capítulo 3: Expresión cultural de la violencia desde el punto de vista de los medios masivos y su repercusión psicológica en la sociedad.	55
3.1 Emisor, medio y receptor en la comunicación.....	55
3.2 Medios masivos y su papel en la propagación de imágenes violentas	61
3.3 El cine violento y su repercusión psicológica en la sociedad	68
3.3 Tráfico clandestino de material de índole snuff	74
CAPÍTULO 4: Psicología del “morbo”	77
4.1 Encuestas en el colectivo sobre videos y películas con contenido explícitamente violento.....	77
4.2 Patrones psicológicos y de comportamiento en victimarios acusados de crear y distribuir contenido violento ilegal.....	99
4.3 Factores socioculturales que promueven el acercamiento al material violento	125
4.4 Instintos satisfechos por la violencia gráfica	130
4.5 Rasgos y patrones de psicopatología (rasgos de personalidad).....	140
Conclusiones.....	150
Referencias bibliográficas.	154

Capítulo 1. La violencia y la sociedad

1.1. Definición de violencia y sociedad.

Para abordar este tema, comencemos con lo básico: la definición de la violencia según la Organización Mundial de la Salud (OMS). La OMS define la violencia como "todo acto de género que cause o pueda causar daño físico, sexual o psicológico a un individuo, incluyendo amenazas de tales actos, coacción o privación arbitraria de libertad, ya sea en la esfera pública o privada".¹

Y por su concepción jurídica, la misma OMS nos plantea la palabra "violencia" entendida como una fuerza extrínseca que se ejerce sobre un ser vivo, sobre todo consciente, para imponerle realizar un acto y a la que no puede oponerse.

Un acto violento puede ser castigado mediante sentencia judicial, tanto a instancia de la parte lesionada como de quienes le suceden en su derecho, así como de oficio.

Elsa Blair Trujillo, docente e investigadora del Instituto de Estudios Regionales (INER) de la Universidad de Antioquia en Medellín, Colombia, nos cita: "Cuando se aborda la violencia desde una perspectiva política, los autores se refieren esencialmente al problema del Estado y definen la violencia como 'el uso ilegítimo o ilegal de la fuerza', a fin de distinguirla de la 'violencia legítima', que se refiere al uso de la fuerza otorgado al Estado". Esta concepción sociológica del Estado ha generado un modelo de reflexión entre politólogos y sociólogos, que aún es objeto de debate, especialmente en la era de la globalización, donde casos de violencia en diversos países pueden ser analizados y estudiados en términos de sus motivaciones, en particular en casos de conflictos bélicos y políticos.²

Dicha concepción sociológica del Estado es lo que ha designado un modelo de reflexión por parte de politólogos y sociólogos y que de alguna manera sigue siendo

¹ Organización Mundial de la Salud. (2021, 9 de marzo). Violencia contra la mujer.

<https://www.who.int/es/news-room/fact-sheets/detail/violence-against-women>

² Blair Trujillo, E. (2009, 13 febrero). Aproximación teórica al concepto de violencia: Avatares de una definición. Recuperado de <https://www.scielo.org.mx/pdf/polcul/n32/n32a2.pdf>

un tema de debate, incluso a hoy día, cuando el fenómeno de la globalización, en donde diversos casos de violencia de diferentes países pueden ser investigados, estudiados y ramificados en cuanto a las razones de su concepción, en lo particular cuando se habla de crímenes bélicos y conflictos políticos. Sin embargo, el mismo fenómeno en conjunción con las nuevas fuentes de comunicación que facilitan el material audiovisual, pone en las manos de cualquier persona con acceso a un dispositivo electrónico la capacidad de vislumbrar violencia desde la comodidad de su hogar, sin que ningún gobierno o entidad pueda restringir por completo el acceso.

Se ha intentado abordar el fenómeno de la violencia desde diversas perspectivas. Por lo general, se cree que está vinculada al poder en sus diversas manifestaciones, ya que el sometimiento es lo que otorga una sensación de superioridad al agresor. El origen de la violencia podría rastrearse hasta la escena icónica de "2001: Una odisea del espacio", donde el descubrimiento de un hueso y su uso como arma marca un hito en la evolución humana, generando jerarquías de poder que perduran hasta hoy.³

La violencia tiene diversas maneras de hacerse presente, es el fruto de toda una dinámica que va evolucionando al par de la sociedad y la tecnología. No es posible explicar de la misma manera la violencia ejercida por un criminal, a una ejercida por una masa de personas en histeria colectiva o la de una agresión militar, por poner algunos ejemplos. Es precisamente la generalización de su uso lo que vuelve el concepto más extenso a investigar. Sin embargo, algo que se puede decir es que es la sociedad la que decide si la violencia es una manifestación del mal, si sirve como entretenimiento, se incentiva o genera meritocracia. Es la sociedad la que clasifica a su propia manera todas aquellas manifestaciones de lo que es violento.

“La violencia en sentido estricto, la única violencia medible e incontestable es la violencia física. Es el ataque directo, corporal contra las personas. Ella reviste un triple carácter: brutal, exterior y doloroso. Lo que la define es el uso material de la fuerza, la rudeza voluntariamente cometida en detrimento de alguien.”⁴

³Jacques Sémelin. (1983). Pour sortir de la violence. Les éditions ouvrières.

⁴Blair Trujillo, E. (2009, 13 de febrero). Aproximación teórica al concepto de violencia: Avatares de una definición. Política y Cultura, (32). <https://www.scielo.org.mx/pdf/polcul/n32/n32a2.pdf>

Una vez definido qué es la violencia, debemos definir en un sentido etiológico lo que es la sociedad. En este punto, volvemos a tomar la definición que nos presenta la Real Academia de la Lengua Española, que nos dicta la definición como:

“Agrupación natural o pactada de personas, organizada para cooperar en la consecución de determinados fines. Se dan ayudas a sociedades culturales.”⁵

Para García Marzá de la Universitat Jaume I, su definición de sociedad es “sistema dinámico de instituciones socioeconómicas interconectadas”⁶

El objetivo de la sociedad civil es aprovechar o fortalecer nuestras capacidades colectivas para una solución más eficaz a los problemas, para satisfacer intereses compartidos, para promover objetivos en comunidad, etc.

Todo conjunto que se haga llamar sociedad está basado en reglas que suscitan un valor compuesto. El ser humano se ocupa de hechos sociales y representaciones en conjunto (moral, derecho, costumbres, religión, etc.), las cuales son impuestas al consciente humano por el medio social.

En las antiguas sociedades, las más primitivas, el concepto de solidaridad era más “mecánica”, es decir, estaba basado más en el parentesco por consanguineidad. En tiempos más contemporáneos, la solidaridad evolucionó a algo más “orgánico”, es decir, que se basa en la división de las responsabilidades, en la colaboración y la ayuda mutua a favor de la obtención de los medios para la subsistencia.

Durkheim consideraba que uno de los aspectos importantes de la vida social es la religión. Cambiando sus formas en función del desarrollo de la sociedad, la religión existirá mientras exista el hombre, pues en ella la sociedad se diviniza a sí misma.⁷

5 Real Academia Española. (2023). Diccionario de la lengua española (Edición del tricentenario). Recuperado de <https://dle.rae.es/sociedad>

6 DOMINGO GARCÍA MARZÁ Sociedad civil: una concepción radical

7 Durkheim, E. (1965). [Vida y obra de Émile Durkheim]. Recuperado de <https://www.filosofia.org/enc/ros/durk.htm>

1.2 Relación entre violencia y sociedad

El ser humano siempre tendrá la intención de defenderse de cualquier ataque externo y lo hace por mero instinto. Lo hace porque está dotado de una buena cantidad de agresividad y hostilidad primitiva que determina que la humanidad está en constante amenaza de disolución.

Freud demostró que el vínculo social se funda en la agresividad de unos hacia otros recíprocamente. La cultura, a través de formaciones reactivas tanto sociales como psíquicas, como los vínculos amorosos, o en imposiciones culturales como el mandamiento religioso de amar al prójimo como a sí mismo, esta clase de imposiciones religiosas y sociales buscan controlar las manifestaciones agresivas.

Visto desde otro punto de vista, el vínculo social está fundado en la interacción que tiene con la violencia y la supremacía de estar por encima de otros. El ser humano de manera intrínseca busca anteponerse a los demás y buscar notoriedad, ya que de manera primaria resulta ser un incentivo de felicidad y la cual muchas veces se consigue a base de la violencia. Siendo el ser mismo el objeto del deseo, no puede ser buscado más que a través de otro que se encuentra en la misma situación que él, lo que significa emular a quien posee la misma posición deseada.

La estructura mimética del deseo se revela entonces; el individuo tiende a copiar las acciones que alguien que ha alcanzado su propio objetivo deseado ya ha logrado, incluso si dicho objetivo conlleva actitudes violentas o destructivas. La rivalidad que es imitada se encuentra en el origen de la sociedad humana, por cuanto las instituciones humanas emergen de la violencia y el deseo, y si pueden ejercer una función normalizadora de la violencia, es precisamente por el conocimiento de ellos frente al choque de los deseos, lo que provocará regularlos bajo la máscara de la pena y la negación, es decir, las instituciones buscarán la forma de mostrar a las masas que los actos violentos tendrán un castigo y consecuencia, a pesar de saber en el fondo que jamás terminará el ciclo de violencia.

1.3 Violencia en diferentes espectáculos

La Ley General de Cultura Física y Deporte (LGCFD) define Evento Deportivo como “cualquier encuentro entre deportistas afiliados a las asociaciones o sociedades deportivas, que se realice conforme a las normas establecidas por éstas y por los organismos rectores del deporte”. Asimismo, hace una distinción entre evento deportivo masivo, que es aquel que se realiza en instalaciones deportivas, estadios, recintos o edificios deportivos.⁸

Cuando en el evento deportivo se condiciona el acceso a los aficionados o espectadores al pago de una tarifa para presenciarlo, se le denomina “Evento Deportivo con fines de espectáculo.”⁹

En cualquier evento de índole deportiva, pueden presentarse conductas agresivas en especial. Para que una conducta entre en la categoría de agresión, deben presentarse dos factores:

- El primero, la conducta agresiva debe estar dirigida a otra persona con el objetivo específico de infringir un daño físico.
- Segundo, una expectativa viable debe existir en el que el intento de infringir un daño físico tendrá éxito.

Hay dos tipos de agresión conocidas, la hostil y la instrumental. La primera se refiere a la violencia y quienes la ejercen tienen como objetivo principal infringir daño a otro ser humano con la completa intención de causar sufrimiento, la cual incluye la ira del victimario.

En la agresión instrumental, la intención de infringir daño es latente, sin embargo, no existe con la intención de causar un daño permanente o grave, la agresión es sólo un instrumento de victoria.

Es necesario hacer una distinción entre violencia en el deporte y la violencia alrededor del deporte. La primera se refiere a aquella violencia externa (ejercida

⁸ Ley General de Cultura Física y Deporte. (07 de junio de 2013). [Archivo PDF]. Recuperado de https://www.uco.mx/content/cms/13/file/federal/LEY_GRAL_DE_CULTURA_FIS_Y_DEP.pdf
⁹idem

fuera del contexto deportivo), es decir, a aquellas agresiones que conllevan alevosía y tienen como objetivo herir o lastimar de manera legítima, las cuales no están pactadas ni derivan de un contexto profesional. Esto también incluye todo acto más allá de dos contendientes deportivos, incluyendo sus fanáticos, como, por ejemplo, esas trifulcas fuera de estadios de fútbol o también conocidos como hooligans.

Por otro lado, el hacer hincapié en la violencia en el deporte implica señalar que ese mismo deporte incluye la violencia como un hecho propio y que forma parte de las reglas.

Se entiende por violencia en los espectáculos las acciones violentas intencionadas y deliberadas ocasionadas en eventos deportivos. La LGCFD (Ley General de Cultura Física y Deporte) en su artículo 138 enuncia los actos o conductas violentas o que incitan a la violencia.¹⁰

I. La participación activa de deportistas, entrenadores, jueces o árbitros, espectadores, organizadores, directivos o cualquier involucrado en la celebración del evento deportivo en altercados, riñas, peleas o desórdenes públicos en los recintos deportivos, en sus alrededores o en los medios de transporte organizados para acudir a los mismos, cuando tales conductas estén relacionadas con un evento deportivo que vaya a celebrarse, se esté celebrando o se haya celebrado.

II. La exhibición en los recintos deportivos, en sus alrededores o en los medios de transporte organizados para acudir a los mismos de pancartas, símbolos, emblemas o leyendas que, por su contenido o por las circunstancias en las que se exhiban o utilicen de alguna forma inciten, fomenten o ayuden a la realización de comportamientos violentos, o constituyan un acto de manifiesto desprecio a las personas participantes en el evento deportivo.

III. La entonación de cánticos que inciten a la violencia o a la agresión en los recintos deportivos, en sus alrededores o en los medios de transporte organizados para

10 Flores Fernández, Z. (2018, 13 de noviembre). Violencia en espectáculos deportivos. La responsabilidad del estado mexicano y otros actores no estatales. Recuperado de <https://efdeportes.com/efd198/violencia-en-espectaculos-deportivos.htm>

acudir a los mismos. Igualmente, aquellos que constituyan un acto de manifiesto desprecio a las personas participantes en el evento deportivo.

IV. La irrupción no autorizada en los terrenos de juego.

V. La emisión de declaraciones o la transmisión de informaciones con ocasión de la próxima celebración de un evento deportivo, ya sea en los recintos deportivos, en sus alrededores o en los medios de transporte públicos en los que se pueda desplazarse a los recintos deportivos, en cuya virtud se amenace o incite a la violencia o a la agresión a los participantes o asistentes a dichos encuentros, así como la contribución significativa mediante tales declaraciones a la creación de un clima hostil, antideportivo o que promueva el enfrentamiento físico entre los participantes en los eventos deportivos o entre asistentes a los mismos.

VI. La facilitación de medios técnicos, económicos, materiales o tecnológicos que den soporte a la actuación de las personas o grupos que promuevan la violencia, o que inciten, fomenten o ayuden a los comportamientos violentos, o la creación y difusión o utilización de soportes digitales utilizados para la realización de estas actividades, y

VII. Las que establezca la presente Ley, su Reglamento, el Código de Conducta de cada disciplina y demás ordenamientos aplicables.¹¹

En su mayoría, estos eventos son normalizados, y el deporte, así como el espectáculo en general, no se excluye de su realización con total normalidad, siendo seguidos por fanáticos que acuden y pagan por espectáculos donde el objetivo principal es causar daño físico al oponente. Ejemplos tales como el boxeo o pugilismo, las artes marciales mixtas y sus derivados, la lucha libre, taekwondo, judo, etc. Cuyo propósito original es causar la sumisión del oponente, espectáculo que se ha vuelto de lo más común en el día a día, deportes que nos remontan a viejas costumbres en los coliseos en Roma, las peleas mandingas entre esclavos

¹¹ Ley general de cultura física y deporte. (2013, 7 de junio). [Archivo PDF]. Recuperado de https://www.uco.mx/content/cms/13/file/federal/LEY_GRAL_DE_CULTURA_FIS_Y_DEP.pdf

en Nueva Orleans o Misisipi o los juegos entre presos de guerra a merced de los alemanes en la Segunda Guerra mundial.¹²

Para explicar de mejor manera esta normalización, tomaremos como ejemplo la lucha libre profesional, la cual abarca ambos mundos: el deporte y el espectáculo.

En la lucha libre, cada participante intenta sobreponerse a su rival sin el uso de golpes. El objetivo consiste en ganar el combate dejando al oponente en el suelo y manteniendo ambos hombros del rival fijos sobre la lona sin tocar las cuerdas del ring el tiempo suficiente para que el árbitro se cerciore de esto, o ganando por sumisión a causa de alguna llave o movimiento que genere una sensación de dolor constante y que se detendrá hasta que decida rendirse.

La Lucha Libre es uno de los deportes más importantes en el continente americano, en gran parte por los múltiples rasgos que contiene y su constante evolución. Lo que ha hecho que este deporte sea identificado con los rasgos folclóricos del mexicano. Hablar de la cultura popular es enfatizar en un análisis de las características más conocidas de este deporte, que, desde el punto de vista sociológico, se conforma de un complejo cultural de la sociedad mexicana, que ha trascendido con los años. El gusto por la violencia combinada con el espectáculo, el performance y el desahogo que significa asistir a una función de lucha libre.

A pesar de que la lucha libre (y podemos incluir el wrestling americano) es un espectáculo pensado para entretener al gran público, en su análisis encontramos que los objetivos que se pretenden no son tan sencillos, pues, como hemos visto, ha sido utilizado para transmitir no sólo multitud de valores, sino también estereotipos de comportamiento ante las adversidades o incluso de pueblos representantes de otros regímenes políticos dentro de las historias escritas.¹³

12 Flores Fernández, Z. (2018, 13 de noviembre). Violencia en espectáculos deportivos: La responsabilidad del estado mexicano y otros actores no estatales. Recuperado de <https://efdeportes.com/efd198/violencia-en-espectaculos-deportivos.htm>

13 Díaz, R. (octubre 2008). La violencia en el deporte como pretexto. El caso del wrestling americano. Recuperado de <https://www.efdeportes.com/efd125/la-violencia-en-el-deporte-como-pretexto-el-caso-del-wrestling-americano.htm>

De esta rama nace la lucha libre denominada hardcore, la cual es un tipo de lucha libre profesional donde las descalificaciones, cuentas afuera y todas las demás reglas diferentes no se aplican a favor de peleas que tienen lugar tanto en entornos habituales y que permiten el uso de escaleras, mesas, sillas, tachuelas, alambre de púas, tubos de luz, palas, bates de béisbol, palos de golf, martillos, hachas, cadenas, palancas, llaves, pinzas, jeringas y todas las otras armas improvisadas utilizadas como objetos extraños y pueden ocurrir en cualquier lugar.¹⁴

A pesar de que la lucha libre en su modalidad violenta pertenece a un elemento básico de la mayoría de las promociones de este deporte, los que se utilizan a menudo en los clímax de feudos, algunas promociones (tales como Big Japan Pro Wrestling, International Wrestling Syndicate y Combat Zone Wrestling) se especializan en la lucha libre violenta, con muchas peleas realizadas de esta manera. Lo que llama la atención aquí es el cambio radical en un espectáculo que de por sí ya es violento, aumentando la cantidad de violencia en un nicho ya violento de por sí, cuyo show la gente paga por ver y al igual que con cualquier otro tipo de entretenimiento, es un espectáculo con menor difusión y publicidad, y que sin embargo la gente acude, disfruta e incluso practica de manera no profesional.

Estas luchas, a pesar de ser brutales, terminan en enormes flujos de sangre, huesos rotos e incluso apuñalamientos o golpes con objetos tales como cortadoras de césped. Siguen dentro del régimen de deporte espectáculo, ya que al igual que la lucha libre convencional, estas también están pactadas desde el inicio, siguen una historia dirigida por un guion, los luchadores tienen un performance y siguen los lineamientos de un acuerdo previo tras bastidores y se hacen bajo un régimen de seguridad y acuerdo entre los combatientes.

Asimismo, este tipo de espectáculos que siguen una historia y crean un mundo paralelo atraen la atención de la gente al ser una catarsis que muchas personas necesitan, ya que se ha dicho que la visualización de la violencia puede provocar placer en el espectador. Aunado a que es violencia denominada como legal y segura, crea una sensación de mayor seguridad y legalidad, y con ello aumenta el placer e incluso el confort al verlas. Aunado a que cada luchador crea un personaje

14 Lucha Hardcore (s.f) Recuperado de: https://wwe-12.fandom.com/es/wiki/Lucha_Hardcore

propio, hecho justamente para ser amado u odiado según convenga al guion, lo que le da al espectador alguien en quien descargar su necesidad de amar u odiar.

Es claro que el éxito de este deporte, aunado a muchos otros que incluyen violencia como las artes marciales o el boxeo, por citar algunos, está centrado en el uso de la violencia y en infringir dolor, así como en la constante proyección del espectador ante lo que está observando. Estos deportes aumentan las fantasías en el espectador, la lucha entre el bien y el mal representado por los contendientes que estelarizan el momento. Claramente, la violencia representa el atractivo para quien paga por ver estos eventos. La sangre tiende a ser un factor escandaloso que despierta el interés de las personas. La historia tiende a variar, pero el resultado de la violencia en este y cualquier otro deporte busca satisfacer la necesidad de una catarsis y un escape de la realidad. Aunque esto conlleve mirar a dos personas herirse y lastimarse hasta emanar charcos de sangre y recibir dinero por ello, como se mencionó, es una sensación catártica para el espectador que le ayuda a reducir sus niveles de estrés y le permite disfrutar del show.

1.4 Teorías del aprendizaje social: ¿La violencia se aprende?

Desde los inicios del estudio de los comportamientos violentos en diversas áreas de las ciencias humanas, ha surgido una pregunta fundamental que ha servido como base para todas las investigaciones: ¿La violencia humana es inherente o aprendida?

Para tratar de abordar esta cuestión, han surgido diversas hipótesis. No obstante, algo que resulta evidente es que, en todas las culturas, en cada rincón del planeta y a lo largo de todas las épocas, se han manifestado comportamientos agresivos.

"La agresividad tiene una base biológica. Nos ayuda a entrar en estado de alerta ante situaciones de peligro, nos proporciona un mecanismo de defensa cuando es necesario y nos permite adaptarnos al entorno. Es normal y saludable, por ejemplo, reaccionar con agresividad si alguien trata de empujarnos para que caigamos. Nuestro instinto de supervivencia nos lleva a responder a esta amenaza con gestos o acciones agresivas. Por otro lado, la violencia es un fenómeno cultural."¹⁵

En la literatura científica la violencia tiene una definición clara, refiere a actos cometidos con el fin de causar un daño físico a alguien o algo vivo, mientras que hablar de agresión la se le representa como una conducta que intenta dañar en lo psicológico o en lo físico.

Se refiere a todas esas acciones y comportamientos los cuales están destinados a dañar a otra persona por razones ajenas a la perseveración de la integridad. El ser humano parece ser, posee la violencia de manera intrínseca, al igual que muchas especies de animales que cometen actos de violencia por diversión o satisfacción como los delfines, por ejemplo, lo cual demuestra que quizá sólo la conciencia nos aleja un poco más no del todo del reino animal.

Basado en esos conceptos, el hablar de agresividad ha adoptado una connotación negativa, aunque no siempre fue de ese modo. Sin la capacidad de cometer agresiones o responderlas como especie nos hubiera sido imposible sobrevivir. Sin embargo, el ser humano adoptó la violencia y la llevó demasiado lejos, convirtiéndola en un hecho del día a día que genera un interés a veces insano, o como un medio para lograr un objetivo más rápido comúnmente relacionado con el poder.

La mayoría de personas con comportamientos violentos tienen la tendencia a justificarse con alguna razón falsa. Muchos argumentan que su accionar es por

15 Wilber, K. (2017, 22 mayo). La violencia se aprende. . . y también se puede desaprender. studocu.com. Recuperado de <https://www.studocu.com/es-ar/document/universidad-catolica-de-salta/doctrina-social-cristiana/la-violencia-se-aprende/14769302>

cuestiones meramente de defensa, o para enseñar a inculcar algo positivo. De igual manera es bastante frecuente que se culpe a la víctima de incitar la violencia contra sí misma, y no es extraño que se invoquen chantajes a manera de principios ya sea de orden religioso o político.

La violencia en "legítima defensa" se supone que puede ser admitida. Pero muchos son los casos en que la defensa se sustenta en una inexistente amenaza. Pero lo que es violento entonces o se erradica o no, es posible detener los golpes o silenciar las armas, pero si no se ve al prójimo como un semejante, un igual que busca un estatus de bienestar tanto como uno mismo, entonces la violencia volverá.

Puede que la violencia adopte una forma no tan física, como el prejuicio, la burla o la crítica, pero aun así continúa siendo violencia. Los sentimientos agresivos forman parte de nuestra vida y de nuestro instinto de defensa, por lo tanto, no hay que negarlos; sin embargo, se debe poner distancia a todo impulso violento que, como ya es sabido, engendra injusticia y más violencia.

La exposición a la violencia durante la infancia tiene severas consecuencias debido a que los pequeños aprenden de su entorno, afirma la doctora Lizbeth Vega Pérez, investigadora del área de Psicología Educativa y del Desarrollo en la División de Investigación y Posgrado de la Facultad de Psicología de la UNAM. La edad

preescolar es el momento ideal para trabajar de manera preventiva y evitar que los infantes tengan conductas agresivas, como dar manotazos o arrebatar las cosas.¹⁶

Se busca que aprendan a negociar y a respetar los derechos de los demás, ya que, desde la infancia, con pequeños actos como golpes, berrinches o arrebatos se puede dar cuenta de que las conductas agresivas y erráticas pueden ir más allá de la biología, y que la violencia ha sobrepasado la línea de la evolución cimentándose en el comportamiento humano como un mecanismo para alcanzar diferentes objetivos.

16 Oliva, D. (2015, 25 julio). ¿La violencia se aprende? Recuperado de <https://www.salud180.com/salud-dia-dia/la-violencia-se-aprende>

"Al interactuar con otros pequeños fuera de su círculo familiar, aprenden a compartir, cooperar, integrarse e ir formando habilidades básicas de interacción social para así ir modelando su conducta"¹⁷

La doctora Lizbeth Vega argumenta que los infantes deben encontrar por sí mismos la solución a los conflictos sin tener que recurrir a la violencia. Los adultos deben orientarlos a que se hagan conscientes de los problemas con sus pares, de los sentimientos que experimentan y a que ellos mismos propongan un modo adecuado de solucionarlos.¹⁸

Por otra parte, la violencia es un comportamiento social del cual nadie puede escapar y está dirigida a ciertos sectores de la población.

A diferencia de los instintos de defensa intrínsecos del ser humano, la violencia se puede aprender, tiene una intención y está tan normalizada en el rubro social que se encuentra insertada en los medios de publicidad, en el humor, en la cultura de los memes y en muchos productos y programas que forman parte de la vida cotidiana.

1.5 Normalización de la violencia

El vivir en un ambiente en donde la violencia se reproduce, presenta y replica de manera cotidiana una sobreexposición a la que el individuo puede reaccionar de diversas maneras en lo personal o colectivo.

Dicha normalización depende de las condiciones culturales, sociales y políticas del entorno en el que se desenvuelve. Sin embargo, se pueden resaltar algunas situaciones que pueden derivar de ello.

- A. El uso de la violencia se vuelve justificable para resolver conflictos (guerras, conflictos de intereses etc.)
- B. No se identifican los patrones de violencia, y la atención se centra únicamente en las consecuencias y no en sus causas.

17 idem

18 idem

C. Apatía frente a violaciones de derechos.

D. Deshumanización por la falta de solidaridad y empatía con las demás personas.¹⁸

La normalización de la violencia viene desde los primeros años en el núcleo familiar, desde que las normas sociales otorgan a los padres alguien con autoridad la posibilidad de recurrir a otras maneras de escarmiento o agresión que traen efectos negativos a los jóvenes y niños.

Los niños, niñas y adolescentes tienen pocos recursos que les permitan responder o cuestionar la violencia que experimentan, aunque los datos sugieren que los adolescentes rechazan estos actos con mayor contundencia que los niños y niñas. Los padres que experimentaron violencia en su edad infantil son más propensos a usarla como método de control de sus hijos. Los infantes hacen una conexión inmediata entre aprender a comportarse y el uso de la violencia, tanto en la escuela como en su casa. En el instante en que los niños son agredidos físicamente en la escuela, tienden a no decir lo ocurrido a sus padres para no empeorar el escenario; con ello surge la tendencia a normalizar el sometimiento, y prefieren continuar con la sumisión que ya viven antes que tal vez causar un grado mayor de sumisión si deciden decir algo. Por lo que indica que en diversas ocasiones el ciclo de la violencia continúa a causa de la apatía de la propia víctima.

En muchas familias, la primera agresión que se recibe viene de los propios padres, en la que tanto víctimas como victimarios aceptan como parte de su proceso de educación y formación de los niños, lo cual puede ser justificado como disciplina. Así, los menores son reprendidos cuando se desvían de los modelos de conducta establecidos y que se esperan de ellos, o por errores que puedan cometer voluntaria o involuntariamente. A esta distorsionada forma de crianza basada en el castigo físico, se suma la violencia verbal, las muecas de desaprobación, las burlas, los gritos o incluso el silencio como forma de castigo, así como la alusión a los defectos físicos y la desaprobación de algún factor importante de la vida del menor al ser minimizada.

Por otro lado, cada día es más normal ver en las casetas de periódicos y lugares de publicaciones impresas de cualquier tipo que la mayoría de los medios impresos

usan la violencia como un recurso para que los lectores asiduos (a ese morbo), adquieran por algunos pesos la edición correspondiente.

Es típico ver, ya que son más imágenes que nota escrita, 4 o 5 páginas de lo que el crimen organizado hizo el día anterior y bajo ese lema se nos expone a imágenes violentas desde tempranas horas del día. En honor a la verdad, amarillismo.

En sano juicio, el papel fundamental del medio de comunicación es enseñar la realidad tal cual es y así, con dicha justificación, presentarnos una imagen completa de lo que sucede en algún lugar. Pero la pregunta de fondo ante esto es: ¿Hasta qué punto mostrar la violencia en cualquiera de sus formas deja de ser informativa y se convierte en contraproducente y perversa para una comunidad?

El exponerse a un conflicto puede afectarnos de diversas maneras. “Según la teoría de la normalización, vivir en un entorno violento nos hace pensar que la violencia es una herramienta válida para resolver problemas.”¹⁹ Lo común se vuelve correcto. Además, coexistir con amenazas, atentados terroristas y masacres eleva nuestros niveles de estrés y el estrés aumenta la probabilidad de reproducir la violencia. Podría ser más optimista: el conflicto puede hacernos rechazar el uso de la violencia al hacer más palpables los horrores asociados con esta.²⁰

Para el filósofo contemporáneo Michel Foucault, en la sociedad disciplinaria, el individuo, igual que el preso en la cárcel, siente que está siendo vigilado constantemente, esté ocurriendo esto realmente o no, por una suerte de panóptico omnipresente.

"Y hasta tal punto llega la intimidación que ejerce esta vigilancia sobre él, que interioriza el control al que teme que debe ser sometido, llegando a ser él mismo el que domina su conducta, regula sus hábitos o encauza sus acciones en una

19 Santos, R. (2015, 09 marzo). ¿La normalización de la violencia? Conflicto y violencia intrafamiliar. Recuperado de <https://archivo.lasillavacia.com/elblogueo/blog/la-normalizacion-de-la-violencia-conflicto-y-violencia-intrafamiliar-49715>

20 idem

dirección determinada sin necesidad de que alguien lo fuerce mediante la violencia.”²¹

A partir de esto, los deportes, la música, el cine, los videojuegos, los medios masivos de comunicación y la gente que se cruza en nuestros caminos a diario somos sometidos y al mismo tiempo, de una u otra manera, ejercemos violencia, la consumimos, la disfrutamos y la volvemos parte de nuestras vidas como un elemento más de nuestra cotidianidad. Y es que la violencia genera más violencia. Un niño que observa una escena violenta en una novela, caricatura o deporte por televisión va a tender a emularlo con los juguetes bélicos que sus padres les dieron en Navidad. Desde ahí cimentamos que la violencia es un escenario que se normaliza con la expansión de la información y los medios audiovisuales.

1.6 Violencia vinculada a los medios masivos

La constante visualización de programas en televisión, cine, videojuegos, videoclips y contenidos en internet se señala a menudo como una de las causantes de la violencia en la que se involucra la juventud.

²¹ Gil, M. (2014, 20 diciembre). Sobre Foucault. Recuperado de <http://www.psicoletra.com/2014/12/sobre-foucault.html>

Desde hace décadas, también los investigadores han postulado la relación entre la exposición a contenidos violentos en los medios de comunicación y el desarrollo de comportamientos agresivos.²² La infancia y la juventud, al ser dos momentos de especial desarrollo intelectual, cultural y humano de la persona, están especialmente expuestas a la recepción acrítica de influencias externas. A partir de esta vulnerabilidad, diversos estudios han analizado si el exponerse a imágenes violentas, en especial en televisión y cine, aumenta el riesgo de emociones, valoraciones, pensamientos y comportamientos agresivos en los menores.

Para contextualizar en términos más recientes, tomaremos como ejemplo el video de las ejecuciones de la mezquita de Christchurch, el cual muestra el asesinato de personas inocentes desde la perspectiva del atacante, quien lo utilizó para divulgar sus motivaciones racistas y su visión genocida. Dicho material también tenía ese propósito: propagarse. Esta fue una de las razones por las que la red social no pudo eliminar rápidamente el video de su plataforma, según explicó Facebook, la página que eligió el asesino como medio de transmisión.

El New York Times escribe en su artículo la frase “La gente quería verlo. La gente quería compartirlo”²³ pero la pregunta que surge es ¿Por qué?

En otros sitios, otras plataformas de igual manera realizan esfuerzos. Reddit prohibió un subreddit o comunidad llamada WatchPeopleDie (mira a personas morir), que había estado activa durante los últimos siete años y atrajo a más de cuatrocientos mil suscriptores, posterior a que algunos de sus moderadores voluntarios, quienes ya estaban bajo investigación por dichas permisiones, se negaran a borrar las copias subidas del atentado de Christchurch.

22 Unidad 7. Continuación de la Agresión. Efectos de los medios: escenas de violencia. (2022). Recuperado de <https://www.studocu.com/ec/document/universidad-tecnica-particular-de-loja/psicologia-social/unidad-7-psicologia-social/31444054>

23Herrman, J. (2019, 27 de marzo). El apetito interminable por los videos violentos en internet. Recuperado de <https://www.nytimes.com/es/2019/03/27/espanol/videos-de-violencia>

LiveLeak, un sitio similar a YouTube, hizo una comparativa del video del tiroteo con los videos promocionales que publica el Estado Islámico ya sea para infundir temor en la sociedad o para reclutar personas.

El dueño de LiveLeak señaló que no daría el gusto al tirador poniendo su grabación a disposición de la gente.

Planteando previamente algunos orígenes sobre el material audiovisual violento, hoy en día en redes sociales como Facebook y Twitter, quienes son los principales competidores, se vuelven comunicadores masivos y, por lo tanto, proveedores de diverso material oculto que presenta escenas de suma violencia al alcance de nuestras manos. Son videos que al no haberse vuelto tan virales pueden burlar el algoritmo de estas plataformas y prevalecer en estos servidores, material al alcance de los más sensibles e incluso menores de edad cuyos padres permiten o no están al tanto de que sus hijos poseen una cuenta, a pesar de que Facebook sugiere que la edad mínima para tener una cuenta sea de 14 años.

Sin embargo, desde la popularización de estos servicios, ha habido muchas otras fuentes que proveían y aún proveen material de muerte real en diversas situaciones, y que han evolucionado junto con internet.

Por ejemplo, sitios web como LiveLeak se transformaron en una propuesta nueva para el consumo de material con este contenido. Sin embargo, desde 2006, bajo el eslogan “Redefiniendo los medios”, el sitio ha funcionado como un YouTube más pequeño y más escandaloso, con un énfasis declarado en los videos que acompañan a las noticias y plasman imágenes de guerra, crímenes o terrorismo.

Después de casi quince años de antigüedad, LiveLeak recibía entre dieciséis y veinte millones de reproducciones al mes, con miles de videos que van de la mano de alguna especie de material que conlleve violencia de alguna índole.

Esa web se posicionaba como un aditamento sin intromisiones ni censura de los medios de comunicación tradicionales. Sin embargo, tiene su origen que se basa en la proliferación de sitios “de impacto” o “sangrientos”²⁴.

24 idem

Su apertura fungió como respuesta al cierre de su predecesor, Ogrish.com, el 31 de octubre de 2006, el cual fue un sitio que, en conglomerado con otros similares como Rotten.com y Stile Project, disfrutaba abiertamente con el morbo de los videos que colgaba en su web.

Algunos sitios web de shock ofrecían fotografías y videos de decesos y violencia de una manera similar a la pornografía (a veces junto con ella). Es decir, dichos sitios podían presentar imágenes previas del video antes de reproducirlos y su intención era saciar el morbo de las personas.

Rotten.com subía fotografías impactantes con noticias escandalosas o exageradas, ensayos con tendencias a la muerte o lo pornográfico, y una recopilación de temas oscuros esotéricos.

En sus inicios, Ogrish.com guardaba material de las secuelas posteriores a los ataques del 11 de septiembre. Esto como forma de atraer la mayor atención posible utilizando el atentado a manera de publicidad.

Ahora, debemos analizar algunas preguntas ¿Qué obtenían los espectadores con estos videos de muerte, de masacres y asesinatos, accidentes o torturas?

Dicha pregunta podría ser respondida gracias a un estudio de 2008 sobre los foros de Ogrish.com a cargo de la profesora Sue Tait, quien fue catedrática en Universidad de Canterbury en Christchurch, Nueva Zelanda, quien identificó cuatro posturas de los espectadores.

Tras ser testigos de videos colgados en la web, estaban aquellos que percibían el sufrimiento expuesto como una fuente de estimulación para quienes el evidente sentimiento de terror y el impacto era el equivalente a una forma de placer.

Había otros espectadores que expresaban tristeza, vulnerabilidad o empatía.

Hubo espectadores quienes dijeron ver los videos con el fin de estar listos para algo quizá una confrontación, o un empleo difícil y se fueron con la creencia que podrían perder sensibilidad para su propio beneficio.

Finalmente, hubo espectadores quienes creían que lo que estaban observando era necesario, parecido a un acto de valor o inclusive algo contracultural y que iba en contra del sistema, algo en contra de los medios de comunicación convencionales, algo en contra de la censura, o inclusive para ser espectadores de alguna especie de verdad que les fue ocultada.

En una entrevista posterior, Sue Tait comentó que algunos de esos espectadores opinaban sobre los videos en términos estéticos o más superficiales, hacían descripciones aludiendo a una sensación similar a la euforia.²⁵

“Sabíamos que las personas son capaces de insensibilizarse con el tiempo”, comentó. “Pero aquí veíamos a personas que lo hacían intencionalmente”.

“Algunas personas hablaban de la manera en que lo disfrutaban y cómo su placer se reducía con el paso del tiempo”²⁶

“Pero las cosas que según ellos disfrutaban eran síntomas de estrés postraumático”²⁷

Algunos de los espectadores describían ansiedad y volvían a experimentar el tiempo que pasaron en el sitio como usualmente se haría después de un trauma y sin embargo lo describían como un sentimiento de satisfacción.

“Sentían un deseo de transmitirles ese trauma a otras personas, para poder tener con quién hablar sobre eso”.²⁸

Jennifer Malkowski, catedrática de Estudios Cinematográficos y de Medios en el Smith College de Northampton, Massachussets, y autora de *Muerte a detalle: Mortalidad y documental digital* (*Dying in Full Detail: Mortality and Digital*

25 idem

26 idem

27 idem

28 idem

Documentary), señaló que LiveLeak.com, es solo una de miles de fuentes para ese tipo de material el cual está clasificado en el algoritmo de rastreo web Alexa como el sitio número 695 de los sitios de internet más visitados del mundo.²⁹

Muchas de las plataformas principales de internet han invertido grandes costes en dinero y trabajo para eliminar contenido de shock y contratan a moderadores de contenido para encontrar y eliminar el contenido ilegal y que signifique con imágenes traumáticas.

“Te das cuenta de que a estos videos no los divulgan unos pocos individuos desadaptados”, agregó.³⁰

Cabe destacar que ambos expertos desaconsejan de manera unánime describir el consumo de material explícitamente violento como un fenómeno aislado.

Según LiveLeak, son de las pocas plataformas que aún albergan videos de crímenes de guerra, los cuales fueron prohibidos en YouTube y Facebook en 2018 y que a pesar de ello no parecen tener demasiadas vistas a diferencia de videos de suicidios que llegan a tener una tasa más alta de visitas al mes.

Otro dato importante a destacar es que muchos de los usuarios de esta web tienen tendencias de derecha y que un contingente racista ha encontrado su lugar en el sitio, esto según palabras de Hayden Hewitt, el único fundador que queda en la página.

Algo que resulta interesante es que, en estos sitios de alto impacto, la violencia extrema suele combinarse con la política extrema, pero Tait señala que el racismo es un recurso central, sobre todo en la comunidad de la extinta Ogrish. También recuerda que uno de los principales debates era sobre la supremacía blanca, la cual para esta investigación abre un nuevo campo de búsqueda.

²⁹ idem

³⁰ idem

En cuanto a videos cuyo contenido se centraba en decapitaciones, decían querer ver “de qué era capaz el enemigo”, refiriéndose a los árabes, lo cual justifica sus actos a su parecer y les da un sentimiento de alarma y prevención al mismo tiempo.

Sin embargo, si sitios como LiveLeak alguna vez tuvieron un argumento para mostrarles a las audiencias lo que no mostraba el resto de los medios, en los últimos diez años su argumento se ha vuelto más complicado.³¹

En el año 2019 fueron grabados videos que incluían sufrimiento humano explícito, así como muchos otros que circulan por internet, con un motivo claro de ser vistos por diferentes personas con un método específico para llevarse a cabo, saliéndose de cualquier tipo de contexto ético profesional o compartido. El material sangriento visual y violento no solo se busca, sino que se impone a la población como una herramienta de intimidación y acoso, bajo la falsa máscara de estar en contra de la censura usando la libertad de expresión como evasiva.

Ahora, en otro tipo de entretenimiento que tuvo relevancia hasta finales de los años 90, fue el cine mundo, el cual fue el sucesor de las obras de Thomas Edison y cuya divulgación fuera de los tiempos de internet también logró propagar imágenes de extrema violencia y con ello atraer a las masas. Esta era una propuesta que rayaba en el borde de la legalidad, mostrando muertes reales con justificaciones periodísticas y que podría fácilmente ser confundido con el cine snuff.

“Mondo” es un término italiano que significa “mundo” y es un vocablo peyorativo, sinónimo de imágenes altamente efectistas y que en inglés es más conocido como “Shockumentary”.

Este género fílmico engloba un enorme espectro de documentales con base sensacionalista que conserva imágenes creadas para llamar la atención, algunas preparadas en entornos naturales y otras recreadas en un estudio, editado todo con ciertos ápices de situaciones reales y extremas tomadas de archivos antiguos.

31 idem

1.7 La Morbosidad desde el sentido coloquial

Muchos sitios web como Goringa.com, que almacenaba una enorme cantidad de videos explícitos con muertes reales en diferentes circunstancias, utilizaba el eslogan “morbo colectivo”. Por morbo se refiere a la palabra morbosidad, la cual según la RAE tiene un significado muy diferente al de Goringa.com. La RAE define

a la morbosidad como: Un conjunto de casos patológicos que caracterizan el estado sanitario de un país.³²

Sin embargo, esta definición de la palabra morbosidad se sale del paradigma que se manifiesta coloquialmente, ya que de manera más social la morbosidad se puede definir como: Una sensación que produce algo que puede resultar desagradable, cruel, prohibido o que va contra la moral establecida.³³

La morbosidad es aquella tendencia, inclinación u obsesión hacia aquello que está prohibido, ilegal o censurado. En un principio se le relaciona con algo insano, pero de igual manera con el placer, usualmente del tipo sexual o de poder.

Es un impulso básico que tiene que ver con nuestro instinto primario, ese mismo instinto que también radica en las necesidades fundamentales básicas como comer, sociabilizar o la sexualidad. Sin embargo, el morbo puede identificarse como una necesidad de ver, sentir, oler, oír o tener cualquier interacción de alguna manera con lo que la sociedad cataloga como prohibido. Es en esencia una fuerza invisible la cual nos impulsa a tener contacto con esa parte desconocida del mundo y experimentar el placer al hacerlo y vivir la proeza de soportarlo y tener conciencia de haber transgredido las normas o entrar en el mundo de lo prohibido sin una consecuencia.

Carl Jung señala que una de nuestras obligaciones como seres humanos es aceptar nuestra Sombra. Debemos aceptar y sacar a la luz esas áreas que mantenemos en la penumbra de nuestra personalidad para poder conocernos mejor. El morbo es parte de nuestra Sombra.³⁴

El ser humano es un ser consciente, lo que quiere decir que no está desapegado de su realidad y conforme va aprendiendo sobre lo oculto, lo censurado o lo

32 Real Academia Española. (2019). Diccionario de la lengua española (edición tricentenario). Recuperado de <https://dle.rae.es/morbosidad>

33 Oxford Languages. (s. f.). Morbosidad. Recuperado de <https://languages.oup.com/google-dictionary-es/>

34 Sánchez, A. (20 mayo 2021). El morbo: ¿qué es, por qué ocurre y en qué momentos hay que poner límites? Recuperado de <https://www.studocu.com/latam/document/universidad-dominicana-om/psicologia-anormal/aspectos-de-la-sexualidad/33911927>

socialmente catalogado como prohibido, tenderá a investigar sobre ello por el placer de conocer algo que va más allá de la moral establecida, para calmar diferentes necesidades, desde saciar la duda de cómo se verá alguien morir de alguna manera en específico, hasta ver de qué tantas atrocidades es capaz el ser humano, incluso pasando por el placer sexual que podría saciar algunas parafilias específicas como la hematofilia o la necrofilia, por mencionar algunos.

La necesidad de ver más allá de la vida e incluso tener alguna interacción, aunque sea digital, que los acerque más a la experiencia de matar o morir crea fantasías que pueden incluso desbordar muchas más dudas; dichas dudas pueden catalogarse dentro de eso que se conoce como “el morbo”.

Capítulo 2. Antecedentes Históricos

2.1. Antecedentes históricos del cine snuff

Aunque la palabra en cuestión originalmente significa "respirar", se sostiene que una de sus raíces proviene del antiguo inglés "snithan", que significa "masacrar, desmembrar". Su uso para describir el acto de asesinar se remonta a 1916, cuando

aparece en el libro "Tarzán and the Jewels of Opar" escrito por Edgar Rice Burroughs.³⁵

El material que le da vida a las tragedias, leyendas heroicas o mitos es algo que ha marcado la historia de la humanidad y siempre nos hemos servido de las atrocidades naturales o simbólicas para escarmentar o entretener a las masas.

El origen de los materiales cinematográficos que presentan muertes reales aún sin tener una definición en esos tiempos se remonta a 1893 cuando el inventor Thomas Edison mostraba en sus kinetoscopios y cuyo aparato es el precursor del modelo actual del proyector cinematográfico imágenes rudimentarias y móviles que representaban títulos explícitos.

Considerado como el nacimiento del primer cortometraje con rasgos de cine snuff "The execution of Mary Queen of Scots" vio la luz el 28 de agosto de 1895 a manos del director William Heise, y que estuvo basada en una idea de Alfred Clark, considerado uno de los pioneros de la cinematografía moderna, el impacto en dicho film fue causado por la escena que reconstruye los últimos momentos de María Estuardo, reina de Escocia hasta Julio de 1567.

En dicha escena, Robert Thomae, quien interpreta a María Estuardo en el filme se arrodilla frente a un verdugo quien es acompañado por hombres armados. Apoya la cabeza en la base y el verdugo la decapita, la cabeza rueda por el suelo y el verdugo la presenta frente a la cámara.

Distribuido bajo la licencia de Edison Manufacturing Company, el cortometraje es conocido por ser la primera película en utilizar efectos especiales y, con una duración de 18 segundos, es el primer filme en contener edición. En el filme, un verdugo levanta su hacha y se produce un corte con el fin de editar, en el cual el actor que representa a Mary es cambiado por un maniquí para simular el corte de la cabeza.

35 Mito: el cine snuff es real. (2020, 9 octubre). Algarabía. <https://algarabia.com/mito-el-cine-snuff-es-real/>

Si bien esta película no contiene una muerte real y no se puede considerar dentro del género snuff, sí fue una precursora del mismo, utilizando la muerte de una persona para dar una imagen al contexto de su filme y generar interés en las masas, cuyo propósito y definición ampliaremos a lo largo de la tesis.

Si bien el cortometraje previamente mencionado, "The Execution of Mary Queen of Scots", no es un filme snuff, Edison presentaría nuevo material que daría origen a este tipo de películas. Bajo la licencia de "Edison Manufacturing Company", saldría a la luz "Electrocuting an Elephant" el 17 de enero de 1903, con una duración de apenas 74 segundos. Este cortometraje mostraría la ejecución real de una elefanta hembra llamada "Topsy" en Coney Island, Estados Unidos. La elefanta fue electrocutada utilizando unas sandalias revestidas de cobre que estaban conectadas a líneas eléctricas atadas a sus pies, lo que resultó en su muerte instantánea debido a la aplicación de aproximadamente 6,600 voltios de corriente alterna (AC).

El mito en sí surge en 1971 durante los juicios contra Charles Manson y sus seguidores. En su libro titulado "La familia", Ed Sanders menciona supuestas grabaciones que mostraban torturas y asesinatos de las víctimas, aunque dichas cintas nunca fueron encontradas.³⁶

En el cine, la primera vez que se utilizó el término "snuff" fue en el año 1976 por el cineasta estadounidense Michael Findlay en una película de la serie con el mismo nombre, "Snuff", la cual está llena de escenas sangrientas y violentas.

En los últimos 5 minutos de la película se escucha la palabra "corte", y entonces se puede observar cómo el director y los actores comienzan a conversar fuera de las cámaras. Finalmente, el director apuñala a una de las protagonistas de la película mientras los demás miembros del equipo graban la escena, todo en un contexto ficticio que sirvió como campaña de marketing creada por el mismo director. Él se

³⁶ Mito: el cine snuff es real. (2020, 9 de octubre). Algarabía. <https://algarabia.com/mito-el-cine-snuff-es-real/>

encargó de enviar cartas a periódicos como el New York Times, en las que afirmaba haber visto una película en la que se cometían todo tipo de delitos.

Con la controversia que generó, logró que muchas personas creyeran que lo que había creado era real. Aunque con el tiempo se descubrió que todo era falso, el mito ya estaba arraigado, y había sembrado la duda en la mente de la gente sobre si existían realmente películas con ejecuciones reales. Así es como surge la leyenda y cómo la palabra "snuff" quedó asociada a este tipo de películas.

Shackleton creó una serie de bulos, escribió cartas a los periódicos, presentó documentación falsa y contrató actores para que llevaran a cabo falsas protestas en contra de la exhibición de la película. Esto aumentó la incertidumbre sobre si el crimen mostrado en la película era real o no, y generó el origen de la "leyenda urbana", tal como la conocemos hoy en día.³⁷

Dichos filmes son videos que muestran asesinatos, suicidios, torturas, necrofilia, infanticidio entre otros crímenes reales registrados en video y distribuidos con fines de entretenimiento.

En 1972, Allan Shackleton, un ingeniero de sonido reconvertido en productor de cine, compró los derechos de la película y le cambió el título por Snuff, al final de la película se introducía una escena de un supuesto asesinato real.³⁸

Esta popularidad fue in crescendo gracias al estreno de películas como la española "Tesis", de Alejandro Amenábar, de 1996, o "Asesinato en 8mm", de Joel Schumacher en 1999, así como videojuegos como "Manhunt" del año 2003 donde tomas el papel de un asesino quien es obligado a ejecutar personas cuyas muertes serán filmadas, materiales los cuales hablaban del tema del cine snuff, relatando en ambas historias la investigación alrededor de cintas que mostraban las ejecuciones

37 Lopez, R. R. (2019, 6 de junio). El secreto del cine snuff: ¿Qué hay de real en el mito? Recuperado de: <https://historiasquenocontariaamimadre.com/secreto-cine-snuff/>

38 idem

reales de personas que eran vendidas con el fin de servir de entretenimiento. Estas películas, a pesar de tener 3 años de diferencia entre una y otra, presentan tramas similares: una película que muestra la ejecución de una chica es encontrada y por sus propias razones los personajes principales que viven la trama deben desenvolver el misterio de quién y por qué filmaban este tipo de actos. Llegando ambos a la misma conclusión: por dinero y para satisfacer el sentimiento de poder y morbosidad. Sin embargo, el final de Tesis presenta algo aún más interesante. Al descubrirse la razón y el origen de las cintas, éstas llegan a manos de la prensa, quienes deciden poner una de las cintas al aire en un horario vespertino, dejando entrever que, de una forma u otra, el escándalo que significa observar cómo se apaga la vida de una persona al final del día vende, y muchas veces, para el ser humano, eso es más importante que la moral o el respeto a la memoria de las víctimas.

Sin embargo, el mito iría todavía más allá con el estreno de la película gore del año 2003 "August Underground's Mordum", película que relata los perversos crímenes cometidos por tres jóvenes, quienes cometen homicidios y filman sus experiencias relacionadas con el sadomasoquismo, el abuso sexual y la tortura.

La película, la cual está filmada bajo el formato de cámara en mano y con una estética de cinta VHS, aunada a que no escatimó en mostrar escenas de tortura, desnudos y sangre, creó en una época de menor acceso a la información la teoría de que lo que se estaba viendo en el filme era una película snuff genuina. Esta teoría, independientemente de ser distribuida de copia en copia y de boca en boca, tardó años en desmentirse gracias a la proliferación de internet. Sin embargo, el impacto del mito creado gracias a la industria del cine comercial plantó la semilla para la posible existencia de cintas de esta índole.

Posteriormente, el tema del cine snuff transitó a ser una constante en la ficción cinematográfica, principalmente utilizando un formato denominado "snuff film real found footage", es decir, metraje encontrado que supuestamente es real.

Esto planteó en varias películas la posible existencia de este tipo de vídeos, siendo títulos como "Tesis", previamente mencionada, o "A Serbian Film", película que

hasta hoy día es fuertemente comentada en foros de internet que hablan de cine con grandes tintes de violencia y que no escatima en tocar temas como la pornografía, la pedofilia y los asesinatos crueles.

Específicamente, el filme que hizo encender las alarmas de la sociedad fue la falsa película snuff "Guinea pig: Flower of Flesh and Blood" de 1985, dirigida por Hideshi Hino. La película durante mucho tiempo fue tomada por una película snuff real a causa de la gran calidad de sus efectos para la época. En alrededor de 50 minutos que dura la película, se observa cómo un hombre vestido de samurái mutila a una chica. Eso, aunado a la presentación que se le dio desde el principio del metraje diciendo que era una cinta encontrada y la carencia de créditos finales, incrementa la incertidumbre alrededor de esta supuesta leyenda urbana y lo que ocurrió 7 años después de su estreno.

En el año 1992, el actor Charlie Sheen se encontraba en una fiesta en casa del actor Chris Gore. Alguien dentro de la fiesta comenta que ha conseguido una cinta en formato VHS con un contenido extraño. Tras ver la cinta, todos ahí creen que lo que han visto es una película snuff. Tras ello, el actor se pone en contacto con la Asociación Cinematográfica de América (quienes son los encargados de colocar la clasificación en los filmes).

La asociación recibe una copia de la cinta y, ante el desconocimiento de la saga y el director, ellos consideran de igual manera que se trataba de una cinta real, contactando al FBI para que comenzaran a investigar el caso.

El FBI da con el director de la película, quien a su vez era un dibujante de manga, siendo detenido para posteriormente testificar que la chica que aparece en la película seguía con vida.

A pesar de ello, Hino fue obligado a demostrar que lo que decía era verdad y a reconstruir algunas escenas hechas en la película para demostrar cómo fue creada.

Gracias a ese escándalo, la película fue considerada una obra de culto y, más allá de eso, dio a conocer la película en el mercado occidental.

Para ese entonces, la leyenda urbana del cine snuff que poco a poco crecía se elevó aún más a causa de la intervención no solo de gente famosa sino de fuerzas policiales gubernamentales que se involucraron en el caso.

Uno de los primeros antecedentes reales podría aparecer en el vídeo titulado “3 Guys 1 Hammer”, video filmado y cuyo crimen fue perpetrado por los “maníacos de Dnipropetrovsk”, un trío de criminales ucranianos que filmaron cómo asesinaban a un hombre con un martillo y un destornillador, video que en un principio intentaron vender y que al final terminó por filtrarse en internet.

Actualmente cumplen cadena perpetua. Se había descubierto que habían matado a 20 personas más y habían ejecutado robos a mano armada.

Sin embargo, al no haber sido hecho con la finalidad principal de distribución comercial ni mucho menos haber sido encargado por terceros sino únicamente para el disfrute de los victimarios, no termina de encajar.

Sin embargo, tras la filtración de una serie de videos a manos de un grupo de criminales autodenominados NLF cuyas siglas significaban “No Limits Fun”, más específicamente un material llamado “Daisy's Destruction” posterior al 2015 a manos del psicópata Peter Gerard Scully, material en donde aparecen imágenes de tortura, violación y asesinato de una menor de edad a manos de él y dos mujeres más.

A declaración de Scully, tras su detención, confesó que el video en cuestión fue creado con fines de distribución para el entretenimiento, más allá de su propia satisfacción personal y que también dicho video no era el primero que creaba, sino que en internet había varios videos (sin mencionar exactamente cuántos) filmados por él con temáticas similares y para fines de venta. Video cuya distribución y propiedad están fuertemente penados y que, sin embargo, es un video buscado y que tras la investigación de la web SinFiltros.com se sabe que dicho video puede ser encontrado en ciertos grupos de WhatsApp y Telegram.

Otro dato que se conoce sobre la veracidad del cine snuff es la creación y distribución de la película Holocausto Caníbal de 1980 dirigida por Ruggero Deodato y cuyo filme muestra muertes reales de animales hechas sin cortes y cuyo filme marcó la pauta sobre leyes que protegen a los animales al momento de rodar

películas, entonces, queda por fin confirmado que el snuff es real, algunos un poco más comerciales que otros, sin embargo con la proliferación de internet y la facilidad de conservar el anonimato dentro de él para los más entendidos en temas informáticos la creación y distribución del cine snuff es cada día un nicho que se explota más y más.

2.2 Snuff como evolución de un comportamiento previo

El cine snuff es una de las múltiples manifestaciones de la violencia que el ser humano puede ejercer. Pero al igual que las demás manifestaciones de la violencia, esta tuvo una evolución, todo un proceso que culminó en lo que hoy conocemos

como la creación de material donde la muerte es el principal atractivo, algo por lo que la gente esté dispuesta a pagar por ver. Para ello, debemos hablar de la violencia y cómo a lo largo de la historia se ha usado con el propósito de erradicar el aburrimiento de las masas.

La gente comúnmente habla sobre las sociedades humanas prehistóricas y las percibe generalmente como violentas y con conflictos constantes. Sin embargo, debemos cuestionarnos si en realidad eran tan violentas en comparación con la sociedad contemporánea.

Únicamente los vestigios arqueológicos nos pueden dar elementos para responder la interrogante. Para poder caracterizar un acto como violento, los arqueólogos indagan en los impactos de lanzas y armas punzantes o de impacto, y las heridas que se hacen presentes en los hallazgos de restos óseos humanos que se fosilizaron, así como el estado de conservación de los esqueletos y el contexto en el que fueron hallados.

Las huellas con mayor antigüedad que sugieren hechos violentos perpetrados por el hombre, de los cuales se dispone según datos de la UNESCO, "son las resultantes de la práctica del canibalismo".³⁹ De esta práctica relativamente rara, surgida hace unos 780.000 años, se han encontrado rastros en el conjunto de yacimientos arqueológicos y paleontológicos de la Sierra de Atapuerca (España), y se sabe que perduró en otras sociedades de cazadores-recolectores nómadas del Paleolítico y entre comunidades agropecuarias del Neolítico.⁴⁰

Sin embargo, dichos testimonios que se refieren a los actos de seres humanos con cuerpos semejantes plantean la pregunta de si se asesinó a las víctimas para el consumo. Si hablamos del canibalismo alimentario, más allá del perpetrado para rituales, se practica en ocasiones con personas ya fallecidas que murieron por causas naturales. Por mencionar algún ejemplo, los casos de endocanibalismo ritual funerario en los que parientes y personas cercanas a la persona fallecida se alimentan de su cuerpo después de su muerte.

39 Los orígenes de la violencia. (2020, 2 de noviembre). Recuperado de <https://es.unesco.org/courier/2020-1/origenes-violencia>

40 idem

Lo que significa es que parte de esa violencia radica en la satisfacción de una necesidad primaria que poco a poco fue evolucionando hasta convertirse en algo más social y psicológico. En primer lugar, el hablar de asesinar a una persona para comerla era con fines meramente fisiológicos y de supervivencia. La muerte era un medio para alcanzar la satisfacción de la necesidad de saciar el hambre, más allá de demostrar poder o someter a una o varias personas por medio del ejemplo. Actos como la antropofagia o la cacería, si bien con el paso del tiempo marcaban un estatus entre los Homo habilis más capaces, el fin era simplemente seguir con vida, cubrirse del frío y no ser devorados por depredadores más grandes o hábiles.

Por otro lado, la violencia de manera colectiva tiene sus primeros indicios en Oriente, con la sedentarización de las comunidades humanas a finales de la era paleolítica, hace aproximadamente unos 13,000 años antes de nuestra era. Y las víctimas más comunes de ese tipo de violencia solían ser, por regla general, grupos reducidos de personas o grupos que estuviesen más aislados. Eso podría indicar no solo la existencia de conflictos dentro y fuera de una comunidad establecida, sino también la aparición de sacrificios humanos.

En la necrópolis del Jebel Sahaba se han exhumado de varias fosas cubiertas con lápidas 59 esqueletos de hombres, mujeres y niños de toda edad fallecidos entre 14.340 y 13.140 años atrás de nuestra era.⁴¹ La mitad de esa gente pereció por muerte violenta causada por golpes asestados sobre todo en la cabeza, pedradas y perforaciones con lanzas cuyas puntas se han encontrado clavadas en algunos cuerpos.

Además, tres de los hombres asesinados fueron, quizás, rematados cuando se encontraban por tierra. Aunque queda por despejar la duda de si los 59 cuerpos fueron enterrados al mismo tiempo, este hallazgo podría ser testigo del primer caso conocido de violencia colectiva.⁴²

Los vestigios de conflictos entre los antiguos poblados abundaron más en el año 5.500 antes de Cristo, al llegar la nueva oleada de migrantes a Europa. Estos conflictos se acrecentaron desde los inicios de la Edad de Bronce, la cual comenzó hace unos 3.000 años. Este periodo es sumamente importante de resaltar, puesto

41 idem

42 idem

que a partir de aquí es cuando la guerra se institucionaliza con la aparición de las armas de metal.

Esto último se debe al tránsito de la economía, la cual generó rápidamente un cambio radical en las estructuras sociales, desempeñando un papel importante en el desarrollo de conflictos. A diferencia de la explotación directa de los recursos silvestres, la producción agraria permitió acumular excedentes de alimentos, dando origen a la idea de “propiedad” y a las subsiguientes desigualdades. Muy rápidamente, los productos alimentarios almacenados suscitaron la codicia y provocaron luchas internas en cada comunidad, así como conflictos con comunidades ajenas generados por el ansia de hacerse con un posible botín.⁴³

Esto provocó la aparición de figuras de autoridad creadas socialmente a través del poder, como el jefe y el guerrero en la época del Neolítico. Esto significó una jerarquización en las comunidades agrarias, así como la aparición de élites y castas, lo cual trajo consigo la esclavitud, necesaria para la realización del trabajo más pesado.

De esta manera, el ser humano comienza a darle un giro rotundo a la dinámica social, ejerciendo poder en base a los recursos y su acaparamiento. Parte de ese acaparamiento resalta en la utilización de la violencia como medio para lograrlo, subyugando y ejemplificando por medio de la muerte violenta para evitar futuras rebeliones o represalias contra el líder o sus allegados.

Con la creación de jerarquías y el surgimiento de la esclavitud y las guerras, surgieron los grandes imperios, creados a través de conflictos y la colocación de líderes que distribuían arbitrariamente las riquezas. Parte de esta sumisión por parte de reyes y líderes consistía en justificarse como personas allegadas a dios y, por consiguiente, seres por encima de la humanidad. Sin embargo, sus métodos de control social incluían las ejecuciones públicas, utilizadas para infundir miedo y evitar cuestionamientos a los mandatos del líder, entre otras razones que iremos viendo.

43 idem

Uno de los métodos más eficaces utilizados durante el año 79 d.C. fue el Coliseo Romano, construido durante el mandato del emperador Tito, hijo de Vespasiano, quien terminó su construcción en el año 80 d.C.

El Coliseo se construyó principalmente para albergar juegos de gladiadores, así como otros eventos diversos. Los juegos, también llamados "munera", solían ser organizados por particulares y no por el Estado. Primero eran ceremonias religiosas y después demostraciones de prestigio y poder familiar.⁴⁴

Los romanos pertenecientes a la aristocracia solían organizar eventos para los plebeyos para demostrar su poderío y más allá de ello obtener su favor y sus votos de lealtad.

Además de las "munera", que representaban una batalla entre dos hombres, eran muy populares las "venationes", que enfrentaban a hombres con animales. Para ello, se importaba un gran número de animales de África y se los mantenía en el subsuelo del Coliseo.⁴⁵

Los gladiadores que debían luchar eran romanos en calidad de libertos, juntados con esclavos, criminales condenados o prisioneros obtenidos de guerras previas. Los combates solían ser encarnizados, poniendo a pelear arbitrariamente a algún campeón con mayor experiencia o mayor peso contra un novato solo para observar cómo era asesinado. También se enfrentaba a hombres con fieras peligrosas para darle más dinamismo y "acción" a la jornada. Si algún gladiador lograba vencer en varios combates, tenía derecho a pedirle al emperador su libertad. Como señal de petición aceptada, el gladiador obtenía una espada hecha de madera, representando su libertad y la promesa de no tener que luchar nunca más.

Sin embargo, más allá de las peleas entre gladiadores y bestias, el Coliseo también era usado como sitio de ejecuciones públicas de acceso abierto, las cuales se realizaban inspiradas en la mitología.

44 Historia del Coliseo - ¿Quiénes y por qué construyeron el Coliseo? (2022, 22 de julio). Recuperado de <https://romecolosseumtickets.tours/es/coliseo-historia-cromo/>

45 idem

Usaban a las bestias para devorar a los presos, o eran quemados hasta morir y en ese mismo sitio podían celebrar recreaciones de batallas famosas y victorias en guerras pasadas.

La muerte era un ente presente durante los espectáculos, muerte simulada o real, la realidad es que la gente acudía para presenciar las diversas maneras en las que un ser humano estaba en una situación de peligro y se llenaban de júbilo por ello.

Otra cosa a resaltar era que la aristocracia, el emperador y la gente de la alta sociedad satisfacían su necesidad de sentirse poderosos, por encima de los demás y decidir el destino de una persona con solo levantar un dedo (en caso del emperador) o con una orden directa que era obedecida sin miedo a ser cuestionados.

Más allá del Coliseo y los espectáculos, los romanos también contaban con una atroz manera de ejecución pública: la crucifixión. Esta era utilizada principalmente hacia las personas que desafiaban a Roma y eran ejecutadas de esta manera para enviar un mensaje.

En la antigua Roma, el castigo más atroz que podía existir era crucificar a las Esta forma de castigo fue creada supuestamente en Asiria en torno al siglo VI a.C. Al menos así les gustaba decir a los romanos, que no aceptaban que una brutalidad tal pudiera haber sido pensada en su territorio.⁴⁶ Crucificar a un ser humano garantizaba una larga tortura estando desnudo, con los pechos o el pecho y los hombros hinchados y las aves picoteando la carne que comenzaba a desprenderse.

Mientras esto ocurría, las personas que observaban eran advertidas de que las élites no admitirían que un esclavo destruyera la sociedad establecida.

Según el autor Cicerón, no bastaba únicamente con el suplicio de ser clavado a la cruz y levantado para ser humillado públicamente, sino que el sadismo del verdugo era bien recibido. Cuanto más infame fuera la estampa que dejaran en la mente de las personas, más efectivo era su mensaje y el castigo. Cicerón narraba que a veces eran crucificados boca abajo, empalados por los genitales o con fracturas en los

46 Cervera, C. (2020, 6 de marzo). Historia desconocida de la crucifixión: el castigo más atroz (y humillante) de la Antigua Roma. ABC. https://www.abc.es/historia/abci-historia-desconocida-crucifixion-castigo-mas-atroz-y-humillante-antigua-roma-202003060108_noticia.html

huesos mientras estaban colgados. Todo con el fin de infundir terror en aquellos que tuvieran ideas de rebelión, con el propósito de perpetuar el régimen que estaba vigente en aquel entonces.

Otro factor a destacar era la deshumanización con la que se actuaba y la segregación en los castigos, pues la crucifixión, por su carácter humillante, no era utilizada para personas dentro de Roma; en su lugar, eran decapitados o se les succionaba la médula con una espada, a diferencia de los condenados pertenecientes a zonas fuera de Roma pero que estuvieran bajo su mando.

El poder ejercía un papel importante en la realización de espectáculos y el mensaje enviado. Entre más dolorosa fuese la muerte y más impactante era la imagen otorgada a los espectadores, el mensaje era más claro y el temor aumentaba a terminar de la misma manera. Por lo tanto, no quedaba otra alternativa más que obedecer. Era un mensaje a las masas que carecía de una empatía total, un rasgo importante que iremos notando con los ejemplos que se irán mostrando y que marcan un antecedente muy importante de la muerte como entretenimiento, el uso del poder y su reivindicación constante, así como el miedo a perderlo.

Otro ejemplo claro sobre la concepción de la muerte como medio de control y entretenimiento reside en la llamada Edad Media, que data del año 476, que fue el año de la caída del Imperio Romano Occidental y culminando en 1492, año en el que Cristóbal Colón llegó a América.

Durante esta época, hubo una enorme desproporción entre la gravedad de un crimen cometido y el castigo que se infringía. En sí, las cárceles solo fungían como un lugar donde los presos eran custodiados de manera firme antes de que existiera una sentencia, la cual en la mayoría de ocasiones terminaba en deceso, ya que mantenerlos con vida era considerado un gasto inútil.

Muchos de los actos cometidos en este tiempo se llevaron a cabo bajo la excusa de proteger a todos de la brujería y la herejía. Esto se extendió por varios países como Italia, Portugal y España, cometiendo actos perversos para proteger la fe católica.

Con el fin de castigar, aleccionar, enviar un mensaje o conseguir una confesión, se crearon artefactos de tortura que aún dejan un antecedente oscuro, precisamente por la crueldad con la que se concibieron.

En casi todas las ocasiones, no servían únicamente para humillar a la víctima, sino que querían crear un escenario de lenta y dolorosa muerte que en diversas ocasiones era mostrada de manera pública.

Parte de ejercer esta clase de muertes era la capacidad de mejorar la técnica usándolas con múltiples víctimas. Ser un verdugo y ejercer el papel de ejecutor era incluso un trabajo que podía heredarse.

Algunas de estas muertes se ejercieron con más frecuencia durante la Edad Media, las cuales fueron mejorando con el paso de los años en instrumentos cada vez más dolorosos y terribles.

Por mencionar algunas de las formas de ejecución más utilizadas, podemos mencionar El Pico de Tenca, el cual era un castigo que se ejercía principalmente a los ebrios que no frenaban sus instintos y provocaban problemas.

Primero se colocaba a la víctima dentro de un tonel. Aunque había dos clases: los toneles que tenían el fondo cerrado y dentro se metían orines, estiércol o agua podrida (lo que llevaba a muchos a morir, fruto de enfermedades provenientes de las condiciones insalubres), y los abiertos, con la idea de que las víctimas caminaran por las calles de la ciudad con ellos a cuestas, lo que producía un gran dolor debido a su peso.⁴⁷

El toro de Falaris fue uno de los castigos más antiguos y más crueles. Su nombre se le atribuía a Falaris, el tirano de Acragas en Sicilia, y consistía en meter a los ajusticiados en el interior de una estatua con forma de toro, la cual se colocaba encima de una hoguera, lo que hacía que la temperatura del interior del toro aumentara. Los gritos de las víctimas, quemándose, salían por la boca del toro como si estuviese mugiendo.⁴⁸

Según la leyenda su propio diseñador, Perilo, murió de tal manera tras presentar su propia creación.⁴⁹

47 Nuño, A. (2021, 26 de diciembre). Los castigos más duros y horribles de la Edad Media y la Inquisición. El Confidencial. https://www.elconfidencial.com/alma-corazon-vida/2021-12-26/castigos-duros-horribles-cruelles-inquisicion_3345121/

48 idem

49 idem

El Potro fue otro de los medios de tortura más utilizados por la inquisición. En dicho instrumento, los pies y manos del condenado eran atados a una superficie que conectaba a un torno, que fungía como el potro. Al girar, el torno tiraba de las extremidades en sentidos diferentes, dislocándolas y pudiendo incluso llegar a desmembrar.⁵⁰

El verdugo apretaba el torno mediante vueltas y con cada una, las cuerdas estrujaban la carne hasta que la atravesaban. Lo usual era que con este sufrimiento tan fuerte el sentenciado en concreto era terminaba por confesar sus crímenes, fueran reales o no. Este procedimiento fue el más corriente a partir del siglo XVI.⁵¹

La cuna de Judas, utilizada principalmente para sacar confesiones constaba de una pirámide con una gran punta de madera afilada sobre la cual la víctima era levantada sobre ella para dejarla caer sobre ella, esto con el fin de que la punta se encontrara con la zona anal o de los genitales provocando heridas y desgarres y la presión ejercida era diferente dependiendo de cómo avanzaba el interrogatorio.

El último de los ejemplos sobre las torturas ejercidas en la edad media es la doncella de hierro, la cual no era tan utilizada sin embargo si era una de las más crueles.

Se introducía al preso en un sarcófago con forma humana que tenía dos puertas y contaba con varios pinchos metálicos que, cuando se cerraba el ataúd, se clavaban en la carne del reo mientras que las agujas, aunque causaban un dolor increíble, no acababan de golpe con su vida atravesándolo de lado a lado, sino que hacían que se desangrase poco a poco para alargar el sufrimiento durante más tiempo.⁵²

El dolor y la humillación es una constante en estos casos donde el poder forma parte en gran medida del móvil para ejercer este tipo de ejecuciones, así como la deshumanización y la falta de empatía, la cual, en la época contemporánea, con la llegada de los medios masivos de comunicación, desde la radio y televisión, así como el amarillismo en los diarios pasando por las cintas de vhs y dvds culminando con internet, es de igual manera visible cada vez que se observa un filme de índole snuff que va evolucionando al unísono que la tecnología lo hace.

50 idem

51 idem

52 idem

En los años de la prensa escrita, como medio más popular de difusión de información, incluso en México, se podían ver ejemplos con periódicos de tintes amarillistas, con títulos y portadas escandalosas creadas con el único fin de llamar la atención de los curiosos. ¡Revistas como la extinta Alarma!, que se centraba en notas cuyo tema principal eran crímenes y decesos, y cuyas portadas estaban colmadas de material violento, fungió desde 1963 hasta el año 2014 y cuya fórmula ha sido emulada por diarios como Metro, con tintes similares, pero ligeramente más discretos.

Con la evolución de la tecnología y los medios masivos de comunicación, la violencia ha ido evolucionando a su vez y, por lo tanto, su forma de presentarse. Incluso en el arte, la televisión, el cine y la radio, escuchar sobre la muerte violenta de alguien es casi obligatorio en la vida diaria. Sin embargo, ya que hablamos de los años 90, cuya proliferación del mito iba en ascenso, incluso los llamados Shockumentaries, Documentales de cine mondo, o Documentales de shock, los cuales influyeron en gran medida a que el cine snuff encontrara un nicho de mercado.

“Mondo” es un término en italiano que significa “Mundo” y engloba una gran cantidad de documentales de base sensacionalista, con imágenes algunas preparadas en entornos totalmente naturales y otras en un estudio y edición de por medio. Sin embargo, todos ellos contienen injertos de situaciones reales y de extrema violencia. Por lo tanto, el cine Mondo es una compilación hecha por imágenes enlazadas de dudoso gusto para muchos.

En el siglo XX surge un tipo de documental denominado como “Travelog” o cintas de viajes, las cuales eran rodadas generalmente en África y en Papúa Nueva Guinea, y que eran creadas por el matrimonio conformado por Osa y Martin Johnson. En dichos países, filmaban escenas como animales exóticos y peligrosos enfrentándose a guerreros e indígenas de la zona, o incluso filmando rituales y actos de antropofagia.

Sus títulos más conocidos fueron “Among the cannibal isles of the South Pacific” de 1918 y “Head Hunters of the South Sis” de 1922.

Sin embargo, un magnate de la prensa amarillista llamado William Randolph Hearst reinventó el género de sucesos, inventando noticias y demás materiales repletos de violencia y sexo y noticias basura, pilares en los que se cimentaron las fórmulas de contenido del cine mondo y la prensa amarillista.

“Si no pasa nada. Tendremos que hacer algo para remediarlo: inventar la realidad”

-William Randolph Hearst⁵³

En 1962, un trío de directores italianos conformado por Paolo Cavara, Gualtiero Jacopetti y Franco E. Prosperi, debutaron con un trabajo llamado "Mondo Cane", un documental de 90 minutos que de paso daría nombre al género ya mencionado.

Debido a que la gran mayoría de trabajos de cine mondo procedía del tercer mundo, estos tres italianos fueron tachados de racistas, ya que de manera evidente no ocultaban sus intenciones ni cómo se aprovechaban de estas tribus, a tal punto que en 1964, en el rodaje de su mundo film "Mondo Cane 3", Prosperi y Jacopetti se encontraban filmando esta cinta en medio de una cruenta guerra civil, en donde se dedicaron a filmar de manera frenética y sin censura fotogramas de revueltas, ejecuciones y escenas que incluyeran un alto grado de imágenes chocantes, solo para ser acusados de promover la ejecución de tres jóvenes afrodescendientes e incluso aplazar un fusilamiento porque la luz que ellos necesitaban no era la adecuada.

Contra cualquier clase de pronóstico, "Mondo Cane" tuvo dos nominaciones a grandes premios de la industria cinematográfica, la primera siendo la Palma de Oro en Cannes y la segunda una nominación a los premios Oscar por su banda sonora compuesta por Riz Ortolani (quien también compusiera el tema principal de "Holocausto Caníbal").

En aquellas cintas, las cuales no difieren demasiado de los ejemplos antes mencionados la presencia de una o varias personas en una situación de vulnerabilidad, sumisión y degradación humana son latentes, deshumanizadas.

53 Randolph H. (1979)

Más allá del cine mondo, con la evolución de las leyendas que comenzaban a escucharse en la red, una de las cintas snuff filtradas al internet superficial que más revuelo causó fue Daisy's Destruction, un video creado por el criminal preso Peter Scully, quien además de vender cintas de esta índole mediante internet también dirigía una red de prostitución y pedofilia y cuyo video antes mencionado era vendido por un total de 10,000 dólares.

En el video se veía a tres niñas: Liza (12 años), Cindy (11 años) y Daisy (18 meses). Cada una de ellas fue secuestrada y en los videos se observa que a cada una de las menores las quemaron con fuego, al tiempo que también eran vejadas, azotadas y negadas de necesidades básicas, tales como comida e higiene.⁵⁴

El video, grabado de forma completamente explícita, muestra cómo el hombre abusaba sexualmente de las menores y también las obligaba a cavar sus propias tumbas.⁵⁵

A nivel internacional el caso cobró gran relevancia, pues al ser un video solamente esparcido en la Dark Web, era de difícil acceso. Por eso, muchas personas consideraron que solamente se trataba "de una leyenda urbana". Pero no.⁵⁶

Para ejemplificar ello tenemos el caso de Matthew Falder, un hombre que a través de la dark web obligaba a sus víctimas a cometer actos indescriptibles.

Matthew Falder estuvo utilizando durante ocho años el carácter irrastreable de la *deep web* para cometer todo tipo de delitos.⁵⁷

54 Vergonymous, L. (2022, 9 de noviembre). Los monstruosos crímenes de Peter Scully, un asesino en serie y pederasta del siglo XXI. Al Día. <https://www.aldia.co/archivos-x/los-monstruosos-crimenes-de-peter-scully-un-asesino-en-serie-y-pederasta-del-siglo-xxi>

55 idem

56 Langsa, B. (2022, 9 de noviembre). Australian Peter Gerard Scully jailed for 129 years in Philippines for child sexual abuse. ABC News. <https://www.abc.net.au/news/2022-11-09/australian-peter-gerard-scully-jailed-in-philippines-129-years/101635434>

57 Navarro, J. (2018, 13 de marzo). La historia de Matthew Falder, el sádico de la deep web que obligaba a sus víctimas a hacer cosas horribles. Código Nuevo. <https://www.codigonuevo.com/nosotrxs/historia-matthew-falder-sadico-deep-web-obligaba-victimas-cosas-horribles-COCN128912>

Lo hacía bajo los alias de *inthegarden*, *evilmind* y *666devil*. Lo hacía a espaldas de su novia. Lo hacía sin remordimiento alguno.⁵⁸

Su modus operandi consistía en algo simple. Adoptaba la identidad digital de un artista con el fin de acercarse a sus víctimas, en su mayoría adolescentes las cuales persuadía de que le enviaran fotografías semidesnudas o desnudas con supuestos fines artísticos. Una vez conseguido el material comenzaba a amenazarlas con publicar sus fotografías por todo internet obligando a sus víctimas a cometer actos sexuales, físicos, humillantes y antihigiénicos.

De igual manera instalaba cámaras escondidas en sanitarios públicos y utilizaba las grabaciones como extorsión o incluso para venta e intercambio con otras personas con las mismas inclinaciones que él, usualmente en foros y comunidades nocturnas que se denominan "hurtcore" en donde las escenas de abusos sexuales o torturas a bebés y niños influyen y se comparten con la tranquilidad que otorga el anonimato en internet.

Según la sexóloga Ana Lombardía, no deberían encuadrarse jamás dentro del concepto de sexualidad. "Para que hablemos de sexualidad debe ser algo consentido por ambas partes. Lo que ocurre ahí son delitos sexuales."⁵⁹

Y la mayor parte de las veces, como en el caso de Matthew Falder, este tipo de actos no son esencialmente sexuales. Tienen otro objetivo: satisfacer la necesidad de poder, la necesidad de someter a quienes le rodean. Ese es el principal objetivo de las violaciones y lo que hacía Falder era un tipo de violación" explica la especialista.⁶⁰

El patrón es claro, el poderío del victimario sobre su víctima, el reestablecer ese estatus superior que hace sentir poderoso al agresor y la carencia de comprender los sentimientos y emociones de los demás poniéndolas por debajo de las propias.

El victimario, en todos estos casos previamente citados son incapaces de ver las cosas tal y como sus víctimas lo hacen tomando en cuenta sus circunstancias,

58 idem

59 idem

60 idem

implicaciones o personalidad, careciendo de las inteligencias interpersonales y emocionales que permiten el contacto adecuado y adaptativo para con los demás.

A lo largo de la historia junto con el snuff vemos que la carencia empática perjudica a las víctimas basando cualquier sentimiento afectivo o de placer en base a su propia supremacía hasta la aplicación (y a veces recibir) abusos físicos, psíquicos y/o sexuales que derivan de problemas neurológicos.

Si bien, estos son algunos aspectos que se pueden presentar, además, se debe tener en cuenta que hay personas con trastornos psicológicos que directamente involucran la falta de empatía, como lo pueden ser los trastornos del espectro autista, personalidad narcisista o límite, o trastorno antisocial. Por lo que es importante, entender que la falta de empatía no involucra necesariamente un trastorno psicológico en la persona.⁶¹

El carecer de emociones genera en el victimario la libertad total de herir, lastimar y degradar a la víctima incluyendo el valor monetario que conseguirá posterior a crear esta clase de videos, los cuales en la internet conocida como Dark Web, es un mercado que se cree genera decenas de millones de dólares al año. El sentimiento de poder, la carencia de empatía y los bienes monetarios termina siendo, en la mayoría de casos el factor perfecto para crear a un director o verdugo de películas snuff.

Y el factor muerte no es lo único que influye en la creación de esta clase de videos, incluso se tienen registros de videos cuyo contenido se centra en filmar violaciones y no la muerte de la víctima como tal, e incluso gente que lleva esta clase de poder y morbosidad a otro extremo.

61 Castillero Mimenza, O. (2018, 20 de agosto). Falta de empatía: 12 signos que la delatan. Psicología y Mente. <https://psicologiaymente.com/social/falta-de-empatia>

2.3 Historia y evolución de la muerte con fines de entretenimiento y sometimiento

Con el paso del tiempo, la evolución intelectual del ser humano, la creación de leyes y normas que limitaban la utilización de medios de tortura y ejecuciones a plena luz del día como espectáculos públicos, la violencia y la muerte tuvo que evolucionar de igual manera para poder ser vista y continuar formando parte de nuestra vida cotidiana.

Tras lo previamente expuesto, en donde la muerte real era partícipe de los ratos de ocio de la sociedad antigua, en los tiempos contemporáneos también hay otras maneras de exponer la muerte, ya sea real o ficticia, a manos de quienes la buscan.

Como ya mencionamos, parte de la creación de ver morir a personas con fines recreativos de una manera más legal parte de la creación de los kinetoscopios de Thomas Edison y con ello ser una semilla para la creación del cine. Medio por el

cual, en casi cualquier película que veamos, podremos observar morir al menos a un personaje que forme parte de la trama, y esto deriva de sucesos posteriores a la creación de los filmes de Edison, y más allá de las muertes que mencionamos en los coliseos, crucifixión y demás.

En sus comienzos, el cine podía ser visto como una forma más saludable de entretenimiento a un precio módico para ayudar a la gente a desconectarse de la realidad.

Sin embargo, dentro de todas las historias siempre se busca identificar a los malos, todos aquellos personajes que maltratan a los débiles, trafican o dirigen pandillas; en el cine son vistos con bastante frecuencia como mexicanos, musulmanes, gitanos o rusos, para luego constituir a quienes toman el papel de buenos, usualmente gente caucásica de nacionalidad estadounidense o británica.

Desde el inicio del llamado séptimo arte se pintan a los buenos como gente atlética y de considerada belleza. Estos personajes dentro de la trama matan por miles como si de insectos se tratara. Luego, estos personajes son coronados y reconocidos como salvadores del día.

Algo similar a lo que Cesare Lombroso nos postulaba en su teoría del criminal nato, en donde decía que un patrón en la conducta criminal derivaba de rasgos morfológicos donde el delincuente presentaba signos de menor capacidad craneana, mayor diámetro bizigomático, gran capacidad orbitaria, escaso desarrollo de las partes anteriores y frontales, pragmatismo, frente hundida etc.⁶²

Basados en una teoría que, si bien cimentó las bases de la criminología, es obsoleta, este guion se repite constantemente en cine y televisión, y el espectador, quien usualmente se identifica con los héroes o heroínas, termina por imitar a sus ídolos y con ello termina justificando la violencia y la masacre que ellos mismos perpetuaron durante la trama y justifican esas matanzas alegando que se llevan a cabo siempre y cuando se obedezca a causas nobles para que el bien triunfe sobre el mal.

62 Lombroso, C. (2017, 25 de junio). La clasificación de los delincuentes de Cesare Lombroso. CFEC - Centro de Formación Estudio Criminal. <https://www.estudiocriminal.eu/blog/la-clasificacion-de-los-delincuentes-de-cesare-lombroso/>

Sócrates decía que la mayoría de las personas son buenas y que los malos son minoría (aunque su poder puede ser cancerígeno). No es bueno olvidar las enseñanzas de los sabios. No es sabio dejarse llevar por la corriente dominante, esa que ignora la ley de la causa-efecto.⁶³

Capítulo 3: Expresión cultural de la violencia desde el punto de vista de los medios masivos y su repercusión psicológica en la sociedad.

3.1 Emisor, medio y receptor en la comunicación

El teórico estadounidense de la comunicación David Kenneth Berlo afirma que, al comunicarnos, intentamos lograr objetivos relacionados con nuestra intención fundamental de influir en nuestro entorno y en nosotros mismos. No obstante, la comunicación puede reducirse de manera invariable al cumplimiento de un conjunto de comportamientos, a la transmisión o recepción de mensajes.⁶⁴

63 Arjuna. (2018, 8 de marzo). La muerte como espectáculo y entretenimiento. Contrainformación. <https://contrainformacion.es/la-muerte-espectaculo-entretenimiento/>

64 Berlo, D. (2018). Elementos del proceso de la comunicación [Archivo PDF]. Recuperado de: http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/lad/barba_g_f/capitulo2.pdf

Hablar del proceso en el cual nos comunicamos es hablar de un proceso bidireccional, lo que significa que hay dos partes involucradas en ello, un emisor y un receptor. Para llevar a cabo esto es necesario constatar 8 pasos, esto independientemente de si ambas partes hablan, ya que el uso de señales manuales, ademanes, lenguaje corporal u otros medios; tres de estos pasos son correspondientes al emisor y los faltantes al receptor.

El responsable de ser el emisor comienza el proceso de comunicación creando un mensaje y mandándolo a un receptor, quien analiza dicha información y crea su versión del mensaje en base a su propia perspectiva basada en experiencias y antecedentes y que le permitirán sintetizar dicha información.

El receptor analiza y construye su versión de la información obtenida, dándole un significado al mensaje el cual servirá como respuesta para el emisor.

Emisor:

El emisor es quien da inicio al proceso de comunicación, es quien, como su nombre lo indica, emite, da a conocer el mensaje. Esto se lleva a cabo por medio de la elección, la codificación y el envío de dicho mensaje. Al hablar de una conversación. Es el emisor quien comienza una interlocución.

Podemos identificar cinco principios que nos permiten precisar la codificación de un mensaje.

Pertinencia: un mensaje emitido debe incluir en él contenido y significado, por lo cual, se seleccionan meticulosamente las oraciones que lo conforman, los símbolos o gráficas que lo conforman.

Sencillez: dar forma al mensaje de la manera más sintetizada posible.

Organización: el mensaje debe ser dispuesto en una conjunción de puntos que permitan su fácil comprensión. Cada punto elaborado debe contar con una conclusión.

Repetición: los puntos importantes del mensaje se deben formular como mínimo dos veces.

Enfoque: el mensaje debe mostrarse de manera clara y pasar por alto los detalles innecesarios.

Paso 1. Desarrollo de ideas. La idea por sí misma es aquello que el emisor intenta transmitir. Este paso es importante en el proceso, ya que si el mensaje no vale la pena, todos los demás pasos serán prescindibles.

Paso 2. Codificación. Este paso consiste en hacer la conversión de la idea en palabras, símbolos o gráficas con el fin de dar a conocer el mensaje.

El emisor escoge el código con el fin de organizar las palabras y los símbolos en una forma que facilite su transmisión.

Organización: el mensaje debe ser dispuesto en una conjunción de puntos que permitan su fácil comprensión. Cada punto elaborado debe contar con una conclusión.

Repetición: los puntos importantes del mensaje se deben formular como mínimo dos veces.

Enfoque: el mensaje debe mostrarse de manera clara y pasar por alto los detalles innecesarios.

Paso 1. Desarrollo de ideas. La idea por sí misma es aquello que el emisor intenta transmitir. Este paso es importante en el proceso, ya que si el mensaje no vale la pena, todos los demás pasos serán prescindibles.

Paso 2. Codificación. Este paso consiste en hacer la conversión de la idea en palabras, símbolos o gráficas con el fin de dar a conocer el mensaje.

El emisor escoge el código con el fin de organizar las palabras y los símbolos en una forma que facilite su transmisión.

Existen diferentes tipos de códigos, como el idioma español, el lenguaje de los sordomudos, la clave Morse, las letras, etc. También existen los códigos de grupos especiales, como la policía, los pilotos, abogados, etc., que tienen una manera especial de transmitir sus mensajes. Existen muchos códigos en la comunicación: símbolos visuales, gestos, señales con las manos, lenguaje, escritura, etc.

Debemos elegir un código cuando nos comunicamos. El código que normalmente usamos es el verbal, el lenguaje.⁶⁵

1. Se conocen cinco principios que precisan la codificación de un mensaje:
- 2.
3. Pertinencia: el mensaje debe incluir significado y contenido, por lo cual, se eligen cuidadosamente las palabras, los símbolos o las gráficas que lo conforman.
4. Sencillez: crear el mensaje de la forma más simple posible.
5. Organización: el mensaje debe incluir puntos que permitan facilitar su comprensión. Se debe concluir cada punto planteado.
6. Repetición: los puntos más relevantes del mensaje deben ser formulados al menos dos veces.
7. Enfoque: el mensaje debe precisarse conciso; debe prescindir de detalles que no aporten al mensaje.
8. Una vez se haya especificado y procesado el mensaje, debe ser transmitido de alguna manera: una llamada telefónica, una plática o un texto. Los emisores también pueden optar de igual manera por ciertos canales utilizados en el momento oportuno. Dicho paso va ligado con el elemento del canal.

Paso 4. Recepción

El hecho de transmitir permite que otra persona pueda recibir el mensaje. La iniciativa llega hasta los receptores, los cuales se preparan para poder recibir el mensaje.

Paso 5. Decodificación.

La decodificación es la interpretación del mensaje de una manera comprensible. El emisor busca que el receptor pueda comprender su mensaje en la manera más propia en que fue enviado, por lo que se apoya de códigos que puedan ser comprensibles para ambas partes. Pero, la comprensión puede pasar propiamente

65 idem

en la mente del receptor, es él quien tiene la opción de decidir si ha comprendido o no el mensaje.

Paso 6. Aceptación.

Cuando receptores han tomado e interpretado el mensaje, pueden aceptarlo o rechazarlo. El terminar siendo aceptado depende de una decisión personal, de tal manera que el receptor posee demasiado control sobre la acogida de todo el mensaje o sólo de algunas partes.

Paso 7. Uso.

El receptor utiliza la información, puede prescindir de ella, llevar a cabo la tarea siguiendo sus instrucciones, retenerla para el futuro o elegir otra alternativa.

Paso 8. Retroalimentación.

En el instante en que el receptor reconoce el mensaje y emite una respuesta al emisor, la retroalimentación ha comenzado. La retroalimentación se define como la respuesta del receptor al mensaje que envía el emisor. Ésta da forma al circuito de la comunicación, ya que el mensaje circula del emisor al receptor y de nueva cuenta al principio.

Si no existe retroalimentación puede deberse a que el mensaje no ha sido recibido, no se comprendió o el receptor optó por no responder.

Mensaje

El mensaje habla de la información en el cual el emisor quiere transmitir al receptor, conteniendo símbolos verbales (orales o escritos) y signos no verbales que son la representación de la información la cual emisor desea transmitir al receptor. Un mensaje emitido y el recibido no necesariamente deben los mismos pues la codificación y decodificación del mismo pueden llegar a variar a causa de los antecedentes y puntos de vista de cualquiera de las dos partes.

Según Berlo, los mensajes son eventos de conducta que se hallan relacionados con los estados internos de las personas: garabatos en el papel, sonidos en el aire,

marcas en la piedra, movimientos del cuerpo, etc. Son los productos del hombre, el resultado de sus esfuerzos para codificar, es decir cifrar o poner en clave común sus ideas.⁶⁶

El mensaje es la expresión de ideas (contenido), planteadas de determinada manera (procedimiento mediante el empleo de un código).

Se deben tomar en cuenta algunos aspectos cuando se elabora un mensaje:

1. Tomar en cuenta la percepción del receptor.
2. Pensar en el contenido previamente.
3. Brevedad.
4. Crear el mensaje con meticulosidad: Usualmente lo más relevante debe emitirse al principio. Así el tema será más comprensible.
5. Quien recibe el mensaje, el receptor es quien cierra el proceso de comunicación mediante la recepción del mismo, al igual que la decodificación y aceptación del mensaje transmitido y que retroalimenta al emisor. En la interlocución es el receptor quien da respuesta a la conversación.

Percepción.

La interpretación del mensaje por parte del emisor o receptor es el sentido que se le da. La forma en que cada individuo organiza los elementos y asigna significados afecta la manera en que se percibe el mensaje. Además, la historia y las actitudes de la persona también influyen en la percepción de los mensajes.

La comunicación puede verse afectada por problemas relacionados con la percepción. Uno de ellos es la percepción selectiva, que consiste en filtrar la información no deseada o que se debe evitar. En otras palabras, se trata de ver o escuchar únicamente lo que queremos y negar el resto. Por otro lado, la formación de estereotipos es otra forma de percepción en la cual se aceptan supuestos sobre las personas basados en características como su género, raza, edad, entre otros.

66 Berlo, D. (2018, 02 de octubre). Elementos del proceso de comunicación. Recuperado de: <https://www.studocu.com/es-mx/document/universidad-tecnologica-cadereyta/expresion-oral-y-escrita/elementos-del-proceso-de-la-comunicacion/45723789>

Estos estereotipos distorsionan la realidad y pueden ocasionar dificultades en la comunicación.

Canales.

El canal de comunicación se refiere al medio utilizado para transmitir un mensaje. Puede ser una conversación, un medio escrito, electrónico, entre otros. No todos los canales tienen la misma capacidad para transmitir información.

Existen dos tipos de canales de comunicación: formales e informales. En el contexto organizacional, los canales formales son aquellos que involucran cartas, correos electrónicos, etc., y se utilizan para transmitir información relacionada con el trabajo. Por otro lado, los canales informales son las redes de comunicación que se establecen a través de interacciones sociales, como preguntas, comentarios, etc.

3.2 Medios masivos y su papel en la propagación de imágenes violentas

Como previamente hemos citado, la violencia en diferentes formas se ha convertido en el día a día de todos nosotros. Música, videojuegos, prensa y claro, el cine, se han convertido en la proliferación de la información en internet, volviéndose en la verdadera fuente de educación de las masas, quienes deciden qué mostrar y a qué grado, con el fin de adoctrinar a la sociedad de manera discreta.

Buena parte de la cultura visual en la que vivimos a diario se conforma de contenido violento que es presentado en los medios, y eso ha hecho que pocas veces reflexionemos en torno a esto, dejando de lado el pensar en los efectos que pueda tener.

Es necesario una normalización del cuestionamiento en torno al contenido de índole violento que se muestra en los medios y poder estudiar los efectos que pueden llegar a tener, así como una solución para poder regular sus efectos.

En nuestro continente, muchos niños miran televisión y/o videojuegos en un promedio de tres a cuatro horas diarias o más. Esto deriva en una gran influencia

en el desarrollo de su sistema de valores y la formación de su comportamiento. Por desgracia, una buena parte tanto de la programación actual, las noticias y los videojuegos se apoyan en la violencia.

Algunos efectos que se han encontrado sobre los efectos de la violencia en los medios actuales pueden ser:

- Volverse “inmunes” al horror de la violencia.
- Gradualmente aceptar la violencia como un modo de resolver problemas.
- Imitar la violencia que observan en la televisión.
- Identificarse con ciertos personajes, ya sean víctimas o agresores⁶⁷

Los niños que se exponen excesivamente a la violencia en la televisión tienden a ser más agresivos. Algunas veces, el mirar un solo programa violento puede aumentar la agresividad. Los niños que miran espectáculos en los que la violencia es muy realista, se repite con frecuencia o no recibe castigo, son los que más tratarán de imitar lo que ven.⁶⁸

Los niños con problemas emocionales, de comportamiento, de aprendizaje o del control de sus impulsos puede que sean más fácilmente influenciados por la violencia en la TV. El impacto de la violencia en la televisión puede ser evidente de inmediato en el comportamiento del niño o puede surgir años más tarde, y la gente joven puede verse afectada aun cuando la atmósfera familiar no muestre tendencias violentas.

Esto no indica que la violencia en la televisión sea la única fuente de agresividad o de comportamiento violento, pero es ciertamente un factor contribuyente significativo.⁶⁹

67 American Academy of Child and Adolescent Psychiatry. (s.f.). Los niños y la violencia en medios de comunicación. Recuperado de: https://www.aacap.org/AACAP/Families_and_Youth/Facts_for_Families/FFF-Spanish/Los-Ninos-y-la-Violencia-en-la-Television-013.aspx

68 idem

69 idem

En la actualidad, la industria de los videojuegos ha superado en ganancias a la industria cinematográfica, y desafortunadamente, los juegos violentos son los que tienen más demanda. En el pasado, los videojuegos de este género no presentaban una violencia gráfica significativa. El enfoque no estaba en el juego de eliminar a seres humanos, sino en destruir naves espaciales, zombis, extraterrestres y monstruos. Sin embargo, con el avance de los gráficos, los juegos se han acercado cada vez más a la realidad, y resulta que los juegos más populares son aquellos en los que el objetivo principal es exterminar a la humanidad. Un ejemplo de estos videojuegos es el reciente Call of Duty: Modern Warfare 2, que generó alrededor de \$550 millones de dólares en solo 5 días y se ha convertido en el juego más vendido de todos. Básicamente se trata de asesinar de manera digital.

En cuanto a las películas la violencia ha sido parte clave desde que los americanos la implementaron como una parte importante de las mismas. Se han hecho películas relacionadas con la delincuencia juvenil, las masacres más grandes de la historia, la violencia familiar, etc. Estas han generado una audiencia acostumbrada a las películas violentas y que además les exige contenido cada vez más violento. Afortunadamente las reglas, establecidas en el Cogido de Producción de Hollywood, sobre cómo deben de hacerse las películas han sido más estrictas y eso ha evitado que la mayor parte de las películas muestren a detalle escenas violentas.⁷⁰

Música y su mensaje oculto.

La música es uno de los diversos medios de expresión que da la oportunidad de identificarnos en algún rubro social y con los que la conforman. Es un arte que no discrimina por edades, desde la niñez hasta nuestros últimos momentos al lado de la música. Los jóvenes son quienes están más apegados a este arte, ya que están en constante búsqueda de una identidad que les permita identificar su personalidad y poder reflejarla ante la sociedad, lo cual permeará hasta su etapa adulta.

La influencia de los diferentes medios en los jóvenes radica principalmente en cómo se percibe y organiza su entorno mental. De acuerdo con este argumento, la

70 V., Ixchel. (2017, 27 de septiembre). Videojuegos y películas de género violento. Recuperado de <https://medium.com/@sandramylenaavilahoyos/videojuegos-y-pel%C3%ADculas-de-g%C3%A9nero-violento-25d171800e04>

temática de la música que los jóvenes escuchan afecta su perspectiva de la realidad. No obstante, es importante considerar que lo que algunos conservadores pueden encontrar ofensivo para el oído, así como para la moral y las normas sociales, en varios géneros de rock, no es más que la postura u opinión de los autores sobre la realidad que ellos perciben. Esto convierte a este tipo de música en un punto válido dentro del amplio debate que caracteriza la vida en el siglo XXI.

No obstante, es en esta situación de libertad de expresión donde surgen las posibilidades de pesimismo, protesta y violencia juvenil. Aunque un autor pueda parecer una autoridad en su campo, no comparte por completo las circunstancias de vida y forma de pensar de su audiencia. Sin embargo, los jóvenes en su búsqueda de identidad tienden a adoptar posturas e ideas que les resultan atractivas, aunque no sean del todo aplicables a sus propias situaciones. Parece que aún no hemos reconocido plenamente el poder de la democracia y la apertura de ideas en el ámbito musical, que, si bien no debe ser prohibido, puede ser restringido según las edades, al igual que ocurre con las películas o los videojuegos.

Otra perspectiva interesante, especialmente respaldada por los jóvenes, se refiere a la existencia de ira y violencia en todo el espectro de sensaciones y acciones humanas. En lugar de intensificar estas emociones negativas, el acto de escuchar música "violenta" las libera en dosis controladas para cada individuo, como si fuera una forma de terapia. Esta es otra forma de ver la presencia de la violencia en la música que podría alterar muchas opiniones sobre el tema.

Internet, arma de dos filos.

Internet ha sido una herramienta que ha llegado para facilitarnos muchas cosas, como la búsqueda de información y la comunicación. Sin embargo, al igual que cualquier otro aspecto de este mundo, puede volverse violento cuando se utiliza de manera inapropiada. Este tipo de comportamiento se puede encontrar en diversas áreas de la red, como blogs y artículos, donde los puntos de vista pueden salirse de contexto y llegar a insultar al autor o a los lectores. No estamos diciendo que expresar opiniones esté mal, pero siempre debe hacerse con respeto hacia los demás. Hemos observado que estas actividades son frecuentes en nuestro país, aunque no son exclusivas de él. Últimamente, en la radio, la televisión y otros

medios, escuchamos noticias sobre personas que han dejado mensajes en internet antes de cometer actos violentos contra un número determinado de personas. Este es otro punto importante sobre cómo se manifiesta la violencia en internet. Muchos adolescentes encuentran divertido acosar a otros y grabarlo para que los cibernautas lo vean. De manera similar al ejemplo anterior, también se escuchan noticias sobre la detención de jóvenes gracias a los videos que ellos mismos han compartido.

Un riesgo del cual se habla desde los inicios del internet es el chat, en el cual se recomienda no entrar a chats públicos ya que están llenos de personas que buscan algo más que una “amistad”, al no saber quién está al otro lado de la pantalla puedes ser víctima de algún acosador, psicópata, etc. También la violencia sexual o violencia de contenido sexual se hace más frecuente en internet y al no existir algo que le prohíba la entrada a menores de edad, esto puede causar serios problemas en los niños, basta entrar a una página totalmente ajena al contenido mencionado para tener una imagen o sonidito que te hace voltear sin que tú realmente lo desees.

En la actualidad, existe una creciente percepción de que el internet también conlleva riesgos debido al uso de las redes sociales. Se recomienda tomar precauciones en los perfiles de plataformas como Facebook, Myspace, hi5, entre otras, ya que muchas personas se enfrentan a situaciones de acoso, robo de identidad, secuestros y similares.

Por estos ejemplos dados, nos preguntamos: ¿Cuál es el punto de ser agresivo por internet? ¿El internet nos hace ser menos conscientes de lo que hacemos ya que nadie...de alguna forma sabrá que fuimos nosotros? ¿Prohibir las páginas inapropiadas?

Creemos que la web es uno de los mundos más fascinantes que construyó el hombre, ya que es un medio que nos ayuda a encontrar infinidad de información, en donde podemos expresarnos libremente, que acorta distancias y que de cierto modo todos estamos conectados con todos, por lo tanto, tenemos la obligación de

cuidar este espacio y no desperdiciarlo en el ocio y la mediocridad que no nos llevan a nada, y sin darnos cuenta estamos afectando a terceros.⁷¹

Los efectos que implican

Uno de los efectos que más se menciona que produce la violencia es el de válvula de escape, pues al contemplar escenas e imágenes violentas, las personas se liberan indirectamente de aquella violencia reprimida que cada uno de nosotros posee. Es Fernando Savater, catedrático y escritor de la Universidad de Complutense de Madrid, quien da una posible explicación a este hecho.⁷²

Es posible experimentar una situación en la que tanto el perpetrador como la víctima se identifiquen de manera dual. Por un lado, se puede experimentar una identificación con el poder que el agresor tiene sobre la vida y la muerte, lo cual puede satisfacer una sed de poder. Por otro lado, también se encuentra el miedo y la vulnerabilidad de la víctima, lo que nos muestra las consecuencias que podrían surgir al adoptar comportamientos violentos y nos hace sentir cierta culpabilidad.

Lo que si puede afirmarse con toda certeza es que produce un efecto adictivo, prueba de ello, es la gran cantidad de contenido violento que las televisoras ponen al aire gracias a la demanda de la audiencia, y esto es lo que lo hace rentable.

Otro efecto positivo que se le atribuye a la violencia en los medios es el efecto de la disuasión. Se refiere al mensaje de que siempre el crimen es castigado, viéndolo en series de televisión, novelas o incluso en las noticias por radio y televisión.⁷³

También se ha mencionado un efecto adicional que consiste en percibir la televisión o el cine como una especie de ventana que nos muestra la faceta más cruel del mundo, lo que impulsa a las personas a buscar precisamente lo opuesto en la realidad: paz y tranquilidad.

Por otra parte, al mencionar los efectos negativos, se argumenta con frecuencia que la exposición constante de las personas a contenido violento provoca una alteración

71 James (2002). Violence in Film and Television. Ed Greenhacen Press.Inc

72 idem

73 idem

en la percepción humana de la violencia. Este fenómeno, denominado por Rojas Marcos como el "síndrome del mundo malo", se caracteriza por hacer que las personas se sientan más débiles y vulnerables frente a la abrumadora presencia de la violencia, sin saber cómo defenderse de ella. Este efecto representa lo opuesto a la doble identificación del verdugo y la víctima.

Otro efecto se refiere a cómo los medios de comunicación generan en la audiencia una percepción de menor preocupación ante la violencia. En este sentido, se argumenta que esto puede llevar a las personas a tolerar la presencia inevitable de la violencia en el mundo.

Debe tomarse en cuenta que toda exposición inmediata y abrupta de la vida hostil e inhumana es capaz de alterar la mente humana, esto sobre todo en los infantes, principalmente de cuatro a doce años de edad, que se marca como su período más vulnerable y cuando es más fundamental la asistencia paternal.⁷⁴

Por fortuna, la mente del ser humano es capaz de aprender a pasos agigantados sobre la distinción de aquello que es real y no lo es, de lo ficticio o lo real, de lo correcto y lo que no lo es. Ningún medio de comunicación, por su misma naturaleza, es capaz de alterar nuestra capacidad adaptativa e innata.

74 Jiménez, F. (2012). Conocer para comprender la violencia: origen, causas y realidad. *Convergencia*, 19(58). Recuperado de <https://www.scielo.org.mx/pdf/conver/v19n58/v19n58a1.pdf>

3.3 El cine violento y su repercusión psicológica en la sociedad

Para María Campo-Redondo, catedrática con Maestría en Orientación y Departamento de Psicología en el Centro de Documentación e Investigación Pedagógica (CEDIP), coincide en esta idea, confirmando que el cine posee la capacidad de repercutir sobre la formación de conocimiento, la integración de ideas, los valores personales, las costumbres y la creación de modelos de referencia.⁷⁵

Dentro de este ámbito de investigación, uno de los temas más explorados por los expertos en comportamiento humano es el impacto en el consumo por parte de los espectadores, un consumo que se ve influenciado por los diferentes modelos presentes en el cine y la televisión. Sin embargo, es importante destacar que esta influencia se extiende a otros ámbitos, como el educativo. En otras palabras, la falta de figuras de referencia debido al ritmo de vida actual, la popularidad de películas educativas y el aumento de programas infantiles han contribuido al surgimiento de nuevas formas de educación con una influencia significativa en las diferentes etapas del desarrollo.

Dentro de esta misma concepción, autores como Blumer y Hauser consideran que esta influencia del cine es proporcional a la debilidad de otras figuras relevantes en

⁷⁵ Influencia del cine sobre la conducta. (16 noviembre 2016). Recuperado de <https://www.psicologosmadridcapital.com/blog/influencia-cine-sobre-conducta/>

la formación (familia, escuela...). Asimismo, se estima que el cine se ha convertido en el medio de educación informal con mayor poder sobre los individuos en la actualidad.⁷⁶

Así, el cine y la televisión tienen la capacidad de transmitir diferentes modelos de vida, ideales de comportamiento y valores que desempeñan un papel importante en la educación de la sociedad. Estos medios nos enseñan cómo debemos actuar en ciertas situaciones, qué se considera éxito o fracaso, y nos ayudan a distinguir entre el bien y el mal. Además, cumplen una función de socialización al configurar un mapa cultural que influye de manera significativa en cómo percibimos e interpretamos la realidad.

En consecuencia, el cine es reconocido como un medio de comunicación innovador que tiene la capacidad de captar el interés de las personas y atraer a los espectadores mediante diversos elementos. Estos incluyen la presencia de historias extraordinarias o que se asemejan a la realidad, la aparición de personajes con los que se puede identificar o que sirven como modelos a seguir, así como la habilidad para generar una conexión emocional con los espectadores, entre otros factores.

Uno de los efectos psicológicos que puede surgir en una persona a través del cine y la televisión es la sugestión. Esta influencia es de naturaleza personal e interna, ya que cada individuo la experimenta de manera única.

La representación de la realidad a través de las películas tiene un fuerte impacto en aquellas personas capaces de fusionarse con las emociones que están viviendo de una manera efusiva y real. En algunas ocasiones, cuando existe un gran impacto emocional, puede parecer que algunas escenas se hubiesen vivido, resultando difícil discernir entre lo que ha ocurrido en la vida real de una persona y aquello que únicamente ha visto a través de la pantalla.⁷⁷

Este fenómeno ocurre principalmente entre la población joven, donde después de ver una película con un impacto significativo en el espectador, la persona tiende a

76 idem

77 Estereotipos del cine en la juventud. (16 julio 2021). Recuperado de <https://difusoribero.com/2021/07/16/estereotipos-del-cine-en-la-juventud/>

percibir lo que ha visto como algo real. Al asumir estos elementos como propios, les resultan más verídicos que los discursos transmitidos por sus padres y profesores.

La capacidad persuasiva y manipuladora de las imágenes es más notoria en la población juvenil e infantil, ya que este grupo demográfico tiende a ser más receptivo al poder de las imágenes. Además, el cine tiene un impacto en múltiples dimensiones, es decir, afecta a diferentes sentidos simultáneamente. Por esta razón, es común que una película o una serie de calidad nos resulte influyente.

1. El director cubano de cine Julio García Espinosa, ha definido algunos de los fenómenos que pueden darse en los espectadores, a continuación, se mencionan los más comunes:
 - 2.
 3. Afinidad emocional: se refiere al acercamiento que siente el espectador hacia alguno de los personajes de la película.
 4. Auto identificación: después de ocurrir la implicación anteriormente mencionada, la persona puede identificarse con el personaje, es decir, le resultará fácil ponerse en el lugar de aquel actor por el cual haya sentido afinidad emocional.
 5. Imitación: mayormente ocurre entre la población juvenil. Este fenómeno tiene lugar en el momento en el que, tras ver una película o serie, una persona quiere emular a algún personaje en concreto, ya sea físicamente (vistiendo de igual manera, con el mismo peinado) o a nivel comportamental (utilizando frases de estos personajes o formas de actuar).
 6. Proyección: en este caso, la persona no se limita a querer poseer el mismo aspecto que su estrella preferida, sino que, además, desea vivir su vida de la manera en que piensa que lo hace el personaje con el que haya surgido dicha fusión.⁷⁸
-
1. El cine y la televisión, como formas de arte, permiten a las personas revivir experiencias, traumas, sueños y emociones, al tiempo que brindan oportunidades para aprender, identificarse y reconocer diversas situaciones y deseos. La psicología ha investigado los procesos que ocurren cuando nos

sumergimos en la pantalla grande, revelando que el cine atrae por múltiples razones:

2. Afrontar los cambios: al visualizar imágenes de nuevas situaciones, nos preparamos para enfrentar los cambios que estas implican.
3. Exponer nuestros miedos: al ver películas o escenas, confrontamos nuestros temores, tomando conciencia de las sensaciones que nos generan y trabajando en superar nuestros miedos.
4. Resolver y enfocar problemas: al identificarnos con personajes que enfrentan problemas similares, aprendemos a tomar decisiones y a comprender las dificultades que pueden surgir.
5. Descargar emociones: nos permite expresar emociones que a veces reprimimos, riendo, llorando, sintiendo ira, enfado, angustia, empatía, lo que nos conecta íntimamente con nosotros mismos. También nos ayuda a enfrentar pérdidas amorosas, reconocerlas y superarlas; por ejemplo, ver películas sobre el desamor puede facilitar el proceso de duelo.
6. Asombrarnos, conmovernos, inspirarnos y motivarnos: presenciar las acciones grandiosas y nobles de los protagonistas nos impulsa a emularlas y a desear ser mejores. Las películas pueden motivarnos a alcanzar metas, debido a la energía y fuerza de los personajes, la música, el guion y las intensas emociones que nos generan, dándonos fuerzas para avanzar hacia nuestros deseos y objetivos vitales.
7. Experimentar placer: disfrutamos viendo arte y representando la realidad que nos rodea. Desde temprana edad, ya comenzamos a jugar representando la realidad, por ejemplo, a través de dibujos. El juego simbólico permite a los niños recrear situaciones cotidianas, de forma similar a lo que hacen los cineastas, actores y otros profesionales del cine.
8. Desarrollar nuestra creatividad: nos ofrece una perspectiva diferente de la realidad y de nuestros esquemas mentales, enriqueciéndonos intelectualmente y fomentando la flexibilidad mental, la adquisición de perspectivas y la imaginación.
9. Identificarnos: podemos reconocer en los protagonistas características propias, tanto físicas como situacionales (como la ciudad en la que viven o un rol específico en la sociedad o familia). Cuanto más nos identifiquemos

con un personaje, más nos involucraremos en la historia y más intensamente sentiremos las emociones que la película genera. Además, nos permite reconocer nuestras fortalezas psicológicas a través de los personajes.

10. **Contra-identificarnos:** encontramos personajes con características que no poseemos y consideramos negativas, o características que sí tenemos pero que nos disgustan o rechazamos.
11. **Proyectar:** el espectador atribuye sus deseos, sueños, miedos, etc. inquietudes o preocupaciones al protagonista, permitiendo que su imaginación vuele y revelando sus pensamientos más íntimos.
12. **Evadirnos:** utilizamos el cine como una forma de escapar de nuestra vida y problemas cotidianos, olvidando nuestro entorno y quedando atrapados en la trama, a veces incluso deseando vivir la vida del protagonista. Este proceso, conocido como "despersonalización", no se limita al cine y también puede encontrarse en actividades como el deporte, ya que desviamos nuestra atención hacia algo externo, lo que reduce los niveles de ansiedad y estrés y nos relaja.
13. **Ayudarnos a reflexionar** sobre cuestiones vitales, espirituales o existenciales, lo que incrementa nuestra capacidad de pensamiento crítico y nos lleva a replantearnos actitudes.
14. **Fomentar las relaciones sociales:** por ejemplo, al quedar con amigos para ver una película o al hablar sobre cine con otras personas.

Principio del formulario

Películas reconocidas como "Una mente maravillosa", "La naranja mecánica", "El lado bueno de las cosas" y "Mejor Imposible" han retratado trastornos psicológicos como la esquizofrenia, el trastorno antisocial de la personalidad y el trastorno obsesivo-compulsivo. La presencia de la psicología en el cine cumple una función social significativa, ya que permite dar a conocer, sensibilizar y desmitificar los trastornos psicológicos, así como abordar situaciones con repercusiones psicológicas en los individuos, como el duelo por la pérdida de un ser querido.

Además, en películas como Crash se evidencian conceptos muy estudiados desde la Psicología Social como, por ejemplo, el efecto de los estereotipos o la profecía auto cumplida.

Las películas van más allá de proporcionar entretenimiento; ofrecen perspectivas al sujeto, estimulan deseos, nos influyen de manera inconsciente y contribuyen a la construcción de la cultura. El cine no solo crea imágenes, sino también ideas e ideologías que moldean tanto las identidades individuales como las nacionales. Actúa en el ámbito simbólico, generando y recreando representaciones e imágenes significativas, construyendo una realidad virtual y estableciendo una relación con lo real, al mismo tiempo que elabora un imaginario específico. Podemos afirmar, entonces, que el cine ejerce su influencia sobre el individuo durante su proceso de formación, en la construcción de su identidad, convirtiéndose en un agente de socialización indirecto, pero de gran importancia para niños, jóvenes y adultos.

3.4 Tráfico clandestino de material de índole snuff

La película "8 milímetros" del año 1999 nos daba la premisa de un investigador privado que debe adentrarse en el submundo del cine "Underground", el cual es un tipo de cine más independiente con tonos más libres, ya que no necesariamente cuentan con la aprobación de una distribuidora o casa productora. Es en donde el personaje de Nicolas Cage indaga sobre la veracidad o falsedad del cine snuff con la intención de resolver un crimen.

El filme nos enseña varios elementos importantes a destacar. Por ejemplo, que dicho material está disponible para personas que tienen la solvencia económica para pagar lo que se quiera filmar a su gusto, ya que los videos snuff son creados con fines de entretenimiento y placer. Muchos de ellos (como el caso de Peter Scully) son creados a petición especial.

Otro elemento que nos muestra la película es lo difícil que es conseguir estas películas, que fácilmente pueden ser confundidas con filmes ficticios que simulan ser un material real o con videos públicos que se encuentran en internet, en donde torturan, violan o matan a una persona. Sin embargo, no es catalogado como cine snuff, puesto que no fueron filmados con fines de entretenimiento, más bien como videos amenazantes para enviar un mensaje de superioridad o demostrar que son más sanguinarios que el enemigo (videos de ejecuciones hechas por el narcotráfico o, por ejemplo). Por consiguiente, no hubo un cliente de por medio ni una retribución económica a cambio.

Un elemento más que se acerca a la realidad es que hay un cliente de por medio, quien es la persona que pide el tipo de acciones en contra de la o las víctimas que serán filmadas al morir, y que pagan cantidades enormes de dinero para satisfacer cualquier necesidad individual que se tenga al consumir el contenido.

Sin embargo, un elemento más igual de importante es el medio, la distribución y el submundo detrás de todo esto. La película antes citada nos enseña que detrás de una película snuff puede haber falsedad o malinterpretación (como en el caso real de la película "Flor de carne y sangre" de 1985, que fue tomada como real durante mucho tiempo, vendiéndose como una real película snuff) y que una película de este tipo puede ser falsa con los elementos necesarios y el conocimiento anatómico adecuado.

A raíz del surgimiento del mito, las cintas snuff probablemente fueron distribuidas de mano en mano a través de videocintas en formato VHS las cuales pasaban de mano en mano y cuya fama se popularizó a la boca en boca y los mitos urbanos que por las fechas proliferaban en donde se creía que en algún videoclub de la época era cosa de hacer la pregunta correcta para obtener una cinta de estas.

La revista QUO cita el mito del supuesto video snuff del asesinato de Sharon Tate a manos de la familia Manson en 1969 y que dicha cinta fue vendida a algún millonario.⁷⁹

Lejos del mito, la distribución de este material no está del todo clara, algunas personas quienes han estudiado un poco más sobre el tema como la redacción del medio Sin Filtros.com publica:

Criminólogos, cibercriminólogos, expertos en ciberseguridad y hackers aseguran que las películas snuff anidan en la Dark Web y, desde allí, comienzan a dar el salto a las redes sociales. Tal es el caso de Daisy's Destruction, de acuerdo con los navegantes de la Internet oscura, "el vídeo más terrible de la Dark Web".

79 Fernández, V. (22 octubre 2012). Snuff movies. Recuperado de <https://quo.eldiario.es/ser-humano/g28897/snuff-movies/>

Todos confirman la existencia de una producción audiovisual donde dos niñas de 14 años torturan y asesinan a un bebé de 18 meses siguiendo las órdenes de un pederasta sádico sexual.

“Los usuarios pagaban hasta 10.000 dólares por ver este tipo de contenido en la Dark Web”, afirma un criminólogo.⁸⁰

Y es que, con la proliferación de internet, las películas de este tipo son cada vez más creíbles, y con la creciente popularidad de la Dark Web aún más. Y cabe definir que la dark web se refiere a todas las páginas web que los motores de búsqueda no pueden identificar.

En contraste, la "red oscura" o "Dark Web" se refiere a sitios web con propósitos criminales o contenido ilegal, así como a plataformas "comerciales" donde los usuarios pueden adquirir bienes o servicios ilícitos. En otras palabras, la deep web abarca todo lo que se encuentra debajo de la superficie y sigue siendo accesible mediante el uso de software específico, incluyendo la Dark Web. También existe un tercer término, el "Internet oscuro" o "Dark Internet", que se refiere a sitios y bases de datos que no están disponibles a través de conexiones públicas de Internet, incluso si se utiliza el software Tor. Con frecuencia, las empresas o investigadores utilizan el Internet oscuro para mantener información confidencial en privado.

La creencia en la existencia de las películas Snuff no es menos importante que la propia existencia de estas películas. Es la voluntad de creer en una fantasía maligna lo que las hace tan intrigantes. Más allá de si son reales o no, estas películas contienen un elemento oscuro que contribuye a su creciente mito, ya que rozan esa frontera difusa donde se entrelazan los miedos, deseos y temores más oscuros de la psique humana.

En un mundo donde ocurren torturas, violaciones de derechos humanos, asesinatos a sangre fría y todo tipo de atrocidades contra hombres, mujeres y niños, a menudo impunemente, en nombre de ideologías, fe o intereses económicos, no resulta difícil imaginar que las películas Snuff podrían encontrar un nicho oculto y de difícil acceso

80 Sinfiltros.com. (2016). Snuff: muerte en directo. Recuperado de <https://www.dailymotion.com/video/x6layl0>

en nuestra sociedad. Sería para una minoría "enferma" dispuesta a pagar por consumir dicho tipo de violencia, ya que, en última instancia, se trata de un consumo de violencia.

CAPÍTULO 4: Psicología del “morbo”

4.1 Encuestas en el colectivo sobre videos y películas con contenido explícitamente violento.

Con motivo de intentar encontrar un patrón, en base a nuestra pregunta de investigación veremos si en la población contemporánea podremos identificar ese posible patrón en base a las preguntas realizadas en una encuesta. Con ello pretendemos realizar una comparativa utilizando algunos casos de criminales ya condenados que dedicaron su tiempo en crear contenido violento con el fin de exhibirlo.

Para ello, hicimos uso de una encuesta publicada en la red social Reddit.

En Reddit existen comunidades de todo tipo, con el fin de discutir diversos temas según sea elegido por un grupo de usuarios con gustos o intereses en común.

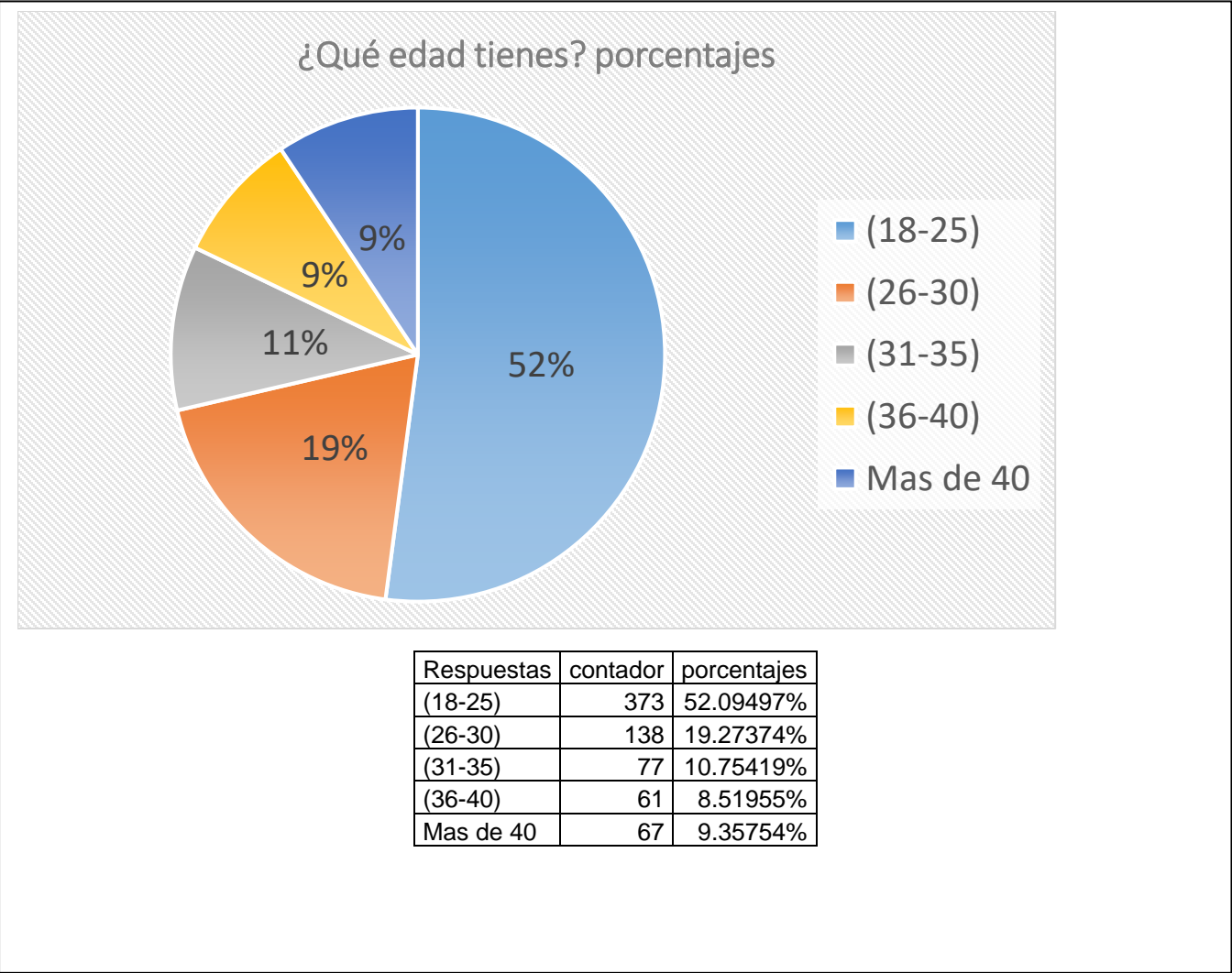
Basado en ello, la red social cuenta con un sistema de "karma", el cual beneficia a usuarios mediante el voto de otros usuarios a quienes dan respuestas útiles o comparten material que aporte a la comunidad y castiga con mala reputación a usuarios que no aporten a las comunidades o cuyas respuestas sean en sentido de mofa o bullying dentro de la red social.

En un subreddit llamado /askEsp/ se publicó una encuesta basada en 17 preguntas hechas en Google Forms con el fin de que usuarios de diversas partes de habla hispana pudiesen responderlas y con ello poder comparar patrones poblacionales.

Como nota, estas preguntas fueron una segunda edición de la encuesta original, puesto que a pesar de ser preguntas totalmente anónimas, muchos usuarios comentaban que preguntas como su nivel socioeconómico o a qué clase social creían pertenecer podrían ser una vulneración de su privacidad, más allá de preguntas relacionadas con el sexo o fetiches sexuales.

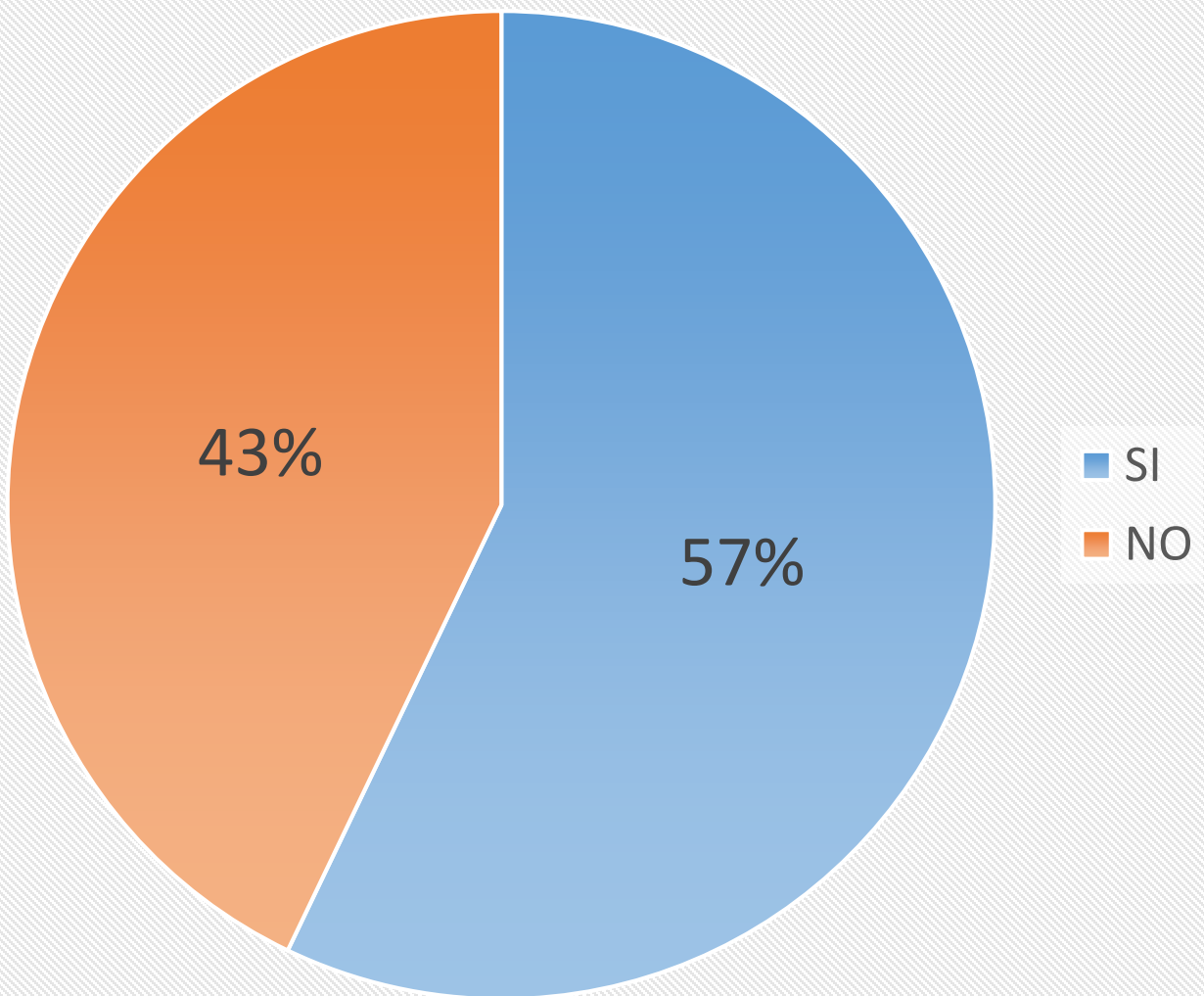
Se estimaba un mínimo de 100 personas que pudiesen resolver la encuesta. Sin embargo, gracias al apoyo de la comunidad, se lograron recabar 716 personas que respondieron la encuesta de manera totalmente anónima. Los resultados fueron los siguientes:

Pregunta #1



Pregunta #2

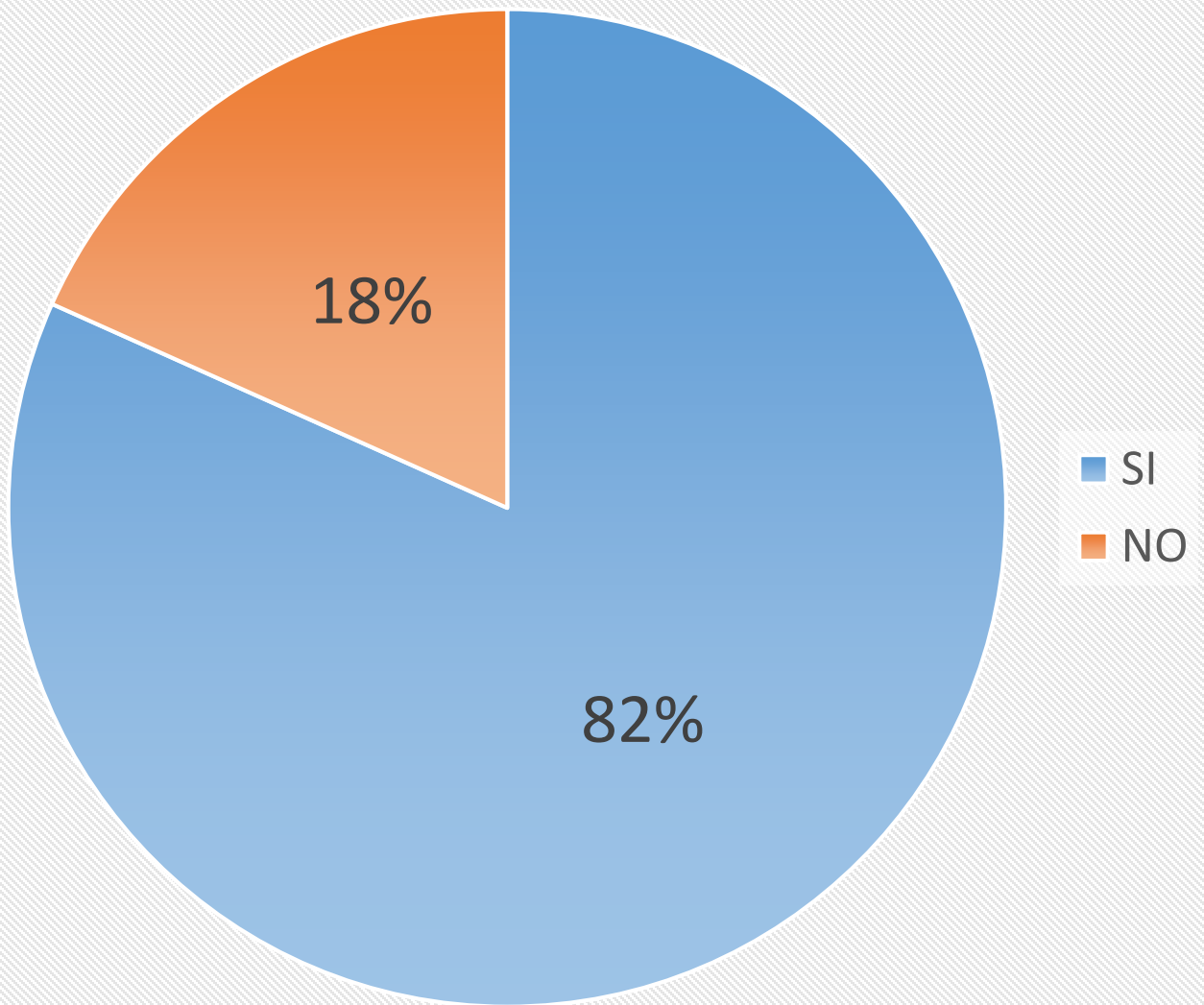
¿Sabes lo que es un video snuff?



Respuestas	contador	porcentajes
SI	409	57.123%
NO	307	42.877%

Pregunta #3

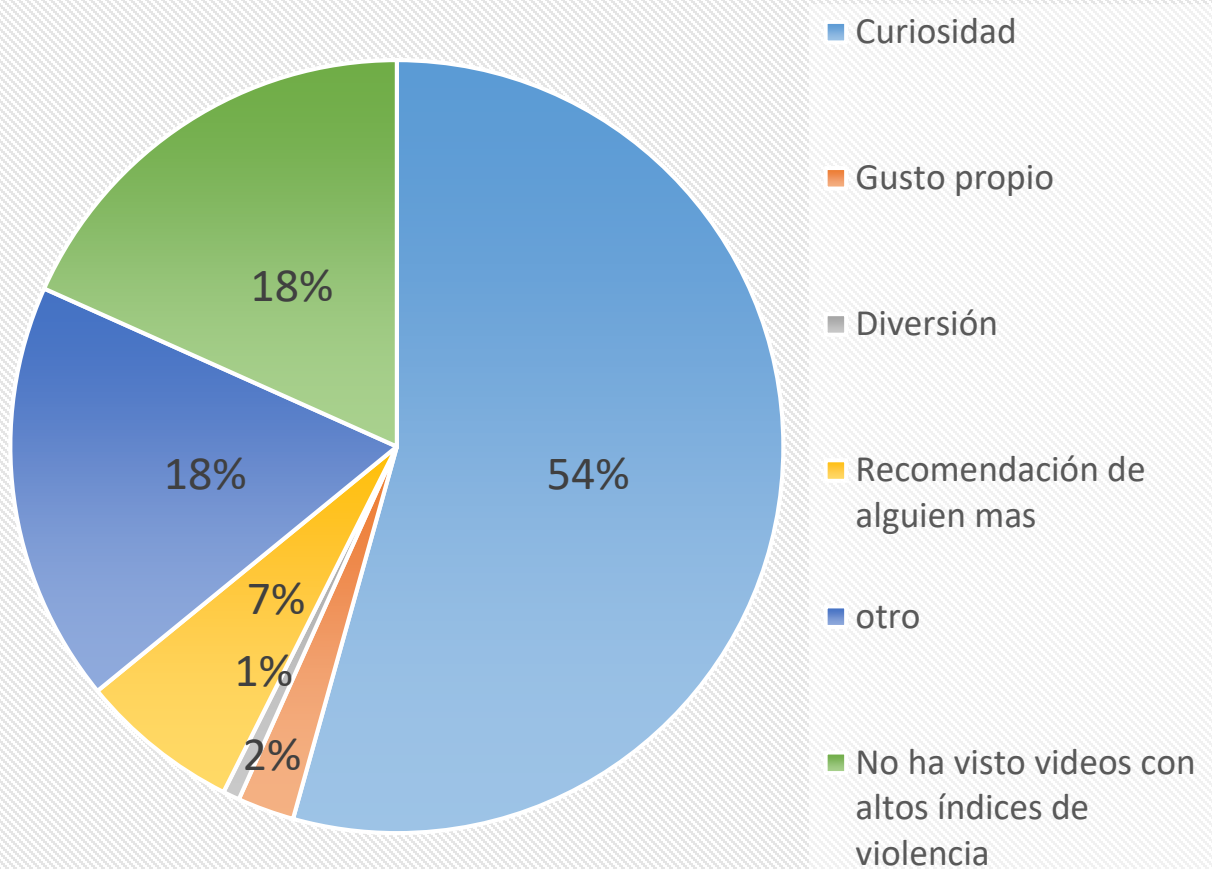
¿Has visto videos en internet con altos índices de violencia?
(videos con muertes posiblemente reales relacionadas con el crimen organizado)



Respuestas	contador	porcentajes
SI	585	82%
NO	131	18%

Pregunta #4

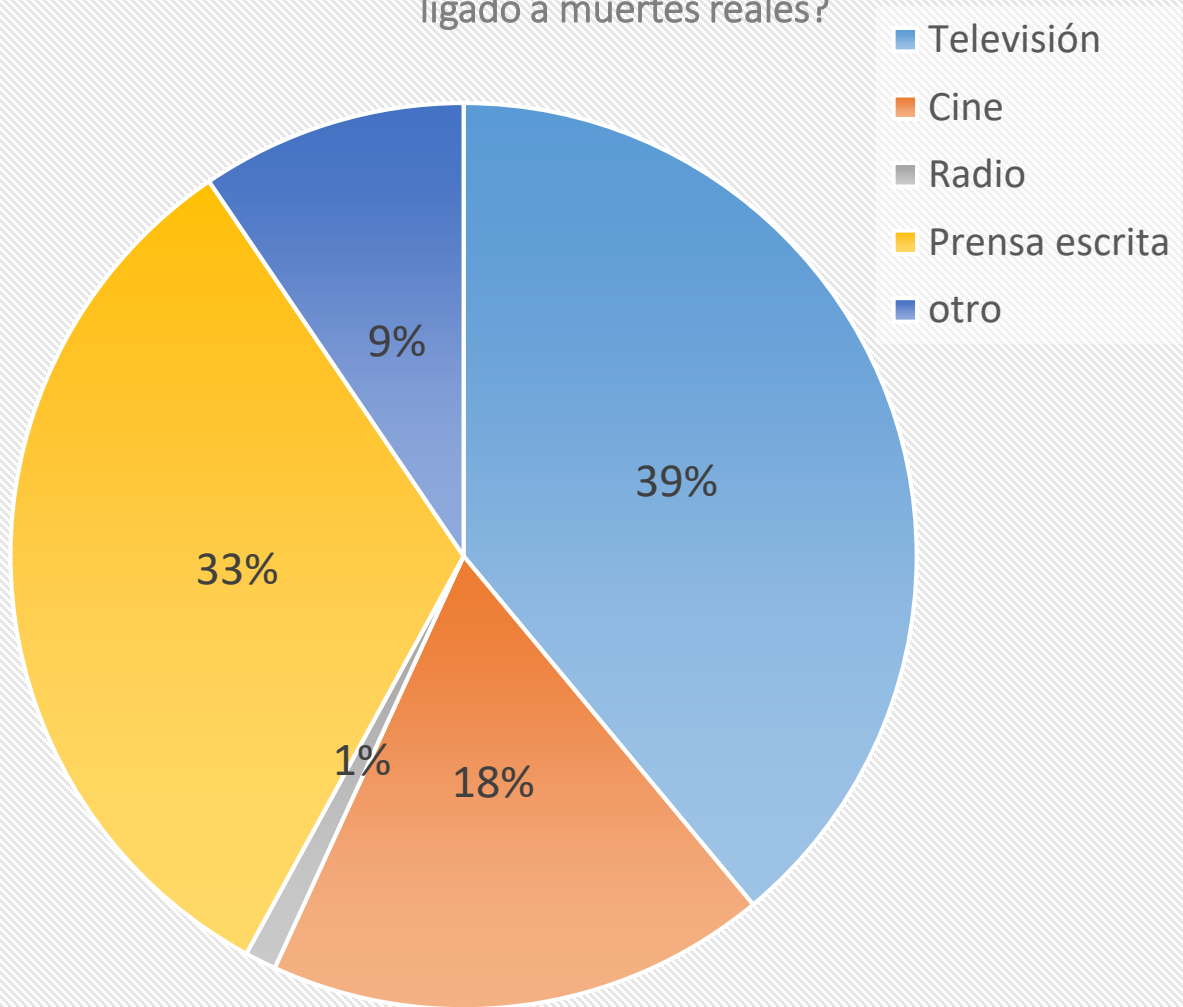
En caso de haber respondido si a la pregunta anterior
¿Cuál fue la causa que te motivó a verlo?



Respuestas	contador	porcentajes
Curiosidad	389	54.330%
Gusto propio	17	2.374%
Diversión	5	0.698%
Recomendación de alguien mas	48	6.704%
otro	126	17.598%
No ha visto videos con altos índices de violencia	131	18.296%

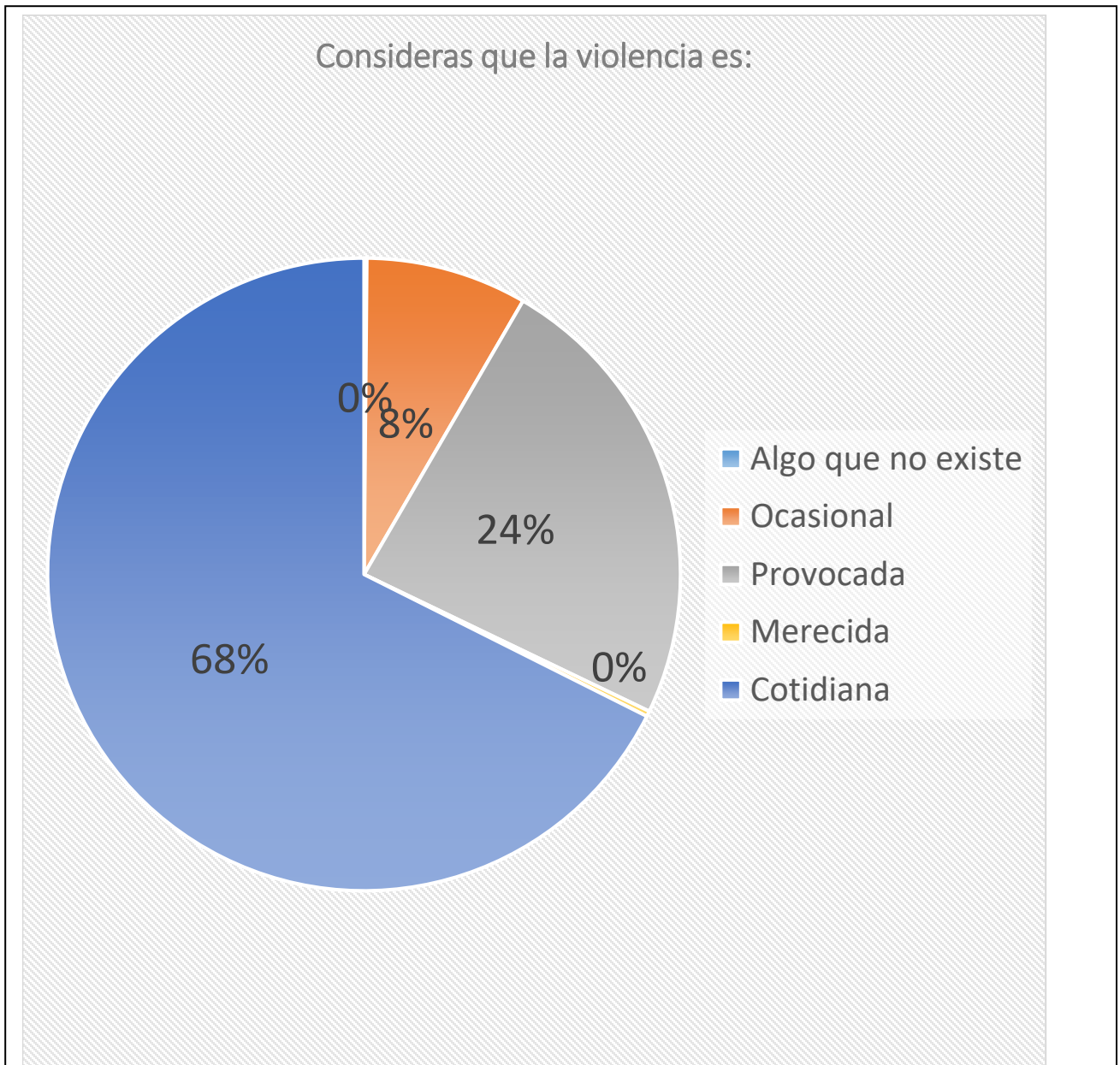
Pregunta #5

Aparte de internet ¿En qué otros medios de comunicación te has enterado de alto contenido violento, posiblemente ligado a muertes reales?



Respuestas	contador	porcentajes
Televisión	279	38.966%
Cine	128	17.877%
Radio	8	1.117%
Prensa escrita	233	32.542%
otro	68	9.497%

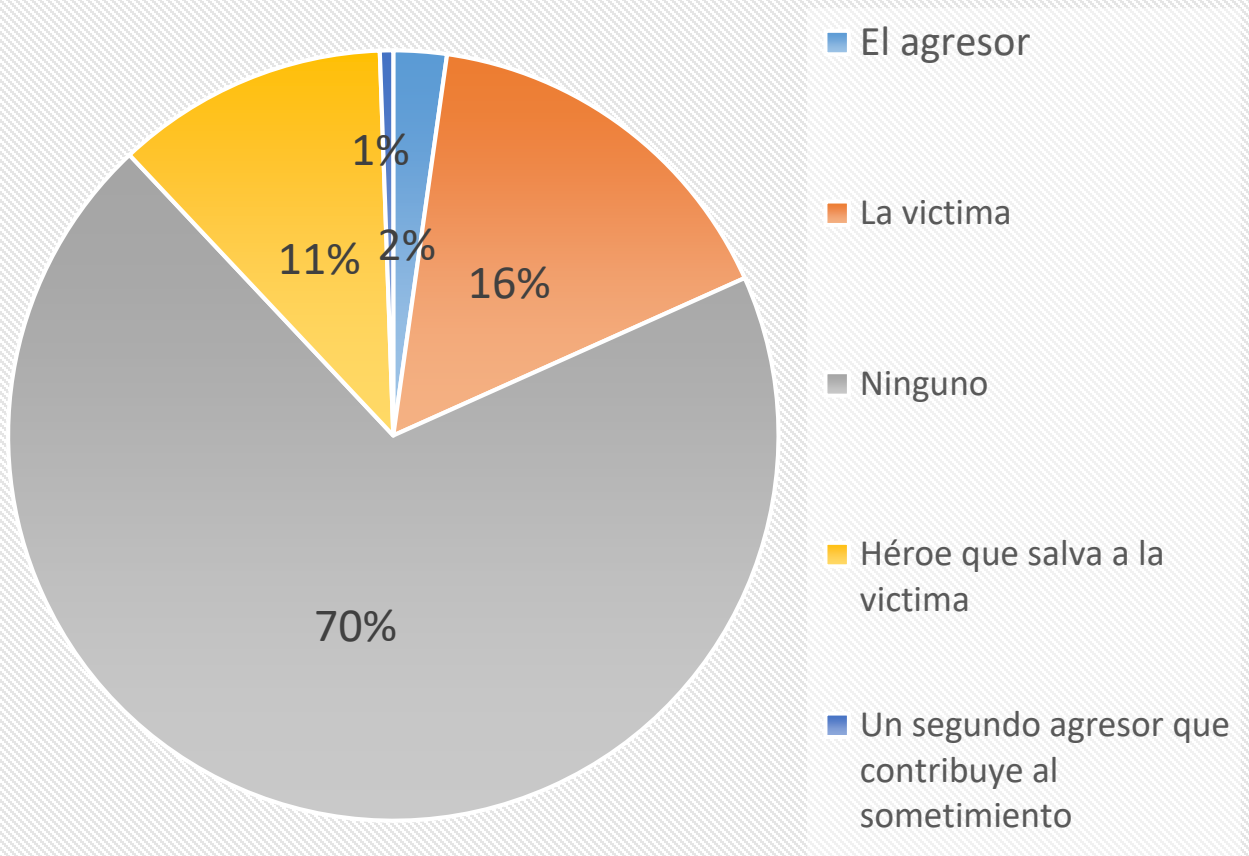
Pregunta #6



Respuestas	contador	porcentajes
Algo que no existe	1	0.14%
Ocasional	59	8.24%
Provocada	170	23.74%
Merecida	2	0.28%
Cotidiana	484	67.60%

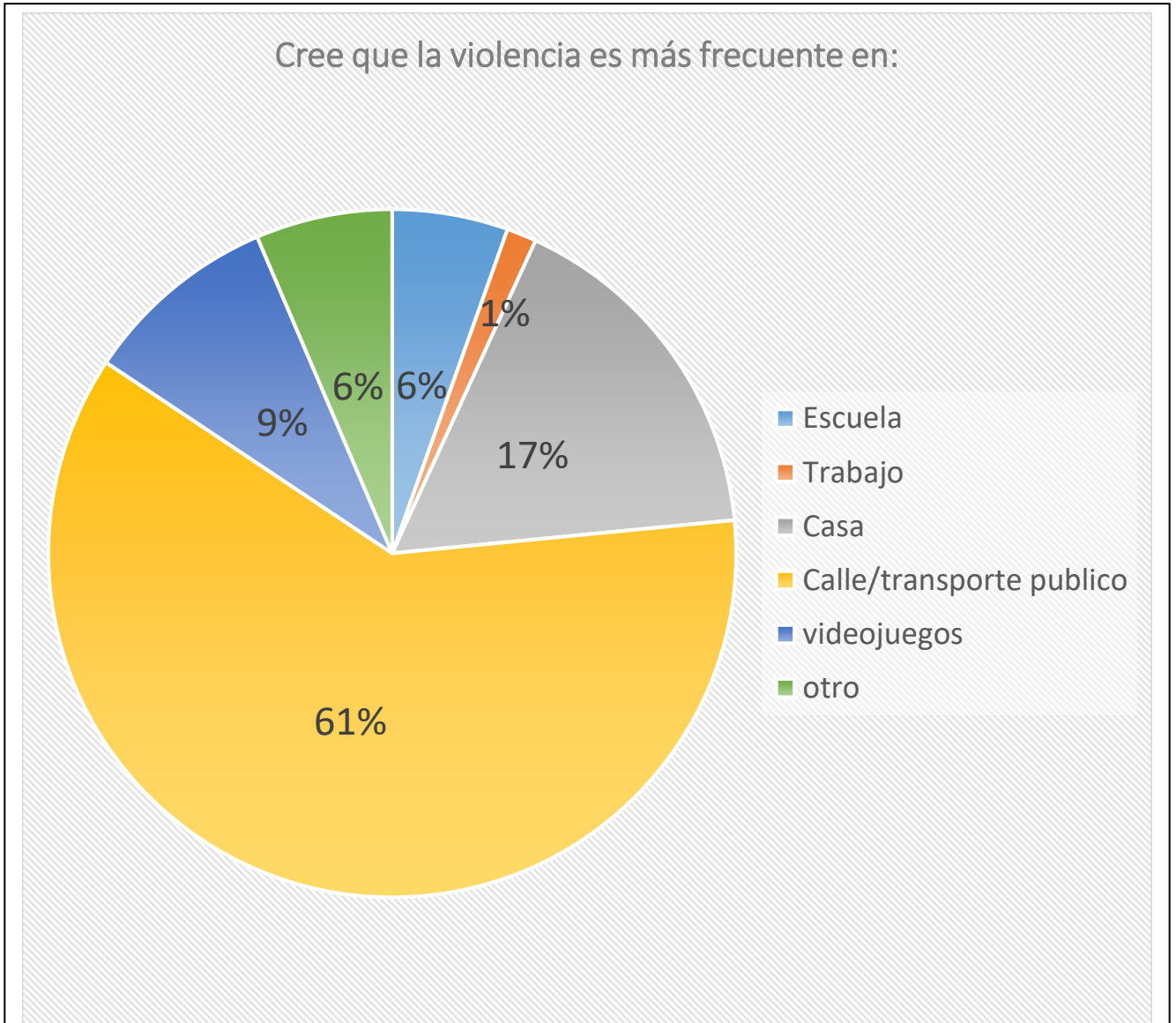
Pregunta #7

En una escena violenta de cine o internet, donde un agresor somete a una víctima usted se identifica con:



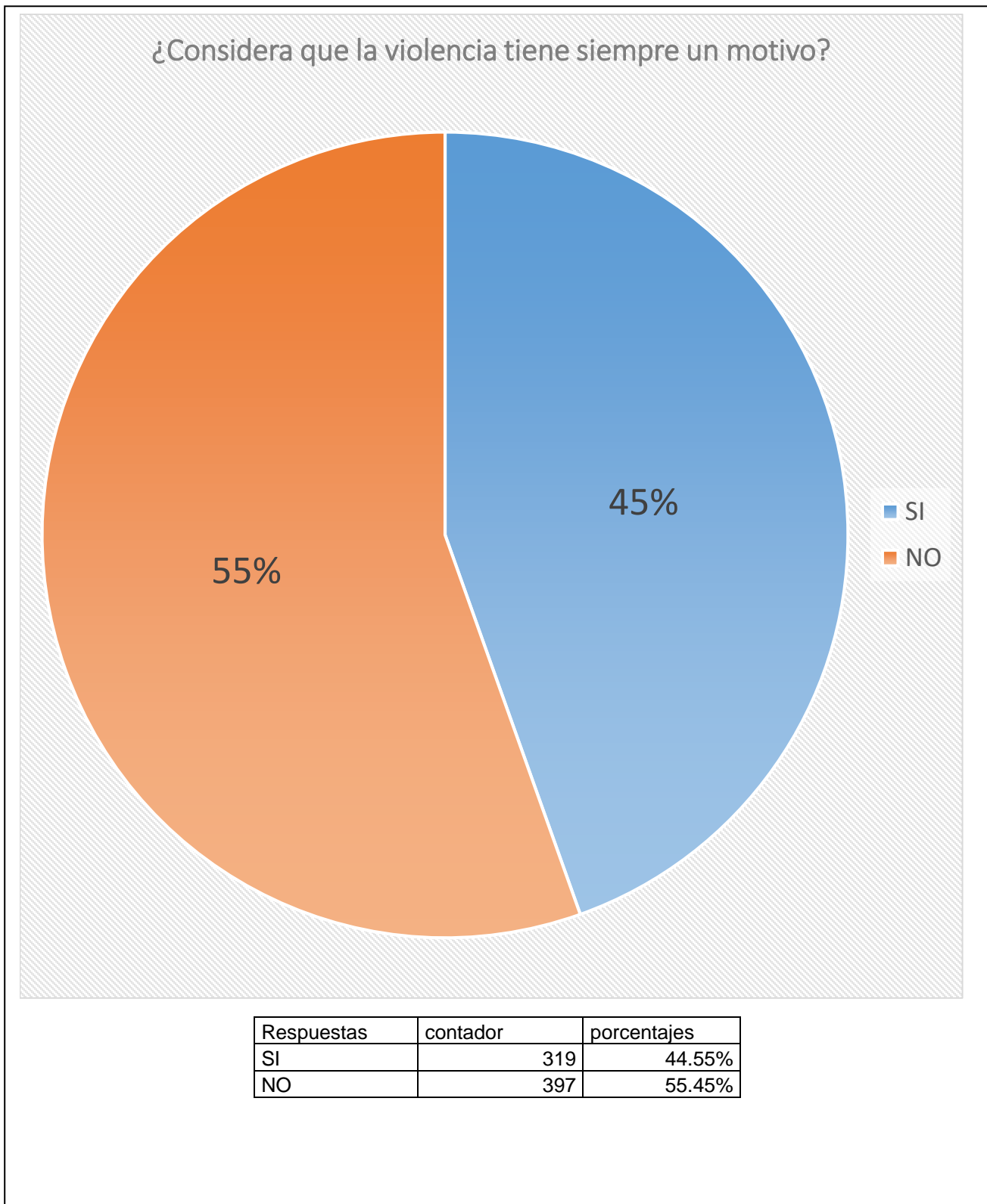
Respuestas	contador	porcentajes
El agresor	16	2.23%
La victima	115	16.06%
Ninguno	499	69.69%
Héroe que salva a la victima	82	11.45%
Un segundo agresor que contribuye al sometimiento	4	0.56%

Pregunta #8



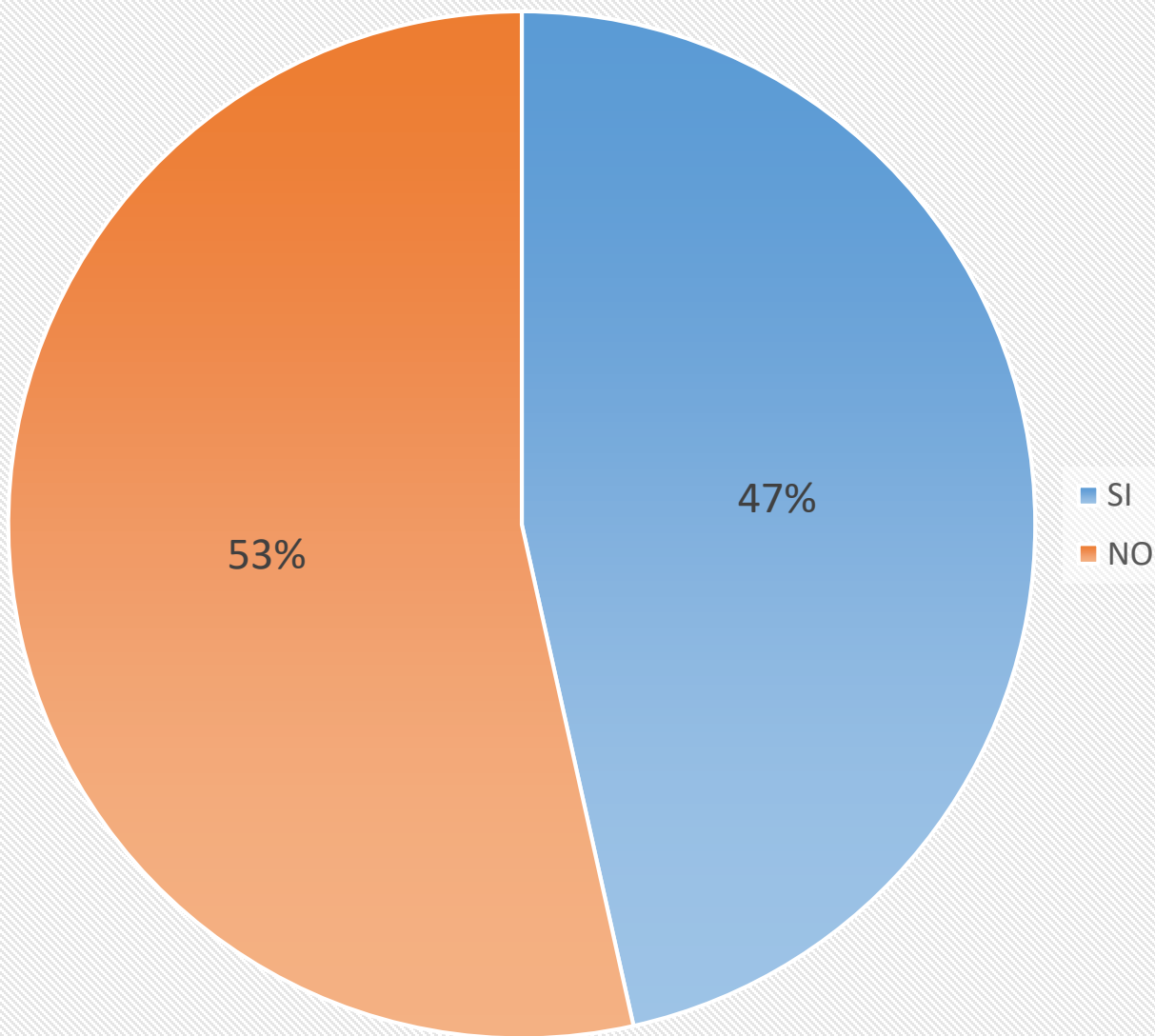
Respuestas	contador	porcentajes
Escuela	39	5.45%
Trabajo	10	1.40%
Casa	119	16.62%
Calle/transporte publico	436	60.89%
videojuegos	66	9.22%
otro	46	6.42%

Pregunta #9



Pregunta #10

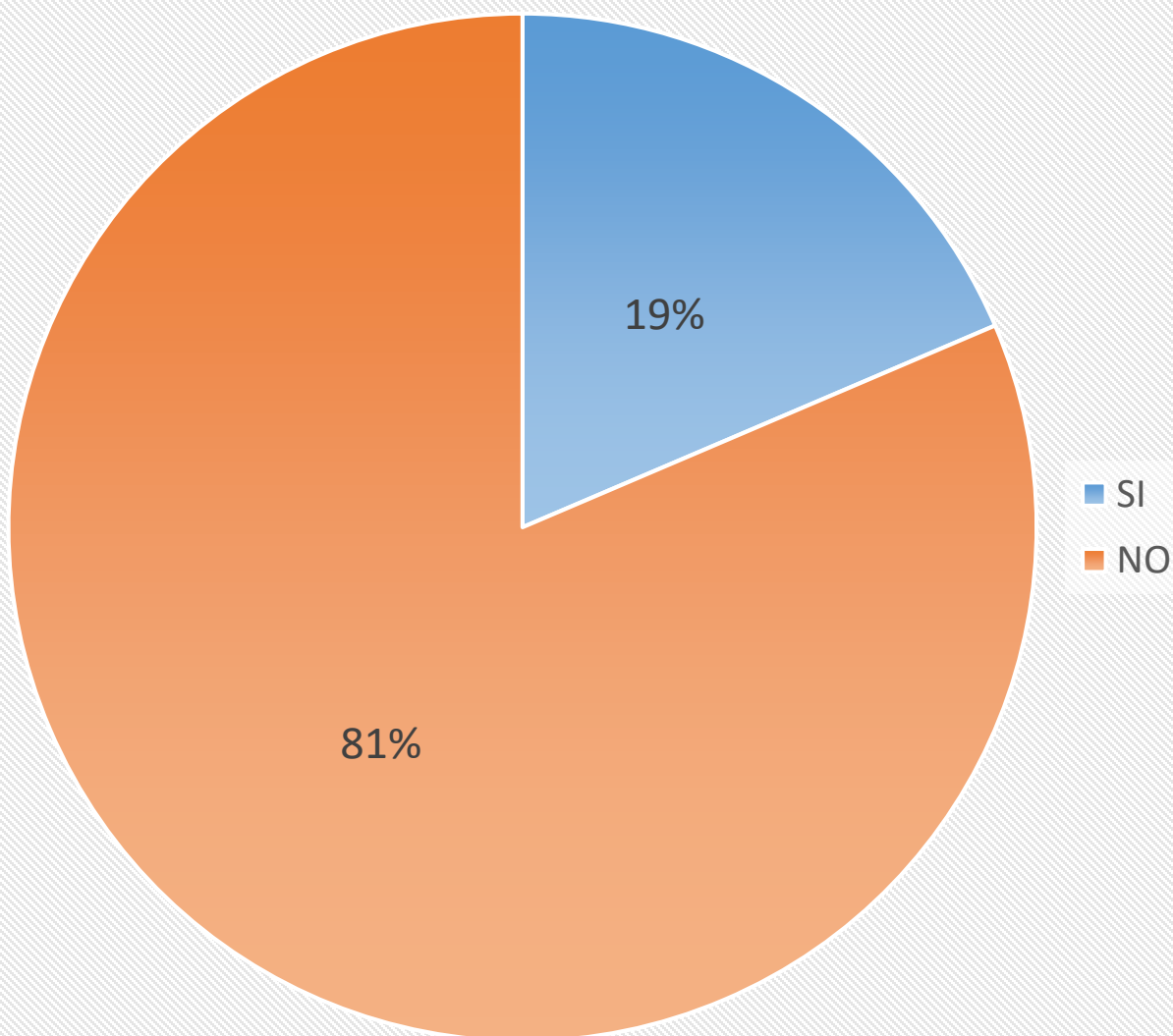
¿Fue golpeado o agredido de pequeño o adolescente?



Respuestas	contador	porcentajes
SI	333	46.51%
NO	383	53.49%

Pregunta #11

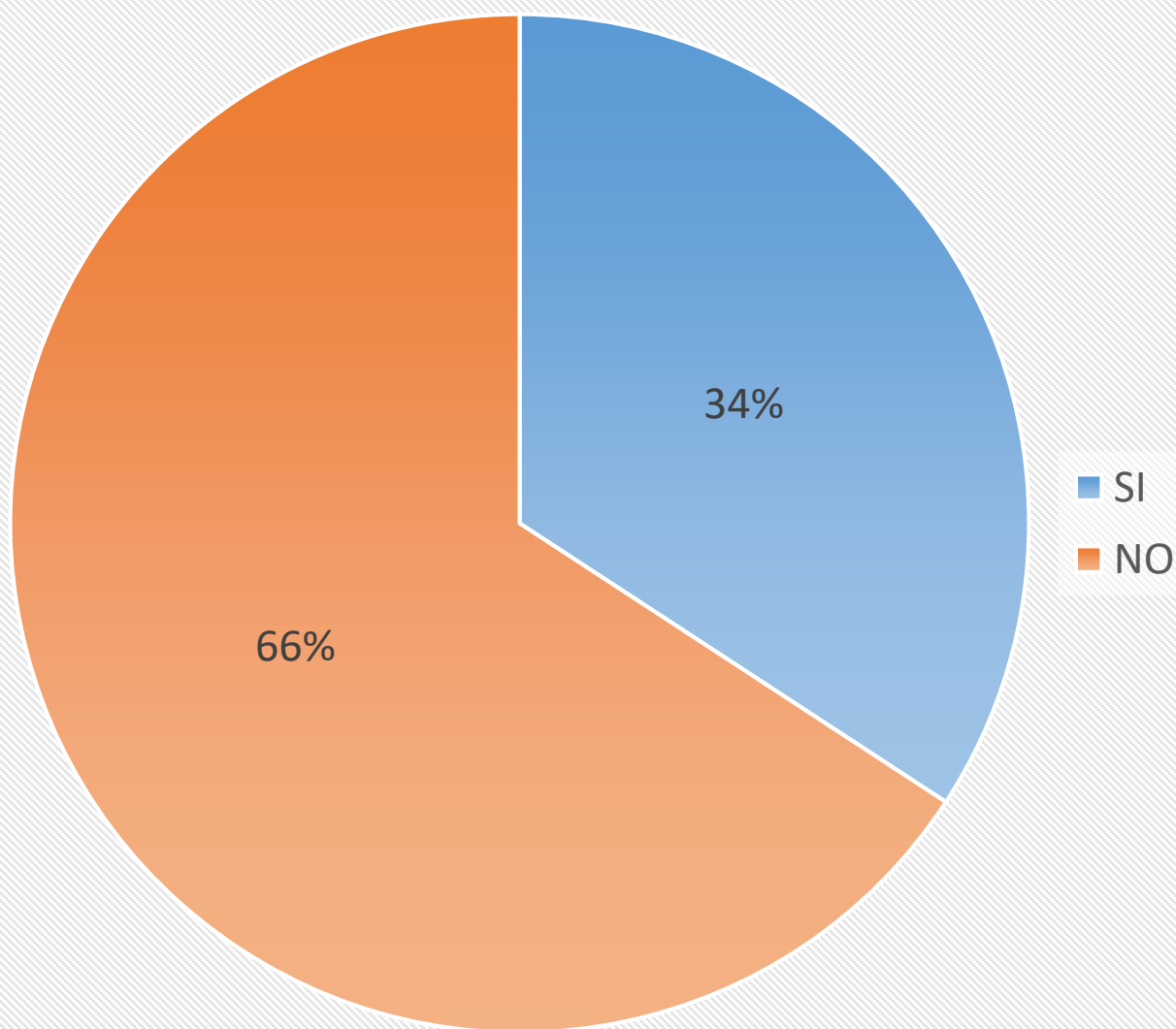
¿Alguna vez ha sido excesivamente violento con alguien cercano o animal?



Respuestas	contador	porcentajes
SI	133	18.58%
NO	583	81.42%

Pregunta #12

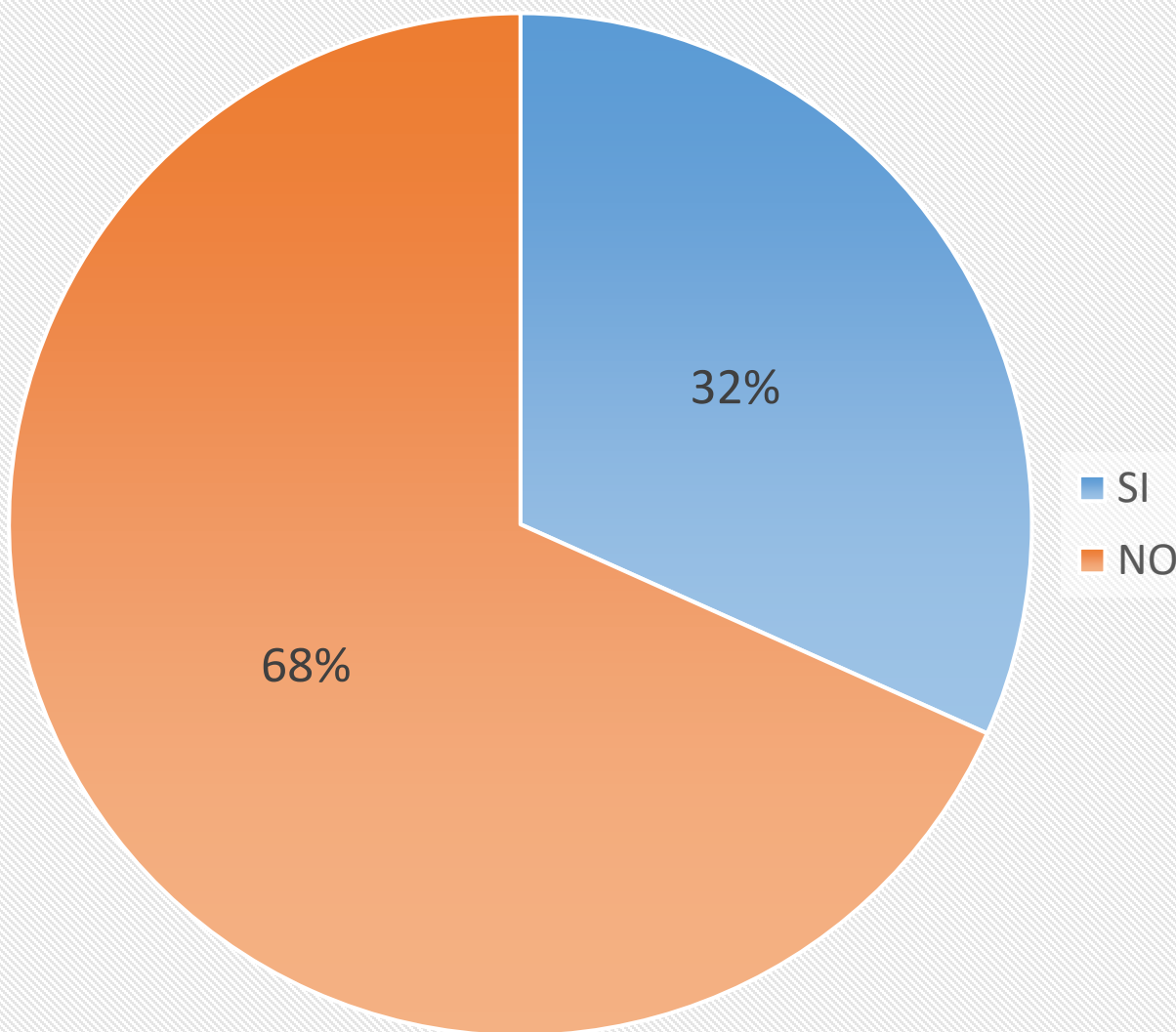
¿Alguna vez alguien ha sido excesivamente violento con usted?



Respuestas	contador	porcentajes
SI	245	34.22%
NO	471	65.78%

Pregunta #13

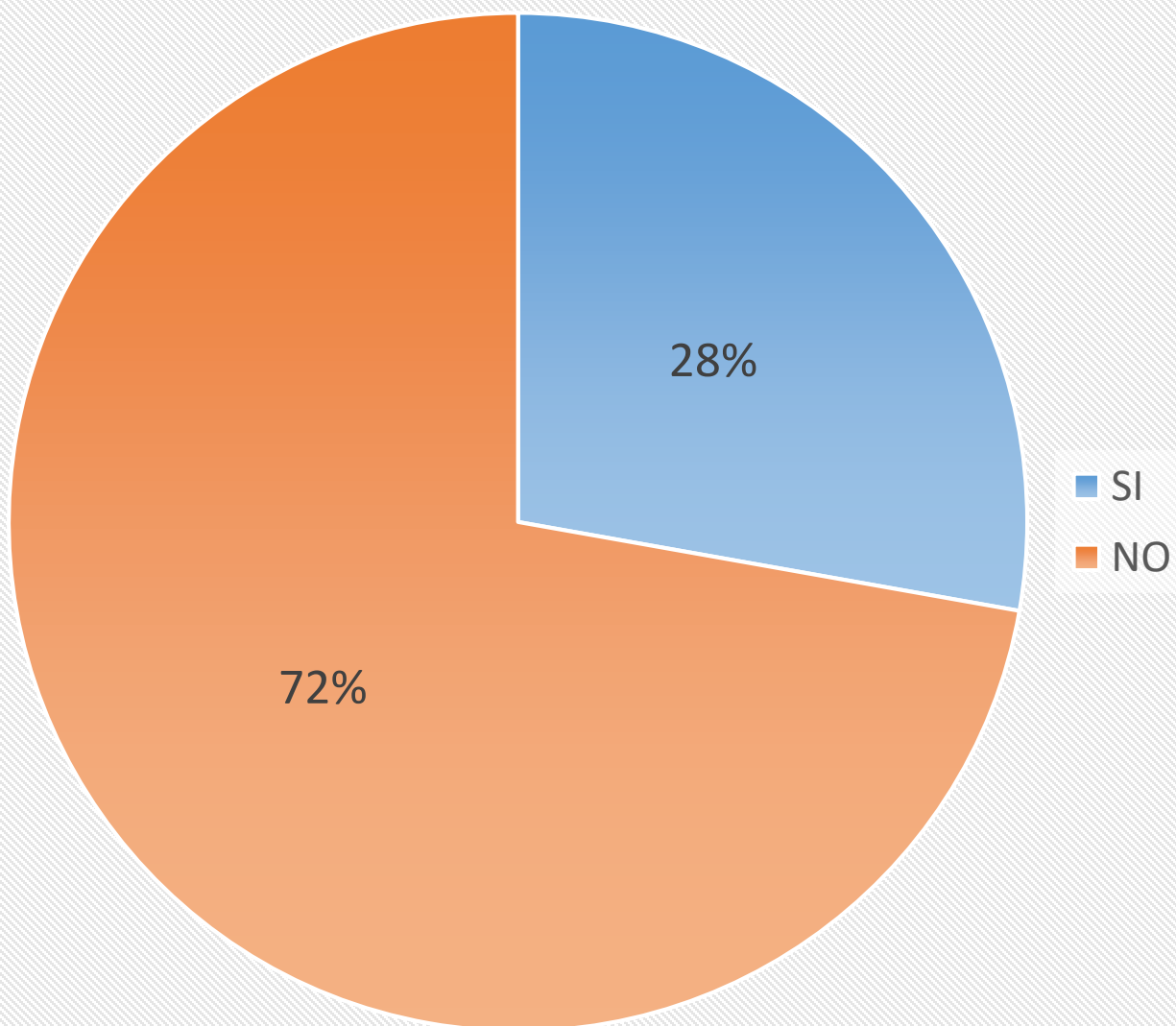
¿Considera que tiene algún padecimiento psicológico o posee alguno ya diagnosticado?



Respuestas	contador	porcentajes
SI	227	31.70%
NO	489	68.30%

Pregunta #14

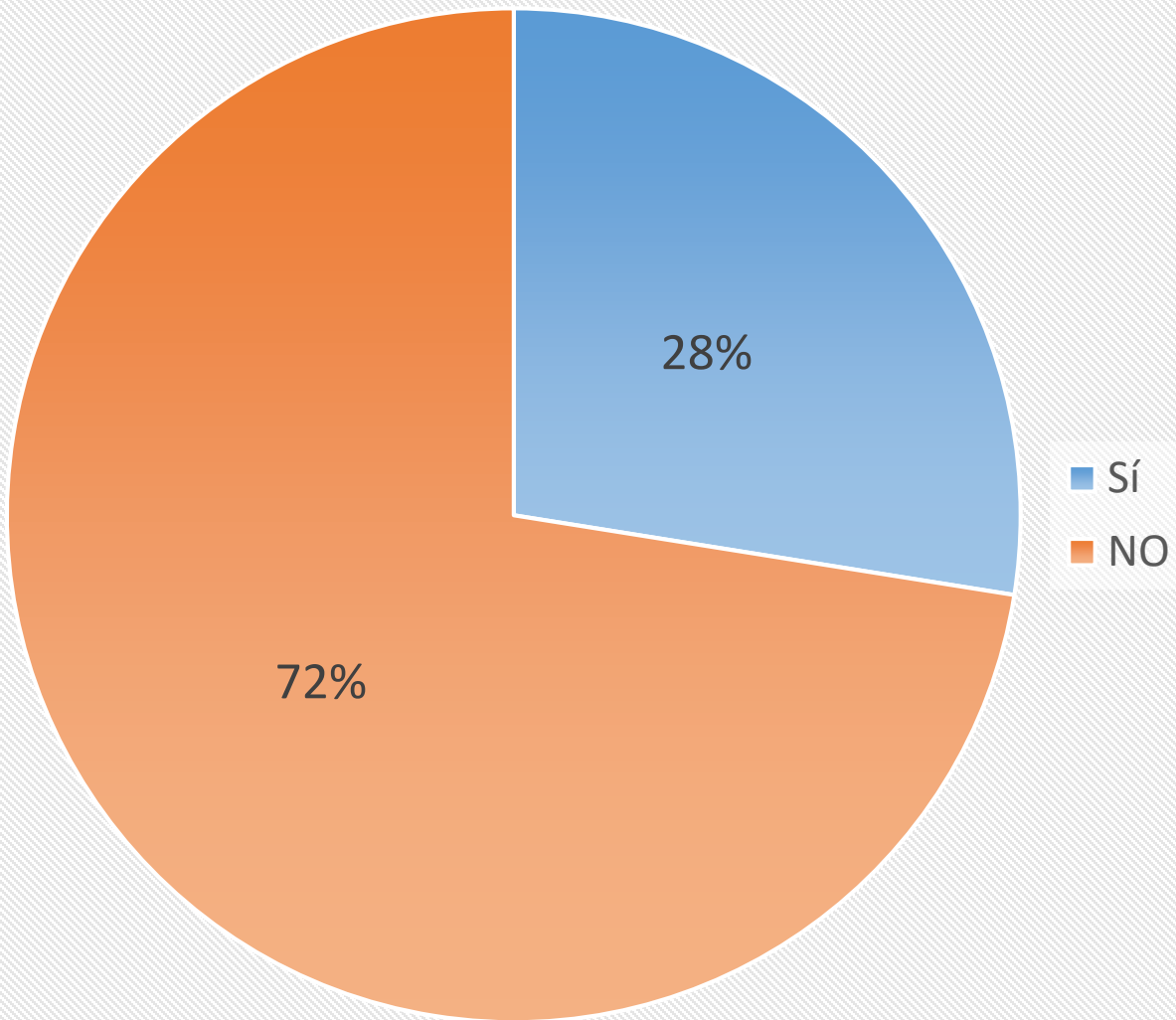
¿Tiene usted alguna parafilia (conducta íntima donde el placer se obtiene mediante una actividad diferente a la relación sexual en sí misma) o fetiche sexual?



Respuestas	contador	porcentajes
SI	199	27.79%
NO	517	72.21%

Pregunta #15

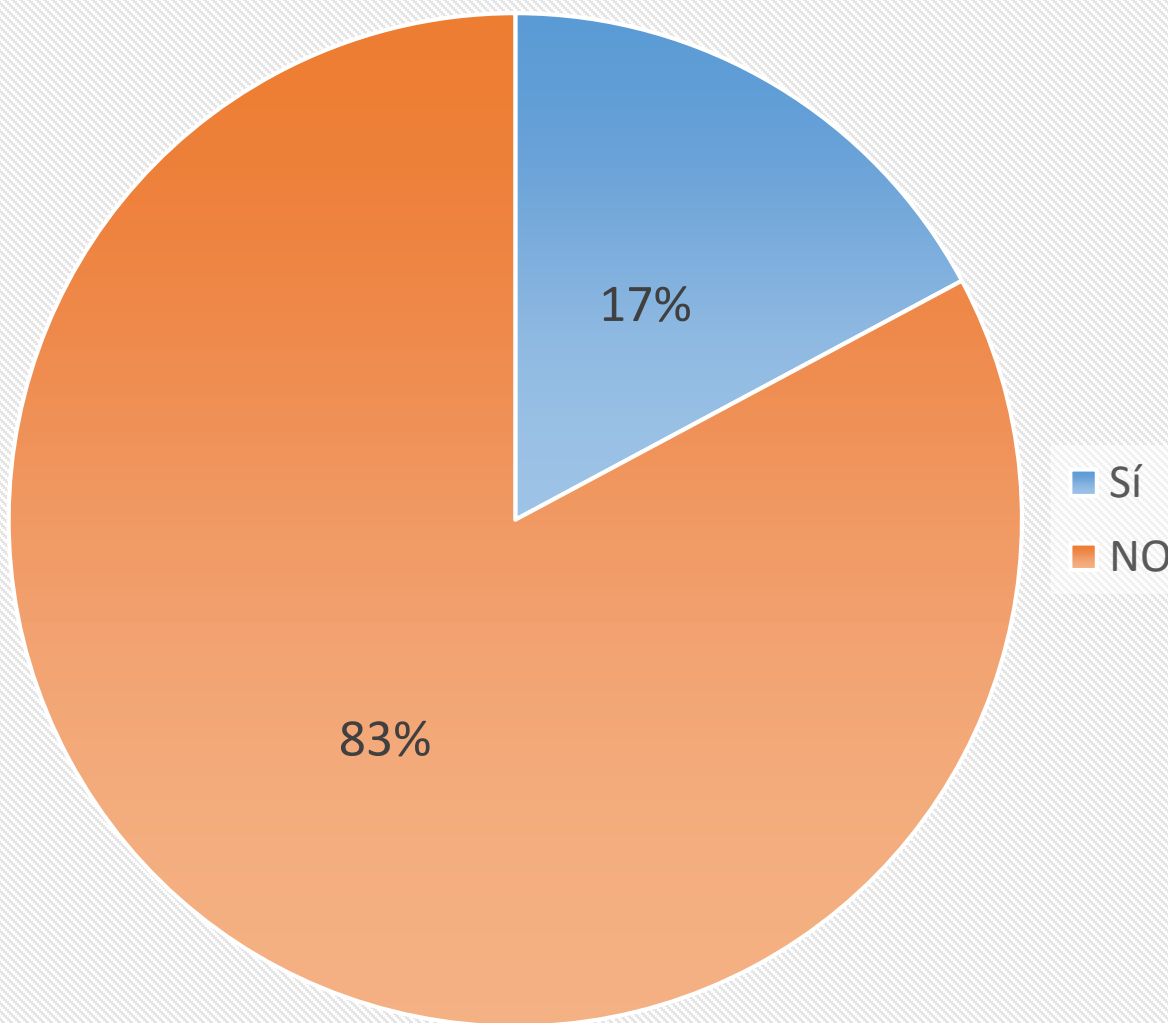
¿Considera que la violencia con fines de entretenimiento está bien?



Respuestas	contador	porcentajes
Sí	197	27.51%
NO	519	72.49%

Pregunta #16

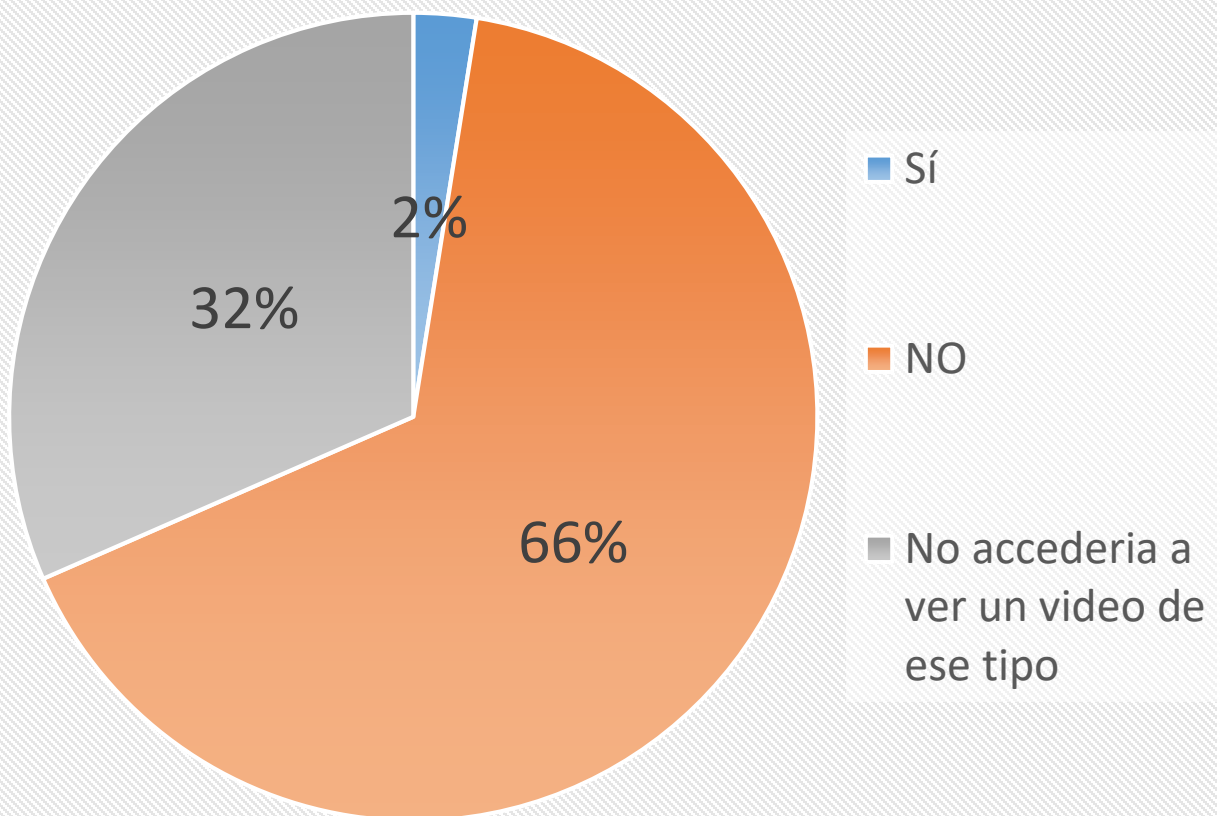
Si tuviera la oportunidad de ver una muerte real
¿Accedería a verla?



Respuestas	contador	porcentajes
SÍ	123	17.18%
NO	593	82.82%

Pregunta #17

En caso de haber respondido (si) a la pregunta anterior
¿Pagaría por verla?



Respuestas	contador	porcentajes
Sí	18	2.51%
NO	472	65.92%
No accederia a ver un video de ese tipo	226	31.56%

Como nota extra, cabe recalcar que, para un mejor manejo de la gráfica, Google Forms redondeó los puntos decimales que surgen al momento de que el número de respuestas no es un múltiplo de 100, creando decimales en los porcentajes.

Con ello, en base a los resultados, podemos concluir que el 52% de las personas que respondieron la encuesta oscilan entre las edades de 18 a 25 años. Este estrato social es el que más interacción tiene con la tecnología y sus constantes avances.

De ello, el 57% de las personas que respondieron la encuesta dicen saber lo que es un video snuff, lo cual consta casi del total de personas entre 18 y 25 años.

De igual manera, el 82% de las personas han visto algún video que incluya una muerte real, basada en su mayoría en una ejecución por parte del crimen organizado. Estos videos son los más compartidos a través de redes sociales y noticias de nota roja. Esto representa una cifra alarmante y constituye una regulación insuficiente del contenido en internet en relación a videos de ejecuciones, los cuales también pueden incluir crímenes de guerra y terrorismo. Estos videos son de fácil acceso, incluso a través de páginas web llamadas "shocksites" ubicadas en la red superficial, que están totalmente dedicadas a este tipo de material.

De este último resultado, el 54% dice haber accedido a ver este video por curiosidad. En la opción de "otro", se dejó abierta la posibilidad de escribir el motivo por el cual accedieron a verlo. En su mayoría, la gente respondió que fue por recomendación de alguien más e incluso que el algoritmo de alguna red social recomendó el video.

La televisión consta del 39% de la violencia que se puede ver, quedando en segundo lugar después de internet y por encima de la prensa escrita de nota roja. Es sabido que los ingresos en televisión provienen de la publicidad, la cual es requerida en canales con altos índices de audiencia. Muchas veces, esta audiencia es atraída con programas y noticias sensacionalistas o de contenido sexual. Partiendo de esto, en la búsqueda de la preferencia de los televidentes, se enfocan en noticieros y programas sensacionalistas que buscan generar emoción, impresión, intriga o desconcierto basados en la visibilidad de crímenes o accidentes, por mencionar algunos.

El 68% considera que la violencia es un fenómeno cotidiano. La gente, en gran medida, vive con la certeza de que la violencia permea en la sociedad de todas las épocas. Este comportamiento es tan común que más allá de intentar combatirlo, simplemente lidian con ello. De ahí que el 24% considere que la violencia es un fenómeno provocado y que conlleva una motivación previa.

Sin embargo, una de las preguntas más específicas dice: “En una escena violenta de cine o internet, donde un agresor somete a una víctima, usted se identifica con:” La mayoría respondió con la opción “ninguno”, representando el 70% de las respuestas. Un pequeño porcentaje de las respuestas denota identificación con la víctima, alcanzando un 16% de la población que respondió la encuesta. Esto está por encima del 11% que considera identificarse con el héroe que salva a la víctima.

Con ello, podemos denotar que el 70% de las personas muestran indiferencia hacia una escena violenta, siendo así una demostración aproximada del llamado “efecto espectador”. Este efecto postula que en una situación de emergencia es menos probable que alguien intervenga para ayudar si hay más personas alrededor. Esto también se puede ejemplificar con el caso de Catherine Susan Genovese, quien en la madrugada del 13 de marzo de 1964 fue atacada y abusada a unos metros de su apartamento. Sus gritos fueron escuchados por varios vecinos, quienes optaron por no hacer nada para ayudar a la chica hasta varios minutos después cuando un vecino gritó al atacante que la dejara en paz. Sin embargo, la víctima falleció poco después del ataque, y esto le dio al conocido “efecto espectador” el apodo de “efecto Genovese”. Algo alarmante es que existió un 1% que decía identificarse con un segundo agresor que contribuía al sometimiento.

El 61% consideró que la violencia era más frecuente en la calle y en el transporte público, mientras que el 17% estuvo de acuerdo en que la violencia era más frecuente en el hogar.

El 55% consideró que la violencia no está precisamente motivada, es decir, que carece de una causa que determine su existencia, a pesar de ser un patrón repetido en todo el mundo. Se puede decir que se considera que la violencia, a pesar de ser un fenómeno cotidiano, carece de una cuestión, razón o circunstancia para existir, por lo cual la violencia es un fenómeno que existe más allá de la razón.

La mayoría de los encuestados asegura no haber sido agredida de pequeño, constanding un 53%. Sin embargo, llama la atención que el 43%, casi la mitad del total, sí ha sido agredido de pequeño. Esta cifra es preocupante y denota que la vulnerabilidad de los menores es latente en la sociedad contemporánea. Quienes experimentan violencia en su infancia son más propensos a enfrentar la violencia en sus diversas formas, incluida la visualización de videos con contenido mortal. Esto concuerda con quienes saben qué es un video snuff, son indiferentes ante la violencia cotidiana y han visto ese tipo de contenido por curiosidad.

El 81% de la población asegura no haber sido excesivamente violento hacia seres humanos o animales, siendo la mayoría de los encuestados. Sin embargo, el restante 19% constituye el grupo que pasó de pensamientos o ideas violentas a acciones concretas, ejerciendo violencia contra otros seres vivos. Es normal tener pensamientos violentos, pero llevarlos a la realidad no lo es, como asegura Julia Shaw, psicóloga y criminalista, en su libro "Hacer el mal".

El 66% de los encuestados asegura que nadie ha sido excesivamente violento con ellos. Sin embargo, el 34% restante concuerda con el grupo que considera que la violencia es provocada y tiene una motivación previa. También es consistente con personas que creen tener o han sido diagnosticadas con padecimientos psicológicos de diversas índoles. Asimismo, concuerda con aquellos que tienen parafilias o fetiches sexuales, conformando un 28% de la población. La mayoría, un 72%, no posee una parafilia y considera que la violencia con fines de entretenimiento no está bien, lo que también constituye un 28% de los encuestados.

Esto podría dar una hipótesis de que gente con algunas parafilias más no todos aprueban la violencia con fines de entretenimiento, violencia que incluso podría ser parte de su propia parafilia más no se puede generalizar.

El 17% de los respondientes aceptaría ver una muerte real, constanding de la minoría de participantes en dicha pregunta quedando con un 83% de personas que no accederían a ver una muerte real para en la posterior pregunta mostrar que sólo el 2% de personas pagaría por ver una muerte real, porcentaje consistente con personas que se sentirían identificadas con un segundo agresor que participa en el sometimiento representando una minoría dentro de las 716 personas que

respondieron la encuesta por lo cual basado en los resultados mostrados previamente podemos notar que las personas con un acercamiento más latente en la violencia representa la minoría de los respondientes, sin embargo la agresión en la infancia también demostró arrojar cifras alarmantes, preocupantes y que requieren de una atención inmediata.

4.2 Patrones psicológicos y de comportamiento en victimarios acusados de crear y distribuir contenido violento ilegal.

Dentro de todo lo ya visto, queda por aclarar una de las cosas más relevantes de este proyecto: ¿Cuáles son los patrones derivados en rasgos de personalidad en las personas que se dedican a mirar videos snuff y cine violento?

Para ejemplificar, tomaremos 5 casos muy conocidos dentro del mundo de internet. Hablaremos sobre sus vidas, motivaciones, modus operandi y móvil para llevar a cabo la creación y/o tráfico de material violento o denigrante.

Para ello, tomaremos los casos de los antes mencionados Matthew Falder y Peter Scully, así como los casos de Matthew David Graham "Lux", Alan Aparicio Pérez y Luka Rocco Magnotta. Con ello, compararemos sus características principales que nos orienten hacia un patrón en común que podamos definir y así crear un posible perfil del "creador de contenido violento".

Matthew Falder

Matthew era un académico de la prestigiosa Universidad de Cambridge en Reino Unido. Nacido el 24 de octubre de 1988 en Manchester, Inglaterra, creció en una familia cuyo padre, Steven Falder, era presidente de una importante compañía de pinturas. Esto ayudó a que Matthew creciera en un ambiente privilegiado.

Desde pequeño, Matthew sobresalió en la escuela y comenzó a estudiar Oceanografía sísmica en Cambridge. Las personas que convivieron con él lo describían como alguien extrovertido, gracioso y con gran presencia, al grado de ser considerado un respetable científico en Cambridge. Era alguien que agradaba a las personas y parecía ser una persona confiable.

Parecía esperarle un futuro prometedor considerando que comenzó a trabajar con investigación postdoctoral y profesión en geofísica en la universidad de Birmingham, donde fue descrito como uno de los mejores estudiantes con los que había trabajado por uno de sus tutores de profesión.

Durante su primer año en la universidad de Cambridge, Matthew comenzó una relación sentimental con una mujer de su edad, siendo esto una relación longeva que duraría 10 años. Persona que nunca sospechó que durante ese tiempo se gestaban crímenes de alto impacto en la computadora de Falder.

Matthew Falder comenzó a cometer sus crímenes de manera gradual. Durante su estancia en la universidad comenzó a instalar cámaras en los sanitarios de damas para grabarlas sin que ellas pudieran notarlo.

Falder estaba tan interesado en grabar sin su consentimiento a las personas que en su cumpleaños número 21 aprovechó su festejo para hacerse con más contenido, rentando un autobús para poder trasladar a docenas de sus amigos de la universidad a varias de las propiedades de sus padres en Manchester, donde los filmó de manera encubierta mientras se desnudaban o se cambiaban de ropa.

Posterior a llevar tiempo haciendo esta clase de actos, comenzó a menores de edad, enfocándose inicialmente en la red social Facebook donde es muy fácil poder crear un perfil falso, así como el uso de la plataforma Gumtree la cual funge principalmente como una aplicación para facilitar la búsqueda de empleo, la compra venta de segunda mano y el ofrecimiento de servicios.

Falder buscaba menores de edad quienes por medio de la aplicación ofrecieran el servicio de pasear perros. Con el fin de ganarse su confianza creó perfiles falsos donde se hizo pasar por una chica llamada "Liz" quien supuestamente era una artista que necesitaba desnudos para poder crear sus obras de arte llegando a ofrecer por ello hasta 940 dólares, logrando que eventualmente menores de edad le enviaran fotografías sin ropa.⁸¹

Ahora que tenía en su poder aquel material, lo utilizaba para chantajear a sus víctimas para que le enviaran más contenido, las cuales para evitar la humillación pública terminaban por enviarle más contenido a petición del victimario.

81 swissinfo.ch. (2018, 19 de febrero). Un acosador en línea británico condenado a 32 años de cárcel. Recuperado de <https://www.swissinfo.ch/spa/afp/un-acosador-en-línea-británico-condenado-a-32-años-de-cárcel/43911354>

Dentro de su modus operandi, obligaba a las menores a mostrarse en poses denigrantes, usualmente portando algún cartel con mensajes escritos que aludieran a la humillación de la víctima.

Obligó a sus víctimas a filmarse o tomarse fotos lamiendo el asiento de algún inodoro, cepillo del baño, tampones y muchos otros objetos que representaran algo repugnante para el sentido común o a filmarse comiendo alimento para perro y este contenido fue compartido por Falder a través de internet, sobre todo en una plataforma llamada “Hurt 2 the core” una web de difícil acceso ubicada en la dark web.

La dark web, es una serie de páginas, servidores y bases de datos en internet de baja o nula regulación de contenido por parte de los hosts o dueños de los servidores quienes en el caso de la antes mencionada página tienden a cobrar por el acceso o la visualización de su contenido.

Para acceder a la dark web se necesitan requisitos especiales, como un navegador especializado el cual mantiene la actividad del usuario de manera privada y anónima y que puede ser útil tanto en aplicaciones legales o ilegales.

El mismo nombre de la página “Hurt 2 the core” hace alusión a la palabra “hurtcore” cuyo término es utilizado para referirse a prácticas eróticas o sexuales enfocadas en el dolor no actuado, la humillación y la tortura.

Algo que liga tres de los cuatro casos citados aquí se encuentra en esta página, puesto que Matthew Falder, “Lux” y Peter Gerald Scully eran usuarios constantes dentro de esta página.

En el caso de Falder, más allá de compartir el contenido obtenido a través de su ola de chantajes también incitaba a los demás usuarios a hacer lo mismo al unísono de conservar y compartir imágenes de bebés en situaciones poco agradables.

En este punto, Falder no obtenía un beneficio económico por compartir esto, simplemente lo hacía por diversión, por llenar una sensación de poder, atención y popularidad dentro del submundo de cosas prohibidas que le gustaban.

En la dark web solía usar sobrenombres como “inthegarden” “666devil” “evilmind” entre otras que conformaban alrededor de 70 falsas identidades dentro de este submundo, y con el tiempo el nivel de sus delitos iba in crescendo al punto de chantajear a una persona para que abusara sexualmente de un menor de 4 años.

La investigación para dar con su identidad tuvo que involucrar a diversas organizaciones como el Cuartel General de Comunicaciones del Gobierno el cual es uno de los 3 servicios de inteligencia en Reino Unido, el Departamento de Seguridad Nacional de los Estados Unidos, la Europol (o Agencia de la Unión Europea para la Cooperación Policial, la Policía Federal Australiana y la policía de Nueva Zelanda e Israel. Dicha investigación duró 4 años dado su nivel de complejidad, tiempo mismo en el que Falder continuaba con su ola de extorsiones.

En 2014 Mattew bajo el nombre de usuario “666devil” pidió ideas a otros usuarios de la web Hurt 2 the core sobre ideas de cómo poder torturar a su hija, publicación que llamó la atención de las autoridades y desató una búsqueda nivel internacional con el fin de salvar a la menor, sin embargo Mattew Falder no tenía hijas, sino que la idea original era buscar ideas para quien resultaría ser la hija de una de sus víctimas a quien buscaba chantajear para que llevase a cabo el abuso a su propia hija.

El 21 de junio del año 2017 la policía finalmente arrestó a Mattew Falder en su oficina. Fiscales que fueron quienes lo detuvieron comentaron que Falder se mostraba sorprendido y confundido, con una aparente dificultad para asimilar lo que estaba ocurriendo, al momento de esposarlo el comentó que sus actividades eran inofensivas en un desesperado intento por justificar sus acciones.⁸²

Posterior a ello, en el momento de su detención se le leyeron todos los cargos de los cuales era presunto culpable a lo que respondió que sonaba como la hoja de antecedentes delictivos del infierno, lo cual mostraba que para él aquello parecía ser una broma.

82 BBC Mundo. (2018, 20 de febrero). Un pederasta sádico y retorcido: el británico que chantajeó en la red oscura a decenas de víctimas a las que obligaba a realizar actos degradantes. Recuperado de <https://www.bbc.com/mundo/noticias-43125571>

La policía logró encontrar 484 imágenes ilegales en su computadora y que fueron compartidas en el sitio web “Hurt 2 the core” lo cual lo había convertido en miembro V.I.P.

Fue acusado de 188 delitos entre los cuales se encontraban el voyerismo, chantaje, incitar a menores a participar en actividades sexuales, causar o incitar la explotación sexual de un menor, fraude y alentar la violación.

Los cargos fueron tantos que el juez de su caso le tomó 35 minutos leer todos durante su juicio. En un reportaje de la BBC sobre el caso mencionaron que incluso se jactaba y burlaba de sus víctimas de que jamás podrían atraparlo, el poder era su móvil más allá de lo monetario y el placer venía gracias al anonimato y la relación poder control con sus víctimas.

Había chantajeado a más de 50 personas alrededor del mundo y su identidad estaba tan bien escondida que incluso la policía de manera encubierta tuvo que filmarlo utilizando su laptop para confirmar que él era el hombre detrás de la actividad en los llamados sitios de Hurtcore.⁸³

Su caso es importante de resaltar puesto que jamás abusó sexualmente de nadie, todo sucedió detrás de la pantalla de su computadora en la comodidad de su habitación, sin embargo, las personas bajo su control causaron un daño terrible bajo sus órdenes.

Para entender un poco mejor su modus operandi y su perfil psicopatológico podemos resaltar uno de los testimonios de sus víctimas durante el juicio quien declaró que Matthew Falder la contactó mediante la red social Gumtree en donde ella colocó un anuncio ofreciendo sus servicios como niñera. Falder quien en ese entonces se hacía pasar por una artista deprimida llamada “Liz” y quien le dijo que le enviara imágenes de sí misma desnuda con el fin de utilizarlas para crear ilustraciones artísticas, de igual manera le dijo que solamente las utilizaría para dibujarla, que nadie más las vería y que se desharía de ellas en cuanto terminara.

83 idem

“Liz” quien en realidad era Matthew Falder se encargó de ganarse su confianza diciéndole incluso que era total decisión suya hacerle llegar las imágenes y que entendía si ella no quería hacerlo. Sin embargo, a partir del momento en que ella envió los desnudos Matthew o “Liz” cambió por completo su actitud, siendo esto demostrado al momento de recibir correos amenazantes aludiendo a que la había encontrado mediante Facebook lo cual le facilitaba saber quiénes eran sus amigos y familiares y que sabía incluso donde vivía.

Matthew estuvo amenazándola durante dos meses para que cometiera actos denigrantes mientras se filmaba y luego se los enviara, por lo que las peticiones se volvieron cada vez más graduales y más subidas de tono y nivel de degradación, con esto último no solo ella sino que el resto de sus víctimas accedían a todo por el miedo constante de que su imagen fuese divulgada en internet, aunado a varios casos en donde obligó a personas a cometer abusos sexuales convirtiendo a este grupo en sus esclavos.

Entre esos, casos incluso en donde se jactaba en la red de llevar a menores de edad al borde del suicidio y llevando a cabo dicha acción mostrando así un placer que iba más allá de la degradación, un poder que ya radicaba en el control de la vida y la muerte de sus víctimas y todo sin tener que estar presente.

El 17 de octubre del año 2017 Matthew Falder se declaró culpable de 137 delitos contra 47 víctimas, durante los 3 días del juicio se sabe que Falder no mostró emoción alguna. Al año siguiente de su juicio fue condenado a 32 años en prisión y le ordenó cumplir 6 años más después de ser liberado. El 16 de octubre del año 2018 Matthew Falder hizo una apelación de su sentencia y consiguió una reducción de su sentencia a 25 años.

De lo que podemos rescatar de su caso es:

1. El hecho de que su móvil no iba a lo monetario pues incluso llegaba a pagar grandes sumas de dinero para enganchar a sus víctimas.
2. Utilizaba la falsa imagen de una mujer deprimida y vulnerable para ganar empatía.

3. Manipulaba de manera efectiva a sus víctimas previo a que les enviaran fotos suyas.
4. Poseía una parafilia, el voyerismo.
5. Si móvil estaba totalmente enfocado en el poder que crecía gradualmente y cuya intención estaba en poder ver hasta que punto podía llegar su chantaje.
6. Poseía una vida social estable y sus actos podían pasar desapercibidos.
7. A pesar de no saber si contaba con los antecedentes de la psicopatía (piromanía, maltrato animal etc.) Sabemos que posee los rasgos propios de uno, la falta de empatía, la manipulación y el desconocimiento de la diferencia entre el bien y el mal.
8. Búsqueda de reconocimiento y aprobación por parte de los individuos de la propia web Hurt 2 the Core, rasgo común en psicópatas, la búsqueda de popularidad y atención.
9. Mantuvo una relación a largo plazo.
10. Gran capacidad intelectual.
11. Capaz de pasar desapercibido por amigos, familiares y autoridades por mucho tiempo, lo que indica meticulosidad y planeación, un delincuente organizado.

Peter Gerald Scully

Peter Gerald Scully nació el 13 de enero de 1963 en Melbourne Australia. Sobre su infancia se sabe muy poco, aunque en un interrogatorio posterior a su detención declararía que de niño fue abusado sexualmente por un sacerdote.

Se convirtió en un emprendedor exitoso, sin embargo, defraudó a veinte inversores distintos, apropiándose de más de \$2,680,000 dólares en total. A partir de 2009, comenzó a ser objeto de investigación por parte de la Comisión de Valores e Inversiones de Australia. Consciente de los peligros de permanecer en su país de origen, optó por declararse en bancarrota y huir.

Siendo padre de dos niños escapó de Melbourne después de ser acusado de 117 delitos de fraude, regresando a Australia en 2011, acompañado por una adolescente de Malasia llamada Ling, la cual en un principio se creía era la novia de Scully antes de que él comenzara a prostituirla ofreciéndola a sus amigos y antiguos asociados.⁸⁴

Tras la negativa de los problemas por cesar, ese mismo año se muda a Filipinas para escapar de la ley. Es ahí donde su afición por sostener relaciones sexuales con menores de edad y filmar estos encuentros se disparó. Para este año, Filipinas se había convertido en un punto clave en el acceso de pornografía infantil a nivel mundial y desde ahí ser distribuida a través de internet a países como Estados Unidos, Gran Bretaña y Australia. Para este punto Scully se había establecido en Malaybalay, Bukidnon.

Es ahí donde Scully inicia con un lucrativo negocio dentro de la venta de pornografía infantil, que pronto completaría con videos snuff a través de internet.

Una chica llamada Carmen Ann Álvarez conoció a Scully a la edad de 14 años mientras trabajaba como prostituta. Durante su periodo cerca de Scully fue maltratada y abusada, sin embargo, Scully logró manipularla para convertirla en su cómplice.

Carmen recibía un pago por llevar niñas a la casa de Scully tras engancharlas en la calle, primero las llevaba a comer para generar confianza y crear seguridad para posteriormente llevarlas a la casa del victimario e incluso a veces los mismos padres les entregaban a sus propias hijas pues ella les prometía que les brindaría educación y una nueva oportunidad de vivir bien si se las entregaban. Scully también gustaba de participar en sus enfermos videos donde abusaba sexualmente de las pequeñas.

En el año 2012 la familia de una niña de 13 años de edad estuvo de acuerdo en que realizara el trabajo doméstico en la casa de Scully, sin embargo, fue obligada a realizar actos sexuales con otras menores, la niña huyó de casa de Scully después

84 Cunha, J. (2023, 18 de junio). Peter Scully y Daisy Destruction, el peor caso de pederastia de la historia. Recuperado de <https://casocriminal.org/es/crimenes-cruelles/peter-scully-y-daisy-destruction-el-peor-caso-de-pederastia-de-la-historia/>

de que le informaron que la habían vendido a un alemán que iría a Filipinas a recogerla.

Dos niñas, una llamada Daisy y otra de nombre Queenie, de 11 y 10 años de edad respectivamente vagaban por las proximidades del centro comercial en la ciudad de Cagayan de Oro, en Mindanao. Fueron secuestradas y vivieron un tormento durante 5 días en los cuales Scully y Carmen Álvarez cometieron actos sexuales y de humillación hacia las menores, también eran golpeadas y embriagadas.

Carmen Álvarez pasó de víctima a victimaria, castigando a las niñas si lloraban asfixiándolas hasta dejarlas sin conocimiento.

Scully obligó a las niñas a cavar dos fosas dentro de la casa pues planeaba enterrarlas en ellas al unísono de continuar con los abusos sexuales y filmarlos.⁸⁵

Queenie estaba horrorizada ante la idea de ser asesinada en una sesión de grabación ya que eran violentas y dolorosas. Una mañana despertó dentro de una de las fosas, se había desmayado y fue arrojada ahí pensando en enterrarla. Con esto las dos niñas aprovecharon una salida de sus victimarios y consiguieron escapar.

En otro video, Scully obligó a una menor de 13 años a torturar a un bebé de 18 meses y a un niño de 2 años, posterior a abusar sexualmente de ellos. De igual manera forzó a una menor a cavar su propia tumba previo a asesinarla a golpes y sepultar su cuerpo. Una mujer enmascarada que aparece en sus videos era Liezyl Margallo, una ex amante de Scully.

Cabe resaltar que mucho de este material creado por Peter Scully era compartido en la red "Hurt 2 the Core" así como hacer transmisiones en vivo en sitios de la dark web donde mostraba las vejaciones ejercidas contra sus víctimas.

En busca de nuevas víctimas, Liezyl Margallo visitó a una mujer llamada Eva Obod en 2012, ofreciéndole adoptar a su sobrina de 5 años, Barbie, cuya madre acababa de fallecer, mintiendo sobre sus intenciones y diciendo que la cuidarían, la amarían

85 idem

y, a enviarían a la escuela, sin embargo, cerca del año 2013 Eva Obod perdió contacto con Margallo y su dirección y teléfonos habían sido cambiados.

Scully filmó y produjo uno de los videos de maltrato infantil más famosos de la web: Daysi's Destruction. En dicho video Álvarez, Margallo y el propio Scully documentan la destrucción literal de Barbie a quien sus victimarios rebautizaron como Daisy.

El contenido de este video fue descrito ante la policía y en un principio la descripción se filtraría en internet. Los detalles de lo ocurrido en el video son irrelevantes y se pueden resumir en la vejación, abuso y posterior asesinato de la menor.

Cabe resaltar que la web Sinfiltros.com en un documental emitido en su ya extinto canal de YouTube pudo confirmar que el video se puede conseguir en algunos grupos de Whatsapp y Telegram.

El 20 de febrero de 2015 la policía de Filipinas arrestó a Scully en primera instancia como sospechoso de abuso infantil, asesinato y secuestro en contra de once niños.

Al momento de su detención no se tenía conocimiento de las cosas que había hecho, sino que fue gracias a la investigación de la agente Janet Francisco, que se consiguió dismantelar a toda la red que distribuía pornografía infantil. Los videos que fueron incautados por los oficiales de policía guardaban registro de todo tipo de aberración sexual contra menores, pero sobresalía la grabación que se volvió viral en la internet profunda y que en un principio se consideraba una leyenda y que se terminaría por filtrar a la red superficial: Daisy's Destruction. Scully narró con lujo de detalles la historia del video.

Scully formaba parte de una red organizada llamada NLF ("No Limits Fun", "Diversión sin límites") quienes se encargaban de filmar videos de pornografía infantil y cine snuff para comercializarlos a través de la internet profunda. Se sabe que Scully realizaba videos sobre pedido, es decir a petición de las fantasías de los clientes por los cuales recibía un pago de por medio.⁸⁶

86 idem

Margallo fue detenida poco después en el aeropuerto internacional cuando iba camino a ver a Scully camino a Bukidnon desde Palawan, tras su detención aceptó haber llevado varias niñas a vivir con ella y Scully con el fin de torturarlos, violarlos y matarlos, también aceptó su participación en el popular video.

Zar Eric Nuqui, jefe de la división de tráfico antihumano de la NBI, declaró que Scully atraía a las niñas a su casa ganándose su confianza y haciendo falsas promesas de darles comida y educación. Scully se enteró de que lo que hacía consistía en parte de un negocio muy lucrativo teniendo clientes por toda Europa.⁸⁷

Dichos clientes pagaban entre 100 y 10,000 dólares por aquel contenido, de los cuales algunos fueron descritos como “los más impactantes” vistos por los agentes policíacos de Filipinas.

Carmen Álvarez quedaría presa en la cárcel de Cagayan de Oro al sur del país.

En una entrevista al programa 60 Minutos Scully dijo que “casi nunca” tuvo la necesidad de encontrar pequeñas para abusarlas. Dijo estar “arrepentido” y que estaba a la espera de su sentencia.⁸⁸

También aseguró que no podía sentir remordimiento por lo ocurrido. “Las razones de mis actos sólo podría explicarlas un psiquiatra. Aunque no quiero hablar de nada de eso. Hay diferentes grados de remordimiento cuando finalmente te das cuenta de lo que has hecho”. “Él es, en todos los sentidos de la palabra, un depredador”, dijo la reportera Tara Brown, quien lo entrevistó en la cárcel.⁸⁹

Del caso de Peter Gerald Scully podemos resaltar lo siguiente:

1. Poseía gustos sexuales aberrantes.
2. Características de psicopatía.
3. Manipulador.
4. Violento.
5. Sádico.

87 idem

88 idem

89 idem

6. Un gusto por tener una relación poder control con sus víctimas.
7. Su móvil era pasional y monetario.
8. Amplio historial delictivo previo a crear contenido snuff.
9. Delincuente semi organizado.

Matthew David Graham “Lux”

Matthew David Graham era un estudiante de apariencia totalmente común que estudiaba nanotecnología y residía en casa de sus padres, ubicada en Melbourne City, Australia. A sus 18 años comenzó a desarrollar gusto por la informática y el internet.

En el año 2011 la plataforma YouTube comenzaba a crecer rápidamente gracias a la proliferación de los llamados “youtubers” quienes son personas que dedican bastante tiempo a subir contenido a la página que para ese momento los videoblogs eran el contenido más popular, hablando de diversos temas o creando contenido con el fin de entretener, todo bajo el espectro de la legalidad hasta este punto.

En ese año Matthew tenía 18 años de edad y estaba a poco tiempo de graduarse de la escuela secundaria y ya para esa edad Matthew había desarrollado aficiones que podían representarse en sus búsquedas en internet que se centraban principalmente en visitas a “Shocksites” las cuales son páginas cuyo contenido se centra totalmente en videos de índole violenta, basándose en ejecuciones, accidentes, crímenes de guerra, lesiones, tortura y todo material violento que generara un “shock” he de ahí el nombre dado a estas páginas.⁹⁰

En esos días Graham comenzaría a estudiar nanotecnología, en la Universidad La Trobe en Melbourne, Australia.

⁹⁰ Jhonston, C., & Bucci, N. (2015, 9 de septiembre). How Matthew David Graham's 'hurtcore' paedophile habit began on the dark web. Recuperado de <https://www.theage.com.au/national/victoria/how-matthew-david-grahams-hurtcore-paedophile-habit-began-on-the-dark-web-20150908-gjhz43.html>

Una de las cosas que llama la atención sobre el caso de Matthew David Graham radica en que, al adquirir mayor experiencia, participaba en eventos relacionados con el mundo de la internet. Cabe resaltar que en el año 2011 ocurrió un evento de gran revuelo donde el grupo de hackers conocidos como Anonymous anunciaba en un sitio web muy concurrido incluso a día de hoy llamado 4chan la llamada Operación Darknet.

Dicha operación consistía en deshacerse poniendo fuera de línea un sitio de la internet profunda conocido por ser uno de los más grandes distribuidores de pornografía infantil por aquellos años llamado “Lolita City”.

En ese entonces esta web era el punto de reunión de alrededor de 15,000 usuarios que compraron, vendieron e intercambiaron material de este tipo que posterior al ataque de los hackers se estimó en aproximadamente un millón trescientos mil imágenes explícitas de menores de edad.

En ese entonces Graham con 18 años participó en la operación poniéndose del lado del grupo hacker Anonymous, donde Graham conocería la página “Lolita City” además de conocer los archivos que ahí se resguardaban y compartían.⁹¹

La operación de Anonymous en donde presuntamente Graham participó culminó en la filtración de las identidades de varios usuarios de la página, específicamente los datos de 1589 personas que traficaban con pornografía infantil en “Lolita City”.

Es en este punto donde comenzó su descenso hacia su propia criminogénesis, y es que a pesar de que la operación Darknet logró dismantelar el sitio, muchos otros comenzaron a llenar el nicho que “Lolita City” había dejado. Es ahí donde Graham fue en busca de otros sitios web hackeados por Anonymous drante la misma operación Darknet.

Según el propio Graham tras los cierres de las webs por parte de Anonymous comenzó a engancharse con este material en poco tiempo, siendo desde su

91 Australia dismantela red que ofrecía niños como esclavos sexuales. (2015, 10 de septiembre). Recuperado de <https://www.sinembargo.mx/10-09-2015/1481260>

habitación uno de los mayores abastecedores de pornografía infantil en internet y haciéndose conocido como el usuario de “Lux”, diminutivo de “Luxury” (lujo), algo que marcaría la pauta de su móvil.

Este usuario se convertía en un referente popular dentro de la internet profunda, siendo su año más prolífero durante el año 2012, sin embargo, muchas de las páginas web que visitaba continuamente también poseían reglas, entre ellas estaba totalmente prohibido el “Hurtcore”. Para el año 2013, “Lux” ya administraba diversas páginas de alto contenido pedófilo dentro de la internet profunda, sin embargo la mayoría de estas páginas almacenaban su contenido en un servidor propiedad de Eric Eoin llamado “Freedom Hosting” el cual permitía la publicación de cualquier tipo de material sin restricciones y cobraba por ello, tras la caída del servidor y la posterior detención del propietario en Dublin, Irlanda en el año 2013 y quien hasta ese año fue el mayor facilitador de pornografía infantil a nivel mundial, logrando que por consiguiente muchas páginas de contenido pornográfico fuesen cerradas.

En 2013 tras la caída de Freedom Hosting “Lux” reincide en sus actividades criminales ahora creando un servidor personal y con ello creando una serie de webs con el mismo contenido llamadas “PedoEmpire” las cuales estaban dedicadas principalmente a la pornografía infantil y el hurtcore.⁹²

Graham permitía en sus páginas cualquier tipo de contenido por muy violento que fuese, incluso si se trataba de violencia extrema contra niños o bebés lo cual lo convertiría en uno de los administradores más populares pero a la vez uno de los más cuestionados dentro del mundo de la pedofilia, pues muchos usuarios incluso siendo pedófilos consideraban que cierto contenido almacenado en sus páginas era demasiado para ellos provocando que muchos de ellos evitaran el ingreso a las webs administradas por “Lux”.

“Lux” el creador de “Hurt 2 the core” y “Love 2 the core” compartía sin restricciones material violento especialmente ejercido contra menores de edad, y más allá de eso,

92 Jhonston, C., & Bucci, N. (2015, 9 de septiembre). How Matthew David Graham's 'hurtcore' paedophile habit began on the dark web. Recuperado de <https://www.theage.com.au/national/victoria/how-matthew-david-grahams-hurtcore-paedophile-habit-began-on-the-dark-web-20150908-gjhz43.html>

también fungían como sitios de discusión y reunión donde los pedófilos compartían experiencias, comerciaban con menores, solicitaban ayuda para abusar de niños que estuvieran a su alrededor (hijos, sobrinos, vecinos etc.) además de que “Lux” tenía preferencia por sus usuarios con mayor número de “colaboraciones”.

Los que creaban o compartían material propio y original para sus webs eran recompensados con el acceso a una zona exclusiva de la página. Una especie de grupo privado. Uno de los integrantes de este grupo fue Peter Gerald Scully siendo “Hurt 2 the core” la página donde compartiría por vez primera el video “Daisy’s Destruction” siendo así como Graham tendría una conexión con Scully.

Para finales del año 2013 “Lux” había llamado demasiado la atención por parte de activistas y agencias gubernamentales los cuales ya se encontraban al tanto de sus actividades criminales y sus páginas.

En enero del año 2014 las múltiples denuncias comenzaron a dar frutos, gracias a investigaciones del FBI las páginas administradas por Graham fueron cayendo, sin embargo, aunque las páginas fueron cayendo el tipo no era identificado. “Lux” dejó un mensaje “póstumo” en su web “hurt 2 the core” posterior a que él mismo la dase de baja:

“Como siempre, todos los imperios caen con el tiempo y hoy es el día en el que {} cae eliminado.

Después de años de funcionamiento de los servicios ocultos CP, hoy es el día en que me alejo. Hay cuestiones personales que mis amigos más cercanos han sido informados por lo que me han obligado a tomar esta decisión.

Dejaré {} eliminado (y el chat) y así como hasta el momento. Sin embargo, le sugiero que comience a buscar un nuevo proveedor de alojamiento de información lo antes posible.

No me gustan las despedidas largas e incómodas, así que... Adiós

Saludos.

Lux”.

Finalmente, en septiembre de 2015 Matthew David Graham fue arrestado en Melbourne bajo el cargo de dirigir sitios de pornografía infantil y declarándose culpable de 13 cargos entre ellos prostitución infantil, pornografía infantil, posesión y almacenamientos de pornografía infantil y de manejar un mercado negro cuya principal función era la compra venta y renta de menores de edad siendo sentenciado a 15 años de prisión.⁹³ El diagnóstico emitido por psiquiatras tras su juicio era que Graham padecía trastorno esquizoide de la personalidad, afección que altera principalmente las interacciones sociales haciendo que quien la padece sea una persona asocial.

Tras su detención se supo que parte de su red de pedofilia y hurtcore residía en el en el ese entonces Distrito Federal, Guadalajara, Monterrey y Michoacán.

Del caso de Matthew David Graham podemos rescatar lo siguiente:

1. Alto nivel de inteligencia, denotada principalmente en la informática.
2. Asociabilidad.
3. Lograba pasar desapercibido entre su familia y amigos.
4. Su móvil principalmente era monetario.
5. Buscaba reconocimiento dentro del submundo del hurtcore.
6. Comenzó siendo un activista cibernético lo cual resultó ser su propia criminogénesis.
7. Buscaba resaltar entre su mismo grupo, más allá de sólo el reconocimiento creando un grupo exclusivo con los mejores miembros de la web.
8. Criminal organizado.

Alan Emmanuel Aparicio Pérez

Nacido en la ciudad de Puebla, México alrededor de un núcleo familiar disfuncional tendría su primera experiencia traumática a la edad de 5 años cuando su madre lo abandonó, hecho que le causó un profundo rencor hacia su madre.

A la edad de 7 años uno de sus primos hizo mofa del oficio de su padre el cual se sabe era de ser luchador, a lo cual, la reacción de Alan de aquel entonces edad infantil intentar ahogar a su primo en un tambo con agua. Posterior a este suceso los abuelos de Alan se harían cargo de él, mostrando constantemente conductas rebeldes y junto con ello episodios donde Alan mojaba la cama, síntoma muy común en personas con rasgos psicopáticos.

En su etapa de pubertad mostraría aún más episodios de rebeldía, sus abuelos cuya religión era católica, creyeron que al acercarlo a la iglesia tomaría el buen camino, ellos pretendían que fuera acólito, pero poco tiempo después se negó a predicar un respeto que sentía que la sociedad no le daba a él.

A la edad de 15 años abandonaría su casa para irse a vivir con una mujer cuyo nombre no se sabe pero que sin embargo terminaría por abandonarlo también, para esta edad él ya llevaba un historial de consumo de drogas y alcohol, así como comenzar a trabajar como guardia de seguridad en la Unidad Habitacional Agua Santa ubicada en la capital poblana.

En el grupo de elementos de seguridad privada se les enseñaba a sus integrantes artes marciales, es ahí donde conoce a Jesús Lima Pérez conocido como “El lobo” quien era el líder de esta banda y quien enseñaba a pelear a los integrantes a los cuales entrenaba principalmente con lujo de violencia pues se jactaba de decir que ser guardia de seguridad era imponer respeto, el cual durante muchos años Alan sintió que le faltaba.⁹⁴

94 Hernández, L. (s.f.). El Halcón videograbó asesinato de mujeres. Recuperado de <https://www.diariocambio.com.mx/2012/febrero/policia/070212-jl-policia-el-halc-n-videograb-asesinato-de-mujeres.htm>

Gracias a ello, Alan desarrolló un fanatismo hacia el lobo, al grado de emular su corte de cabello, su manera de vestir, de hablar y de pensar, al igual que obedecer ciegamente a sus órdenes.

Hacia el año 2011 Alan había iniciado una relación amorosa con una mujer que era madre soltera llamada Irma de 26 años de dos niñas de nombre Abril de 4 años y Brisa de 6 años.

El 12 de junio de ese mismo año Alan, Irma y sus dos hijas abordan un taxi rumbo a San Antonio de Suarez, sin embargo, en el mismo taxi viajan María del Socorro Pardo Cruz, apodada "La güera", y Eduardo, conocido como "El chino" otro menor de edad, ambos amigos y compañeros de trabajo de Alan.⁹⁵

Para este punto Irma no sabía con exactitud a donde se dirigían, Alan mentía diciendo que iban a un día de campo. A mitad del camino se le indica al taxista que se detenga, tras bajar del vehículo Alan hace caminar a Irma y a las niñas junto con los otros dos cómplices por más de una hora en medio del camino boscoso hasta llegar a un riachuelo donde Alan señala que han llegado a su destino.

"El Halcón" comienza a sacar varios objetos de su mochila, entre ellos botas, una gabardina y una máscara de calavera y mientras esto ocurre "La güera" somete a Irma frente a sus hijas, "el chino" toma su teléfono celular y comienza a grabar, toma a Irma y la obliga a ver a la cámara preguntándole si tiene miedo para posteriormente cortar sus párpados y asesinarla todo frente a la vista de las dos menores para posteriormente repetir la misma acción con las dos menores, todo frente a la cámara.

95 El Halcón, el monstruo de Puebla que grabó asesinatos con un celular." (19 mayo 2021). El Universal. Recuperado de <https://www.eluniversalpuebla.com.mx/estado/el-halcon-el-monstruo-de-puebla-que-grabo-asesinatos-con-un-celular/>

A las 2 pm Alan termina con las ejecuciones y despoja a las víctimas de sus pertenencias, después de ello Alan se retira del lugar con intenciones de mostrar el video al líder de la banda.

En octubre del mismo año una llamada anónima da la denuncia sobre la existencia de un video sobre un asesinato en la ciudad de Puebla, haciendo que las indagatorias correspondientes dieran con la localización en donde Alan residía, sin embargo, al llegar ahí no encontraron a nadie, lo único útil fue una memoria USB.

Tras analizar el video pudieron identificar a las víctimas a pesar de no existir registro de denuncias sobre personas desaparecidas con sus características, esto ayudados por una pulsera que puede verse en algunos frames del video y un retrato creado gracias a la tecnología utilizada por parte de las autoridades policiacas se dieron recorridos de búsqueda por la zona, hasta que una mujer logra reconocer el retrato de Abril, siendo ella una compañera de colegio de su hija quien había estado ausente durante meses y no sabían nada de ella.⁹⁶

Tras ello lograron localizar al padre de Irma, quien suponía que su hija se había ido con su pareja y por esa razón no interpuso una denuncia.

Al buscar entre las cosas de Irma encuentran una foto en donde se encuentra con una persona cuya muñeca lleva la misma pulsera que se puede observar en el video, dicha pulsera pertenecía a Alan Emanuel Aparicio Pérez.

En febrero del año 2012, “El halcón” es encontrado bajo los efectos de solventes y portando la mochila y los objetos que usó el día de los asesinatos.

Durante su detención, Alan hace mención del “Halcón” diciendo que es una persona que vive dentro de él y fue este quien cometió los asesinatos, así como afirmar que en ese momento no se encontraba bajo el efecto de droga alguna o alcohol, ya que no quería decepcionar a sus compañeros y sobre todo al líder de la banda.

Durante el cateo realizado en el domicilio de Alan el cual compartía con “El chino” encontraron el teléfono con el que fueron grabados los asesinatos, así como una

96 idem

laptop que contenía fragmentos de los videos que habían llegado hasta las autoridades, así como el video de otro asesinato cometido por el “Halcón” a la edad de 15 años estando en complicidad con “El lobo”.

En dicho video, cuya víctima se llamaba “Juan Conrado” y donde Alan tortura a la víctima como presunta represalia por los tocamientos ejercidos por Juan sobre Alan como pago por haberle facilitado el ingreso a trabajar como guardia de seguridad.

En el momento de los homicidios Alan tenía 17 años, a un mes de cumplir la mayoría de edad y es ingresado al penal de San Miguel en la capital de Puebla, un año después las indagatorias muestran que Alan era menor de edad por lo que es ingresado al Centro de Internamiento Especial para Adolescentes (CIEPA) dando a entender que recibiría la pena máxima para un adolescente la cual es de 7 años, sin embargo, debido a los golpes sufridos por parte de las autoridades su pena se redujo a 6 años, eso incluso sin tomar en cuenta el asesinato de Juan Conrado.

En agosto del año 2016 dentro del CIEPA intenta asesinar a un par de custodios con un arma hechiza fabricada con herramientas pertenecientes al taller, y es a causa de esa tentativa y la gravedad de las lesiones se le agrega un cargo más por tentativa de homicidio.⁹⁷

No existe un perfil criminológico o psicológico público sobre este caso.

Del caso de Alan Emmanuel Aparicio Pérez.

1. Una posible sociopatía.
2. Falta de empatía.
3. Sadismo.
4. Relación poder control con sus víctimas.
5. Búsqueda constante de respeto.
6. Búsqueda constante de reconocimiento.

⁹⁷ El Halcón, el monstruo de Puebla que grabó asesinatos con un celular." (19 mayo 2021). El Universal. Recuperado de <https://www.eluniversalpuebla.com.mx/estado/el-halcon-el-monstruo-de-puebla-que-grabo-asesinatos-con-un-celular/>

7. Drogadicción.
8. Orinarse en la cama posterior a los 6 años.
9. Mentiroso con el fin de conseguir atención (decía ser amigo de conocidos narcotraficantes).
10. Falta de capacidad para canalizar sus impulsos.
11. Sumisión y fanatismo hacia una figura de autoridad.

Luka Rocco Magnotta

Eric Clinton Kirk Newman, quien posteriormente cambió legalmente su nombre a Luka Rocco Magnotta, nació en Ontario, Canadá. Desde temprana edad, mostró rasgos de timidez, pero también se enfrentó a problemas. Su educación escolar se vio interrumpida debido a su comportamiento y el acoso que sufrió por su apariencia afeminada.

A los 16 años, tomó la decisión de trasladarse por su cuenta a Toronto con el objetivo de perseguir su sueño de convertirse en modelo y actor.

Desafortunadamente, enfrentó una serie de desafíos ya que la mayoría de sus audiciones eran rechazadas debido a su físico, específicamente por tener un torso muy delgado.

Ante la frustración por la falta de oportunidades en la industria del entretenimiento, optó por trabajar como stripper y ofrecer servicios sexuales, además de involucrarse en la realización de videos pornográficos, aunque las ganancias obtenidas eran mínimas.⁹⁸ Sin embargo, eventualmente se cansó de esta ocupación debido a los horarios y condiciones laborales insatisfactorias.

En el año 2004, un año después de sus inicios en esta nueva etapa laboral, fue arrestado y enfrentó numerosas acusaciones, incluyendo fraude y agresión sexual.

98 Shivji, S. (28 de noviembre de 2014). Luka Magnotta didn't act like a schizophrenic person, psychiatrist says. CBC News. <https://www.cbc.ca/news/canada/montreal/luka-magnotta-didn-t-act-like-a-schizophrenic-person-psychiatrist-says-1.2852607>

Posteriormente, fue inculcado por seis delitos de posesión de material robado, así como nuevamente por agresión sexual y fraude.⁹⁹

El anhelo de Magnotta era alcanzar la fama y ser ampliamente reconocido por todos. En el año 2007, surgieron rumores que insinuaban una relación entre él y la asesina Karla Homolka, también conocida como la "Barbie Asesina". Estas acusaciones fueron contundentemente negadas por Magnotta durante una entrevista con Toronto Sun.

Muchos afirman que Magnotta pudo haber sido el autor de este rumor, ya que estaba desesperado por alcanzar la fama a toda costa. Debido a la necesidad de obtener dinero, decidió unirse a YouTube y comenzó a subir videos que mostraban imágenes de sí mismo, debido a su naturaleza hiper narcisista y su gusto por cambiar su apariencia con frecuencia.

Al ver que sus primeros intentos no lograban el éxito deseado, optó por grabar un video extremadamente polémico titulado "1 chico 2 gatitos" (1 boy 2 kittens) en 2010. En este video, el joven coloca a los gatitos en una bolsa compresora y los priva de aire. Este video provocó una gran conmoción en internet llegando incluso a formarse un grupo de investigadores anónimos formado por civiles quienes en sus tiempos libres investigaban todo lo posible con los videos subidos por Magnotta para dar con él.

El mencionado video se volvió extremadamente popular en las redes sociales, generando indignación entre varios movimientos defensores de los derechos de los animales. Ante su éxito, Magnotta decidió subir otro video en el que alimentaba a una anaconda con un gatito. Durante este tiempo, mantuvo su identidad oculta ya que nunca mostraba su rostro en los videos.¹⁰⁰

El video titulado "1 boy 2 kittens" provocó un gran impacto a nivel internacional y atrajo la atención de diversas organizaciones de derechos de los animales, quienes

99 Who is Luka Rocco Magnotta?" (18 de junio de 2012). CBC News. <https://www.cbc.ca/news/canada/who-is-luka-rocco-magnotta-1.1200147>

100 idem

lo consideraron el principal sospechoso. Magnotta fue finalmente identificado por un grupo de Facebook dedicado a encontrar al autor de los videos.

Mientras el grupo de Facebook se indignaba con sus acciones, Magnotta se regocijaba, ya que por primera vez las cosas estaban saliendo como él deseaba y sabía que pronto sería conocido en todo el mundo. Obsesionado con conseguir fama a toda costa, decidió llevar sus acciones a un nivel aún más extremo. Trágicamente, cometió un acto atroz al asesinar, desmembrar y consumir partes del cuerpo de una persona.

Esta persona se llamaba Lin Jun o Justin Lin, un estudiante internacional de 33 años proveniente de Wuhan. Estaba inscrito en la Facultad de Ciencias de Ingeniería e Informática de la Universidad de Concordia. Lin y Luka mantenían una relación y solían pasar tiempo juntos.

Después de haber tenido una cita, Luka decidió invitar a Jun a su apartamento. Desafortunadamente, Jun Lin no tenía conocimiento del terrible destino que le esperaba. Magnotta drogó a Jun y luego lo ató a la cama, apuñalándolo varias veces con un destornillador. Sin embargo, para Magnotta, esto no era suficiente.

Magnotta tomó la decisión de desmembrar a Jun Lin utilizando una sierra eléctrica para las extremidades y un cuchillo de cocina para la cabeza. Se ha dicho que Jun pudo sentir todo el dolor infligido por Luka. Todo este horrendo acto fue registrado por Magnotta con su cámara, con la intención de luego subirlo a la "deep web".

En la cama de Luka, solo quedó el torso de Justin, el cual luego colocó dentro de una maleta para deshacerse de él como si fuera basura. Fue el portero del edificio donde vivía Magnotta quien alertó a las autoridades sobre la sospechosa maleta, ya que estaba llena de gusanos.

Luka decidió enviar partes del cuerpo de Jun por correo, algunas llegaron a colegios y otras a partidos políticos, y hasta el momento no se comprende el motivo detrás de estos destinatarios. Tras llevar a cabo todos estos actos, optó por huir a Francia utilizando un pasaporte falso, ya que estaba acostumbrado a manejar documentación falsa.

En Canadá, se inició un operativo de búsqueda, ya que las autoridades sabían que Magnotta era el responsable de la muerte de Lin, gracias a las grabaciones de las cámaras de seguridad del edificio. La Interpol también estaba buscándolo, y había emitido una notificación roja para su captura.

Después de aproximadamente un mes de búsqueda, finalmente lo localizaron en un cibercafé en Berlín mientras leía noticias sobre su propia persona. Posteriormente, las autoridades decidieron trasladarlo de regreso a Canadá.

Una vez en su país, Magnotta negó todas las acusaciones y optó por guardar silencio. Sin embargo, más tarde admitió el homicidio, pero afirmó que lo había hecho bajo la presión de Manny López. Se dice que Manny López era un hombre que anteriormente había pagado por los servicios de Luka, pero desde entonces lo acosaba, creando una situación de hostigamiento.

Luka Magnotta afirmaba que Manny lo forzaba a grabar esos videos (el de los gatos y el asesinato de Jun Lin), amenazándolo con hacerle daño si no lo hacía. Sin embargo, se ha especulado que Manny nunca existió y que era un personaje inventado por Magnotta, quien era un gran admirador de la película "Bajos Instintos".¹⁰¹

Dos años después de su captura, se llevó a cabo el juicio por el asesinato de Jun Lin. Magnotta fue declarado culpable de cinco cargos, entre ellos el asesinato en primer grado y cometer actos de indignidad contra un cuerpo. Por los delitos de asesinato, descuartizamiento y canibalismo, fue condenado a 25 años de prisión. En la actualidad, se encuentra casado con Anthony Jolín, otro preso condenado por homicidio.

Luka Magnotta ha sido objeto de un intenso escrutinio público debido a sus acciones y el macabro crimen que cometió. Aunque no podemos proporcionar un diagnóstico

101 Whitney, B., & Yourkin, A. (2018). My Son, The Killer: The Untold Story of Luka Magnotta and "1 Lunatic 1 Ice Pick". New Publisher.

profesional, algunos expertos y analistas han hecho especulaciones sobre su perfil psicológico.

Basado en su comportamiento, se ha sugerido que Magnotta podría haber tenido rasgos de trastornos de personalidad, como el trastorno narcisista de la personalidad o el trastorno de personalidad antisocial. El comportamiento violento, la falta de empatía, la búsqueda de atención y la manipulación de otras personas son características asociadas con estos trastornos.¹⁰²

Además, su crueldad hacia los animales en los videos de maltrato de gatos ha llevado a algunos a considerarlo como un posible indicador de la "triada oscura", que incluye crueldad hacia los animales, piromanía y enuresis (orinarse en la cama) en la infancia. Esta triada se ha relacionado con un mayor riesgo de comportamiento violento y criminal en la vida adulta.

Sobre el caso de Luka Rocco Magnotta podemos rescatar:

1. Falta de empatía.
2. Enfermedad mental diagnosticada.
3. Fetiches sexuales.
4. Búsqueda constante de fama.
5. Búsqueda constante de reconocimiento.
6. Mitómano.
7. Sádico.
8. Manipulador.
9. Narcisista.
10. Poca o nula tolerancia al fracaso.
11. Su móvil era la búsqueda de atención y fama.

Tras las comparativas de estos casos podemos encontrar un patrón que va más allá del trato en la infancia, si bien, en las encuestas hemos notado que la violencia en edad temprana arrojó datos alarmantes, en los casos previamente analizados sólo uno de ellos denota maltrato de la infancia y dos denotan abandono de uno o ambos padres (Alan Aparicio y Luka Magnotta), sin embargo un dato a analizar es el factor étnico y ubicación geográfica que constituye de una serie de análisis sobre cultura, educación y rasgos conductuales más comunes en diferentes países por lo que grosso modo se han encontrado patrones consistentes como lo son:

1. Las parafilias sexuales.
2. La relación poder control la cual también se ha visto es un factor constante a través de los años y las generaciones.
3. La búsqueda de reconocimiento.
4. La búsqueda de atención.
5. La sensación de poder y engrandecimiento por encima de su víctima.
6. La necesidad de filmar sus actos con diversos fines siendo uno de ellos un trofeo. para revivir lo sucedido, patrón constante en asesinos en serie.
7. Gusto por el sometimiento.
8. Preferencia por la humillación hacia su víctima.
9. Carencia de empatía.
10. Síntomas de psicopatía o sociopatía.
11. La constante necesidad de exhibir sus actos.
12. Tener periodos de enfriamiento.
13. Sadismo y/o violencia desmedida.
14. Manipuladores.
15. Mimetismo social con la intención de pasar desapercibido.

4.3 Factores socioculturales que promueven el acercamiento al material violento

En ciudades segregadas, la desigualdad socio-espacial surge debido a la concentración de la riqueza en ciertas áreas mientras otras se ven afectadas negativamente. Esta situación crea injusticias y expresa la violencia derivada de factores como la especulación inmobiliaria, los recortes presupuestarios y la falta de oportunidades para la juventud. Estas desigualdades, que actúan como causa transversal de la violencia en diversos rubros, no están presentes en todas las ciudades del mundo.

Algunas de las causas que acercan a la población a temas de violencia ya sea presencial o no derivan de:

1. Causas radicales: Pobreza, exclusión de mercados laborales, capitales o tierras, y desigualdades sociales.
2. Causas inmediatas: Falla en la gestión estatal, corrupción institucional y falta de esperanza o expectativas de futuro.
3. Falta de cohesión social y relaciones comunitarias deterioradas.
4. Mala gestión urbanística y falta de planificación de las ciudades.
5. Relaciones de género como un factor de riesgo.
6. Conflictos bélicos y guerras que generan pobreza extrema y falta de oportunidades laborales.
7. Injustas reglas del juego en la vida urbana que benefician a unos y perjudican a otros.

Estas causas pueden variar según el contexto y país, pero son factores importantes a tener en cuenta al abordar la problemática de la violencia urbana.¹⁰³

En algunos países, como Estados Unidos, el homicidio y el suicidio figuran entre las diez principales causas de muerte, lo que evidencia la presencia de estados violentos que resultan en la pérdida de vidas.

103 UNICEF. (2017). Violencia contra niños, niñas y adolescentes. Protección judicial y prácticas institucionales en la ciudad de Montevideo. Recuperado de https://www.bibliotecaunicef.uy/doc_num.php?explnum_id=178

La génesis de la violencia ha sido objeto de varias hipótesis según diferentes enfoques de estudio, como la neurobiología, la psicología y los aspectos sociales y culturales.

La era moderna ha facilitado el progreso social y cultural, así como el intercambio de ideas y el desarrollo tecnológico entre diferentes sociedades. Como resultado, los comportamientos violentos han aumentado su probabilidad.¹⁰⁴

En las metrópolis, la aglomeración de personas influye en los niveles de estrés, lo que puede conducir a situaciones de violencia, manifestadas a través de sentimientos de ira, irritación y enojo. Estos factores se acentúan aún más debido a la contaminación sonora característica de la vida urbana.

En el ámbito psicológico y social, la violencia puede surgir debido a las dinámicas familiares, la imitación de modelos de conducta agresivos y violentos, así como la frustración de no encajar en un grupo social o en la sociedad en general.

Las causas de la violencia pueden variar según cada individuo, por lo que es importante identificar los factores que generan y mantienen dicho comportamiento. Proporcionar tratamiento terapéutico es fundamental para abordar y tratar la violencia de manera efectiva.

Por otro lado, la fabricación y el comercio de armas representan una de las mayores amenazas para la paz debido a factores económicos, financieros y dimensiones sociales involucradas en esta industria. La producción y exportación de armas a menudo se impulsan por motivos económicos, sin considerar suficientemente las consecuencias en cuanto a la paz y la seguridad.¹⁰⁵

Los gastos militares a nivel mundial están en constante aumento; en 2010, alcanzaron unos 1.230 millones de euros. Según el Stockholm International Peace Research Institute, Estados Unidos es el país que más invierte en gastos militares (530 mil millones de euros), seguido por China (90 mil millones de euros) y tres

104 Soles, G. (2015, 28 de mayo). ¿Cuáles son las causas de la violencia urbana? El País. Recuperado de https://elpais.com/elpais/2015/05/28/seres_urbanos/1432792800_143279.html

países europeos, el Reino Unido, Francia (44,7 mil millones de euros cada uno) y La Organización de Cooperación y Desarrollo Económicos (OCDE) estima que al menos 740,000 mujeres, hombres, jóvenes y niños mueren cada año por la violencia armada; gran parte de los afectados viven en la pobreza. La mayoría de los asesinatos se producen fuera de las guerras, pese a que los conflictos armados siguen generando un elevado número de muertos. Por otra parte, muchas personas resultan heridas por la violencia armada y sufren a largo plazo por ella. Según Amnistía Internacional, aproximadamente el 60% de las violaciones, documentadas por esta organización de los derechos humanos y de acuerdo con la Oficina Internacional de la Paz, el costo anual estimado para lograr los Objetivos de Desarrollo del Milenio es de 248 mil millones de euros, lo que representa aproximadamente el 20% del gasto militar global.¹⁰⁶

A lo largo de la historia, la posesión y control de recursos naturales como agua, tierras de cultivo, petróleo, metales, gas natural, entre otros, ha sido fuente de conflictos violentos. El agotamiento de algunos recursos y la escasez de otros, como agua y tierras cultivables, se prevé que aumenten debido al crecimiento del consumo y al cambio climático. Estas situaciones podrían generar tensiones regionales o internacionales y dar lugar a conflictos violentos.

No toda la violencia es considerada ilegal o ilegítima. En ocasiones, actos violentos son necesarios para proteger los derechos humanos de otras personas. Puede que uno tenga que recurrir a la violencia en defensa propia, o esperar que un policía la utilice en casos extremos para proteger a uno mismo o a la familia de la violencia de terceros.

El derecho humano a la seguridad implica que el estado y sus agentes deben proteger a los ciudadanos de la violencia. Bajo el marco de los derechos humanos, las acciones violentas llevadas a cabo por agentes públicos o estatales pueden estar justificadas y, en ocasiones, necesarias, siempre y cuando se organicen y promulguen en el respeto de los derechos humanos, incluyendo el respeto a los derechos de la víctima.

106 idem

En el país, esta cuestión es esencial para los pueblos y comunidades indígenas. La discriminación y el racismo han creado relaciones desiguales entre la población mestiza y ellos, generando un colonialismo interno donde grupos ajenos deciden aspectos significativos de sus vidas, mientras que solo se les permite tomar decisiones que no interfieran con los intereses de esos grupos.

Esta violencia histórica que enfrentan los pueblos y comunidades indígenas se convierte en una característica estructural. A través de ella, son excluidos de los asuntos importantes de la vida nacional y su vida interna es controlada. En el ámbito nacional, solo son considerados como votos en los procesos electorales, mientras que en el ámbito local pueden hacer lo que deseen, siempre y cuando no perturben el orden de explotación y control colonial al que están sometidos.¹⁰⁷

Los pueblos indígenas siempre han enfrentado esta violencia dirigida hacia ellos. Han buscado y encontrado maneras pacíficas de adaptarse a ella, presionando y negociando con sus opresores según sus capacidades y las alianzas que pueden establecer. Y cuando eso no ha sido posible, no han dudado en recurrir a las armas como último recurso para defender su existencia y sus derechos; utilizan la violencia en búsqueda de la paz. Esto fue evidente en la segunda mitad del siglo XIX, cuando el fortalecimiento del capital amenazaba su existencia como pueblos, sus territorios y sus propios gobiernos. Aunque perdieron la guerra, la derrota no fue total, y volvieron a recurrir a las armas en la revolución de 1917. En ese proceso, lograron recuperar parte de lo que les habían arrebatado, especialmente sus tierras, pero continuaron siendo objeto de violencia e invisibilización, lo cual representa otra forma más sutil de violencia.

Como se puede observar, los pueblos indígenas no consideran ajustar lo que no funciona en el sistema como una solución para acabar con la violencia que afecta al país. Saben que eso no sería suficiente, ya que solo resolvería el problema de la violencia directa e inmediata de la sociedad mestiza, pero la violencia estructural, colonial, racista y discriminatoria que históricamente han sufrido persistiría y resurgiría con el tiempo. Por esta razón, insisten en cambiar las reglas del juego y

107 Bárcenas, F. (s.f.). Pueblos y comunidades indígenas, violencia y alternativas de paz. Recuperado de <https://www.icip.cat/perlapau/es/articulo/pueblos-y-comunidades-indigenas-violencia-y-alternativas-de-paz/>

abordar las causas profundas del problema, que, en su opinión, radican en el diseño del Estado construido por los mexicanos a lo largo del tiempo, donde ellos y sus derechos han sido excluidos.

Según los pueblos y comunidades indígenas, para lograr la paz es necesario transformar el Estado desde sus fundamentos, para que todos tengan la oportunidad de vivir con dignidad. Para lograrlo, ofrecen su experiencia de resistencia y, sobre todo, sus valores culturales, entre los cuales destacan el enfoque colectivo sobre lo individual, la solidaridad con los más desfavorecidos, la conexión con la naturaleza y una relación diferente entre la sociedad, los gobiernos y la naturaleza, ya sea de forma asamblearia o vertical, pero siempre priorizando el bien común y el bienestar de todos. En tiempos de crisis, donde la existencia de la vida está en juego, estas propuestas deberían ser consideradas con la seriedad que merecen.¹⁰⁸

Como podemos notar la violencia varía dependiendo del contexto, con variantes entre los intereses, lo justificado, lo bélico o lo criminal, es necesario estudiar todos y cada uno de los factores que influyen al acercamiento de la violencia, ya que con la nueva ola tecnológica que arrasa día a día, el acceso a un video, un audio o una fotografía con una escena violenta como protagonista es cada día más sencillo para todos al alcance de un click o una simple búsqueda en un navegador de internet.

Es necesario recalcar, que incluso dependiendo del estrato socioeconómico y sociocultural el tipo de violencia varía y a la vez hay diversos patrones, muchos de ellos son los intereses propios de quienes para conseguirlos no escatiman en el sometimiento de las masas, como vemos, incluso en delitos de omisión, no investigar o pasar por alto ciertos delitos o segregar a las comunidades también es un tipo de violencia general que se ha normalizado con el paso del tiempo y que a su vez la búsqueda de aún más violencia ha distraído a la población de lo que realmente importa, que es el esclarecimiento de cada uno de esos delitos y cada una de las desapariciones que día con día proliferan en el estado, el país y el mundo en general.

108 idem

4.4 Instintos satisfechos por la violencia gráfica

La satisfacción por sí misma representa una sensación de placer que el ser humano percibe cuando ha hecho realidad un deseo, cumplido un reto o cubierto una necesidad. La satisfacción es un sentimiento totalmente subjetivo, ya que depende de cada individuo en particular, dado que no todas las personas sienten satisfacción por elementos similares.

A pesar de que cumplir con las necesidades esenciales, como alimentación, vivienda y empleo, es fundamental para sentirse plenos, existen individuos que siempre anhelan más y, en consecuencia, nunca se sienten satisfechos con lo que poseen. Un término equivalente a "satisfacción" es "placer", aunque también puede manifestarse como "gozo" o "complacencia".

La satisfacción de las necesidades humanas es un asunto extremadamente complejo, ya que depende de la obtención de bienes y servicios provenientes de tres fuentes o elementos distintos. La primera fuente está relacionada con la producción económica, la cual se distribuye a través del mercado o, en su defecto, del Estado, abarcando bienes muebles, servicios educativos, atención médica o vehículos.

La segunda fuente tiene que ver con el intercambio con otros individuos, pero en un contexto no comercial, lo que implica afecto, crianza, identidad, reconocimiento social y cuidados dentro de un entorno determinado.

Por último, está el medio ambiente natural, incluyendo recursos como agua, aire y petróleo. Si estas necesidades no se satisfacen, la sociedad se enfrentaría a un caos total, dado que las necesidades personales se vuelven colectivas.

La importancia radica en la convivencia en sociedad y en una buena calidad de vida. Un ejemplo básico de esta perspectiva es la pirámide de Maslow, que se compone de cinco niveles que definen los tipos de necesidades: fisiológicas, sociales, de seguridad, de reconocimiento y autorrealización.

El instinto es un patrón innato y automático de comportamiento que se encuentra en muchas especies animales, incluidos los seres humanos. Es una respuesta

innata y biológicamente determinada a ciertas situaciones o estímulos específicos que ayuda a los individuos a sobrevivir y adaptarse al entorno.

Por otro lado, los instintos son comportamientos naturales y básicos que ocurren sin la necesidad de aprendizaje previo. Están codificados en el sistema nervioso y son comunes a todos los miembros de una especie.

Algunos posibles ejemplos de instintos en seres humanos pueden incluir:

- ❖ Instinto de supervivencia: Es el impulso de buscar comida, refugio y protección para mantenerse con vida.
- ❖ Instinto de reproducción: Es el impulso biológico de procrear y perpetuar la especie.
- ❖ Instinto de protección: Es el deseo de proteger y cuidar a los seres queridos, especialmente a los hijos.
- ❖ Instinto de huida o lucha: Es la respuesta automática ante situaciones de peligro, que puede implicar huir o enfrentar la amenaza.

Los instintos desempeñan un papel importante en el comportamiento humano y animal, también estamos influenciados por factores culturales, sociales y aprendizaje. La mayoría de los comportamientos humanos son una combinación de instintos innatos y experiencias adquiridas a lo largo de la vida.

Ahora, dicho esto, resaltemos que la satisfacción en la violencia al igual que la satisfacción por sí misma tiende a variar según el individuo, entre toda la gama de facetas que la violencia tiene, habrá un tipo de ella que llene los requisitos de alguna persona en específico.

Algunas personas pueden encontrar satisfacción de manera temporal en la violencia debido a una serie de factores sociales y psicológicos, de entre muchas razones por las que alguien puede experimentar satisfacción por medio de la violencia se incluyen:

1.- Poder y control: La violencia puede hacer que algunas personas llenen en sí mismas una sensación de poder y dominación por encima de otras personas. Refiere más a la capacidad de un individuo o grupo tiene para ejercer dominio,

fuerza y control sobre otras personas con el fin de imponer su voluntad, infundir miedo o someter a los demás. Estos conceptos están estrechamente relacionados con las dinámicas de poder desigual que pueden conducir a la violencia y al abuso de poder.

Cuando una persona o grupo busca ejercer poder y control a través de la violencia, pueden utilizar tácticas agresivas, coactivas o incluso violentas para imponer su autoridad y asegurarse de que otros cumplan sus demandas o deseos. La violencia puede manifestarse de diversas maneras, como violencia física, verbal, psicológica o incluso estructural, donde las instituciones o sistemas pueden ejercer control y opresión sobre ciertos grupos de personas.

En algunos casos, la violencia puede utilizarse como una forma de mantener o reforzar relaciones de poder desiguales, donde aquellos con más poder intentan mantener su posición dominante a expensas de los menos poderosos. Esto puede suceder en contextos personales, como relaciones abusivas, o en contextos sociales y políticos, donde grupos poderosos pueden oprimir o discriminar a grupos vulnerables.

Se pueden encontrar algunos ejemplos de trastornos o características que podrían estar relacionados con la sensación de poder según el DSM-5 (Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales, quinta edición) control incluyen:

- ❖ Trastorno Narcisista de la Personalidad: Las personas con este trastorno pueden tener una gran necesidad de sentirse superiores y tener un sentido de poder y control sobre los demás. Buscan admiración y atención constante.
- ❖ Trastorno de Personalidad Antisocial: Las personas con este trastorno pueden buscar el control y el poder sobre los demás a través de la manipulación y el engaño.
- ❖ Trastorno de Personalidad Obsesivo-Compulsiva: Las personas con este trastorno pueden tener un deseo de controlar su entorno y sus pensamientos de manera exhaustiva.
- ❖ Trastornos de Control de Impulsos y Conducta: Algunos trastornos en esta categoría, como el Trastorno Explosivo Intermitente, pueden estar

relacionados con la sensación de poder y control en el momento de los estallidos emocionales.

- ❖ Trastornos de la Alimentación y la Imagen Corporal: Algunos trastornos alimentarios pueden estar relacionados con la búsqueda de control sobre el cuerpo y la apariencia.¹⁰⁹

Debemos destacar el hecho que sentir un deseo de poder y control no es necesariamente indicativo de un trastorno mental. Las personas experimentan una amplia gama de emociones y deseos en diferentes situaciones dependiendo del contexto y su entorno y cuyas reacciones pueden variar en dependencia de su estado cotidiano.

2.- Venganza: Algunas personas pueden sentirse satisfechas cuando infligen daño a otros como una forma de venganza por acciones previas. Es una forma de respuesta emocional y conductual en la que una persona busca hacer pagar a otra por el dolor o el sufrimiento que ha experimentado.

La venganza generalmente se basa en sentimientos intensos de enojo, rencor o deseo de justicia personal. Cuando alguien se siente agraviado, puede desear devolver el daño causado a la otra persona como una forma de desquitarse o encontrar una sensación de equidad.

Aunque la venganza puede ser una reacción natural ante una situación dolorosa, es importante tener en cuenta que tomar represalias a menudo perpetúa un ciclo de violencia y conflicto, lo que puede generar más daño y sufrimiento a largo plazo. En muchas culturas y sistemas legales, la venganza es considerada negativa y se alienta a buscar en su lugar formas más constructivas de resolver conflictos, como el diálogo, la mediación o la justicia basada en el Estado de derecho.

Es una emoción o motivación que puede surgir en ciertas circunstancias y no se considera un trastorno mental en el contexto del DSM 5

¹⁰⁹ Asociación Americana de Psiquiatría. (2013). Guía de consulta de los criterios diagnósticos del DSM-5. Arlington, VA: Asociación Americana de Psiquiatría.

Sin embargo, en algunos casos, la búsqueda obsesiva de venganza o la necesidad constante de tomar represalias podría estar relacionada con ciertos trastornos de la personalidad o trastornos conductuales. Por ejemplo:

- ❖ Trastorno de Personalidad Antisocial: Las personas con este trastorno pueden tener dificultad para respetar los derechos de los demás y pueden buscar vengarse o tomar represalias contra quienes perciben como una amenaza o desafío.
- ❖ Trastorno de Personalidad Paranóide: Las personas con este trastorno pueden ser propensas a creer que otros intentan hacerles daño, lo que podría llevar a respuestas de venganza o sospecha constante.
- ❖ Trastorno Explosivo Intermitente: Este trastorno se caracteriza por estallidos de ira incontrolables que pueden llevar a actos violentos o represalias impulsivas.¹¹⁰

La venganza puede provenir de diversos factores de entre ellos padecimientos mentales más no son el factor definitivo de ello.

3.- Liberación emocional: Para algunas personas, la violencia puede ser una forma de liberar emociones reprimidas, como la ira o la frustración. Cuando alguien experimenta emociones intensas, como la ira, la frustración o el dolor, puede ser tentador recurrir a la violencia como una forma de liberar o expresar esas emociones. Sin embargo, la violencia solo perpetúa un ciclo de daño y sufrimiento, tanto para la persona que ejerce la violencia como para los demás que son objeto de ella.¹¹¹

La violencia causa daño físico, emocional y psicológico, y rara vez resuelve los problemas subyacentes o las causas de las emociones negativas. En cambio, puede empeorar la situación y llevar a consecuencias graves, como lesiones, traumas y conflictos interpersonales.

¹¹⁰ idem

¹¹¹ idem

La violencia como medio de liberación emocional puede ser indicativa de problemas emocionales, problemas de control de impulsos o de salud mental subyacentes, pero no se trata de una categoría diagnóstica específica en el DSM-5.

Sin embargo, la violencia o la agresión como forma de liberar emociones puede ser un síntoma de varios trastornos o problemas de salud mental, como:

- ❖ Trastorno Explosivo Intermitente: Este trastorno implica estallidos de ira incontrolables y violentos que pueden ser desencadenados por situaciones aparentemente triviales.
- ❖ Trastorno de Personalidad Borderline: Las personas con este trastorno pueden tener dificultades para controlar sus emociones y pueden recurrir a la autolesión o la agresión como una forma de lidiar con la intensidad emocional.
- ❖ Trastorno de Personalidad Antisocial: Las personas con este trastorno pueden ser propensas a la agresión y la violencia como parte de su falta de respeto por los derechos de los demás.
- ❖ Trastornos de Control de Impulsos: Algunos trastornos de control de impulsos pueden llevar a la agresión o la violencia como una respuesta impulsiva a situaciones estresantes.¹¹²

La ayuda profesional es fundamental si el sujeto en cuestión utiliza la violencia como forma de liberar emociones. Un terapeuta o psicólogo puede trabajar para entender las causas subyacentes de esta conducta y desarrollar estrategias saludables para manejar tus emociones y resolver conflictos de manera más constructiva.

4.- Sentido de pertenencia: En contextos como el de las pandillas o grupos violentos, la participación en actos violentos puede proporcionar un sentido de pertenencia y camaradería entre los miembros. El sentido de pertenencia en pandillas o grupos violentos es similar en muchos aspectos al sentido de pertenencia en otros contextos sociales, pero con características distintivas y potencialmente peligrosas. En estas situaciones, el sentido de pertenencia suele estar relacionado con una

¹¹² idem

identificación y afiliación profunda a un grupo que comparte una ideología, normas o actividades violentas.

Cuando las personas se unen a pandillas o grupos violentos, pueden experimentar un fuerte sentido de pertenencia debido a varios factores:

- ❖ Camaradería y apoyo: La pertenencia a una pandilla puede proporcionar una sensación de camaradería y apoyo emocional que puede faltar en otros entornos. Los miembros pueden sentir que tienen un grupo de personas con quienes comparten intereses y objetivos comunes.
- ❖ Protección y seguridad: Unirse a una pandilla puede brindar a las personas una sensación de protección y seguridad, especialmente en entornos donde la violencia y el conflicto son comunes.
- ❖ Identidad y estatus: Ser parte de una pandilla puede otorgar una identidad y un sentido de estatus social en ciertos contextos. Los miembros pueden sentirse más reconocidos o respetados dentro de su comunidad debido a su afiliación.
- ❖ Fomento del respeto y el miedo: En algunos casos, la pertenencia a pandillas puede estar asociada con el miedo y el respeto que los miembros generan en otros, lo que puede reforzar la percepción de poder y control.

El sentido de pertenencia en pandillas puede proporcionar ciertas recompensas emocionales, también puede tener consecuencias negativas significativas. La violencia y las actividades delictivas pueden poner en peligro la vida de los miembros y afectar negativamente a sus comunidades. Además, el sentido de pertenencia en pandillas a menudo se basa en una estructura jerárquica que puede generar rivalidades y conflictos con otros grupos.

5.- Respuesta a la violencia aprendida: Aquellos que han sido expuestos a la violencia en su vida pueden internalizarla y creer que es una forma normal de resolver conflictos. La violencia aprendida puede ser resultado de la exposición

continúa a entornos violentos, experiencias traumáticas, o de modelos de comportamiento violento en la familia o la comunidad.¹¹³

La violencia aprendida puede manifestarse de diversas formas, como respuestas agresivas a situaciones de conflicto, falta de empatía hacia otros, normalización de la violencia como una solución a problemas y la perpetuación de ciclos de violencia generacionales.

La respuesta a la violencia aprendida puede incluir los siguientes aspectos:

- ❖ Educación y concientización: Es fundamental abordar la violencia aprendida a través de la educación y la concientización sobre sus consecuencias y efectos negativos. Promover una cultura de paz y respeto puede ayudar a cambiar las actitudes hacia la violencia.
- ❖ Terapia y apoyo psicológico: Las personas que han experimentado violencia o han aprendido patrones violentos pueden beneficiarse de la terapia y el apoyo psicológico para abordar las heridas emocionales y lograr aprender maneras mucho más saludables de lidiar con sus propias emociones.
- ❖ Modelos de comportamiento positivos: Proporcionar modelos de comportamiento positivos y no violentos puede ayudar a las personas a aprender alternativas a la violencia en situaciones de conflicto.
- ❖ Intervenciones preventivas: La prevención de la violencia es esencial para evitar que los patrones de violencia se repitan y se perpetúen. Esto puede incluir programas dirigidos a comunidades en riesgo y a grupos vulnerables.
- ❖ Justicia y protección: Es importante que las instituciones y sistemas de justicia aborden la violencia y protejan a las víctimas. La impunidad y la falta de consecuencias por actos violentos pueden perpetuar la violencia aprendida.¹¹⁴

Fomentar la empatía y la resolución pacífica de conflictos: Promover la empatía y el diálogo constructivo puede ayudar a prevenir la escalada de conflictos y a buscar soluciones no violentas.

¹¹³ idem

¹¹⁴ idem

La respuesta a la violencia aprendida es un desafío complejo que requiere esfuerzos sostenidos a nivel individual, familiar y comunitario. Al abordar este tema, se puede trabajar hacia la construcción de una sociedad más pacífica y compasiva.

En conclusión, la violencia es un fenómeno complejo y multifacético que afecta a las sociedades en todo el mundo. Desde la violencia interpersonal hasta conflictos internacionales, sus repercusiones pueden ser devastadoras tanto a nivel individual como colectivo. Es crucial abordar las raíces de la violencia, promover la empatía y la comprensión, y buscar soluciones pacíficas para resolver los conflictos. La prevención de la violencia, la educación y el fomento de valores de respeto y tolerancia son fundamentales para construir un futuro más seguro y armonioso para todos. Solo mediante el esfuerzo conjunto de la sociedad y el compromiso con el cambio, podremos aspirar a un mundo donde la violencia sea reemplazada por la paz y la convivencia positiva.

El aprendizaje de la violencia podría estar relacionado con trastornos de conducta, trastornos de personalidad o trastornos de control de impulsos, entre otros. Por ejemplo:

- ❖ Trastorno Explosivo Intermitente: Este trastorno implica estallidos de ira y agresión desproporcionados en respuesta a situaciones mínimas. Si la violencia ha sido aprendida como una forma de liberación emocional, este trastorno podría ser relevante.
- ❖ Trastorno de Personalidad Antisocial: Las personas con este trastorno pueden aprender patrones de comportamiento violento y manipulador como parte de su falta de empatía y respeto por los derechos de los demás.
- ❖ Historia de Trauma o Abuso: Las personas que han experimentado violencia en sus vidas pueden desarrollar respuestas de defensa o agresión como mecanismos de afrontamiento.
- ❖ Aprendizaje Social: La exposición continua a modelos de comportamiento violento en el entorno puede llevar al aprendizaje de la violencia como una forma de resolver conflictos.¹¹⁵

¹¹⁵ idem

La violencia aprendida no es una categoría diagnóstica en sí misma, sino un concepto que puede relacionarse con diferentes trastornos y patrones de comportamiento.

4.5 Rasgos y patrones de psicopatología (rasgos de personalidad)

El interés excesivo o el placer morboso por presenciar ya sea de manera ocasional o frecuente la violencia incluso si esta está ligada al abuso real de un ser vivo puede estar asociado con ciertos trastornos mentales o rasgos de personalidad. Algunos de los rasgos y patrones que pueden estar presentes en personas que disfrutan viendo violencia incluyen:

1.- Sensación de poder y control: Algunas personas pueden encontrar satisfacción al observar situaciones violentas debido a que les proporciona una sensación de poder y control sobre otros o sobre las circunstancias.

Refiere a la percepción y experiencia de tener influencia o dominio sobre situaciones, personas o eventos. Es una sensación emocional que puede surgir cuando una persona siente que tiene la capacidad de tomar decisiones, influir en los demás o tener un impacto significativo en su entorno.

Cuando una persona experimenta una sensación de poder y control, puede sentirse empoderada y segura, ya que cree que tiene la capacidad de manejar y dirigir su vida de manera efectiva. Esta sensación puede estar asociada con sentimientos de confianza y autoeficacia, lo que significa que la persona cree que es competente y capaz de enfrentar los desafíos que se le presentan.¹¹⁶

La sensación de poder y control puede surgir en diferentes contextos y situaciones. Algunos ejemplos incluyen:

- ❖ Logro personal: Cuando una persona alcanza sus metas y objetivos, puede experimentar una sensación de logro y control sobre su vida y sus acciones.
- ❖ Posición de autoridad: Las personas en roles de liderazgo o con autoridad pueden sentirse poderosas y tener la sensación de que pueden influir en la toma de decisiones y el comportamiento de otros.

- ❖ **Autonomía personal:** Cuando una persona tiene la libertad de tomar decisiones y tener control sobre su propia vida y elecciones, puede sentirse empoderada y con una sensación de control.
- ❖ **Influencia en los demás:** Si una persona puede persuadir o influir en los demás para que actúen de cierta manera, puede experimentar una sensación de poder.¹¹⁷

La sensación de poder y control es una experiencia subjetiva y puede variar según las circunstancias y la personalidad de cada individuo. Aunque una sensación de poder y control puede ser positiva y motivadora, también puede ser problemática si lleva a comportamientos dominantes o abusivos hacia otros.

En algunos casos, la sensación excesiva de poder y control puede estar asociada con ciertos trastornos de personalidad, como el trastorno narcisista de la personalidad, donde la persona tiene una necesidad constante de dominar y sentirse superior a los demás.

En resumen, la sensación de poder y control se refiere a la percepción de tener influencia y dominio sobre diferentes aspectos de la vida y puede tener un impacto significativo en la forma en que una persona se enfrenta a los desafíos y se relaciona con los demás.

2.- Empatía reducida: Las personas que disfrutan de la violencia pueden tener dificultades para empatizar con el sufrimiento de otros, lo que les permite disfrutar de imágenes violentas sin sentir un profundo impacto emocional.

Es la incapacidad o dificultad de una persona para comprender y experimentar las emociones, perspectivas y sentimientos de los demás de manera significativa. Es la incapacidad de ponerse en el lugar de otra persona y comprender sus experiencias desde su punto de vista emocional.¹¹⁸

117 Asociación Americana de Psiquiatría. (2013). Guía de consulta de los criterios diagnósticos del DSM-5. Arlington, VA: Asociación Americana de Psiquiatría.

118 Organización Panamericana De La Salud. (s.f.). Prevención de la violencia. <https://www.paho.org/es/temas/prevencion-violencia>

La empatía es una habilidad social y emocional importante que nos permite conectarnos con los demás, comprender sus emociones y necesidades, y responder de manera adecuada a sus situaciones y circunstancias. Cuando una persona tiene empatía reducida, puede mostrar ciertas características o comportamientos, como:

- ❖ Falta de comprensión emocional: La persona puede tener dificultades para reconocer las emociones de los demás y comprender su significado.
- ❖ Insensibilidad hacia los sentimientos de los demás: Puede mostrar poca o ninguna reacción emocional ante el sufrimiento o la alegría de los demás.
- ❖ Falta de interés en las experiencias de los demás: Puede mostrar desinterés o falta de preocupación por lo que otros están pasando o experimentando.
- ❖ Dificultades en las relaciones interpersonales: La falta de empatía puede dificultar la construcción de relaciones significativas y saludables con los demás.
- ❖ Comportamientos egoístas: La persona puede centrarse excesivamente en sus propias necesidades y deseos, sin tomar en cuenta las necesidades de los demás.¹¹⁹

La empatía reducida puede estar asociada con diversos factores, como rasgos de personalidad, experiencias de vida, trastornos mentales y cerebrales, entre otros. Algunas personas pueden tener una falta de empatía como un rasgo de personalidad arraigado, como en el trastorno antisocial de la personalidad, donde la falta de empatía hacia los demás es una característica central.

La empatía es una habilidad que se puede desarrollar y mejorar a lo largo del tiempo. Las personas que experimentan empatía reducida pueden trabajar en la práctica de ponerse en el lugar de los demás, escuchar activamente y tratar de comprender las emociones y perspectivas de los demás para fortalecer sus habilidades empáticas. También es fundamental tener en cuenta que, en algunos casos, la falta de empatía puede ser un síntoma de ciertos trastornos mentales o

¹¹⁹Asociación Americana de Psiquiatría. (2013). Guía de consulta de los criterios diagnósticos del DSM-5. Arlington, VA: Asociación Americana de Psiquiatría.

problemas neurológicos, por lo que es importante buscar ayuda de un profesional de la salud mental en caso de que sea necesario.

3.-Búsqueda de emociones fuertes: Algunas personas pueden disfrutar de la violencia porque buscan experiencias emocionales intensas y extremas, lo que los lleva a ser atraídas por contenido violento.

es el deseo o impulso de buscar experiencias o situaciones que generen un alto nivel de emoción, excitación o estimulación. Las personas que tienen una inclinación hacia la búsqueda de emociones fuertes tienden a sentirse atraídas por actividades o situaciones que implican riesgo, desafío, novedad o intensidad emocional.¹²⁰

Algunas características y comportamientos asociados con la búsqueda de emociones fuertes incluyen:

- ❖ Toma de riesgos: Las personas que buscan emociones fuertes a menudo están dispuestas a asumir riesgos y participar en actividades que podrían ser consideradas peligrosas o audaces.
- ❖ Sensación de emoción y excitación: Buscan experiencias que les proporcionen una fuerte emoción, como la adrenalina que se siente en situaciones de riesgo o en actividades extremas.
- ❖ Búsqueda de novedad: Prefieren probar cosas nuevas y diferentes para evitar la monotonía y la rutina.
- ❖ Sensación de vivir intensamente: Buscan maximizar las experiencias y vivir al límite, buscando actividades que les hagan sentir más vivos.
- ❖ Tolerancia a la incertidumbre: A menudo son más tolerantes a la incertidumbre y a las situaciones inesperadas, ya que les permite experimentar una amplia gama de emociones.¹²¹

120 UNESCO. (2018). Orientaciones técnicas internacionales sobre educación en sexualidad: Un enfoque basado en la evidencia. Recuperado de <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000265335?posInSet=2&queryId=d803ad4f-cb52-4c54-851c-4e9bebacb3d2>.

121Asociación Americana de Psiquiatría. (2013). Guía de consulta de los criterios diagnósticos del DSM-5. Arlington, VA: Asociación Americana de Psiquiatría.

Las personas que buscan emociones fuertes pueden estar atraídas por diversas actividades y situaciones, como deportes extremos, viajes aventureros, actividades de riesgo, entretenimiento emocionante, juegos competitivos, entre otros.

La búsqueda de emociones fuertes puede variar en cada individuo y no necesariamente indica un problema o un trastorno psicológico. Para algunas personas, esta búsqueda puede ser una forma legítima de encontrar excitación y sentido de vida. Sin embargo, para otras, la búsqueda excesiva de emociones fuertes podría llevar a comportamientos peligrosos o adictivos. Como con cualquier rasgo o comportamiento, es esencial encontrar un equilibrio y asegurarse de que las experiencias sean seguras y adecuadas para cada individuo.

4.- Desensibilización: Exposiciones repetidas a la violencia pueden desensibilizar a las personas, disminuyendo sus respuestas emocionales y haciéndolas menos sensibles ante la agresión y el sufrimiento.¹²²

es un proceso en el cual una persona disminuye su sensibilidad emocional o su respuesta emocional a un estímulo específico. En términos generales, la desensibilización puede referirse tanto a respuestas emocionales como físicas.

- ❖ **Desensibilización emocional:** Se refiere a una disminución en la intensidad de las emociones que una persona experimenta en respuesta a una situación o estímulo particular. Por ejemplo, alguien que ha estado expuesto repetidamente a imágenes violentas o perturbadoras puede volverse emocionalmente desensibilizado ante escenas de violencia, disminuyendo su respuesta emocional y mostrando menos impacto o reacción ante ellas.
- ❖ **Desensibilización física:** En el contexto de la terapia, la desensibilización se usa para reducir la respuesta física de ansiedad o miedo ante situaciones o estímulos que generan una respuesta de lucha o huida. Por ejemplo, en la terapia de exposición, una persona con fobias o trastornos de ansiedad se expone gradualmente al estímulo que le causa miedo o ansiedad, pero de

122 Organización Panamericana de la Salud. (s.f.). Prevención de la violencia. OPS/OMS.
<https://www.paho.org/es/temas/prevencion-violencia>

una manera controlada y segura, lo que le permite disminuir la respuesta física de ansiedad con el tiempo.¹²³

La desensibilización puede ser un proceso adaptativo en ciertas situaciones, ya que puede ayudar a una persona a adaptarse a experiencias repetidas y a no verse abrumada por emociones o respuestas físicas intensas. Sin embargo, también puede tener implicaciones negativas si conduce a la insensibilidad o falta de empatía hacia los demás.

Es importante mencionar que la desensibilización también puede estar relacionada con ciertos trastornos mentales o situaciones específicas. Por ejemplo, algunas personas con trastorno de estrés postraumático (TEPT) pueden experimentar desensibilización emocional como una forma de protegerse de las emociones abrumadoras asociadas con sus traumas pasados.

En general, la desensibilización es un fenómeno complejo que puede ser influenciado por varios factores, incluida la exposición repetida a ciertos estímulos, experiencias personales y procesos psicológicos individuales. Como con cualquier aspecto de la salud mental, si la desensibilización está afectando negativamente la calidad de vida de una persona o sus relaciones interpersonales, puede ser útil buscar apoyo y asesoramiento de un profesional de la salud mental.¹²⁴

5.-Trastornos de personalidad: Algunas personas con trastornos de personalidad, como el trastorno antisocial de la personalidad, pueden sentir atracción por la violencia debido a su falta de empatía y su tendencia a buscar gratificación en comportamientos desviados.

El trastorno antisocial de la personalidad (TAP), también conocido como trastorno de personalidad antisocial o psicopatía, es un trastorno mental caracterizado por patrones persistentes de comportamiento antisocial, desprecio por las normas sociales y falta de empatía o remordimiento por las consecuencias de sus acciones. Las personas con este trastorno tienden a mostrar una marcada indiferencia hacia

¹²³ Asociación Americana de Psiquiatría, Guía de consulta de los criterios diagnósticos del DSM 5. Arlington, VA, Asociación Americana de Psiquiatría, 2013.

¹²⁴ idem

los derechos y sentimientos de los demás, y pueden violar de manera repetida los límites y normas sociales.¹²⁵

Algunas características comunes del trastorno antisocial de la personalidad incluyen:

- ❖ Falta de empatía: Las personas con TAP tienen dificultades para comprender y experimentar empatía o compasión hacia los demás.
- ❖ Manipulación y engaño: Pueden ser hábiles en manipular a los demás para obtener lo que desean, incluso a expensas de los demás.
- ❖ Impulsividad: Actúan de manera impulsiva y pueden tener dificultades para considerar las consecuencias a largo plazo de sus acciones.
- ❖ Irresponsabilidad: Tienden a no asumir la responsabilidad por sus acciones y pueden culpar a otros o encontrar excusas para justificar su comportamiento.
- ❖ Incumplimiento de normas sociales: Pueden tener un historial de comportamiento delictivo o irresponsable, como robo, vandalismo o comportamientos arriesgados.
- ❖ Incapacidad para aprender de la experiencia: A menudo repiten los mismos comportamientos antisociales sin aprender de las consecuencias negativas.¹²⁶

El diagnóstico de trastorno antisocial de la personalidad requiere una evaluación y diagnóstico profesional por parte de un psicólogo o psiquiatra. No todas las personas con comportamientos antisociales cumplen con los criterios para este trastorno, ya que existen otros factores y trastornos que pueden presentar comportamientos antisociales, como el trastorno límite de la personalidad o el trastorno de conducta.

125 idem

126 Asociación Americana de Psiquiatría, Guía de consulta de los criterios diagnósticos del DSM 5. Arlington, VA, Asociación Americana de Psiquiatría, 2013.

El TAP generalmente comienza a manifestarse en la adolescencia o en la adultez temprana y puede estar asociado con un historial de abuso infantil, negligencia, factores genéticos y anormalidades en el funcionamiento cerebral.¹²⁷

El tratamiento para el trastorno antisocial de la personalidad puede ser complejo y generalmente incluye terapia cognitivo-conductual, terapia de grupo y, en algunos casos, intervención farmacológica para abordar los síntomas específicos asociados. Sin embargo, el tratamiento puede ser difícil debido a la resistencia a buscar ayuda por parte de las personas con este trastorno y la falta de reconocimiento de su comportamiento problemático.

6.- Historia de trauma o abuso: Algunas personas que han experimentado trauma o abuso en su pasado pueden sentirse atraídas por la violencia como una forma de revivir o procesar sus experiencias pasadas.

El trauma y el abuso pueden tener un impacto significativo en el comportamiento y el bienestar emocional de las personas que los han experimentado. Algunas personas pueden recurrir a la violencia o buscar situaciones violentas como una forma de revivir o procesar sus experiencias traumáticas por varias razones:

Reexperimentación del trauma: Las personas que han experimentado traumas pueden tener dificultades para procesar y comprender sus experiencias emocionales intensas. Buscar situaciones violentas o exponerse a contenido violento puede ser una forma de revivir el trauma y tratar de procesar sus emociones en un intento de hacer frente a sus experiencias pasadas.

- ❖ **Búsqueda de control y poder:** El trauma y el abuso a menudo implican una sensación de falta de control y vulnerabilidad. Al buscar situaciones violentas o actuar de manera violenta, algunas personas pueden intentar recuperar una sensación de control y poder sobre sus vidas y su entorno.
- ❖ **Desensibilización:** La exposición de manera constante a la violencia o contenido violento puede crear desensibilización emocional. Al estar

¹²⁷ UNESCO, (2018). Orientaciones técnicas internacionales sobre educación en sexualidad. Un enfoque basado en la evidencia. Recuperado de <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000265335?posInSet=2&queryId=d803ad4f-cb52-4c54-851c-4e9bebacb3d2>

desensibilizadas, las personas pueden buscar experiencias violentas para sentir emociones intensas o porque han perdido la capacidad de sentir empatía y compasión hacia los demás.

- ❖ Modelado de comportamiento: Si una persona ha sido testigo o ha sido víctima de violencia en su pasado, puede aprender a través del modelado de comportamiento que la violencia es una forma aceptable o efectiva de lidiar con situaciones difíciles o conflictivas.¹²⁸

Es importante destacar que no todas las personas que han experimentado trauma o abuso recurren a la violencia como una forma de revivir o procesar sus experiencias. Cada individuo reacciona de manera diferente al trauma, y algunos pueden buscar otras formas de afrontar o superar sus experiencias pasadas, como a través de la terapia, el apoyo social y otras formas de autocuidado.¹²⁹

La violencia como mecanismo de afrontamiento o procesamiento de trauma no es una solución saludable y puede generar más problemas y consecuencias negativas. Si una persona está lidiando con experiencias traumáticas o comportamientos violentos, es esencial buscar apoyo de un profesional de la salud mental para recibir ayuda adecuada y aprender estrategias más saludables para enfrentar el trauma y mejorar su bienestar emocional.

El disfrute de ver violencia no necesariamente indica un trastorno mental o patología, ya que hay muchas personas que consumen contenido violento en medios de entretenimiento sin que esto represente un problema. Sin embargo, si una persona encuentra dificultades para controlar su fascinación por la violencia o si esto afecta negativamente sus relaciones interpersonales o su bienestar general, puede ser útil buscar ayuda de un profesional de la salud mental para explorar estas tendencias y abordar cualquier problema subyacente.

En resumen, esta investigación ha explorado en profundidad el impacto del cine violento en la sociedad y la psicología humana. A través del análisis de estudios empíricos, críticas cinematográficas y perspectivas culturales, hemos llegado a

¹²⁸ idem

¹²⁹ Prevención de la violencia. (n.d.). OPS/OMS | Organización Panamericana De La Salud. <https://www.paho.org/es/temas/prevencion-violencia>

comprender que el cine violento es un fenómeno complejo que despierta una serie de reacciones y debates en la sociedad actual. Se ha demostrado que existe una relación entre la exposición a contenido violento en la pantalla y posibles desensibilización, agresividad aumentada y percepciones distorsionadas de la realidad.

Debemos tener en cuenta que el cine es una forma de arte que refleja y comenta sobre la condición humana, y la violencia ha sido un elemento recurrente en la narrativa desde sus inicios. Sin embargo, en un mundo donde la información y el entretenimiento fluyen libremente, la responsabilidad recae tanto en los creadores como en el público. Los cineastas deben considerar cuidadosamente cómo representan la violencia y qué mensajes transmiten, mientras que los espectadores deben ser conscientes de cómo consumen estos contenidos y cómo los asimilan.

En última instancia, el cine violento no puede ser considerado de manera aislada; es un reflejo de nuestras preocupaciones y deseos más oscuros, así como de las tensiones y contradicciones en la sociedad. Como sociedad, debemos esforzarnos por mantener un equilibrio entre la libertad creativa y la responsabilidad ética, fomentando la discusión abierta sobre los efectos y las implicaciones de la violencia en la pantalla. Solo a través de una comprensión crítica y un enfoque reflexivo hacia el cine violento podemos avanzar hacia una apreciación más profunda del arte cinematográfico y sus influencias en nuestras vidas.

Conclusiones

En conclusión, esta tesis ha explorado la complejidad del cine violento y su vínculo con la historia de la humanidad, así como sus patrones, causas, y consecuencias, destacando tanto sus potenciales efectos como sus conexiones con la sociedad en la que se desarrolla. A medida que continuamos explorando las fronteras del contenido violento que se comparte en los medios de comunicación a diario y su impacto en nuestra cultura, es fundamental abordar el tema con una mente abierta y un sentido de responsabilidad compartida.

El análisis exhaustivo del cine violento revela una interconexión compleja entre la representación visual de la violencia en la pantalla y su impacto en la sociedad. A lo largo de esta investigación, hemos explorado cómo el cine violento puede influir en la percepción de la realidad, la desensibilización ante la violencia y la posible influencia en comportamientos agresivos. Si bien es innegable que el cine violento puede tener efectos significativos en el público, es importante reconocer que estos efectos no son uniformes y pueden variar según la audiencia, el contexto y otros factores.

La cuestión de si el cine violento es meramente un reflejo de la sociedad o si desempeña un papel en su formación sigue siendo un debate crucial. A medida que la industria cinematográfica evoluciona y la tecnología permite una representación visual más realista, surge la responsabilidad de los creadores y consumidores de contenido por igual. Los cineastas pueden aprovechar su influencia para abordar cuestiones sociales y morales, aprovechando la plataforma del cine para promover la reflexión y el cambio positivo, sin embargo, es responsabilidad de todos saber identificar los patrones conductuales que se presentan previo a un acto violento como los presentados a lo largo de esta investigación y combatirlos con la terapia correspondiente y la madurez para aceptarla en caso de ser nosotros los protagonistas de dichos padecimientos.

La relación entre la violencia y la sociedad es compleja y multifacética. Requiere una evaluación continua y un diálogo crítico entre espectadores, audiencias, dueños y administradores de sitios web, policía y expertos en el campo. Al explorar los múltiples aspectos de esta relación, esperamos haber arrojado luz sobre un tema que continúa siendo relevante en un mundo en constante evolución.

A medida que avanzamos, es crucial mantener una perspectiva equilibrada que reconozca tanto el poder de la expresión artística como la responsabilidad de la representación ética en la pantalla. El cine violento puede ser un espejo que refleje nuestros desafíos y preocupaciones, pero también puede ser un catalizador para el cambio positivo si se utiliza de manera consciente y reflexiva.

La exploración detallada de la relación entre la violencia en los medios de comunicación y su impacto en la sociedad ha revelado una compleja red de interacciones y efectos. Hemos examinado cómo la exposición constante a imágenes violentas puede influir en las actitudes, comportamientos y percepciones de las personas. Si bien la relación entre la violencia mediática y la violencia en la vida real no es de causa y efecto directos, queda claro que los medios de comunicación tienen un papel influyente en la forma en que concebimos y respondemos a la violencia en nuestra sociedad.

Es esencial reconocer que los medios de comunicación son una herramienta poderosa para la transmisión de información y la construcción de narrativas culturales. Sin embargo, esta influencia viene acompañada de una responsabilidad importante por parte de los creadores de contenido, las industrias mediáticas y el público en general. La discusión y la toma de conciencia sobre los efectos de la violencia mediática son pasos cruciales para un consumo informado y crítico de los medios.

A medida que la tecnología avanza y los medios de comunicación evolucionan, es crucial que continuemos reflexionando sobre cómo abordamos la representación de la violencia en diversas plataformas. Esto incluye considerar las políticas de contenido, la educación mediática y la promoción de narrativas alternativas que reflejen la complejidad de la violencia y sus consecuencias. Al hacerlo, podemos trabajar hacia una sociedad que no solo consume medios de manera consciente, sino que también participa en un diálogo constructivo sobre cómo los medios pueden contribuir positivamente a la comprensión y la resolución de los problemas sociales.

En última instancia, la relación entre la violencia en los medios de comunicación y la sociedad es dinámica y en constante evolución. Al fomentar la investigación, la discusión informada y la colaboración entre diferentes sectores de la sociedad,

podemos lograr un equilibrio entre la libertad de expresión artística y la responsabilidad ética en la representación de la violencia en los medios de comunicación.

La exploración profunda y rigurosa del fenómeno del cine snuff nos ha llevado a confrontar una realidad incómoda pero necesaria: la intersección entre el morbo humano, la tecnología y la ética en los medios audiovisuales. Hemos examinado cómo los rumores y las representaciones sensacionalistas han contribuido a la persistente leyenda del cine snuff, mientras que las evidencias sólidas de su existencia se mantienen esquivas y altamente cuestionadas o simplemente ignoradas.

Es esencial destacar que el cine snuff, independientemente de su existencia plantea preguntas fundamentales sobre los límites de la libertad de expresión, la responsabilidad de los medios y la protección de los derechos humanos. La proliferación de la tecnología ha otorgado a los individuos una capacidad sin precedentes para crear y distribuir contenido audiovisual, pero esto también conlleva una responsabilidad inherente de considerar el impacto de dicho contenido en la sociedad.

La discusión en torno al cine snuff nos insta a reflexionar sobre la necesidad de regulaciones y políticas que aborden la producción y la distribución de contenido violento y explícito. Además, subraya la importancia de la educación mediática y la alfabetización digital para empoderar a las personas a ser consumidores críticos y responsables de los medios que consumen.

Como sociedad, debemos ser conscientes de cómo el morbo y la curiosidad insana pueden ser explotados en la era digital. Al desafiar los mitos y las leyendas urbanas, podemos enfocarnos en abordar los problemas reales de violencia y explotación en los medios, promoviendo una cultura que se preocupa por la dignidad humana y la integridad artística.

El cine snuff nos recuerda la necesidad constante de equilibrar la libertad creativa con la ética y la responsabilidad. Al mantenernos vigilantes y participar en diálogos abiertos y críticos, podemos aspirar a un mundo en el que los medios audiovisuales

sean una plataforma de expresión artística, reflexión social y cambio positivo, en lugar de perpetuar la morbosa obsesión por lo sensacional y lo macabro.

Queda claro que estamos tratando con un fenómeno profundamente arraigado en la naturaleza humana y su interacción con el entorno cultural y mediático. Hemos explorado las motivaciones detrás de la morbosidad, su impacto en la psicología individual y colectiva, y su influencia en los medios de comunicación y la sociedad en su conjunto.

Es crucial reconocer que la morbosidad, aunque a menudo considerada inquietante o desconcertante, es una manifestación de la curiosidad humana en sus diversas formas. La atracción hacia lo oscuro, lo inexplorado y lo impactante ha existido a lo largo de la historia, pero en la era digital, esta curiosidad puede amplificarse y propagarse de maneras nuevas y rápidas.

Este estudio también nos invita a considerar cómo la morbosidad puede ser tanto una manifestación natural de la exploración de la condición humana como una manifestación de desafíos más profundos, como el distanciamiento emocional y la desensibilización. Al analizar los factores que impulsan la morbosidad, podemos entender mejor cómo abordarla de manera ética y responsable.

Es importante recordar que, como sociedad, tenemos la capacidad de influir en cómo la morbosidad se manifiesta y se difunde. La educación mediática, la promoción de contenidos constructivos y el fomento de una cultura de empatía y compasión pueden ser herramientas poderosas para contrarrestar los efectos negativos de la morbosidad.

En última instancia, la morbosidad es un área de estudio en constante evolución que nos reta a considerar nuestra relación con la información y la representación visual. Al reflexionar sobre la intersección entre nuestra curiosidad inherente y los límites éticos y psicológicos, podemos forjar un camino hacia una sociedad que equilibra la exploración saludable con el debido respeto hacia la integridad humana y la honestidad de la información.

Referencias bibliográficas.

1. UNESCO, (2018). Orientaciones técnicas internacionales sobre educación en sexualidad. Un enfoque basado en la evidencia. ¿Recuperado de <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000265335?posInSet=2&queryId=d803ad4f-cb52-4c54-851c-4e9bebacb3d2>
2. Prevención de la violencia. (n.d.). OPS/OMS | Organización Panamericana De La Salud. <https://www.paho.org/es/temas/prevencion-violencia>
3. Bárcenas, F. (s.f.). Pueblos y comunidades indígenas, violencia y alternativas de paz. Recuperado de: <https://www.icip.cat/perlapau/es/articulo/pueblos-y-comunidades-indigenas-violencia-y-alternativas-de-paz/>
4. Panih, H. (s.f.). Violencia: Conceptos y ejemplos. Recuperado de: <https://www.coe.int/es/web/compass/peace-and-violence#:~:text=Violencia%20cultural%2C%20por%20ejemplo%2C%20la,dominación%2C%20la%20desigualdad%20y%20la>
5. Soles, G. (28 mayo 2015). ¿Cuáles son las causas de la violencia urbana?, Recuperado de: https://elpais.com/elpais/2015/05/28/seres_urbanos/1432792800_143279.html#:~:text=La%20pobreza%2C%20la%20exclusión%20de,estados%20o%20la%20corrupción%20institucional.
6. Flores, C. (2 enero 2019). ¿Por qué somos violentos?, Recuperado de: <https://goo.su/UUlt>
7. UNICEF, (2017). Violencia contra niños, niñas y adolescentes. Protección judicial y prácticas institucionales en la ciudad de Montevideo. ¿Recuperado de https://www.bibliotecaunicef.uy/doc_num.php?explnum_id=178
8. Whitney, B. y Yourkin, A. (2018). My Son, The Killer: The Untold Story of Luka Magnotta and “1 Lunatic 1 Ice Pick”. New Publisher
9. Who is Luka Rocco Magnotta? (18 de junio de 2012). CBC News. <https://www.cbc.ca/news/canada/who-is-luka-rocco-magnotta-1.1200147>
10. Shivji, S. (28 de noviembre de 2014). Luka Magnotta didn't act like a schizophrenic person, psychiatrist says. CBC News. <https://www.cbc.ca/news/canada/montreal/luka-magnotta-didn-t-act-like-a-schizophrenic-person-psychiatrist-says-1.2852607>

11. El Halcón, el monstruo de Puebla que grabó asesinatos con un celular. (19 mayo 2021). Recuperado de <https://www.eluniversalpuebla.com.mx/estado/el-halcon-el-monstruo-de-puebla-que-grabo-asesinatos-con-un-celular/>
12. Hernández, L. (s.f.). El Halcón videograbó asesinato de mujeres. Recuperado de <https://www.diariocambio.com.mx/2012/febrero/policia/070212-ji-policia-el-halc-n-videograb-asesinato-de-mujeres.htm>
13. Jhonston C. & Bucci N. (09 septiembre 2015) How Matthew David Graham's 'hurtcore' paedophile habit began on the dark web, recuperado de <https://www.theage.com.au/national/victoria/how-matthew-david-grahams-hurtcore-paedophile-habit-began-on-the-dark-web-20150908-gjhz43.html>
14. Australia desmantela red que ofrecía niños como esclavos sexuales. (10 septiembre 2015). Recuperado de <https://www.sinembargo.mx/10-09-2015/1481260>
15. Cunha, J. (18 junio 2023). Peter Scully y Daisy Destruction, el peor caso de pederastia de la historia. Recuperado de <https://casocriminal.org/es/crimenes-cruelles/peter-scully-y-daisy-destruction-el-peor-caso-de-pederastia-de-la-historia/>
16. Un pederasta sádico y retorcido: el británico que chantajeó en la red oscura a decenas de víctimas a las que obligaba a realizar actos degradantes. (20 febrero 2018). Recuperado de <https://www.bbc.com/mundo/noticias-43125571>
17. Un acosador en línea británico condenado a 32 años de cárcel. (19 febrero 2018). Recuperado de <https://www.swissinfo.ch/spa/afp/un-acosador-en-línea-británico-condenado-a-32-años-de-cárcel/43911354>
18. Hernández, I. (09 agosto 2019). Julia Shaw, psicóloga criminalista: "Nuestras mentes están diseñadas para poder disfrutar del sufrimiento de los demás" Recuperado de <https://www.bbc.com/mundo/noticias-49289920#:~:text=En%20uno%20de%20esos%20estudios,la%20realidad%20no%20lo%20es.>
19. (2016). Snuff: muerte en directo. [sinfiltros.com] Recuperado de: <https://www.dailymotion.com/video/x6layl0>

20. Fernández, V. (22 octubre 2012) Snuff movies. Recuperado de: <https://quo.eldiario.es/ser-humano/g28897/snuff-movies/vEstereotipos del cine en la juventud> (16 julio 2021). Recuperado de: <https://difusoribero.com/2021/07/16/estereotipos-del-cine-en-la-juventud/>
21. Jiménez, F. (2012). Conocer para comprender la violencia: origen, causas y realidad. Recuperado de: www.scielo.org.mx/pdf/conver/v19n58/v19n58a1.pdf
22. Influencia del cine sobre la conducta. 16 noviembre 2016). Recuperado de: <https://www.psicologosmadridcapital.com/blog/influencia-cine-sobre-conducta/>
23. James (2002). Violence in Film and Television. Ed Greenhacen Press.Inc
24. Ixchel V. (27 septiembre 2017). Videojuegos y películas del juego violento, Portal web: <https://medium.com/@sandramylenaavilahoyos/videojuegos-y-películas-de-género-violento-25d171800e04>
25. [Los niños y la violencia en medios de comunicación]. (s.f.) Recuperado de: https://www.aacap.org/AACAP/Families_and_Youth/Facts_for_Families/FFF-Spanish/Los-Ninos-y-la-Violencia-en-la-Television-013.aspx
26. Berlo D. (02 octubre 2002). Elementos del proceso de comunicación, portal web: <https://www.studocu.com/es-mx/document/universidad-tecnologica-cadereyta/expresion-oral-y-escrita/elementos-del-proceso-de-la-comunicacion/45723789>
27. Lombroso, C. (25 junio 2017) La Clasificación de los Delincuentes de Cesare Lombroso. CFEC - Centro de Formación Estudio Criminal. Recuperado de: <https://www.estudiocriminal.eu/blog/la-clasificacion-de-los-delincuentes-de-cesare-lombroso/>
28. Arjuna. (08 marzo 2018) La muerte como espectáculo y entretenimiento. Recuperado de: <https://contrainformacion.es/la-muerte-espectaculo-entretenimiento/>
29. Castillero Mimenza, O. (20 agosto 2018) Falta de Empatía: 12 signos que la delatan. Recuperado de: <https://psicologiymente.com/social/falta-de-empatia>
30. Vergonymous L. (2022, 9 noviembre). Los monstruosos crímenes de Peter Scully, un asesino en serie y pederasta del siglo XXI. Recuperado de:

<https://www.aldia.co/archivos-x/los-monstruosos-crimenes-de-peter-scully-un-asesino-en-serie-y-pederasta-del-siglo-xxi>

31. Langsa, B. (09 noviembre 2022) Australian Peter Gerard Scully jailed for 129 years in Philippines for child sexual abuse. Recuperado de: <https://www.abc.net.au/news/2022-11-09/australian-peter-gerard-scully-jailed-in-philippines-129-years/101635434>
32. Navarro, J. (13 marzo 2018). La historia de Matthew Falder, el sádico de la deep web que obligaba a sus víctimas a hacer cosas horribles. Recuperado de: <https://www.codigouno.com/nosotrxs/historia-matthew-falder-sadico-deep-web-obligaba-victimas-cosas-horribles-COCN128912>
33. Randolph H. (1979)
34. Nuño, A. Los castigos más duros y horribles de la Edad Media y la Inquisición. (26 diciembre 2021) recuperado en: https://www.elconfidencial.com/alma-corazon-vida/2021-12-26/castigos-duros-horribles-cruelles-inquisicion_3345121/
35. Cervera, C. Historia desconocida de la crucifixión: el castigo más atroz (y humillante) de la Antigua Roma. (2020, 6 marzo) recuperado en: https://www.abc.es/historia/abci-historia-desconocida-crucifixion-castigo-mas-atroz-y-humillante-antigua-roma-202003060108_noticia.html?ref=https%3A%2F%2Fwww.google.com%2F
36. Historia del Coliseo - ¿Quiénes y por qué construyeron el Coliseo? (22/07/22) recuperado en: <https://romecolosseumtickets.tours/es/coliseo-historia-cromo/>
37. Los orígenes de la violencia. (2020/11/02). Recuperado en: <https://es.unesco.org/courier/2020-1/origenes-violencia>
38. Lopez RR. El secreto del cine snuff (06 junio 2019) ¿Qué hay de real en el mito? Recuperado en: <https://historiasquenocantariaamimadre.com/secreto-cine-snuff/>
39. (9 octubre 2020). Mito: el cine snuff es real. Algarabía. Recuperado de: <https://algarabia.com/mito-el-cine-snuff-es-real/>
40. Sánchez, A. (20 mayo 2021). El morbo: ¿qué es, por qué ocurre y en qué momentos hay que poner límites? Recuperado de:

- <https://www.studocu.com/latam/document/universidad-dominicana-om/psicologia-anormal/aspectos-de-la-sexualidad/33911927>
41. Morbosidad. (s. f.). Oxford Languages. Recuperado de: <https://languages.oup.com/google-dictionary-es>
 42. Real Academia Española (2019). Diccionario de la lengua española (edición tricentenario) de: <https://dle.rae.es/morbosidad>
 43. Herrman, J. (27 marzo 2019) El Apetito interminable por los videos violentos en internet, Recuperado de: <https://www.nytimes.com/es/2019/03/27/espanol/videos-de-violencia>.
 44. Unidad 7. Continuación de la Agresión. Efectos de los medios: escenas de violencia. (2022). Recuperado de: <https://www.studocu.com/ec/document/universidad-tecnica-particular-de-loja/psicologia-social/unidad-7-psicologia-social/31444054>
 45. Gil, M. (20 diciembre 2014). Sobre Foucault. Recuperado de: <http://www.psicoletra.com/2014/12/sobre-foucault.html>
 46. Santos, R. (09 marzo 2015) ¿La normalización de la violencia? Conflicto y violencia intrafamiliar. Recuperado de: <https://archivo.lasillavacia.com/elblogueo/blog/la-normalizacion-de-la-violencia-conflicto-y-violencia-intrafamiliar-49715>
 47. Oliva, D. (25 julio 2015). ¿La violencia se aprende? Recuperado de: <https://www.salud180.com/salud-dia-dia/la-violencia-se-aprende>
 48. Wilber, K. (2017, 22 mayo). La violencia se aprende. . . y también se puede desaprender. studocu.com. Recuperado de <https://www.studocu.com/es-ar/document/universidad-catolica-de-salta/doctrina-social-cristiana/la-violencia-se-aprende/14769302>
 49. Lucha Hardcore (s.f) Recuperado de: https://wwe-12.fandom.com/es/wiki/Lucha_Hardcore
 50. Díaz, R. (octubre 2008) La violencia en el deporte como pretexto. El caso del wrestling americano. Recuperado de: <https://www.efdeportes.com/efd125/la-violencia-en-el-deporte-como-pretexto-el-caso-del-wrestling-americano.htm>
 51. Flores Fernández, Z. (2018, 13 noviembre). Violencia en espectáculos deportivos. La responsabilidad del estado mexicano y otros actores no

- estatales. Recuperado de: de <https://efdeportes.com/efd198/violencia-en-espectaculos-deportivos.htm>
52. (07 junio 2013) Ley general de cultura física y deporte [Archivo PDF]. Recuperado de: https://www.ucol.mx/content/cms/13/file/federal/LEY_GRAL_DE_CULTURA_FIS_Y_DEP.pdf
53. Flores Fernández, Z. (2018, 13 noviembre). Violencia en espectáculos deportivos. La responsabilidad del estado mexicano y otros actores no estatales. Recuperado de: de <https://efdeportes.com/efd198/violencia-en-espectaculos-deportivos.htm>
54. (07 junio 2013) Ley general de cultura física y deporte [Archivo PDF]. Recuperado de: https://www.ucol.mx/content/cms/13/file/federal/LEY_GRAL_DE_CULTURA_FIS_Y_DEP.pdf
55. Durkheim E. (1965) [Vida y obra de Émile Durkheim] Recuperado de: <https://www.filosofia.org/enc/ros/durk.htm>
56. DOMINGO GARCÍA MARZÁ Sociedad civil: una concepción radical
57. Real Academia Española (2023). Diccionario de la lengua española (Edición del tricentenario) de: <https://dle.rae.es/sociedadv>
58. Blair Trujillo, E. (2009, 13 febrero). Aproximación teórica al concepto de violencia: Avatares de una definición. Recuperado de: <https://www.scielo.org.mx/pdf/polcul/n32/n32a2.pdf>
59. Jacques Sémelin, Pour sortir de la violence, París, Les édition ouvrières, 1983.
60. Violencia contra la mujer. (2021, 9 marzo). Recuperado de: <https://www.who.int/es/news-room/fact-sheets/detail/violence-against-women>
61. Asociación Americana de Psiquiatría, Guía de consulta de los criterios diagnósticos del DSM 5. Arlington, VA, Asociación Americana de Psiquiatría, 2013.