

PAPEL DE LA MÚSICA EN LOS JOVENES

Antonio Redondo Romero (Alicante)

La música siempre ha desempeñado un papel importante en el aprendizaje y la cultura, pudiendo llegar a influir en costumbres y emociones. En no pocas ocasiones la música forma parte de la tradición de un país o de una región (folías, sardanas, sevillanas, tangos,...), o de un ente cultural (música coral, bandas de música, tunas universitarias...). En numerosas circunstancias se convierte la música en verdadera protagonista (el villancico en Navidad, un vals como primer baile en una boda, las isas en una romería canaria,...), pudiendo serlo también los propios intérpretes (Plácido Domingo, los Sabandeños...) o sus mismos autores (Mozart, Beethoven, Vivaldi,...).

Si nos ceñimos a música "moderna", allá por los años 50 el "Rock and Roll" entró a formar parte de la historia de mano de sus intérpretes más aplaudidos (Elvis Presley, Beatles, Rolling Stones).

Desde entonces la música y el Rock han vivido cambios espectaculares, y la influencia que ha ejercido en todas las generaciones, de forma especial en los "teenagers", siempre ha supuesto una fuente de preocupación para la sociedad y las familias.

En los años 50, o de los "rebeldes sin causa", surge el movimiento hippie (de la ciudad al campo, vida en comunidad, ropa colorida, determinado tipo de música, efectos psicodélicos de las drogas,...) y en los 60 los estudiantes se rebelan contra la ciencia "burguesa". Los grandes cambios que han ocurrido en estas décadas también han afectado a la sociedad, a la familia y a los jóvenes.

La sociedad, en general, ha visto modificados muchos de sus valores, primando en la actualidad el éxito y la competencia, la eficacia y el rendimiento, el poder del dinero, el bienestar y el ocio, el estatus social y la belleza. La eclosión de los medios de comunicación y, en especial, de la televisión, ha marcado notablemente la vida social. La publicidad, que a los jóvenes les

invita a correr determinados riesgos. ha demostrado que su poder puede ser más fuerte que la voz de padres, sociedad y escuela.

Las familias han pasado de ser nucleares, en la que padre y madre tenían un papel muy definido, a la nueva familia, en la que cada uno de sus miembros tiene un mayor protagonismo individual y, de forma especial, a partir de que la mujer se incorpora al mundo laboral; la familia ha heredado los mismos cambios sufridos por la sociedad, trayendo ello consigo menos tiempo para compartir y viéndose limitada la comunicación familiar. Por ejemplo, si el juego era una de las actividades familiares preferentes se ha visto relegado por la presencia persuasiva de la TV, la falta de disponibilidad de los padres (que tienen otras ocupaciones, o simplemente, no están), la escasez de espacios de juego, entretenimiento y diversión, y el aislamiento de la vida familiar en las grandes ciudades. En los últimos años la preocupación familiar ha aumentado por la potencial influencia negativa de los medios de comunicación en la juventud, no llegando los padres a implicarse con eficacia en la búsqueda de soluciones o alternativas.

Los jóvenes entran en la edad de los grandes ideales y, mayoritariamente, se enfrentan bien a su proceso evolutivo provistos de un gran bagaje: su energía, vitalidad, franqueza, honestidad y valentía (son capaces de correr riesgos o jugarse la vida por otros). Rechazan la intolerancia y son de carácter abierto, rebeldes, inconformistas e idealistas. ¿Problemas? Los de siempre: inseguridad, impaciencia, pereza, inconstancia y falta de voluntad. Y con todo ello van descubriendo los valores de su entorno: el éxito, el "tanto tienes tanto vales", la satisfacción sexual, el consumismo o la competencia .

¿Y los amigos ? No hay adolescentes sin grupo.

El deseo del joven de independencia progresiva de padres y familia lo va suplir, en ocasiones, con la dependencia del grupo. Y en función de la madurez de cada chico o chica, la visión grupal puede deteriorar su comportamiento, pudiendo llegar al extremo de ser incapaz de tomar decisiones al margen del grupo. Grupo al que quiere incorporarse y que muchas veces se define por el gusto hacia un tipo de música, la utilización de determinado vestuario y el consumo de alguna droga.

Hay otras realidades que los jóvenes las van incorporando a su estilo de vida, unos en una medida y otros en otra:

* La existencia superficial o pasotismo. "Pasota" es el que decide no preocuparse por ningún problema, y vivir al margen de lo que ocurre fuera de sí mismo.

Es una postura deliberada y permanente de autorregulamiento, de automarginación.

En teoría, al pasota no le importa nada; todo le da igual.

Evita cualquier compromiso, cualquier responsabilidad.

Es la pretensión de vivir cómodamente, sin problemas, en un mundo separado y fabricado a la medida de sus propios deseos y apetencias.

* La sociedad del cambio (o del "zapping"). Los cambios son tan rápidos, tan distintos y tan nuevos que sorprenden al mismo adolescente. "Como no me gusta, lo cambio".

* La vida va toda velocidad y todo pasa con rapidez meteórica. En consecuencia no saben esperar, ni tienen capacidad de frustración y, por supuesto, no soportan el aburrimiento. Ese ritmo acelerado trae desde los bebedores compulsivos hasta las luces psicodélicas de las discotecas.

* El protagonismo de las modas va desde la ropa y el aspecto externo hasta la forma de pensar, de querer, de sentir y hasta de convivir..

* Su afán de "experimentalismo" les puede conducir a distintas situaciones de riesgo: tabaco, alcohol, drogas, embarazo precoz, ETS, promiscuidad sexual o predisposición a sufrir accidentes.

* El poder de la imagen que es el segundo gran recurso de comunicación social, tras la palabra y que nos hace a todos más iguales.

Cuando se afirma: "la imagen es el gran factor de cambio cultural y social" se está insistiendo en que los adolescentes y la población más joven está cambiando bajo influencias o modelos derivados más de la imagen que del mundo de las ideas o valores. Se convierte en uno de los principales factores de "modelling" de la adolescencia

Para los adolescentes la imagen ha supuesto, en suma:

- El advenimiento de la sociedad de consumo, del récord, de la competitividad y la popularidad.
- El tránsito del hombre "ser" al hombre "tener".
- Excesiva tendencia al pensamiento concreto y al lenguaje condensado.
- El tránsito de una cultura del alfabeto a una mentalidad de la imagen.
- La trivalización de ciertos problemas o valores.
- La aparición de mensajes violentos supérfluos.
- Una nueva manera de adquirir los "valores" de la sociedad.
- El riesgo que supone "Mirar sin ver y escuchar sin oír".
- Una dificultad: evadirse de la imagen.
- Una de las nuevas poliadicciones juveniles, de las llamadas adicciones sin droga.

EL OCIO

El desarrollo del ocio ha sido una de las incorporaciones a la sociedad actual, habiendo sido acogido con gran permisividad por parte de las familias. Es uno de los espacios que más miman todos

los jóvenes, aunque mayoritariamente están organizados con intereses comerciales. El Centro de Investigaciones de la Realidad Social (CIRES) nos permite conocer a qué dedican los jóvenes su tiempo libre:

Amigos	85 %	Deporte	28 %
Televisión	62 %	Cine	19 %
Música	53 %	Excursiones	12 %
Copas	32 %	Radio	11 %
Lectura	29 %	Prensa	10 %

El tiempo libre, o tiempo de ocio, ha llegado a incorporarse a la vida juvenil como algo habitual, pero tendríamos que diferenciar entre los días laborables y los fines de semana. Los días entre semana los jóvenes se dedican a actividades relacionadas con sus estudios o la práctica deportiva, y en casa escuchan música, ven televisión o video, o bien están con el ordenador.

Durante el fin de semana surge "la cultura de la noche"; la noche para los jóvenes es un espacio propio cuando no está en funcionamiento la "vida social adulta", y en el que tienen la posibilidad de intercambio y comunicación con sus iguales, así como de escuchar música y bailar. En muchas ocasiones se asocia a consumo de tabaco y alcohol. Al contrario de lo que ocurre cuando están en casa, que prefieren estar solos, cuando salen de ella la mayoría quieren estar con sus amigos o su pareja.

En la última década se han generalizado (y masificado) determinadas pautas de ocio juvenil: la concentración en el fin de semana, el predominio de la noche sobre el día, y su asociación a determinados lugares. Además se han creado diversas culturas juveniles relacionadas con la diversión, el predominio de determinadas músicas, estilos o estéticas, la presión comercial hacia el consumo y la generación de grandes negocios con el ocio

juvenil. Se ha planteado el rechazo de determinadas drogas o de formas de drogarse (...heroína), a la vez que provoca la atracción hacia otras nuevas (por modas) y casi se formaliza un cierto uso del cannabis (porro).

La "movida callejera" es pues un movimiento juvenil dirigido, fundamentalmente, al ocio y a la diversión, prolongándose hasta muy entrada la madrugada.

Uno de los ingredientes básicos en la fiesta es la música. A más decibelios mejor. Además de aplanar los sentidos, el alto volumen provoca la necesidad de tener que hablar alto, que condiciona sequedad de garganta, sed, deseo de beber, y como lo que hay a mano es eso, pues bien, aumento de consumo de alcohol .

Entonces ¿qué problemas nos trae la noche ? El elevado consumo de alcohol trae consigo sus efectos etílicos, enfrentamiento con ciudadanos (por los ruidos o escándalos, por orinar en la calle..), enfrentamientos o agresiones a otros jóvenes, policía o vigilantes de seguridad, riesgo en la conducción y, ocasionalmente, actos vandálicos.

Si la "movida" es prolongada lleva consigo privación de sueño e hiperactividad , que fácilmente pueden generar violencia.

LA MÚSICA

La música puede desempeñar un papel importante en la socialización y en la formación de la identidad del adolescente, y se ha convertido en un símbolo de su búsqueda de identidad y autonomía. Los adolescentes utilizan la música como refuerzo de identificación con su grupo de iguales, como vehículo de su rebeldía contra lo convencional, para ayudarles a establecer una identidad separada de la de sus padres o simplemente es usada para relajarse, entretenerse o evitar el sentimiento de soledad. Escuchar música y ver videos musicales son dos de las actividades más importantes relacionadas durante la adolescencia.

Según el Centro de Investigaciones Sociológicas y Eurostat (El País 11.3.2000), el 78% de los jóvenes ente 18 y 24 años escuchan

música todos o casi todos los días. En una amplia encuesta realizada a jóvenes entre 14 y 16 años, en 10 ciudades urbanas diferentes del sudeste de Estados Unidos, escuchan música un promedio de 40 horas a la semana.

Los jóvenes escuchan música desde que se levantan hasta que se acuestan, e incluso muchos de ellos duermen con música. La música es utilizada por los jóvenes y adolescentes como música de fondo y acompañamiento desde la ducha, mientras hacen los deberes o ayudan en las tareas de casa, cuando van en metro, bus, coche o moto, o mientras ven la televisión o hablan con los amigos.

El impacto de la música rock de hoy en día va más allá de los simples textos, ritmos y sonidos e influye en los medios visuales, a pesar de que suele tener una vida muy corta.

LOS TIPOS DE MUSICA

La elección de un adolescente de la música y su emoción o respuesta correspondiente puede variar según la edad, etnia, cultura y sexo. Por ejemplo, en Estados Unidos la música rock la escuchan preferentemente varones blancos, mientras que los varones adolescentes de color tienden a preferir a los grupos de rap o soul.

Hay numerosos tipos de música, entre otros: alternativa, clásica, folklórica, heavy-metal, jazz, rap, rock, pop, electrónica, salsa, grunge, house, techno...

Es interesante conocer que desde 1985 las compañías de discos se han adherido a indicar mediante tarjetas en las que se previenen a los padres de los contenidos de los textos, discos, cintas, cd,..que se consideren violentos, con letras de contenido sexual explícito o que pueden ser ofensivas.

LA LETRA

Las letras de muchas de las canciones pueden contener textos violentos, sexualmente sugestivos o de elementos preocupantes (drogas, suicidio, muerte, satanismo).

En Estados Unidos se estudió la capacidad de los adolescentes para repetir la letra de las canciones, concluyendo que solamente un 30% de los adolescentes conoció la letra de su canción favorita o un 40% si eran fans de música heavy. Su comprensión varía en función de la edad. Si eso ocurre en Estados Unidos, con canciones en inglés, ¿qué ocurriría en España en la que muchos de los discos vendidos son versiones en inglés, y dónde nuestros jóvenes mayoritariamente no dominan este idioma?

Debemos conocer que la gente joven frecuentemente pasa por alto los temas sexuales de las letras. Los adultos, por el contrario, captan los temas como sexo, drogas, violencia o satanismo. Los adolescentes interpretan mayoritariamente sus canciones favoritas en términos de amor, amistad, crecimiento, preocupaciones de la vida, diversión, coches, religión, y otros tópicos relacionados con la vida de los adolescentes.

Algunos adolescentes que prefieren canciones con temas como homicidio, suicidio y satanismo (generalmente música heavy-metal) pasan más tiempo escuchando este tipo de música y son más propensos a escuchar las letras, pero tienen una menor tendencia a pensar que la música podría tener influencias negativas en su comportamiento comparado con estudiantes que prefieren otro tipo de música

REACCIONES, SENSACIONES, EMOCIONES

Los efectos emocionales que la música provoca pueden ser modulados por el método de presentación de la música y las ideas preconcebidas de una persona sobre la música.

Casi sin pensar surgen dos preguntas ¿ Hay elementos que influyen en las conductas ? ¿ Qué grado de vulnerabilidad tienen los jóvenes?

Hay evidencia que los adolescentes que se dedican a comportamientos aventurados (engaño, robo, fumar, intercambio sexual, etc...) miran más televisión y escuchan a la radio más a menudo que sus pares. Cierta tipo de música, como heavy-metal y la rock-punky han sido relacionados con pensamientos suicidas, autodaño, abuso de sustancias y falta de respeto a la autoridad.

¿ Cuales son los comportamiento aventurados o de riesgo que deberíamos tener en cuenta ? El uso de cinturón de seguridad, el uso de casco, el buceo en acantilado, la violación del toque de queda, las luchas físicas, la posesión de armas, el abuso de animales, el robo, nº cigarrillos que fuman, consumidores de alcohol, absentismo escolar, el uso de droga, la promiscuidad sexual y el uso de preservativo.

Nos surgen otras preguntas ¿ La música hace algo más que entretener al oyente adolescente medio? ¿Es solamente Rock and Roll ? ¿ La respuesta emocional de adolescentes a la música podría ser un buen indicador de comportamientos de riesgo de salud, más que su preferencia por un tipo particular de música ? ¿ Los adolescentes de alto riesgo eligen la música de hevy-metal por su personalidad o la música les induce a mayores riesgos y a realizar cosas que no harían de ordinario?

Para valorar el grado de emoción que puede provocar determinado tipo de música en EUA se ha utilizado la escala PANAS: 10 influencias positivas (interesado, excitado, fuerte, entusiasta, orgulloso, alarma, inspirado, determinado, atento y activo) y 10 negativas(estresado, trastornado, culpable, asustado, hostil, irritable, avergonzado, nervioso, agitado y asustado). La emoción iría desde 1 (muy ligeramente o en absoluto) hasta 5 (sumamente).

Estos efectos eran particularmente pronunciados en jóvenes de raza blanca y en aquellos que escuchaban música de rock o heavy-metal.

En su estudio Klein (1993) vió que los adolescentes blancos de alto riesgo eran más proclives a escuchar heavy-metal, que aquellos de menor riesgo, y nombran un grupo de heavy-metal como su preferido.

En cambio en el estudio de Kendall (1998) los adolescentes blancos que informaron de emociones negativas fuertes al escuchar la música, habían aumentado comportamientos de riesgo, independiente de que escucharan grupos de rock, heavy metal o cualquier otra música.

LOS VIDEOS MUSICALES

Los videos musicales se han convertido en una forma persuasiva , que influye en la cultura de los consumidores y ha alterado los hábitos de los adolescentes que son su principal audiencia, respecto a la forma de ver la TV, de escuchar música y de comprar discos. Son usados por los productores de TV para ganar audiencia y por los productores de discos para vender música.

Hay dos tipos de videos musicales. En un "vídeo de actuación" el grupo canta la canción en un concierto o en un estudio. El "vídeo concepto" desarrolla una historia paralela a la canción que puede añadir o no algo a la letra. A pesar de que los "vídeos actuaciones" pueden ocasionalmente ser chocantes no tenemos ninguna prueba de que tales vídeos tengan un impacto negativo demostrado. Más bien son los "videos conceptuales" los que han sido criticados por promover la violencia y la promiscuidad sexual

Si analizamos el contenido de los vídeos musicales los temas más comunes incluyen por orden de frecuencia: abstracciones visuales, sexo, baile y violencia o crimen.

Los videos conceptuales estudiados tienen también un contenido de imágenes nihilísticas en un 44%. Estos último incluyen temas de destrucción, muerte, ridículo de las instituciones sociales e incluso agresiones contra la autoridad

Los episodios de violencia aparecían en un 57% de los videos conceptuales y, de nuevo, eran los hombres de raza blanca los que figuraban como los agresores. El boxeo y otro tipo de deportes agresivos eran las formas más comunes de agresión, sin embargo el resultado de la agresión raramente se mostraba. Conductas de intimidación sexual aparecían en más del 75% de los videos musicales estudiados. Más de la mitad de las mujeres que aparecían

en los videos vestían provocativamente y se presentaban a menudo como objetos sexuales.

DuRant y clb. señalan que los videos musicales más violentos pertenecen al género Rap (20,4%) y Rock (19.8%).

Los menos violentos son el género country (10,8%), la música ligera (9.7 %) y el blues (5.9%) .

Los vídeos eróticos contienen poca violencia, y los muy violentos, poco o nada de erotismo.

De todas formas parece que los adolescentes están, sobre todo, interesados en ver este tipo de videos para disfrutar de la música, para encontrar el significado de las canciones que les gustan y para aprender acerca de lo que es popular.

LOS ÍDOLOS

Los artistas de música popular desempeñan un papel importante en el desarrollo de los adolescentes ya que pueden actuar como modelos, pudiendo llegar a ser idolatrados. Escenas de fanatismo en conciertos, largas esperas de sus "fans" en las puertas de los hoteles donde se hospedan sus ídolos, o la imitación de movimientos o estética son sólo unos ejemplos de la influencia que pueden ejercer.

Los adolescentes que se reconocen fans de heavy-metal y que completaron un cuestionario indicaron que la música representaba una parte muy importante de sus vidas, y se identificaban en gran parte con su cantante de heavy-metal preferido.

No podemos olvidar el papel de algunos disc-jockeys (Dj,s) que no sólo pinchan discos, sino que organizan la "fiesta" y pueden convertirse en el gran protagonista.

LAS TRIBUS URBANAS FIN DE SIGLO

La sociedad actual, y los medios de comunicación en particular, no favorecen en nada una adolescencia fácil. Gran parte de la marginación, y en ocasiones, la formación de grupos violentos, llamados ahora "tribus urbanas" no suelen ser más que una consecuencia lógica de una sociedad donde el estatus y la riqueza son los objetivos prioritarios a conseguir, y donde otras formas de vida, mucho más cercanas a lo humano, van desapareciendo.

HIP-HOP: Escuchan Música Rap que se caracteriza por hablar al ritmo de música "beat" con letras de enfado y violencia.

Algunas canciones apuntan a una corriente que abraza valores sociales tradicionales como la educación y la autonomía. Es equivalente a la cultura callejera de getto negro afro-americana. Sus integrantes suelen ser de clase social media, y con una actitud poco rebelde para lo que oyen y les dicen sus ídolos

En su indumentaria destaca la ropa ancha típica de los raperos. Son un poco tozudos y suelen dejarlo cuando abandonan el monopatín (skate)

ROCK ALTERNATIVO:

Preferentemente disfrutan de la música Rock contemporánea. Tienen una cultura de instituto de grado medio, aunque pueden compartirla algunos de los universitarios. Son de clase social media y con una actitud similar a los del Hip-hop, pero más abiertos a otros tipos de música. Usan mucho la radio y la TV para estar informados de lo que se "cuece", y abandonan al terminar la carrera, pero guardan algo de sensibilidad ficticia, con respecto a la música y otras artes.

HEAVIES: su música la "heavy metal" se caracteriza por un ritmo fuerte en el que se "aporrea" una guitarra bajo eléctrica y la batería. Los artistas de música Heavy comulgan con la violencia, con el dominio y abuso de las mujeres, con el odio, el satanismo y la

muerte. Grupos con nombres como "Metalica", "Sábado negro" y "AC/DC" se han vuelto cada vez más populares. Los heavies pertenecen a la cultura de barrio marginal, pero ahora ya están extendidos a todos los estratos sociales. Son buena gente pero cerrados y tozudos. Suelen militar hasta el final de sus días.

PUNKS: como los heavies, pero más tercos; les interesa no hacer nada en absoluto y se vanaglorian de esto. Luchan contra lo establecido y su escenificación está caracterizada por su peculiar indumentaria: cazadoras con tachuelas, pelo teñido, agujas e imperdibles y botas con puntas de acero.

TECHNO: encontramos dos vertientes muy diferenciadas: los moderados, similares a los de rock alternativo por sus formas, actitud y vestimenta, y los "bakaladeros" podrían ser "nihilistas".

GRUNGE: su música la "grunge" y su indumentaria pantalones anchos, deportivos y pelo con "rastas".

LUMPEN: Sin valores de ningún tipo e imposible razonar con ellos. No tienen más ídolos que el más animal de su pandilla, y son los que más abundan. Centran su vida en el "trapicheo" y en pasar el fin de semana de 4 días, con sus noches, en el parking de alguna discoteca alejada de cualquier sitio. Como alguien diría, son para darles de comer aparte.

SKINHEADS (cabezas rapadas): nacieron de las bases de los "hooligans" ingleses. Su inicio fue sobre los años 70 como réplica al movimiento hippy. Tienen un peculiar look: cabeza rapada, cazadora Bomber y botas con protecciones de acero. El grupo se caracterizaba por la amistad y el culto al honor.

En los 80 reaparecen coincidiendo con la aparición del movimiento punky. Entre ellos podemos encontrar a los Neonazis (con ideología fascista y de ultraderecha tienen comportamientos racistas, xenofobos y muy violentos, defienden la raza y la unidad de la patria y van contra lo que ellos llaman escoria social como prostitutas, indigentes, travestidos..). También veremos a los Nacionalistas radicales (más independentistas y con una violencia más politizada), los Sharp (que son los verdaderos ideólogos del movimiento skinhead, y siendo contrarios al pensamiento neonazi no ejercen la violencia) y los Red skins (de extrema izquierda y no

se identifican con acciones racistas y xenófobas). En general ahora tienen nuevos elementos de identificación, como la música rock nazi (canciones anti-comunistas y anti-inmigrantes), el baile ska (saltar y dar empujones) y la incorporación drogas de diseño

FINAL

Faltan muchos aspectos por conocer, así como estudios amplios y serios por realizar, para poder ofrecer factores protectores a ese pequeño porcentaje de jóvenes que puede ser susceptible a los efectos perjudiciales de la música. Prevenir es ayudar a saber elegir, decidir, corregir y aislar de situaciones comprometidas. Porque lo que si debemos reconocer es que para ellos, para los jóvenes y adolescentes, la música es importante.

Tomado de:

http://www.comtf.es/pediatria/Congreso_AEP_2000/Ponencias-htm/Antonio_Redondo.htm

BIBLIOGRAFÍA

1.

Caltellví M. Los skinhead. Anales Esp Pediatría 1996, Suplemento 80 pg 23-24

2.

DuRant y clb. Violence and weapon carrying in music videos. Arch Pediatr Adoles Med 1997; 151: 443-652

3.

Funes J. Educar a los adolescentes para vivir en un mundo de drogas. Anales Esp Pediatría 1997, Suplemento 108 , pd 116-117

4.

Gil JL. Jóvenes,cyber,espacio y tiempo digital.
Rev.Adolescen.Latinoamericana oct/dic 98 pg 183
5.

Grossman E. La adolescencia cruzando los siglos. Rev.
Adolescencia Latinoamericana jul/sep 98. pag 68-74
6.

Gual J. ¡Que maravilloso es ser joven!... pero qué difícil lo
tienes.Anales Esp Pediatría 1996, Suplemento 80, pg 59
7.

Hendren R. Rock Music and Music Videos Adolescent Medicine
Vol 4,nº3, Oct 1993 pg 557-621
8.

Kendall R. Adolescent Emotional Response to Music and his
Realationship to Risk-Taking Behaviors. Joournal of Adolescent
Health 1998; 23,49-54
9.

Larbán J. El adolescente que sólo piensa en "vivir".Anales Esp
Pediatría 199.., Suplemento ...
10.

Palacios J. El juego en el desarrollo psico-evolutivo del
niñoAnales Esp Pediatría 1997, Suplemento 108, pg 118-120
11.

Petrus A. Medios de comunicación y adolescentes: Aspectos
sociológicos. Anales Esp Pediatría 1996, Suplemento 80, pg 56-58
12.

Strasburger V. Sex,Drugs,Rock'n n'Roll and the Media-Are the
Media Responsible fo r Adolescent Behavior ?. Adolescent Medicine
1997, Oct 403-413
13.

Tomás J. Perfil psicológico del adolescente que es capatado por
un grupo"tribuurbana".Anales Esp Pediatría 1996, Suplemento 80,
pg 25-28
14.

Vall O. Violencia / Adolescencia .Anales Esp Pediatría 1997,
Suplemento 108 pg 111-112
15.

Vigil-Escalera A. La movida callejera. Anales Esp Pediatría 1997,
Suplemento 108, pg 110