

# **FACTORES QUE PROPICIAN O FAVORECEN LA VIOLENCIA**

*Nuevas tecnologías:  
internet y videojuegos*

*David Mustieles Muñoz - Vigo, 2002* 

Jornadas "La prevención de la violencia en el Ayuntamiento de Vigo. Vigo, 2002.

# CONTENIDOS

---

- 1. INTERNET**
- 2. VIDEOJUEGOS**
- 3. SÍNTESIS FINAL**

# 1. INTERNET

---

**1.1. Historia mínima**

**1.2 La violencia en Internet**

**1.3. La violencia mediante Internet**

**1.4. Frente a Internet**

# 1.1. HISTORIA MÍNIMA DE INTERNET--- 1/2

---

- **1957: Lanzamiento de satélites Sputnik I y II**
- **1958: Creación de ARPA**
- **1961: Atentado contra las torres de Utah**
- **1962: Informe de Paul Baran**
- **1968: Primera conexión de cuatro nodos**
- **1971: Ray Tomlinson envía el primer correo electrónico**

## **1.1. HISTORIA MÍNIMA DE INTERNET--- 2/2**

---

- **1982: Comienza a usarse el término Internet.**
- **1983: ARPANET se escinde en dos grandes redes**
- **1990: Red iris conecta España a Internet**
- **1991: Tim Berners-Lee desarrolla el World Wide Web**
- **2001: 490 millones de usuarios en el mundo.**

## **1.2. LA VIOLENCIA EN INTERNET**

---

- **¿Qué hay en 2.000 millones de páginas web?**
- **Información amplia y relativa a muy diversos modos de violencia.**
- **Niveles de acceso a la información.**
- **La promoción de la violencia en internet. ¿Factor causal o desencadenante?**
- **Internet, el penúltimo culpable.**

## **1.3. LA VIOLENCIA MEDIANTE INTERNET**

---

- **La confusión entre fines y medios.**
- **La violencia emocional.**
- **La violencia sexual.**
- **La violencia patrimonial.**

## 1.4. FRENTE A INTERNET

---

- ¿Qué nos preocupa? ¿Qué debería preocuparnos?
- Las tres P's:
  - ✓ Permiso.
  - ✓ Protección.
  - ✓ Potencia.



# **2. VIDEOJUEGOS**

---

**2.1. El sentido del juego**

**2.2. ¿Qué ha cambiado?**

**2.3. Videojuegos en España**

**2.4. Efectos de los videojuegos**

**2.5. Videojuegos y medios de comunicación**

## **2.1. EL SENTIDO DEL JUEGO**

---

**El juego es:**

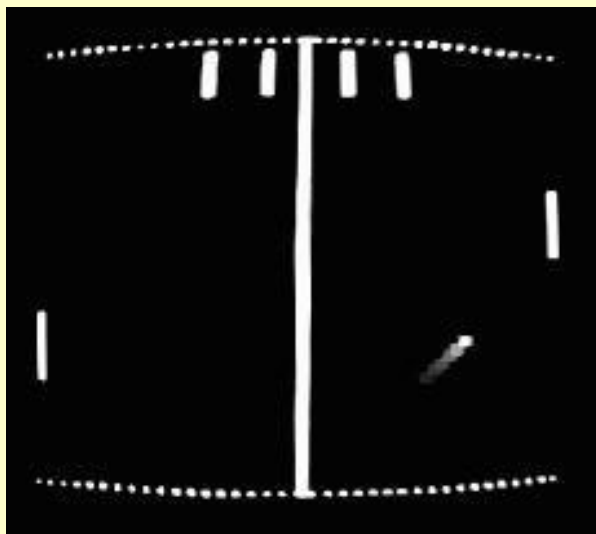
- **Una actividad consustancial al desarrollo humano.**
- **Universal.**
- **Absolutamente necesario.**

## 2.2. ¿QUÉ HA CAMBIADO? --- 1/3

---

- **La vida cotidiana.**
- **El microprocesador como nuevo objeto intermediario y articulador del juego.**

## 2.2. ¿QUÉ HA CAMBIADO? --- 2/3



## 2.2. ¿QUÉ HA CAMBIADO? --- 3/3

---

- El microprocesador como "nuevo" objeto intermediario.
  - ✓ De las "Casitas" a "Los Sims"
  - ✓ De "Polis y cacos" a "Counter Strike"
  - ✓ De "Rey verdugo" a "Tropico"

## 2.3. VIDEOJUEGOS EN ESPAÑA -- 1/2

---

- **Primer estudio sociológico sobre videojuegos, 2001.**
  - ✓ El **45%** de la población se declara usuaria (65% de los hombres y 31% de las mujeres)
  - ✓ El uso de videojuegos ocupa **el sexto lugar** en actividades de ocio a las que se dedican al menos cuatro horas semanales. Por delante aparecen "Salir con amigos", "Escuchar música", "Ver televisión", "Leer" y "Practicar deportes".

## 2.3. VIDEOJUEGOS EN ESPAÑA --- 2/2

---

- ✓ El **77%** de los padres está tranquilo mientras sus hijos juegan, pero el **95%** opina que los padres deberían prestar más atención a los juegos de que utilizan sus hijos.
- ✓ El **78%** piensa que en otros medios se ven escenas más duras y violentas que en los videojuegos.
- ✓ El **56%** piensa que se crea demasiado alarmismo sobre la violencia en los videojuegos.

## **2.4. EFECTOS DE LOS VIDEOJUEGOS -- 1/4**

---

- **Videojuegos y psicopatología.**
- **Correlación y causalidad.**
- **Procesos de investigación.**



## 2.4. EFECTOS DE LOS VIDEOJUEGOS -- 2/4

---

- Posibles efectos **NEGATIVOS**:

- ✓ Frecuencia cardiaca, presión sanguínea, estrés, tasa metabólica, etc.

- ✓ Conducta agresiva y violencia:

- ❖ *Teoría de la estimulación*

- ❖ *Teoría de la catarsis*



## **2.4. EFECTOS DE LOS VIDEOJUEGOS -- 3/4**

---

- **Videojuegos y violencia. Evidencias actuales:**
  - ✓ **Correlación modesta.**
  - ✓ **El tiempo.**
  - ✓ **Salas públicas versus juego doméstico.**
  - ✓ **Diferencias por género.**
  - ✓ **Diferencias por edad.**

## **2.4. EFECTOS DE LOS VIDEOJUEGOS --- 4/4**

---

- **Posibles efectos POSITIVOS:**
  - ✓ **Sociabilidad y extroversión.**
  - ✓ **Coordinación óculo-manual.**
  - ✓ **Atención, concentración y memoria.**
  - ✓ **Resolución de problemas y análisis estratégico.**

## 2.5. VIDEOJUEGOS Y MEDIOS DE COMUNICACIÓN

1/2

TELEVISIÓN	VIODEOJUEGOS
Violencia real y ficticia	Violencia ficticia
Violencia de apariencia real	Violencia simbólica
Escaso o nulo control sobre la elección de imágenes	Elevado control sobre la elección de imágenes
Baja o nula interactividad con terceros	Posibilidad de una elevada interactividad con terceros

## **2.5. VIDEOJUEGOS Y MEDIOS DE COMUNICACIÓN**

---

**2/2**

- **El oportunismo congénito.**
- **“El asesino de la katana era aficionado a Final Fantasy”.**
- **Y ahora, por favor, sujétense bien a su silla:**
  - ✓ **Asociación de Telespectadores y Radioyentes, 1992.**
  - ✓ **Centro Reina Sofía para el Estudio de la Violencia, 2002**

# 3. SÍNTESIS FINAL 1/2

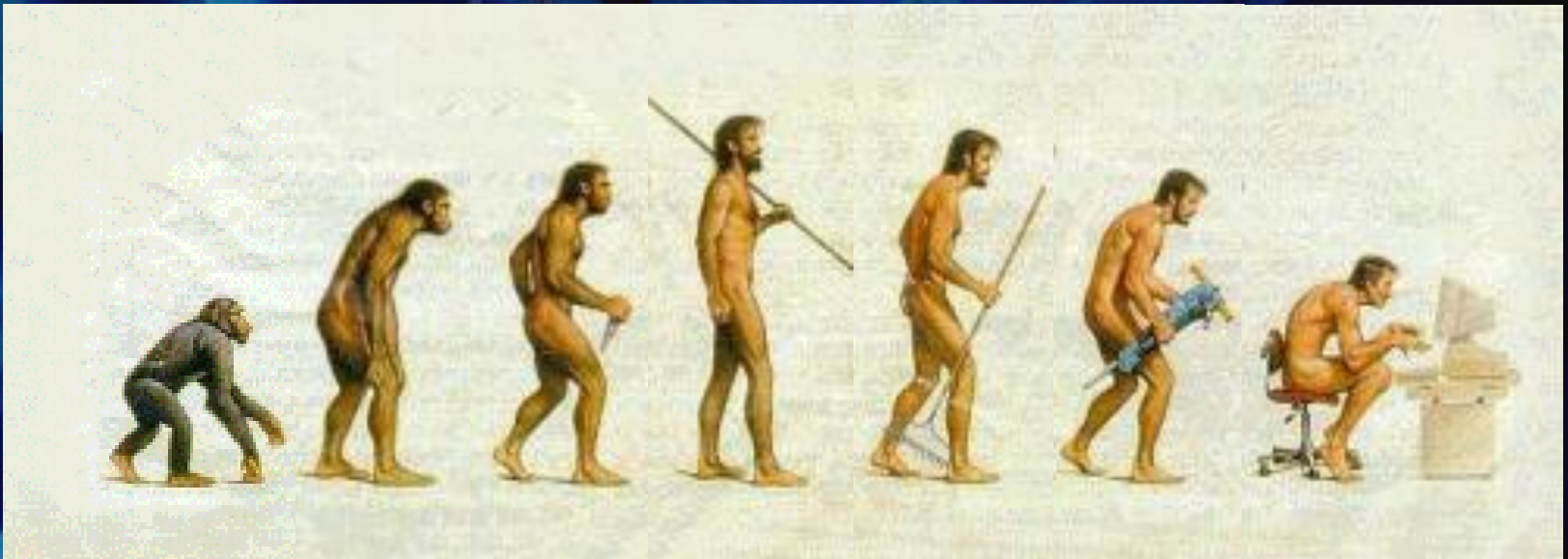
---

- **Factores de protección:**
  - ✓ **Tener información.**
  - ✓ **Tener y dar tiempo.**
  - ✓ **Clarificación de valores y modelaje.**
  - ✓ **Regulación del mercado.**

# 3. SÍNTESIS FINAL 2/2

---

- La evolución no se detiene.



*Coas persoas*

LA PREVENCIÓN DE LA VIOLENCIA  
A PREVENCIÓN DA VIOLENCIA  
EN EL AYUNTAMIENTO DE VIGO  
NO CONCELLO DE VIGO



Concellería de  
**BENESTAR SOCIAL**  
Concello de Vigo

