



**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE  
MÉXICO  
UNIDAD ACADÉMICA PROFESIONAL TEJUPILCO**

**LICENCIATURA EN PSICOLOGIA**

**VIOLENCIA EN ESTUDIANTES DE PRIMARIA QUE  
JUEGAN VIDEO JUEGOS EN EL MUNICIPIO DE  
TEJUPILCO, MÉXICO.**

**TESIS**

**QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:  
LICENCIADO EN PSICOLOGÍA**

**PRESENTA:**

**GABINO FLORES ZAYRA  
NO DE CUENTA: 1629418**

**DIRECTOR DE TESIS:  
M. EN D. DELIA ALBITER PUEBLA**



**TEJUPILCO, MÉXICO.**

**JUNIO DE 2022.**

## PRESENTACIÓN

Los videojuegos constituyen la mayor parte del consumo audiovisual de nuestra sociedad, por encima de la suma del cine, películas de vídeo y música grabada. También parece evidente la presencia de un grado de violencia cada vez más intenso en los videojuegos más vendidos o utilizados por los menores y jóvenes (Cáceres 2007).

El jugar juegos de video se ha convertido en una actividad popular para las personas de todas las edades. Muchos niños y adolescentes dedican una enorme cantidad de tiempo jugándolos. Los videojuegos han sido señalados como los causantes de tiroteos y otro tipo de conductas agresivas en los jóvenes y niños (Ortega 2010). Es por ello que el objetivo de esta investigación fue describir la violencia de estudiantes de primaria que juegan video juegos en el municipio de Tejupilco, México, en 2020.

El presente trabajo se compone de dos partes, la primera corresponde al marco teórico; este a su vez se divide en dos capítulos. Dentro del primer capítulo se abordan los temas sobre que es la violencia, tipos de violencia, causas, consecuencias y los factores de riesgo.

En el segundo capítulo se observa la violencia en los videos juegos, como se genera la violencia en los videos juegos, los antecedentes de los video juegos. A su vez se comprende del tema de uso de los videojuegos tienen una incidencia negativa sobre muchos aspectos de la personalidad, están muy cargados de violencia y agresividad y que repercuten negativamente sobre el comportamiento de los niños, las causas, los efectos que tienen la violencia en los videojuegos.

En la segunda parte se encuentra el método el cual incluye; el objetivo general, objetivos específicos, planteamiento del problema, tipo de estudio, variables, población, instrumento, diseño de la investigación, captura de la Información, procesamiento de la información.

Finalmente, se encuentra los resultados del instrumento aplicado, la discusión de los resultados, las conclusiones, las sugerencias y las referencias.

## RESUMEN

Los videojuegos han sido señalados como los causantes de tiroteos y otro tipo de conductas agresivas en niños que se dan en las escuelas o con sus padres lo manifiestan tratando mal a los demás o con palabras ofensivas, o tratando de imitar lo que juegan; y es que los niños menores no separan entre la realidad y la fantasía, ya que consideran que lo que ven es algo real, modelando su comportamiento con base en las imágenes proyectadas, tratando de imitar lo que las personas hacen, particularmente si se trata de un héroe con quien los niños se han identificado, aun cuando éste actúe en forma violenta. Es por ello que el objetivo de esta investigación fue describir la violencia de estudiantes de la primaria en la escuela Tierra y libertad que juegan video juegos en el municipio de Tejupilco, México, en 2020.

Para esta investigación se utilizó una muestra no probabilística de tipo intencional ya que solo se trabajó con niños de 11 años en los grupos de 6 año que sean video jugadores que vivan en el la Estancia de Ixtapan municipio de Tejupilco y que cuenten con los criterios de inclusión como el que no tengan algún impedimento físico cognitivo para responder el instrumento y que den el conocimiento informado por los padres para contestar la encuesta.

El instrumento que se utilizó para esta investigación es la escala de conductas violentas en la escuela propuesto por Little, Henrich, Jones y Hawley (2003), es para una población a partir de los 11 años, consta de 25 ítems, los ítems evalúan, con un rango de respuestas de 1 a 4 (nunca, pocas veces, muchas veces y siempre) de dos tipos de conducta en el contexto escolar: por un lado la agresión manifiesta o directa, en su formas puras, reactiva e instrumental; por otro lado la agresión relacional o indirecta, también en sus formas pura, reactiva e instrumental.

Los resultados a los que se llegaron fueron que el 75% de los niños presentan niveles bajo de violencia, pero así como también presentan niveles bajos en los tipos de agresión.

Palabras clave: Violencia, agresión, video juegos.

## **ABSTRAC**

Video games have been pointed out as the cause of shootings and other types of aggressive behavior in young people and children; and it is that younger children do not discriminate between reality and fantasy, since they consider that what they see is something real, modeling their behavior based on the projected images, trying to imitate what people do, particularly if it is about a hero with whom children have identified, even when he acts violently. That is why the objective of this research was to describe the violence of elementary school students who play video games in the municipality of Tejupilco, Mexico, in 2020.

For this research, an intentional non-probabilistic sample was used since only 11-year-old children will be worked on in groups of 6 years who are video gamers who live in the municipality of Tejupilco and who meet the inclusion criteria such as the one that do not have any physical or cognitive impairment to answer the survey and that they give the knowledge informed by the parents to answer the survey.

The instrument used for this research is the Scale of Violent Behaviors at School proposed by Little, Henrich, Jones and Hawley (2003), it is for a population from 11 years old, it consists of 25 items, the items evaluate, with a range of responses from 1 to 4 (never, rarely, often and always), two types of behavior in the school context: on the one hand, manifest or direct aggression, in its pure, reactive and instrumental forms; on the other hand, relational or indirect aggression, also in its pure, reactive and instrumental forms.

The results that were reached were 75% of children have low levels of violence, as well as low levels in the types of aggression.

**Keywords:** Violence, aggression, video games

## INTRODUCCIÓN

La violencia en los videos juegos ha sido de mayor preocupación ya que los niños en la actualidad tienen más acceso a este tipo de contenido, ya que los videojuegos al igual que cualquier otra sustancia, pueden llegar a ser adictivos, por lo que no se posterga la satisfacción, los videojuegos violentos podría influir en la conducta de quien los juega. El consumo de violencia por parte del usuario en la televisión, videojuegos, teléfonos celulares e Internet promueve el riesgo de adquirir un comportamiento violento en el usuario (Tong, 2008).

Los videojuegos son una actividad lúdica que tiene un lugar de privilegio en la vida cotidiana de las niñas, niños y jóvenes de las sociedades contemporáneas. Desde que hicieron su aparición hace algunas décadas, los contenidos violentos, presentes en un gran número de ellos, han despertado profundas controversias (Andrade 2007).

Según (Jiménez 2004) La violencia se entiende como la interacción física, psicoemocional o sexual de un individuo o grupo contra otro individuo o grupo, hay violencia cuando el acto intencional, la violencia tiene como objetivo destruir o dañar. La violencia se ejerce, por tanto, contra la voluntad de quien la sufre, la violencia puede ser directa o indirecta, se es directa cuando la violencia actúa mediante el ambiente físico y la indirecta es psicológico.

El videojuego no es el problema en sí, sino el número de horas que los jugadores pasan frente a una pantalla, ya que, de ser un lapso considerable, se corre el riesgo de que este tipo de entretenimiento aisle y aleje de la convivencia social a los jugadores, actividades necesarias para que un individuo se desarrolle de manera satisfactoria dentro de un grupo social. Wei (2007) reportó que la exposición a videojuegos violentos se relacionó significativamente con gran tolerancia a la violencia, pocas actitudes empáticas hacia otros y altos niveles de agresión.

Se dice que los niños aprenden mejor haciendo, con recompensas por hacer las cosas del modo correcto, pero caso contrario ocurre con los videojuegos que están

cargados de contenido violento, en estos casos se premia al usuario por realizar un actos en donde el uso de la violencia es la única forma seguir avanzando en el juego. Sin embargo, no todas las personas somos iguales y algunas son más influenciadas y otra menos influenciadas por los videojuegos violentos (Gómez 2006).

Según Bavelier, Green y Dye (2010) mencionan que actualmente los niños y adolescentes se encuentran totalmente expuestos a la tecnología y a los medios de difusión electrónica tanto en la escuela como en sus hogares. Los videojuegos no deben ser injuriosos debido a las acciones de violencia de cometen algunas personas, se cree que esas personas tienen graves problemas sociales y falta de formación en su carácter que los influencia por la violencia no solo de los videojuegos sino también de otros tipos de violencia externa que los llevo a cometer tales actos violentos.

Los videojuegos con violencia, como los que muestran las escenas de asesinatos, las imágenes de sangre y la extrema violencia que son nocivas para algunas personas y, particularmente, para los niños y adolescentes que reciben un serio impacto emocional; a este respecto el videojuego emplea una tecnología que permite al usuario una completa inmersión. Los disparadores son la clase de videojuegos son más preferidos por niños hoy en día ya que ellos se sientes fuertes y se crean expectativas o fantasías, lo cual no sería nada fuera de lo normal o no previsto si ocurriese otro caso de violencia extrema que tenga que ver con los videojuegos.

Cuando se comprende la importancia de estos aprendizajes para los niños y niñas que utilizan los videojuegos para jugar, se entenderá la importancia de los mismos. No obstante, el termino de violencia puede llegar a través de diferentes formas como uno de ellas sería la competencia por lo tanto los videojuegos como un riesgo de trabajo en equipo.

Por lo tanto, el objetivo de esta investigación es describir la violencia de estudiantes de primaria que juegan video juegos en el municipio de Tejupilco, México.

## INDICE

**PRESENTACIÓN**

**RESUMEN**

**ABSTRAC**

**INTRODUCCIÓN**

**PARTE I MARCO TEÓRICO**

<b>CAPÍTULO 1 VIOLENCIA</b> .....	10
<b>1.1 Antecedentes</b> .....	10
<b>1.2 Concepto de violencia</b> .....	13
<b>1.3 Factores de riesgo</b> .....	22
<b>1.4 Tipos de violencia</b> .....	25
<b>1.4 Causas de violencia</b> .....	33
<b>1.5 Consecuencias de violencia</b> .....	35
<b>CAPÍTULO 2</b> .....	41
<b>VIOLENCIA EN VIDEO JUEGOS</b> .....	41
<b>2.1 Antecedentes</b> .....	41
<b>2.2 Influencia que tiene los videojuegos en la violencia</b> .....	46
<b>2.3 Efectos de la violencia en los videojuegos</b> .....	52
<b>2.5 Consecuencias del uso de videojuegos</b> .....	55
<b>Objetivos</b> .....	61
<b>Objetivo general</b> .....	61
<b>Objetivos específicos</b> .....	61
<b>Planteamiento del problema</b> .....	61
<b>Pregunta de investigación</b> .....	63
<b>Variables</b> .....	63
<b>Definición conceptual</b> .....	63
<b>Definición operacional</b> .....	63
<b>Tipo de estudio</b> .....	63
<b>Muestra</b> .....	64
<b>Instrumento</b> .....	64
<b>Diseño de investigación</b> .....	65
<b>Captura de información</b> .....	

<b>Procedimiento de información</b> .....	65
<b>RESULTADOS</b> .....	66
<b>SUGERENCIAS</b> .....	76
<b>REFERENCIAS</b> .....	77
<b>ANEXO</b> .....	85



**PARTE I**

**MARCO**

**TEÓRICO**

# CAPÍTULO 1 VIOLENCIA

## 1.1 Antecedentes

En investigaciones como la realizada por el Instituto Nacional para la Evaluación de la Educación (INEE, 2007), reporta que la proporción de jóvenes de primaria que han sido lastimados o lastimadas físicamente por sus compañeros o compañeras, es menor al 25%, que al menos 10% de los sujetos jóvenes de educación secundaria han recibido amenazas por parte de otros estudiantes, y que los hombres son más agredidos que las mujeres.

Según Przybylski (2012), menciona que cualquier jugador que deja el control remoto, luego de haber perdido en un juego electrónico, puede sentir intensas emociones de ira, pudiendo observar que el videojuego trae diferentes emociones y sentimientos por una de las principales causas que sería la competitividad, es el deseo más satisfactorio del ser humano que es ganarle a alguien o a algo muchas veces no encuentra otra manera de hacerlo que comparándose con los que le rodean, esto lleva desde los principios de los tiempos en ser quienes el mejor esto nos brinda.

Se ha analizado la violencia de la que puede ser víctima la mujer en el contexto de conflictos armados. Así, también autoras que señalan el aumento de formas tradicionales de violencia (en el espacio público, en el ámbito familiar, tráfico de mujeres, aumento de la pornografía violenta) en contextos caracterizados por conflictos bélicos. Se trata de situaciones en las que puede tener lugar un proceso de idealización de la violencia en general, planteada como una forma adecuada (incluso deseable) de conducta, como una manera de manifestar la propia identidad públicamente. Entonces, tal y como afirma Esther Aliaga para el caso norirlandés, “es habitual que esta violencia sobrepase el ámbito público para irrumpir en la escena doméstica”.

La violencia contra la mujer presenta un panorama mundial en particular en lo que daña a su salud y a su integridad emocional. La carpeta de información se centra en la violencia en la familia, la violación y la agresión sexual, la violencia contra la mujer en situaciones de conflicto, desplazamiento y abuso (Ortega 2008).

Según Families (2015) Los estudios de niños expuestos a la violencia han demostrado que ellos pueden ponerse “inmunes” o insensibles al horror de la violencia, imitar la violencia que ellos ven y demostrar un comportamiento más agresivo debido a una mayor exposición a la violencia

Tomando en cuenta lo que menciona Families se puede dar a conocer lo peligros que es una gran exposición a videojuegos con alto contenido violento en especial si los padres no conocen los videojuegos que están jugando sus hijos dichos descuidos por parte de los padres al no moderar el contenido que presentan estos videojuegos puede desencadenar en un cambio en el comportamiento del niño repercutiendo así la manera en como este se relaciona con los demás e incluso cambiando su percepción de la realidad.

De acuerdo con Adachi (2012) menciona en términos generales que se puede considerar, de forma más obvia e intuitiva, que la violencia es uno de los casos más estudios ya que se pueden presentar en distintas situaciones. El estudio de la violencia se aborda desde cuatro principales campos de investigación: uno es el que atiende a los orígenes y las causas de ésta; otro es el que se preocupa por las formas que asume, las características de ésta y las dinámicas propias que desarrolla; otro más se ocupa principalmente de las consecuencias y efectos que el despliegue de la violencia genera.

A estos cuatro puntos de preocupación analítica se les puede denominar *campos de análisis sobre la violencia*. A continuación, sin pretender agotar el asunto, se enuncian algunas ideas que se consideran importantes para estos campos:

*Campo de la causalidad.* La violencia se considera, en términos generales, multicausal. La idea de que se pudiera tener una llave para comprender la violencia ha dado paso a otra que considera, metafóricamente, que quizá debiera pensarse en términos de un candado, donde encontrar la combinación adecuada de causas para fenómenos concretos de violencia implica considerar varios factores y niveles.

*Campo de las formas, características y dinámicas de la violencia.* Lo primero que se destaca en el estudio de la violencia es la comprobación de la pluralidad de formas en que ésta puede presentarse. Esta pluralidad de formas de relación, siempre es vista en correspondencia con otras instancias. Así, cuando se habla de violencia se tiene que hacer referencia a esas otras instancias, las cuales pueden ser referidas a los contextos sociales de interacción en los que se presenta, como cuando se habla de violencia de guerra, violencia deportiva o callejera, o bien hace referencia a los agentes involucrados en su producción, por ejemplo, violencia juvenil o violencia masculina, o también referida a un determinado ámbito social.

*Campo de las consecuencias de la violencia.* Pueden considerarse tanto individuales como sociales, por un lado, así como ser inmediatas, de mediano y de largo plazo. Desde luego estas consecuencias están directamente relacionadas con el tipo de violencia que se estudie y con la perspectiva que se asuma en el estudio. Así, por ejemplo, en un estudio de violencia doméstica que sólo se preocupe por la delimitación de hechos, por la búsqueda de culpables y las sanciones, se tenderá a privilegiar las consecuencias y daños individuales hacia las víctimas directas, y sólo para el plazo inmediato de los hechos.

*Campo valorativo.* Un aspecto relevante de la valorización de la violencia es la relativización valorativa de acuerdo con los sujetos implicados en los contextos de violencia, pues, como consideran Robert E. Dowse y John A. Hughes, "los actos de violencia pueden juzgarse como moralmente buenos, malos o neutros según quiénes participen en ellos, contra quién estén dirigidos y quién realice el juicio. Si los miembros de un grupo o sociedad consideran los actos de violencia como justificables en cierto modo, podremos hablar de actos legítimos".

Según Cummings y Vandewater (2007), se ha encontrado que los niños y adolescentes que son asiduos usuarios de videojuegos leen en promedio un 30% menos que los niños que no los utilizan. También han indicado que el 34% dedica menos tiempo a hacer sus deberes escolares al compararlos con niños y adolescentes que no juegan videojuegos.

El tema de violencia en la escuela a la que pretende referirse este trabajo de investigación, toda vez que más allá del tema del bullying o matoneo escolar, existe otra clase de violencia que afecta a la escuela, una tipología de violencia que puede ser entendida como violencia directa en tanto que es una intervención directa de unos sobre otros, pero que adquiere un matiz distinto y no poco agresivo, nos referimos aquí a la violencia del tipo armado.

## **1.2 Concepto de violencia**

Violencia proviene del latín violentus, que significa el ser fuera de su modo, estado o situación natural; de forma breve y sencilla se la define como: “el intento de controlar o dominar a otra persona” (Kaplan, 2006).

Con la palabra violencia se refiere al uso de todo tipo de fuerza que de una manera consciente o inconsciente se produce contra las personas humanas, y también contra los animales irracionales y el entorno natural (lo que no es el sujeto que ejerce la violencia), que surge del egoísmo, el dominio, el odio, la venganza (Guerreo 2004).

Al concepto de violencia se propone retomar, de algunas disciplinas de las ciencias sociales, determinadas características del referido término, lo que ayudará a diferenciar el sentido o sentidos de la misma, tanto en el terreno social como en los espacios educativos en particular, merced de su manifestación y abordaje en distintos ámbitos sociales contemporáneos que cohabitan con la violencia en su cotidianidad (Gonzales 2015).

Violencia se entiende la intervención física, psicoemocional y/o sexual de un individuo o grupo contra otro individuo o grupo, para que haya violencia es necesario que la intervención física, emocional y/o sexual sea voluntaria. Hay violencia cuando el acto es intencional, la violencia tiene por objeto destruir, dañar, coartar; ejerce la violencia la persona que impide materialmente a otra u otro llevar a cabo cierta acción (Hernández 2013).

Arendt (2006), señala que para todos los teóricos políticos, tanto de izquierda como de derecha, la violencia es la más incuestionable manifestación de poder, esto quiere decir que es un acto con el cual las personas se creen más fuertes que otras. Pero esto no significa que la violencia y el poder sean iguales. La violencia tiene un carácter instrumental y fenomenológicamente se acerca a la potencia, por consiguiente sus instrumentos son utilizados para multiplicar esa potencia.

La definición en su conjunto también presenta una serie de elementos que la problematizan. En primer lugar, parece que el contexto en el que se presenta la violencia es un contexto restringido espacial y temporalmente. Espacialmente, porque restringe la visión del contexto en el que se puede observar la acción violenta. Si bien ésta puede darse en cualquier lugar, en cualquier espacio, el escolar, el doméstico, el laboral, o bien la calle, lo que la definición resalta es el hecho de la acción de alguien sobre otra persona, por lo que las características del contexto sólo serán expuestas como el escenario donde se presenta dicho acto, pero no influirán en él, no se tomarán en cuenta analíticamente para describir el fenómeno de la violencia.

La violencia como mera intervención de uno o varios individuos contra otro u otros individuos, y se ven necesariamente obligados a la introducción de un elemento conceptual que lo aclare: el daño. Y es que para que haya violencia en dichas intervenciones deberán estar agregados el perjuicio, el deterioro, la destrucción o la coartación y que éstos se presenten como el fin mismo de la intervención (Gree 2005).

González (2007) dice que la violencia es “la aplicación o amenaza de aplicación de una fuerza física intensa de forma deliberada con la intención de causar efectos sobre el receptor de la misma.

Para que haya violencia en un acto, debe intervenir en el mismo evento tanto la voluntad de hacer daño por parte de quien lo ejecuta, como la falta de voluntad de quien lo padece (la parte receptora o pasiva: la víctima). Ello es así, aunque se requiera matizar algo en ese factor de ausencia de la voluntad del individuo receptor de violencia, ya que cuando se habla de casos como el masoquismo u otros comportamientos de orden sexual, no es posible sostener una ausencia total de la voluntad por parte del sujeto que padece la intervención.

Álvarez (2013) señala que, considerando que no todos los conflictos derivan en violencia, es fundamental observar a la violencia como una forma de resolver conflictos y como edificadora de lazos sociales, no solo como una fuerza perturbadora que genera cambios bruscos.

Sin embargo, hay que considerar que esta conceptualización de la violencia, por ser precisamente restringida, permite localizar claramente eventos y actores, para que aquello que se denomina violencia objetiva -factible de medirse de alguna u otra manera-, pueda efectivamente serlo. Se pueden contabilizar los eventos, realizar estadísticas y comparaciones cuantitativas, también permite localizar perfectamente a las víctimas y distinguir los daños recibidos. Además, al distinguir con claridad los sujetos actores de la violencia, permite fincar responsabilidades y establecer culpas y penas, castigar actores y actos (Mendez 2009).

De acuerdo con Wieviorka (2001), la violencia es lo contrario de una relación conflictiva, es en realidad el no conflicto, debido a que entre más se conflictualice una demanda social, menor cabida tendrá la violencia. Los motivos generales, el para qué de la violencia, que se insinúan con la idea de obligar a las víctimas a dar o hacer algo que no quieren, también se ve cuestionada por un doble aspecto. El primero, sin embargo, parece no afectar tanto la importancia de la definición, sino que es un problema del análisis, y es que el análisis de las motivaciones es en sí

problemático, por cuanto es difícil constatar cuáles son los motivos "reales" de las personas, qué tienen en mente al realizar determinados actos. El segundo cuestionamiento al para qué de la violencia parece más serio, es el que se refiere a concebirla, si no necesariamente sí de forma predominante, como un medio para conseguir un fin.

La violencia se entiende como aquella interferencia física que ejerce un individuo o un grupo en el cuerpo de un tercero, sin su consentimiento, cuyas consecuencias pueden ir desde una conmoción, una contusión o un rasguño, una inflamación o un dolor de cabeza, a un hueso roto, un ataque al corazón, la pérdida de un miembro e incluso la muerte [acotando más adelante que] es siempre un acto relacional en el que su víctima, aun cuando sea involuntario, no recibe el trato de un sujeto cuya alteridad se reconoce y se respeta, sino el de un simple objeto potencialmente merecedor de castigo físico e incluso destrucción (Martínez 2009).

Según Galtung (2003) la violencia es como un iceberg, solo es visible una pequeña parte; por tanto, su solución implica actuar en los tres tipos de violencia que la caracterizan: la violencia directa, la violencia estructural y la violencia cultural.

El ejercicio de la violencia supone una situación de asimetría, donde el violentado es ubicado como un no-sujeto; inerte, pasivo e indefenso, lo que aumenta e intensifica el circuito violento. "Inevitablemente, si alguien ataca la subjetividad de otro pierde su propia cualidad de sujeto. Esto trae como consecuencia la intensificación de la ira, la irritación hacia el otro, lo cual se irradia hacia el propio Yo".

En la conjugación del acto violento debe estar presentes la intervención física de uno(s) contra otro (s), sumado tanto la voluntad en el acto de intervención por quien agrede y la finalidad de procurar daño desde ese acto de intervención, además de la involuntariedad en la víctima, en tanto que no desea ser objeto de ese tipo de intervención. Elementos todos que, agregados y puestos en escena, nos dan como resultado aquello que podemos entender como violencia. Esa incapacidad de



convertirse en actor que marca la violencia, sin embargo, puede ser también el impulso que lleve a algunos a manifestarla (Valdez 2002).

Blair (2009) señala que cuando la violencia se asume en su dimensión política, los autores remiten, en esencia, al problema del Estado y definen violencia como “el uso ilegítimo o ilegal de la fuerza”; esto para diferenciarla de la llamada violencia “legítima”, con la que quieren designar la potestad o el monopolio sobre el uso de la fuerza concedido al Estado. Señala que “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”.

En primer lugar, al considerar a la violencia como relación social destaca el papel participativo que pueden tener los distintos sujetos de la relación, tanto las víctimas y los espectadores, como los agresores. Es decir, la violencia ya no queda confinada al acto de un solo agente o sujeto, en la cual serían las características o intereses de éste solamente los elementos importantes para entender la violencia, sino que ahora pueden atenderse también las características e intereses de la otra parte, así como de terceros agentes en torno a esta relación directa, pues muchas veces alguien puede realizar actos violentos sobre otra persona como mensaje para un hipotético espectador (pensemos tan sólo en las varias formas de terrorismo, estatal o particular). Entender las relaciones sociales en donde surge la violencia, en este caso, ayuda a una comprensión más cabal de la misma (Sánchez 2016).

La violencia es el acto efectivo de intervención, con intencionalidad voluntaria de causar daño, perjuicio o influencia en la conducta de otra persona o en otras personas, y a su vez en sus acciones potenciales. Ese mismo acto de intervención puede ser ejercido sobre la condición material del otro o sobre su psique (López 2006).

Arévalo Mira (2011) menciona que la violencia auto infligida hace referencia a las acciones que provocan daño en las personas, pero que han sido producidos por ellas mismas, o cuando el agente y el paciente son la misma persona.

El principal rasgo por el que se puede hablar de violencia desde luego es la producción de daños en, cuando menos, alguna de las partes de la relación, afectando la integridad física, sexual, psicológica y hasta patrimonial del o los afectados. Otro rasgo frecuente en las relaciones violentas es la repetitividad de ciertos comportamientos o la recurrencia de los mecanismos en la producción de violencia, esto es, que se presenten patrones comportamentales por medio de los cuales se piense en alguna intencionalidad que marque la relación de los actores.

Anceschi (2009), señala que la violencia es un concepto subjetivo de definición compleja, ya que puede adquirir diversos tipos de acepciones según el punto de vista desde el que lo analicemos. Así la definición no será la misma desde una perspectiva moralista o jurídica y dentro del ámbito jurídico un penalista no la definirá de la misma manera que un civilista

La Organización Mundial de la Salud (2010) define la violencia como: El uso intencional de la fuerza o el poder físico, de hecho o como amenaza, contra uno mismo, otra persona o un grupo o comunidad, que cause o tenga muchas probabilidades de causar lesiones, muerte, daños psicológicos, trastornos del desarrollo o privaciones.

La violencia se ejerce por tanto, contra la voluntad de quien la sufre, la violencia puede ser directa o indirecta; es directa cuando se actúa a través de la alteración del ambiente físico en que la víctima se encuentra. El término violencia puede considerarse sustancialmente sinónimo de "fuerza" (Garrido 2010).

Brownw (2007), indica que es necesario tener claro la diferencia entre tres conceptos claros: abuso, violencia y acoso. La violencia ya la hemos definido pero en el caso del abuso es preciso señalar que se refiere a una situación en la que la

víctima es menor o que posee unas capacidades disminuidas o se encuentra en una situación de inferioridad.

El acto violento se ha asociado con episodios de honor en plena legitimidad, y si bien ese ejercicio en determinados casos particulares es heroica y justificadamente humano, también como especie deben reconocer que no tan justificado es que existan seres humanos capaces de matar por el solo hecho de matar, o de torturar solamente por el hecho de maltratar (Moreno 2006).

La posibilidad de tomar en cuenta estas formas de violencia enunciadas, está en relación con la manera de concebir la idea del "otro". Y aquí radica un poco la dificultad, pues desplaza el problema de la precisión y localización de la idea de violencia, hacia el problema de la definición del otro. En principio, el otro es otro respecto de alguien (y desde ahí se anuncia la posibilidad de relación), pero a este otro, objetivo por así decirlo, se le puede tratar de diversas maneras: reconocimiento de igualdad en cuanto expectativas, deseos, derechos, etcétera; indiferencia, simplemente alguien diferente a mí pero separado y ajeno; como sujeto peligroso, alguien a quien temer, un enemigo, que por lo mismo merece la muerte; un objeto, de placer, mercancía o alguien a quien se le puede negar bienes o arrebatárselos, etcétera (Romero 2013).

Según Vidal (2008) la define como "la violación de la integridad de la persona ", la cual "suele ejercerse cuando interviene la fuerza física o la amenaza de su uso, pero también cuando se actúa en una secuencia que causa indefensión en el otro", por lo que este autor la considera un proceso en el que participamos todos y no un simple acto cuyo fin es la afirmación del "dominio" a través del cual busca el "control" de la presencia y las condiciones del estar, así como hacer del otro un medio considerándolo como propio y operando siempre sobre el "estar" del sujeto.

La violencia, una amplia y otra restringida. La ampliación y restricción de estas concepciones refieren a los espacios explicativos en cuanto a las relaciones que tocan, a la temporalidad de sus manifestaciones, a la concreción o difusión de sus consecuencias y, desde luego, a las causas difusas o inmediatas que se consideren.

Esta amplitud o restricción de la concepción de la violencia tiene consecuencias no sólo para el alcance analítico del observador, sino también para la posible puesta en práctica de acciones determinadas para combatir o regular la violencia.

Brownw (2007), indica que es necesario tener claro la diferencia entre tres conceptos claros: abuso, violencia y acoso. La violencia ya la hemos definido pero en el caso del abuso es preciso señalar que se refiere a una situación en la que la víctima es menor o que posee unas capacidades disminuidas o se encuentra en una situación de inferioridad.

La violencia como relación social destaca el papel participativo que pueden tener los distintos sujetos de la relación, tanto las víctima y los espectadores, como los agresores. Es decir, la violencia ya no queda confinada al acto de un solo agente o sujeto, en la cual serían las características o intereses de éste solamente los elementos importantes para entender la violencia, sino que ahora pueden atenderse también las características e intereses de la otra parte, así como de terceros agentes en torno a esta relación directa, pues muchas veces alguien puede realizar actos violentos sobre otra persona como mensaje para un hipotético espectador (pensemos tan sólo en las varias formas de terrorismo, estatal o particular). Entender las relaciones sociales en donde surge la violencia, en este caso, ayuda a una comprensión más cabal de la misma (Marchesi 2003).

Ortiz (2001) plantea la necesidad de diferenciar los tipos de violencia, discriminando sus diversos orígenes, configuraciones y efectos. Se manifiesta en tres espacios: el individual (o intrasubjetivo), el vincular (o intersubjetivo) y el espacio de lo social (o transubjetivo). En el primero, la violencia tendría como origen una situación de inermidad en la infancia.

La violencia constituiría una aberración de la agresividad; supone un "plus de destructividad", de "depredación" que la cualifica. Pensándolo como un fenómeno propiamente humano, la violencia supone un accionar que intenta someter al otro por el uso de la fuerza. Desde una perspectiva vincular, la violencia apunta a anular la singularidad del otro, sus límites y autonomía. En el espacio intersubjetivo, la

violencia vincular supone el despojo del carácter de ajenidad del otro, intentando tornarlo similar o idéntico al Yo. La violencia apunta a anular la otredad, la diferencia del otro que es una característica irreductible de los vínculos humanos.

La OMS (2002), define la violencia como “el uso intencional de la fuerza física o el poder contra uno mismo, hacia otra persona, grupos o comunidades y que tiene como consecuencias probables lesiones físicas, daños psicológicos, alteraciones del desarrollo, abandono e incluso la muerte”.

Para Buvinic et al. (2005) la violencia es un fenómeno complejo, multidimensional y que obedece a factores psicológicos, biológicos, económicos, sociales y culturales, al tiempo que los fenómenos que acompañan el comportamiento violento cruzan las fronteras entre individuo, familia, comunidad y sociedad. Siguiendo con el mismo trabajo, las clasificaciones de la violencia pueden depender de: a) las víctimas, entendidas como grupos poblacionales o contra la propiedad; b) de los agentes violentos, tales como pandillas, narcotraficantes, muchedumbres, movimientos políticos; c) de la naturaleza de la violencia, a saber, física, psicológica, sexual forzada, privación de la libertad, incluyendo el arresto injustificado; d) de la intención de la violencia, la cual puede ser instrumental, es decir, un medio para lograr otros fines, ya sean políticos, económicos, religiosos y sociales, o bien emocional, es decir, causar daño como fin en sí mismo; de acuerdo con el ámbito geográfico, rural o urbano; y, e) de la relación entre la víctima y el agresor, la cual es la social, es decir, entre desconocidos o conocidos sin parentesco, o bien intrafamiliar.

Vidal (2008), la definen como “la violación de la integridad de la persona”, la cual “suele ejercerse cuando interviene la fuerza física o la amenaza de su uso, pero también cuando se actúa en una secuencia que causa indefensión en el otro”, por lo que este autor la considera un proceso en el que participan todos y no un simple acto cuyo fin es la afirmación del “dominio” a través del cual busca el “control” de la presencia y las condiciones del estar, así como hacer del otro un medio considerándolo como propio y operando siempre sobre el “estar” del sujeto.

### 1.3 Factores de riesgo

Los factores de riesgo de la violencia pueden ser de índole: a) personal, tales como factores biológicos, exposición temprana a la violencia, nivel socioeconómico y educacional, abuso del alcohol y drogas; b) del hogar, influenciado por su tamaño y densidad, la estructura, dinámica y normas del hogar, así como antecedentes de violencia en el mismo; y c) de comunidad o social, donde influyen factores tales como la desigualdad, mercados legales e ilegales de armas o drogas, violencia en los medios de comunicación, efectividad de las instituciones de control social, cultural e historias de violencia social en la comunidad (Buvinic 2005).

Bott (2005) Mencionan que una variedad de factores a nivel individual, de relaciones, de comunidad y de la sociedad (incluyendo los niveles institucionales/estatales) se cruzan entre sí para aumentar el riesgo de que mujeres y niñas sufran violencia. Estos factores, representados en el modelo ecológico son:

- Atestiguar o experimentar abuso desde la infancia (lo que está asociado a que en el futuro los niños sean perpetradores de violencia mientras las niñas experimenten violencia contra ellas);
- Abuso de sustancias (incluyendo alcohol), asociado a una mayor incidencia de la violencia;
- Pertenencia de las mujeres a grupos marginados o excluidos.
- Limitadas oportunidades económicas (factor agravante para la existencia de hombres desempleados o subempleados, asociado con la perpetuación de la violencia; y es un factor de riesgo para mujeres y niñas, de abuso doméstico, matrimonios forzados, matrimonios precoces, la explotación sexual y trata.
- La presencia de disparidades económicas, educativas y laborales entre hombres y mujeres al interior de una relación íntima
- Conflicto y tensión dentro de una relación íntima de pareja o de matrimonio
- El acceso inseguro de las mujeres al control de derechos de propiedad y de tierras.

- Control masculino en la toma de decisiones y respecto a los bienes.
- Actitudes y prácticas que refuerzan la subordinación femenina y toleran la violencia masculina (por ejemplo, la dote, pagos por la novia, matrimonio precoz)
- Falta de espacios para mujeres y niñas, espacios físicos o virtuales de encuentro que permitan su libre expresión y comunicación; un lugar para desarrollar amistades y redes sociales, vincularse a asesores y buscar consejos en un ambiente de apoyo.
- Uso generalizado de la violencia dentro de la familia o la sociedad para enfrentar los conflictos;
- Un limitado marco legislativo y de políticas para prevenir y hacer frente ante la violencia;
- Falta de sanción (impunidad) para perpetradores de la violencia
- Bajos niveles de concientización por parte de los proveedores de servicios, así como de los actores judiciales y los encargados de hacer cumplir la ley

Algunos factores adicionales de riesgo que se encuentran relacionados con la violencia por parte de la pareja íntima, que se han identificado en el contexto de los Estados Unidos son: corta edad, deficientes niveles de salud mental relacionadas a una baja autoestima, ira, depresión, inestabilidad emocional y dependencia, rasgos de personalidad antisocial o fronteriza y aislamiento social; historial de disciplina física en la infancia; inestabilidad marital y separación o divorcio; historial de comisión de abuso psicológico; relaciones familiares no saludables; temas asociados a la pobreza como hacinamiento y tensión económicas, y bajos niveles de intervención comunitaria o acciones contra la violencia doméstica (Centros para el Control y Prevención de Enfermedades, 2008).

Robeston (2001) Por otro lado, entre los factores de protección que pueden reducir el riesgo de que mujeres y niñas sufran violencia figuran son:

- Educación secundaria completa para niñas y niños;
- Retardar la edad de matrimonios hasta los 18 años;

- Autonomía económica de las mujeres y acceso a entrenamiento de sus capacidades, crédito y empleo;
- Normas sociales que promuevan la equidad de género
- Servicios que articulen respuestas con calidad (servicios judiciales, servicios de seguridad/protección, servicios sociales y servicios médicos) con dotación de personal con conocimientos, capacitación y entrenamiento adecuado.
- Acceso a grupos de ayuda

Existen otros factores que requieren investigación y análisis adicionales pero que podrían estar asociados con el riesgo de violencia doméstica y la protección contra la misma: experiencias previas de mujeres como sobrevivientes de violencia (en cualquiera de sus formas), a cualquier edad; niveles de comunicación de hombres con sus parejas íntimas femeninas; uso de la agresión física por parte de hombres contra otros hombres; así como la limitada movilidad de mujeres y niñas (WHO, 2005).

Según López (2006), existen otros factores de riesgo que influyen en los niños, los cuales se describen a continuación:

- **Factores biológicos:** Desde la etología se postula que el análisis del comportamiento animal puede ser relevante para la comprensión de la violencia en humanos, ya que los mecanismos de agresión (Palacio, 2003). Por ejemplo herir de gravedad o matar a los otros (que implican comportamientos violentos deliberados) reduce la capacidad de respuesta de los adversarios, permitiendo el acceso y control a los recursos disponibles; dicha hipótesis es reforzada por las observaciones hechas a tribus como los Andamanes, quienes conservan estilos de vida similares a los descritos sobre los grupos del paleolítico.
- **Factores de tipo psicológico:** Desde una perspectiva conductual Juárez, Dueñas y Méndez (2006) señalan que los comportamientos violentos obedecen a los estímulos antecedentes seleccionados por sus consecuencias, variando según la frecuencia, la duración y la forma de



presentación, tal que si estas son positivas, se incrementa o al menos se mantiene el comportamiento violento.

- **Factores del contexto social inmediato:** En los ámbitos donde crecen los niños y los adolescentes se ha naturalizado la violencia y los medios coercitivos, punitivos y agresivos en la interacción como una forma de disciplinar, de defenderse y de poner límites (Potocnjak, Berger, & Tomicic, 2011), en relación con las variables políticas, históricas y culturales; según Chaux (2003), la mayoría de niños y adolescentes que no aprenden a resolver conflictos de manera pacífica se inclinan hacia el aislamiento y evitación de situaciones sociales (asumiendo una condición de vulnerabilidad), o buscan la forma de imponer sus objetivos sin importar el mecanismo (en calidad de posibles victimarios).
- **Factores estructurales:** En los análisis de la situación en salud se concluye que la ocurrencia de un acto violento es solo “la punta del iceberg”, pues más allá de esto existen unos determinantes que se manifiestan (muchas veces de manera negativa) en la salud mental de la población. La violencia no es ajena a los determinantes estructurales, pues toma diversas formas de expresión de acuerdo con los lugares, las situaciones y los sujetos implicados es de acuerdo a, ambiente en que se encuentre. Por esto, para comprender cualquier comportamiento violento en general, se parte de las interacciones existentes entre individuos (con sus particularidades biológicas y psicológicas) en un contexto producto de las condiciones estructurales de la historia y la sociedad.

#### **1.4 Tipos de violencia**

Para Jiménez Bautista (2012) la violencia cultural es la base donde se sustenta la violencia directa y estructural, pues al conformarse de ideas, valores, normas, tradiciones y lenguajes, el poder actúa e instituye dicha violencia a través de estos instrumentos. Los tipos de violencia son:

#### a) Violencia Familiar

Es el acto abusivo de poder u omisión intencional, dirigido a dominar, someter, controlar, o agredir de manera física, verbal, psicológica, patrimonial, económica y sexual a las mujeres, dentro o fuera del domicilio familiar, cuyo agresor tenga o haya tenido relación de parentesco por consanguinidad o afinidad, de matrimonio, concubinato o mantengan o hayan mantenido una relación de hecho.

#### b) Violencia Laboral y Docente

Violencia Laboral y Docente: Se ejerce por las personas que tienen un vínculo laboral, docente o análogo con la víctima, independientemente de la relación jerárquica, consistente en un acto o una omisión en abuso de poder que daña la autoestima, salud, integridad, libertad y seguridad de la víctima e impide su desarrollo y atenta contra la igualdad.

Puede consistir en un solo evento dañino o en una serie de eventos cuya suma produce el daño. También incluye el acoso o el hostigamiento sexual.

#### c) Violencia en la Comunidad

Son los actos individuales o colectivos que transgreden derechos fundamentales de las mujeres y propician su denigración, discriminación, marginación o exclusión en el ámbito público.

#### d) Violencia Institucional

Son los actos u omisiones de las y los servidores públicos de cualquier orden de gobierno que discriminen o tengan como fin dilatar, obstaculizar o impedir el goce y ejercicio de los derechos humanos de las mujeres, así como su acceso al disfrute de políticas públicas destinadas a prevenir, atender, investigar, sancionar y erradicar los diferentes tipos de violencia.

#### e) Violencia Femicida

Es la forma extrema de violencia de género contra las mujeres, producto de la violación de sus derechos humanos, en los ámbitos público y privado, conformada por el conjunto de conductas misóginas que pueden conllevar impunidad social y del Estado y puede culminar en homicidio y otras formas de muerte violenta de mujeres.

Bourdieu (2000) señalan que la violencia simbólica está conformada por instrumentos estructurados y estructurantes del conocimiento, el discurso y su comunicación, que buscan imponer la legitimación del poder y la dominación de una clase sobre otra, donde se monopoliza la construcción de creencias acerca de cómo y por qué se presentan ciertos tipos de acciones por parte de la clase dominante sobre la dominada, perdiendo esta última a su vez el poder para construir símbolos.

Según León (2009) Los tipos de violencia más frecuentes en los medios de comunicación, son:

- **Violencia física:** acción abusiva que arriesga o daña la integridad corporal de una persona, usando fuerza física o arma, que provoque o lesione.
- **Violencia verbal:** daño a otra persona más débil e indefensa, insultándole, llamándole con motes, amenazándole, burlándose de él o ella y de sus pertenencias.
- **Violencia psicológica:** degradación o control de las acciones, comportamiento, creencias y decisiones de otras personas; intimida, manipula, amenaza, humilla y aísla perjudicando la salud emocional.
- **Violencia patrimonial:** daño, transformación, sustracción, retención, destrucción de objetos, documentos, bienes, derechos o recursos económicos destinados a satisfacer las necesidades de alguna de las víctimas.
- **Violencia sexual:** exigencia a una persona para que mantenga contacto sexual –físico o verbal– mediante el uso de la fuerza, intimidación, coerción, chantaje, manipulación, amenaza que limita o elimina la voluntad de quien está siendo abusada.

Según Murgui (2010) Dentro de la categorización tipos de violencia, se encuentra la violencia física, haciéndose presente ante una situación de amenaza o peligro con el uso de la fuerza física para su estudio, propone una taxonomía constituida por cuatro fases:

- Violencia leve: Actos agrupados que suelen tardar en sanar entre 15 y 60 días, y no ponen en peligro la vida del individuo.
- Violencia moderada: Heridas que tardan más de 60 días en sanar, ubicándose en un rango no mayor de 6 meses, dejando cicatrices permanentes en el cuerpo como fracturas y lesiones con objetos punzocortantes.
- Violencia grave: Mutilaciones y lesiones definitivas, como la pérdida de alguna capacidad o la atrofia de algún órgano interno. - Violencia extrema: Último momento de la violencia, llegando al homicidio.

Torres (2001) Menciona que la violencia psicológica o emocional se puede presentar antes, durante, o después de la violencia física; su representación son los gritos, los insultos, las amenazas, el aislamiento, las acusaciones sin fundamento, la atribución de culpas, la ridiculización de la víctima, el rompimiento de promesas y la intimidación, así como el ejercicio de acciones destructivas a objetos, personas o pertenencias de la víctima.

Existe también la violencia económica; en ocasiones es poco percibida por la víctima, ya que es manipulada como administración. Consiste en el control o posesión de bienes, dinero y propiedades por parte de una persona con la finalidad de manipular a la otra.

La denominada violencia sexual se puede ejercer al llevar a cabo relaciones sexuales sin consentimiento (violación), mediante la práctica de actos sexuales no deseados y sin protección al embarazo, en el contagio de infecciones de transmisión sexual, al estar bajo la influencia de alguna sustancia, lastimando o lacerando los genitales durante el acto sexual, usando objetos o armas, o incluso forzando a ver películas y revistas pornográficas.

Según Soto (2006) hay distintos tipos de violencia los cuales menciona de la siguiente manera:

- **Violencia física.** Es la forma más evidente de violencia o abuso, que puede ocasionar daños físicos y riesgo de vida, aunque no siempre deja huellas visibles (por ejemplo, si te tiran del pelo o te arrojan la comida en la cara, eso es un acto de violencia física). Se manifiesta de varios modos como castigos corporales, permanencia forzada en lugares encerrados, inmovilización, etc.
- **Violencia psicológica.** Es una de las formas de violencia más difíciles de detectar, que puede ocasionar daños a nivel psicológico o emocional. Se manifiesta cuando una o más personas agreden de manera verbal e intencional a otra persona. A veces la agresión no es directa y evidente, sino que comienza como algo sutil y se prolonga a lo largo del tiempo hasta que resulta una fuerte agresión psicológica.
- **Violencia sexual.** Es una de las formas de violencia donde la mayoría de las víctimas son mujeres y los agresores son hombres. Abarca desde comentarios e insinuaciones no deseados hasta las acciones del acto sexual. Se manifiesta con actos agresivos mediante el uso de la fuerza física, psíquica o moral que reducen a la víctima a condiciones de inferioridad para llevar a cabo una conducta sexual contra su voluntad.
- **Violencia económica y patrimonial.** Es una de las formas de violencia que afecta los bienes de la propia víctima y, sostenida en el tiempo, deriva en otros tipos de violencia como la física o la sexual. Se manifiesta con la transformación, sustracción, destrucción o restricción de los objetos, documentos, bienes y valores de la víctima, impidiendo que trabaje o realice actividades de manera independiente a fin de controlar y amenazar su integridad.
- **Violencia simbólica.** Es una de las formas de violencia más disimulada que afecta a una gran cantidad de personas en simultáneo. Se manifiesta de

manera indirecta en la sociedad, a través de estrategias que imponen estereotipos y estructuras mentales, que son reforzados por la repetición y terminan siendo naturalizarlos. Por ejemplo, el parámetro adoptado socialmente de delgadez y cuerpo perfecto casi irreal conlleva a severos trastornos psicológicos y físicos entre la mayoría de la población que no puede alcanzar esa apariencia.

Para Serrano (2002) los tipos de violencia según quién inflige la agresión, independientemente de todo lo demás los cuales son:

- **Violencia autoinfligida:** Esta es una de las clases de violencia más estigmatizadas que existen, ya que en ellas es la propia persona la que se daña a sí misma, algo que es muy difícil de comprender desde el punto de vista del resto de la gente. En la violencia autoinfligida la persona se puede realizar cortes en brazos o piernas, se puede humillar públicamente, se puede golpear la cabeza contra superficies duras de manera repetida.
- **Violencia interpersonal:** Este es el tipo de violencia en la que un individuo agrede a otro. En esta categoría podemos encontrar la violencia doméstica, el bullying, los casos específicos de atraco con violencia. Aunque en la violencia interpersonal el causante sea un individuo (o un grupo reducido de ellos), es posible que este tipo de agresiones tengan parte de su explicación en fenómenos sociales. Por ejemplo, el consumo de drogas o la pobreza son factores muy ligados a la conflictividad.
- **Violencia colectiva:** A diferencia de lo que ocurre en los tipos de violencia que hemos visto, en esta la agresión es de carácter colectivo, de un grupo o comunidad contra otro colectivo. Las motivaciones de la violencia colectiva suele ser políticas, económicas, o ideológico-religiosas. Se trata de uno de los tipos de violencia más perjudiciales, porque sus efectos negativos se pueden hacer notar en muchas facetas de la vida y, como involucra a mucha gente, es fácil que vaya degenerando hasta conducir a heridos y en ocasiones a muertos. Por ejemplo, la misma violencia que hace que algunas minorías sean vistas con desprecio por gran parte de la

población suele contribuir a la aparición de agresiones físicas e incluso asesinatos.

- **Violencia física:** Este es quizás el tipo de violencia más típico y fácil de imaginar, ya que es muy visual y fácil de identificar. En él, alguien hace algo para dañar el cuerpo de otra persona, produciendo el dolor y el sufrimiento de alguien. En ocasiones, puede conducir a la muerte.

La violencia física, además, acostumbra a dejar unas marcas que el personal médico cualificado puede identificar: arañazos, heridas, morados, etc.

- **Violencia verbal:** La violencia verbal es aquella en la que se pretende dañar a la otra persona es un mensaje o un discurso. Puede (o no) contener insultos o palabras tabú, ya que para producir malestar psicológico no es esencial utilizar esa clase de recursos. Además de producir ansiedad, este tipo de violencia puede dañar la autoestima de las personas y su imagen pública.
- **Negligencia:** La negligencia es un tipo de violencia que se da por omisión, ya que en ella la agresión consiste en no realizar unas acciones a las que se está obligado para garantizar el bienestar mínimo del resto. Por ejemplo, un médico que se niega a atender a alguien herido por un enfrentamiento personal con este está cometiendo una negligencia.
- **Violencia religiosa:** En esta categoría entra el uso del poder para perjudicar las personas manipulándolas con una serie de creencias y promesas acerca de un plano espiritual. Es muy común ver cómo las sectas utilizan este tipo de agresiones para mantener dominadas a aquellas personas que ponen dinero, tiempo y esfuerzo en el mantenimiento de la institución.
- **Violencia cultural:** En este tipo de violencia, las agresiones forman parte del marco de referencia de una cultura y están relacionadas con los signos de identidad cultural de una cultura concreta. Por ejemplo, la normalización de las violaciones en conflictos armados o la ablación de los genitales femeninos son ejemplos de violencia cultural.
- **Ciberbullying:** En el ciberbullying es frecuente que se utilice Internet y las redes sociales para publicar información acerca de una persona o grupo de personas con el afán de ridiculizar o humillar. Es uno de los tipos de violencia

cuyo alcance es difícil de precisar, porque el número de personas potencialmente capaces de ver este tipo de contenidos estigmatizantes es muy elevado.

Fairman (2005) menciona que la violencia interpersonal se divide en dos subcategorías las cuales las menciona de la siguiente manera:

- **Violencia intrafamiliar o de pareja:** en la mayor parte de los casos se produce entre miembros de la familia o compañeros sentimentales, y suele acontecer en el hogar, aunque no exclusivamente.
- **Violencia comunitaria:** se produce entre individuos no relacionados entre sí y que pueden conocerse o no; acontece generalmente fuera del hogar

León (2009) opina que se observan episodios de violencia frecuentes en los contextos inmediatos en donde se desenvuelven los niños, niñas y adolescentes, tales como:

- **En la comunidad, el barrio o vecindario:** problemas de barras o pandillas y otras dificultades en las calles y las carreteras.
- **En los centros educativos:** manifestaciones de rechazo o agresiones relacionadas con dinámicas de la escuela y del aula, con la calidad de las relaciones interpersonales y de los vínculos que se establezcan, y con el proceso de enseñanza y aprendizaje que se ponga en práctica.
- **En la familia:** evidencia de negligencia, castigos inapropiados, maltrato, abuso sexual, explotación laboral, explotación sexual comercial y separaciones o divorcios difíciles. La violencia en ocasiones tiene que ver con las condiciones físicas y recursos, la estructura y ambiente familiar, la dinámica de pareja, las relaciones familiares y la calidad de la atención que reciben los hijos y las hijas.
- **En los medios de comunicación:** presente en la televisión, los videojuegos, la computadora, el internet, la música y las revistas, entre otros.



Los tipos de violencia que sufren los niños, adolescentes y mujeres son diversos: violencia física, violencia emocional, el abandono, la negligencia, el abuso sexual. Otro modo de recibir maltrato es ser testigo de la violencia, se estima que aquellos que observan la violencia llegan a experimentar los mismos problemas que las víctimas (Paraguay, 2012).

#### **1.4 Causas de violencia**

La violencia es una de las principales causas de muerte en el mundo y origina problemas no solo a las víctimas directas de la misma, sino a su círculo familiar, su entorno laboral y en general a la comunidad donde se presenta (OPS 2002).

Según Fierro (2005) algunas de las causas de la violencia son:

- El alcoholismo: un sin número de casos registra que un gran por ciento de las mujeres que son agredidas por sus compañeros conyugales, están bajo el efecto del alcohol.
- Falta de conciencia en los habitantes de una sociedad: creen que esta es la mejor forma de realizar las cosas: huelgas, tiroteos, golpes, etc.
- Fuerte ignorancia que hay de no conocer mejor vía para resolver las cosas: no saben que la mejor forma de resolver un fenómenos sociales conversando y analizando qué causa eso y luego tratar de solucionarlo.

Buvinic et al. (2005), Se observa un fuerte componente de causas atribuibles a la dinámica de los hogares y a causas sociales, como la falta de ingresos, así como a factores personales impactados por el entorno, como la frustración, acceso a alcohol, drogas y armas, y aquellas atribuibles a la inacción del Estado, tales como la falta de policías, presencia de carteles del crimen organizado y armas.

La falta de comprensión existente entre las parejas, algunas caracteres son iguales :la violencia intrafamiliar es la causa que existe de violencia, un niño que se críe dentro de un ambiente conflictivo y poco armonioso ha de ser, seguro, una persona problemática y con pocos principios personales .

La drogadicción: es otra causa de la violencia, muchas personas se drogan para poder ser lo que no son en la realidad, para escapar así de la realidad causando mucha violencia: si no tienen cómo comprar su "producto" matan y golpean hasta a su propia madre.

Lazo (2010) menciona que los niños que crecen dentro de un entorno violento aprenden que la violencia es algo normal que se manifiesta entre adultos y a medida que van madurando incluyen el maltrato en el desarrollo de su personalidad, interiorizando el rol de agresor. La Unicef señala que los hijos que escuchan o presencian la violencia en el hogar acarrearán problemas psicológicos y la convención internacional de los derechos del niño, considera esto una forma de maltrato infantil, recogiendo en el artículo 19 como "violencia mental".

La violencia se origina en la falta de consideración hacia la sociedad en que vivimos, se crea mayor conciencia en nosotros mismos, analizar que la violencia no es la mejor forma de alcanzar las metas, de seguro nuestra sociedad crecerá y se desarrollaría. En muchos casos, las mujeres son agredidas por sus compañeros conyugales al estar bajo los efectos del alcohol, ignorando que la mejor vía para resolver los problemas es conversando.

Según Anderson (2001) otro factor que podemos resaltar es lo económico, ya que muchas mujeres a causa de la presión de buscar recursos monetarios sufren de violencia. Lo cual nos lleva al problema de la pérdida de valores familiares ya que si las personas no criadas en buenos hogares, puede que desarrollen violencia familiar.

En ocasiones el estrés en la pareja también desentona en una situación de violencia contra las féminas, ello ocasionado en algunas ocasiones por el cambio del rol de la mujer en el hogar, al asumir tareas que el hombre tradicionalmente realizaba.

La falta de comunicación, también sirve como catalizador para que las mujeres sufran de violencia por sus parejas en algún momento de sus vidas, así

como situaciones de infidelidad de parte de la mujer o su cónyuge, lo cual conlleva a episodios de violencia en la pareja.

En este mismo sentido se puede decir que tampoco no existe un perfil de hombre maltratador, aunque algunos de estos hombres tienen ciertos patrones como violencia en su familia de origen, consumo de alcohol y drogas, pobreza, carácter controlador y posesivo, aislamiento social y concepción estereotipada del hombre y la mujer (Bonus 2015).

De entre los factores que favorecen o causan violencia se suelen destacar dos grupos que permitirían concebir dos modalidades de violencia, una activa y otra reactiva. Las causas de la violencia activa engloban a un grupo de factores marcados por la dominación, por el deseo de conquista sobre otros que permita su sometimiento psicológico, sexual, físico o la extracción de patrimonios materiales de éstos. Los victimarios entonces recurrirán a diferentes formas de violencia como medios para lograr la dominación y expropiación simbólica y material de las víctimas (Ferguson 2007).

### **1.5 Consecuencias de violencia**

Según el Informe de Mundial de Violencia y Salud de la OMS las consecuencias psicológicas y del comportamiento que sufren las víctimas de violencias son: el consumo excesivo de sustancias psicoactivas, depresión y ansiedad, trastornos alimentarios y de sueño, sentimientos de vergüenza, culpa, fobias, trastorno de pánico, inactividad física, baja autoestima, trastorno de estrés postraumático, trastornos psicosomáticos, abuso del tabaco, conducta suicida y autodestructiva finalmente problemas de conducta sexual (Valverdi, 2014).

La violencia contra la mujer y la niña, y demás miembros de la sociedad, aumenta su riesgo de mala salud. Un número cada vez mayor de estudios que exploran la violencia y la salud informan sistemáticamente sobre los efectos negativos. La verdadera medida de las consecuencias es difícil de evaluar, sin embargo, porque los registros médicos carecen generalmente de detalles vitales en cuanto a las causas violentas de las lesiones o la mala salud (Iwabachi 2000).

Según Juul (2003) Las consecuencias de la violencia contra la mujer pueden no ser mortales y adoptar la forma de lesiones físicas, desde cortes menores y equimosis (golpes, moretones) a discapacidad crónica o problemas de salud mental. También pueden ser mortales; ya sea por homicidio intencional, por muerte como resultado de lesiones permanentes o SIDA, o debido a suicidio, usado como último recurso para escapar a la violencia. En esta carpeta de información, Consecuencias para la salud de la violencia contra la mujer y la niña, se explora el tema en más profundidad.

Ryan (2004) menciona que la violencia trae dos tipos de consecuencias: Físicas y Psicológicas las cuales se mencionan a continuación:

**a) Consecuencias físicas**

✓ **Homicidio**

Numerosos estudios informan que la mayoría de las mujeres que mueren de homicidio son asesinadas por su compañero actual o anterior.

En las culturas en que se practica la costumbre de la dote (bienes que aporta la mujer al matrimonio o que dan a los esposos sus padres o terceras personas, en vista de su matrimonio), esta puede ser mortal para la mujer cuyos padres no pueden satisfacer las demandas de regalos o dinero. La violencia que comienza con amenazas puede terminar en "suicidio" forzado, muerte por lesiones u homicidio.

Lesiones graves: Las lesiones sufridas por las mujeres debido al maltrato físico y sexual pueden ser sumamente graves. Muchos incidentes de agresión dan lugar a lesiones que pueden variar desde equimosis (golpes y moretones).

- ✓ **Lesiones durante el embarazo:** Las investigaciones recientes han identificado a la violencia durante el embarazo como un riesgo a la salud tanto de la madre como del feto no nacido. Las investigaciones sobre este rubro han indicado mayores niveles de diversas condiciones.

- ✓ **Lesiones a los niños:** Los niños en las familias violentas pueden también ser víctimas de maltrato. Con frecuencia, los niños se lastiman mientras tratan de defender a sus madres.
- ✓ **Embarazo no deseado y a temprana edad:** La violencia contra la mujer puede producir un embarazo no deseado, ya sea por violación o al afectar la capacidad de la mujer de negociar el uso de métodos anticonceptivos. Por ejemplo, algunas mujeres pueden tener miedo de plantear el uso de métodos anticonceptivos con sus parejas por temor de ser golpeadas o abandonadas.

Según Palacios (2007) los adolescentes que son maltratados o que han sido maltratados como niños, tienen menos probabilidad de desarrollar un sentido de autoestima y pertenencia que los que no han experimentado maltrato. Tienen mayor probabilidad de descuidarse e incurrir en comportamientos arriesgados como tener relaciones sexuales en forma temprana o sin protección. Un número creciente de estudios indica que las niñas que son maltratadas sexualmente durante la niñez tienen un riesgo mucho mayor de embarazo no deseado durante la adolescencia.

Según Rico (2015) el comportamiento violento es aprendido por modelos familiares y sociales que valoran a la violencia como un mecanismo útil para resolver conflictos. Dentro de los principales factores de riesgo para que se propicien estos modelos de creencias están: el que la familia sea un sistema rígido y autoritario, que en la familia se tenga creencias estereotipadas acerca del rol del hombre y del rol de la mujer, la falta de modelos sociales que refuercen negativamente la conducta violenta.

Este riesgo mayor de embarazo no deseado acarrea muchos problemas adicionales. Por ejemplo, está bien documentado que la maternidad durante la adolescencia temprana o media, antes de que las niñas estén maduras biológica y psicológicamente, está asociada con resultados de salud adversos tanto para la madre como para el niño. Los lactantes pueden ser prematuros, de bajo peso al nacer o pequeños para su edad gestacional (Pérez 2006).

Martínez (2003) menciona que cuando se produce un embarazo no deseado, muchas mujeres tratan de resolver su dilema por medio del aborto. En los países

en que el aborto es ilegal, costoso o difícil de obtener, las mujeres pueden recurrir a abortos ilegales, a veces con consecuencias mortales, algunas causas pueden ser:

**Vulnerabilidad a las enfermedades:** Si se comparan con las mujeres no maltratadas, las mujeres que han sufrido cualquier tipo de violencia tienen mayor probabilidad de experimentar una serie de problemas de salud graves.

Se ha sugerido que la mayor vulnerabilidad de las mujeres maltratadas se puede deber en parte a la inmunidad reducida debido al estrés que provoca el maltrato. Por otra parte, también se ha responsabilizado al auto descuido y a una mayor proclividad a tomar riesgos. Se ha determinado, por ejemplo, que las mujeres maltratadas tienen mayor probabilidad de fumar que aquellas sin antecedentes de violencia.

#### **b) Consecuencias psicológicas:**

**Suicidio:** En el caso de las mujeres golpeadas o agredidas sexualmente, el agotamiento emocional y físico puede conducir al suicidio. Estas muertes son un testimonio dramático de la escasez de opciones de que dispone la mujer para escapar de las relaciones violentas

Según Morgado (2005) las consecuencias de la violencia impactan en la salud, tanto física como psicológica, y resultan complejas de evaluar ya que oscilan entre el incremento del riesgo de empeorar la salud y la posibilidad de terminar con la vida de la víctima.

Algunas consecuencias físicas son:

- Lesiones graves.
- Homicidio.
- Lesiones durante el embarazo.
- Embarazos no deseados (hecho agravado si ocurre en edad temprana).
- Vulnerabilidad a las enfermedades.

Algunas consecuencias psicológicas son:

- Problemas de salud mental.
- Baja autoestima.
- Miedo, estrés, ansiedad y conmoción psíquica.
- Aislamiento.
- Trastornos del sueño.
- Trastornos alimentarios.

### **Modalidades de la violencia**

Según Rojas (2008) los tipos de violencia se pueden manifestar de diversos modos los cuales son:

- **Doméstica o familiar.** Se refiere a cuando una persona trata de controlar y ejercer poder sobre su pareja con la que mantiene una relación sentimental, o sobre el resto de la familia. Pueden darse diferentes tipos de abusos como físico, sexual, psicológico, emocional y financiero.
- **Institucional.** Se refiere a cualquier uso indebido del poder o de la fuerza, por parte de funcionarios públicos o privados que están sujetos a la orden del gobierno (pertenecientes a las fuerzas de seguridad, fuerzas armadas, servicios penitenciarios y efectores de la salud), que pueden violentar los derechos humanos. Puede darse en un contexto de restricción de autonomía y de la libertad, de uso de la fuerza corporal, de uso de armas, etc.
- **Laboral.** Se refiere a toda acción ejercida en el ámbito del trabajo que manifieste abuso de poder por parte del empleador, del personal jerárquico o de quien tenga influencia de mando de cualquier tipo. Puede darse de manera directa o indirecta, afectando la dignidad e integridad física del empleado mediante amenazas, intimidación, maltratos, menosprecio, insultos, inequidad salarial, acoso y acoso sexual, entre otros.
- **Contra la libertad reproductiva.** Se refiere al accionar que vulnere el derecho de la mujer al acceso a la información para decidir libre y

responsablemente si quiere tener hijos o no, el número de embarazos o intervalos entre cada nacimiento. Puede darse cuando la pareja impide el uso de preservativos u otros métodos, una institución pertinente no brinda asesoramiento o métodos anticonceptivos o cuando se impone un método en lugar de informar sobre las distintas alternativas para que la mujer pueda elegir, entre otros.

- **Obstétrica.** Se refiere al maltrato o falta de trato humanizado antes, durante o después del parto. También existe violencia en los casos de atención post aborto donde no se acciona de manera rápida, con una atención adecuada ni de manera confidencial. En toda circunstancia los representantes de la salud deben tratar a la mujer con respeto, mantener la confidencialidad de su situación bajo secreto profesional, cuidar su salud y consultarle para decidir los pasos y tratamientos a seguir, de lo contrario, se considera un accionar violento.
- **Mediática.** Se refiere a toda publicación o difusión que, de manera directa o indirecta, promueva la explotación de mujeres o su imagen, injurie, difame, discrimine, deshonre, humille o atente contra la dignidad. Puede darse a través de patrones estereotipados, mensajes, valores, íconos o signos que transmiten y reproducen dominación, desigualdad y discriminación en las sociedades, naturalizando la subordinación de la mujer.



## CAPÍTULO 2

### VIOLENCIA EN VIDEO JUEGOS

#### 2.1 Antecedentes

En los últimos años se oye hablar mucho de la violencia escolar, pero casi siempre entendida como la violencia de los alumnos entre ellos o con el profesorado. De hecho, el Informe del Defensor del Pueblo “reducía” el fenómeno de la violencia escolar al estudio e investigación del “abuso entre iguales”, denominado técnicamente con la palabra inglesa “bullying” (Tovar 2007).

En 1999 el promedio de tiempo que le dedicaban los menores a los videojuegos era de 26 minutos al día, para el 2004 incrementó a 49 minutos y para el 2009 fue de una hora con 13 minutos, estos datos aplican para cualquiera de las plataformas de los videojuegos (Rideout, Foehr y Roberts, 2010) reportaron que en Estados Unidos se dio un incremento significativo en el uso de videojuegos del año 1999 al 2009, estos datos indican que los videojuegos son más populares en menores de 8 a 18 años, más que ver televisión y escuchar música.

Para el caso de los videojuegos con contenido violento, la rotulación establecida a nivel internacional señala que son juegos destinados a sujetos mayores de 16 años debido a que dentro de sus contenidos pueden presentarse elementos vinculados a violencia, lenguaje vulgar, generar miedo, contiene representaciones de desnudez o comportamientos sexuales, hace referencia o muestra el consumo de drogas, contiene representaciones que pueden favorecer el comportamiento discriminatorio hacia otros sujetos y fomentan o enseñan respecto al uso de los juegos de azar (Pan European Game Information, PEGI, 2009).

Tisseron (2006) considera que los videojuegos violentos guardan una estrecha reciprocidad con el comportamiento agresivo, la violencia, el aumento de los pensamientos agresivos, el aislamiento social y podría aumentar el riesgo de sufrir ataques epilépticos. Agrega que si bien existe una dependencia entre la práctica de los videojuegos violentos y la conducta agresiva, cabe preguntarse si,

efectivamente, los videojuegos generan violencia o, por el contrario, son las personas violentas las que experimentan una gran atracción por los videojuegos de contenidos violentos.

Sin embargo, lo que pareciera ser una oportunidad de mejorar el rendimiento y el desarrollo de nuevas habilidades en los niños y adolescentes, trae consigo una serie de complicaciones y de factores a considerar, ya que a partir de 1976, los videojuegos empezaron a incorporar la violencia en sus contenidos, lo cual requirió una consideración específica por parte de los encargados de regular las leyes al respecto, mostrándose renuentes en un principio a asignar las mismas protecciones constitucionales a los videojuegos que habían concedido a otros medios protegidos, como películas y obras escritas y musicales (Mathew & Mott, 2012).

El uso de los videojuegos con un incremento en el consumo de drogas y alcohol, baja calidad de la relación interpersonal, problemas en la escuela, menor tiempo de sueño, las actividades de ocio limitadas y la ideación suicida (Padilla-Walker et al., 2010).

Olson et al., (2007), indican diferencias por sexo en el uso de videojuegos, los hombres los emplean con mayor frecuencia que las mujeres, además de que ellos son quienes utilizan con mayor frecuencia juegos con contenidos violentos o donde se da prioridad al uso de la fuerza física y la agresión.

Olson (2004), reporta que ciertos tipos de videojuegos pueden afectar las emociones, cogniciones, percepciones y conductas que promueven el bullying y la victimización. El impacto de los videojuegos supone un nuevo tema de debate sobre la violencia y los media, fundamentalmente por dos motivos: en primer lugar, porque los videojuegos pueden ser una excelente herramienta para la enseñanza, la motivación y los procesos de aprendizaje. Pero también pueden convertirse en elementos que impulsen la violencia, tanto o más que el cine y la televisión.

La violencia es un concepto muy ambiguo y a veces puede ser confundido con el gore, pero esta puede referirse a cuestiones de género, racial, verbal, etc. Sus

dimensiones son amplísimas, y cuando hablamos de violencia y videojuegos son muchas las situaciones que pueden ser consideradas (Moreno 2002).

Según Funk (2005), la exposición a la violencia tanto en videos como en videojuegos puede asociarse a conductas o pensamientos agresivos, desensibilización hacia la violencia y el decremento de la empatía.

Según la Asociación Protégeles (2005), el 57% de los menores reconoce que juega con videojuegos en los que se daña, tortura o mata a personas y que en un 20 % de los casos se corresponden con niños, ancianos o embarazadas.

Anderson (2004) explica que hay un número consistente y amplio de información que apoya el efecto de la exposición de videojuegos violentos sobre los pensamientos, sentimientos y conductas agresivas; sin embargo, otras revisiones mencionan que el efecto de la interacción entre la exposición de videojuegos, la presencia de pensamientos y conductas agresivas es relativamente poco consistente.

Por lo tanto, los videojuegos parecen convertirse en un tema de reflexión de cara al futuro de la educación, tanto en sus aspectos preventivos como en la utilización educativa y positiva de los mismos en las escuelas (Etxeberria, F. 2008; Gros, B. 2008; Freitas, S. 2008)

Se considera que algunos videojuegos son una de las claves explicativas que ayudan a mantener y potenciar unas relaciones de agresividad, desprecio y un clima de violencia soterrada entre la población adolescente y juvenil.

Según Gentile (2013) predice que actuando de forma violenta a través de un videojuego se reducirá la probabilidad de futura violencia, ya que los sujetos verán colmada sus necesidades relacionadas con agresión. Sin embargo la violencia se ha convertido cada vez más en el signo distintivo de estos videojuegos. Las revistas especializadas establecen una relación proporcional entre la violencia de un juego y su calidad

Ferguson et al. (2008) realizaron un estudio para determinar el efecto que tiene la exposición a los videojuegos violentos y a la violencia en el ambiente familiar sobre la presencia de conductas violentas. Los autores encontraron que la exposición a la violencia dentro del ambiente familiar fue la variable predictora de la presencia de conductas violentas, y que el uso de videojuegos no tuvo un efecto significativo en estas conductas.

Los estudios de niños expuestos a la violencia han demostrado que ellos pueden: ponerse "inmunes" o insensibles al horror de la violencia, imitar la violencia que ellos ven y demostrar un comportamiento más agresivo debido a una mayor exposición a la violencia.

La edad en la que el consumo de los videojuegos es mayor oscila entre los 8 a 20 años, dichas edades son clave no solo en el desarrollo físico de la persona sino en el desarrollo mental de la misma debido a que entre las edades antes mencionadas existe una mejor captación de conocimientos o sucesos que ocurren en nuestro entorno si trasladamos la idea al tema. El jugar juegos de video (jugando los juegos de video) se ha convertido en una actividad popular para las personas de todas las edades. Muchos niños y adolescentes dedican una enorme cantidad de tiempo jugándolos (Gross 2000).

Freitas (2008) menciona que los juegos de video se han convertido en unos juegos muy sofisticados y realistas. Algunos juegos conectan con la Internet, lo que les permite a los niños y adolescentes el jugar en línea con adultos y pares desconocidos.

Por lo tanto, los videojuegos parecen convertirse en un tema de reflexión de cara al futuro de la educación, tanto en sus aspectos preventivos como en la utilización educativa y positiva de los mismos en las escuelas.

Según Gros (2008) el tema de los videojuegos violentos (VJV) es uno de los principales tópicos en la literatura sobre el estudio de los efectos de este tipo de juegos en la conducta infantil. Es importante destacar, en primer lugar, el creciente

empleo de los videojuegos en actividades educativas y formativas, así como en la terapia y entrenamiento de diversas habilidades intelectuales y sociales. Por lo tanto, los videojuegos parecen convertirse en un tema de reflexión de cara al futuro de la educación, tanto en sus aspectos preventivos como en la utilización educativa y positiva de los mismos en las escuelas.

El tema de los videojuegos violentos (VJV) es uno de los principales tópicos en la literatura sobre el estudio de los efectos de este tipo de juegos en la conducta infantil. Se han cruzado acusaciones desde los dos bandos: desde los que alarman de los peligros del uso de los videojuegos hasta quienes afirman que la mayoría de las investigaciones carecen de fundamento (Kinburn 2009).

Muños (2010) menciona que reconoce que la exposición a la violencia en los medios, incluyendo televisión, películas, música y videojuegos tiene una influencia significativa sobre la salud de niños y adolescentes. Así mismo, llama la atención sobre la evidencia que de la violencia mediática puede contribuir a las conductas agresivas, desensibilización hacia la violencia y otros problemas. Sin embargo, desde que se crearon los primeros e inofensivos juegos de ping-pong hasta los juegos actuales, ha ocurrido una evolución muy profunda que nos permite apreciar unas diferencias enormes en el amplísimo panorama de los videojuegos.

Estallo (2002) apoya la idea de que el uso de videojuegos provocaría una liberación de tensiones a través de la acción y que el refuerzo de los lazos de pertenencia al grupo de otros jugadores y la autoestima que acompaña al éxito, serían algunos de los hechos que explican por qué existirían individuos que dedican tantas horas de su día al uso de estos juegos.

Los videojuegos están, desde hace años, en la primera fila de los juguetes preferidos por los niños, y también por muchos adultos del mundo occidental. Todo parece indicar que los videojuegos son y seguirán siendo en el futuro uno de los juguetes favoritos por nuestros hijos e hijas y educadores del futuro es aprender a convivir con los juegos electrónicos (Genebat 2005).

Los niños menores no discriminan entre la realidad y la fantasía, ya que consideran que lo que ven es algo real, modelando su comportamiento con base en las imágenes proyectadas, tratando de imitar lo que las personas hacen, particularmente si se trata de un héroe con quien los niños se han identificado, aun cuando éste actúe en forma violenta (Toledo et al 2014).

Marqués (2001) señala que los videojuegos muchas veces ofrecen el aliciente de controlar las acciones de personajes fantásticos, plantean situaciones que no se presentan en la vida real o permiten afrontar situaciones extremas, acompañados siempre de temáticas e imágenes atractivas para sus destinatarios que les proporcionan distracción y diversión.

## **2.2 Influencia que tiene los videojuegos en la violencia**

Ferguson, San Miguel y Hartley (2009) examinaron diversos factores de riesgo para la presencia de conductas violentas y agresivas en jóvenes, los resultados de este estudio mostraron que la asociación con pares que tengan conductas delictivas, una personalidad antisocial, sintomatología depresiva y padres quienes emplean la violencia psicológica en sus relaciones de pareja fueron los factores de riesgo para el desarrollo de conductas violentas y agresivas en los jóvenes, la exposición a videojuegos con contenido violento no fue un predictor de la violencia o agresión en los niños.

Tisseron (2006) señala que algunos de los efectos negativos correlacionados con los videojuegos consisten en que la mayoría de los problemas se solucionan haciendo uso de la violencia; se dedica un tiempo desproporcionado a jugar en detrimento de otras actividades; se presenta una tendencia a mostrar una conducta más agresiva, impulsiva y egoísta y una desensibilización hacia los actos violentos; podría experimentarse síntomas de fobia social, ansiedad y sentimientos hostiles; se reciben mensajes acerca de cómo matar a las personas o animales y el uso y abuso de drogas y alcohol; se fomenta el comportamiento criminal, la falta de respeto por la autoridad y las leyes; se evidencia la explotación sexual, la violencia hacia la mujer, los estereotipos raciales, sexuales y

de género y el uso de palabras indecentes y gestos obscenos. Por otra parte, anota que modifica los valores, es decir, los videojuegos, sobre todo los más violentos, podrían mostrar unos valores que no son los que se desea transmitir a las personas menores de edad. Esto afecta la relación con la familia, porque el que pasen horas jugando con los videojuegos disminuye el tiempo para estar con sus padres, es decir, pueden provocar que la persona se aleje de lo que sucede a su alrededor y tienda a encerrarse en sí misma. A su vez, se dice que los videojuegos podrían causar sobre estimulación, que a su vez lograría afectar el sistema nervioso, provocando nerviosismo e irritabilidad.

Como se puede apreciar, la evidencia empírica sobre la relación entre la exposición a videojuegos con contenido violento y la presencia de conductas violentas o agresivas es contradictoria, ya que si bien, son diversos los factores de riesgo para la presencia de las conductas agresivas o violentas (por ejemplo, algunas características individuales como daño neurológico, apego inseguro, abuso o negligencia parental, una alta exposición a problemas sociales como la pobreza o violencia), estos factores son complicados y se encuentran entre tejidos a través del tiempo lo que complica el identificar una causa específica de la conducta agresiva o violenta (U. S. Departamento de Servicios Humanos y de Salud, 2001, citado en Olson et al., 2008).

Ferguson, (2009) examinaron diversos factores de riesgo para la presencia de conductas violentas y agresivas en jóvenes, los resultados de este estudio mostraron que la asociación con pares que tengan conductas delictivas, una personalidad antisocial, sintomatología depresiva y padres quienes emplean la violencia psicológica en sus relaciones de pareja fueron los factores de riesgo para el desarrollo de conductas violentas y agresivas en los jóvenes, la exposición a videojuegos con contenido violento no fue un predictor de la violencia o agresión en los adolescentes

Los videojuegos han adquirido un papel importante en el entretenimiento de millones de niños y adolescentes. Pero su mal uso puede traer consecuencias negativas a la salud y al comportamiento e incluso generar cierta adicción en los

más pequeños. Jugar videojuegos violentos, y asumir y poner en práctica la violencia que observan es responsabilidad de cada persona y no de los videos, pues todo lo que ocurre en ellos no es real. Sin embargo, si bien es cierto, las personas menores de edad están conscientes de que la violencia ocurre solo en el mundo virtual de los juegos y no el real; cabe señalar que desde la perspectiva de este autor “. . . la violencia es una de las prácticas aprendidas más internalizadas, normalizadas y naturalizadas de la condición genérica de los hombres . . .” (Huerta, 2005, p. 200), de ahí que se piense que los videos son pedagógicos en lo que al aprendizaje de la violencia se refiere. Agrega que la violencia real y virtual practicada por los hombres contra las mujeres, las niñas, los niños, las ancianas, los ancianos, contra otros hombres o hacia la naturaleza “. . . enajena la condición genérica y sociocultural de los hombres” (Huerta, 2005).

Diferentes estudios han demostrado que el consumo de violencia por parte del usuario en la televisión, videojuegos, teléfonos celulares e Internet promueve el riesgo de adquirir un comportamiento violento en el usuario (Tong, 2008).

Según Sherry (2001) sí hay una relación entre la agresión y el uso de videojuegos (en general), pero dicha relación es de naturaleza espuria, y los estadísticos encontrados en este estudio también son espurios. Su nivel de significancia hace pensar que desde un punto de vista cognitivo sí tenga influencia, pero muy ligeramente. Hay variables pendientes por atender al tratar con violencia entre los jóvenes, tales como problemas de ajuste social, y la experiencia previa con la violencia (Mrug & Windle, 2010).

Anderson (2004) menciona que la exposición a videojuegos con contenido violento y/o agresivo se relaciona con el incremento de pensamientos, sentimientos y conductas agresivas, lo cual es congruente con los resultados encontrados en la presente investigación, donde los jóvenes que reportaron no utilizar videojuegos con contenido violento presentaron menores puntajes en agresión en comparación con los que tuvieron una mayor exposición a este tipo de videojuegos.



“Su mal uso puede provocar conductas sedentarias, interrupción de los patrones del sueño, retraso en los momentos de alimentarse, interfiere en el desarrollo de las tareas básicas del hogar y puede llegar a causar un deterioro significativo en las áreas de funcionamiento personas, familiar, social y educativo”, indicó la psicóloga clínica.

Williams (2005) menciona que los videojuegos violentos son más preocupantes que una película o la televisión, debido a que los videojuegos son interactivos, permitiendo la inmersión del usuario. Se dice que los niños aprenden mejor haciendo, con recompensas por hacer las cosas del modo correcto, pero caso contrario ocurre con los videojuegos que están cargados de contenido violento, en estos casos se premia al usuario por realizar un actos en donde el uso de la violencia es la única forma seguir avanzando en el juego. No todas las personas somos iguales y algunas son más o influenciadas y otra menos influenciadas por los videojuegos violentos.

Möller & Krahé (2009) Menciona que sí hay una relación entre el uso de videojuegos de naturaleza violenta y la composición de normas agresivas y, un vínculo indirecto, a través de dichas normas. Sin embargo, Sherry (2001) encuentra que incluso tomando en cuenta los videojuegos que son considerados como “los más violentos” por los críticos del medio, no parecen tener afectación en los niveles de agresión, invariablemente de la cantidad de tiempo invertido en dicha actividad.

Los videojuegos no deben ser injuriaros debido a las acciones de violencia de cometen algunas personas, se cree que esas personas tienen graves problemas sociales y falta de formación en su carácter que los dejo influenciar por la violencia no solo de los videojuegos sino también de otros tipos de violencia externa que los llevo a cometer tales actos violentos (Ferguson 2008).

Los hay de un sinfín de temáticas. De igual manera, la línea que se sigue en los videojuegos en donde participan tanto el bien como el mal, ayuda a integrar los sentimientos ambivalentes, en vez de mantener la disociación en objetos buenos y malos. Diferentes estudios han demostrado que el consumo de violencia por parte

del usuario en la televisión, videojuegos, teléfonos celulares e Internet promueve el riesgo de adquirir un comportamiento violento en el usuario (Tong, 2008).

La práctica excesiva de videojuegos podría generar cambios significativos en la capacidad de identificar y elaborar recursos emocionales, cognitivos y conductuales necesarios para vincularse con el contexto, sean estas habilidades sociales o el manejo de factores tan importantes como la ansiedad, la autoestima o la agresividad. Al respecto, se ha dicho que sin importar la temática que aborden los videojuegos, todos ellos en menor o mayor grado, son considerados estimulantes, sea a escala fisiológico, cognitivo o que presenten elementos que se asocien a la emotividad, de ahí la importancia de abordar esta temática y específicamente en usuarios escolares(Moller 2009).

Según Sherry (2001) los videojuegos no sólo exponen al niño a un modelaje de la conducta, sino además permiten su refuerzo inmediato y contingente conjuntamente a este continuo ensayo de repertorio de conductas. Si bien es cierto que la gama de acción de los videojuegos es variada y las temáticas de ejecución y objetivos claramente conocidos por quienes los adquieren, los niños que acceden a este tipo de divertimento, están expuestos más que nunca en otro momento de la historia a vincularse directamente con juegos que tienen a la base acciones vinculadas a la violencia y que atendida sus características, presentan una gráfica real que incluye todos los factores necesarios para hacerlos atractivos y estimulantes directos tanto de las áreas fisiológicas, cognitivas y emocionales.

Jugar videojuegos violentos conduciría a una conducta más ansiosa, agresiva y con menor disposición a la asistencia de los demás. Por tanto, el juego imaginativo, creativo o de fantasía que se desarrolla al vincularse con otros niños, y el desarrollo de habilidades sociales por intermedio de éste, no podría tener lugar mientras se utiliza un videojuego cuyo objetivo principal corresponde al de matar enemigos o destruir objetos, pudiendo además, generar problemas en la autoestima (Anderson, 2003).

Los estudios de niños expuestos a la violencia han demostrado que ellos pueden: ponerse “inmunes” o insensibles al horror de la violencia, imitar la violencia que ellos ven y demostrar un comportamiento más agresivo debido a una mayor exposición a la violencia. Algunos niños aceptan la violencia como una forma de manejar los problemas. Estudios han demostrado que mientras más realista y repetida sea la exposición a la violencia, mayor será el impacto en los niños (Bonus 2015).

Según Aguayo (2013) este sentido, la práctica excesiva de videojuegos podría generar cambios significativos en la capacidad de identificar y elaborar recursos emocionales, cognitivos y conductuales necesarios para vincularse con el contexto, sean estas habilidades sociales o el manejo de factores tan importantes como la ansiedad, la autoestima o la agresividad. Al respecto, se ha dicho que sin importar la temática que aborden los videojuegos, todos ellos en menor o mayor grado, son considerados estimulantes, sea a escala fisiológico, cognitivo o que presenten elementos que se asocien a la emotividad, de ahí la importancia de abordar esta temática y específicamente en usuarios escolares.

Los videojuegos han arrojado hasta la fecha resultados contradictorios en cuanto al real alcance que estos pueden provocar en el desarrollo de patologías psicológicas, en este contexto, este estudio se propone establecer la existencia de diferencias estadísticamente significativas en el nivel de autoestima, ansiedad y agresividad en grupos de niños de 9 a 12 años de edad que utilizan videojuegos con contenido violento, es decir, usan un programa computacional de carácter lúdico que puede hacer referencia o muestra sexo, uso de drogas y contiene representaciones de, o puede contener material que puede favorecer, la discriminación.

La violencia puede llegar a través de diferentes formas como uno de ellas sería la competencia ya que muchos de los niños quieren ser mejor que otros, por lo tanto consideraríamos tomarnos los videojuegos como un riesgo de trabajo en equipo y no principalmente de competencia. La perspectiva de videos jugadores, es clara, argumentan que son capaces de aprender a través del videojuego como hemos podido confirmar. En general parece que la competición aumenta las cogniciones,

el afecto y las conductas agresivas, sin embargo, estos efectos pueden verse reducidos con el juego cooperativo, que se podría catalogar de protector, aunque sigue sin haber un consenso claro acerca de los resultados del juego cooperativo a nivel de conductas cooperativas y prosociales (Ryan 2000).

### **2.3 Efectos de la violencia en los videojuegos**

Los efectos de los videojuegos violentos (VJV) pueden verse ampliados o reducidos según intervengan diversos factores relacionados con la situación de los niños y adolescentes que juegan. Parecen influir algunos aspectos como el lugar que ocupa el jugador a la hora de seguir el juego violento, por ejemplo, si es en tercera o en primera persona (Veles 2016).

Greitemeyer y Osswald (2009), afirman lo que podría tener un efecto negativo en los procesos de toma de decisiones y evaluación, que podría derivar en conductas antisociales. Los efectos del primado pueden ser más duraderos y salientes que los de la memoria de reconocimiento, incluido a nivel inconsciente, incluso mucho tiempo después de que el recuerdo consciente se haya olvidado. En los casos en los que ambos estímulos presentan la misma modalidad sensorial el efecto es más evidente.

Giménez (2006) menciona que los efectos de los videojuegos violentos (VJV) pueden verse ampliados o reducidos según intervengan diversos factores relacionados con la situación de los niños y adolescentes que juegan. Parecen influir algunos aspectos como el lugar que ocupa el jugador a la hora de seguir el juego violento, por ejemplo, si es en tercera o en primera persona.

En el efecto social se ha observado que cuando utilizan videojuegos no les permite desarrollar importantes destrezas sociales debido a que la naturaleza de los videojuegos no les estimula a tener interacciones significativas con otros niños y porque los juegos los distraen, por lo que el efecto en la socialización es perjudicial.

Según Jiménez (2002) puede influir el rol que se le concede al jugador al practicar el juego violento. El jugador puede ser un asesino, un héroe, un vengador, un

rescatador, un liberador. Incluso puede variar de un momento a otro, pasando de terrorista a policía o militar.

Se tiene que tener en cuenta el tiempo dedicado a los VJV, las horas que pasan niños y adolescentes jugando, que siempre van en aumento. Igualmente es necesario considerar la diferente influencia que pueden tener determinadas características del juego, como la presencia de sangre, crueldad extrema, sadismo, etc. También hay que considerar el tipo de objetivo o víctima de la agresión: humanos, no humanos, ambos tipos (Rodríguez 2002).

Anderson (2010) menciona los efectos de los videojuegos pueden analizarse en estos rasgos:

- Conductas agresivas: utilización de armas, golpes, agritos, insultos.
- Agresividad cognitiva: rasgos de hostilidad, asociaciones con determinados colectivos o individuos, atribuciones de hostilidad hacia grupos o personas, creencias, actitudes sobre la agresión, etc.
- Agresividad emocional: ansiedad, hostilidad, sentimientos de venganza.
- Excitación fisiológica: presión sanguínea, conductancia de la piel, frecuencia cardíaca, etc.
- Empatía: grado en el que se identifica o se compadece de las víctimas.
- Desensibilización: reducción de respuestas emocionales ante escenas de violencia.
- Conductas prosociales: ayudar, defender, socorrer a las víctimas.

Los efectos de los videojuegos violentos, y los resultados muestran que existe un efecto menor de los videojuegos sobre la agresión de los que, por ejemplo, podría influir la violencia en la televisión. También hay que tener en cuenta el tiempo

dedicado a los VJV, las horas que pasan niños y adolescentes jugando, que siempre van en aumento. Igualmente es necesario considerar la diferente influencia que pueden tener determinadas características del juego, como la presencia de sangre, crueldad extrema, sadismo (García 2017).

Otro aspecto que puede incidir en los efectos de los VJV en los menores es el tipo de contexto cultural, Oriente y Occidente, el modo en el que se interpreta la conducta violenta por parte de la sociedad, o la influencia de las redes familiares y sociales en la socialización e interpretación de la cultura. La presencia de valores como la empatía, compasión, etc. pueden amortiguar los efectos negativos de la violencia en los videojuegos (Valdés 2002).

Tisseron (2006) menciona que el efecto negativo de los videojuegos no está vinculado a los juegos mismos, sino al aprendizaje que ha tenido el niño o niña en su entorno para resolver las situaciones conflictivas. Luego de hacer esta aclaración, este autor señala que algunos de los efectos negativos correlacionados con los videojuegos consisten en que la mayoría de los problemas se solucionan haciendo uso de la violencia; se dedica un tiempo desproporcionado a jugar en detrimento de otras actividades.

El juego imaginativo, creativo o de fantasía que se desarrolla al vincularse con otros niños, y el desarrollo de habilidades sociales por intermedio de éste, no podría tener lugar mientras se utiliza un videojuego cuyo objetivo principal corresponde al de matar enemigos o destruir objetos, pudiendo, además generar problemas en la autoestima (Anderson, 2003).

Esto afecta la relación con la familia, porque el que pasen horas jugando con los videojuegos disminuye el tiempo para estar con sus padres, es decir, pueden provocar que la persona se aleje de lo que sucede a su alrededor y tienda a encerrarse en sí misma. A su vez, se dice que los videojuegos podrían causar sobre estimulación, que a su vez lograría afectar el sistema nervioso, provocando nerviosismo e irritabilidad (Lorenzo 2017).

## **2.4 Causas del uso de videojuegos**

En este sentido, la práctica excesiva de videojuegos podría generar cambios significativos en la capacidad de identificar y elaborar recursos emocionales, cognitivos y conductuales necesarios para vincularse con el contexto, sean estas habilidades sociales o el manejo de factores tan importantes como la ansiedad, la autoestima o la agresividad. (Rodney 2010).

Según Sergio (2006) los niños y adolescentes se pueden involucrar demasiado y hasta obsesionarse con los videojuegos. Es importante que los padres estén pendiente a las siguientes señales:

- El joven siempre está hablando del mismo tema, sus temas redundan en lo que son los videojuegos.
- Descuida sus tareas académicas.
- Empieza a perder interés por otras actividades que antes practicaba.
- Ansiedad. El estado de ánimo varía porque no puede sentarse a jugar.
- Uso compulsivo como por ejemplo, encenderla nada más levantarse, o aprovechar cualquier tiempo libre para usarla.
- Aparición de cambios en el comportamiento (impulsividad, violencia).

## **2.5 Consecuencias del uso de videojuegos**

Green et al (2009) menciona que existen varias consecuencias de los videojuegos, ya sean negativas o positivas, dividiéndose en dos conceptos, físicos y psicológicos:

### **a) Consecuencias positivas de los videojuegos**

Los videojuegos ya poseen una mala fama, debido a los malos usos que los usuarios les dan, a pesar de que generan malos hábitos en varios de ellos, no se niega que de igual manera, generan un impacto positivo, como por ejemplo, el entrenamiento y mejora de habilidades, gracias a numerosas investigaciones, se llegó a la conclusión que, los jugadores eran más tolerables a cambios, pasaron

pruebas de atención visual, eran más ágiles, poseen reacciones más rápidas, entre otras tareas de habilidad.

Otro aspecto positivo es sobre las utilidades terapéuticas, que se basa en tratamientos médicos y/o psicológicos, generando utilidad en el área terapéutica, como fisioterapia, la interacción de niños autistas con otros niños, ayudando al déficit de atención, y no solo ayudando a niños, sino también a ancianos, ayudándolos en la mejora de su autoconcepto, autoestima y autocontrol.

También el uso como medio didáctico, en donde los jóvenes generan un vínculo con los juegos y el medio por el que se transmite, generando interés en él, con el propósito de facilitar las estrategias de aprendizaje.

#### **b) Consecuencias positivas físicas**

Los videojuegos actuales poseen una gran interacción con el jugador y el juego, donde el usuario experimenta una interacción en distintas formas, como, por ejemplo, transformativa, selectiva o constructiva.

Existen videojuegos que requieren una gran actividad física, en donde su atractivo es basado en el movimiento. Este tipo de videojuegos poseen un seguimiento del movimiento del usuario durante su uso, un ejemplo de este tipo de videojuegos es la consola "Wii", la cual sus más atractivos juegos eran asociados a deportes. Estos eran beneficiosos para la salud a comparación de los videojuegos convencionales, ya que se diferenciaban en la actividad física que se efectuaba, generando así menor sedentarismo.

#### **c) Consecuencias positivas psicológicas**

Los videojuegos de la categoría de arcade, rol y acción son considerados aptos para el desarrollo del área motora, generando mayores reflejos y agilizando su actividad manual. Del mismo modo, los videojuegos de estrategia y simulación, aportan al desarrollo intelectual. Fomentan el desarrollo cognitivo y social, favoreciendo, la memoria, la atención, la concentración y aumentando su creatividad.



Algunos videojuegos fueron utilizados con fines educativos, promoviendo en escuelas, ya que ayudaban al desarrollo de niños en primaria, en donde se reforzaban las áreas de ciencias, matemática, comunicación, arte, entre otras.

De manera general, los distintos videojuegos pueden ayudar en distintas áreas, como, por ejemplo, en la lectura, pensamiento lógico, memoria, observación, vocabulario, ortografía, etc., siempre y cuando sea de uso correcto.

#### **d) Consecuencias negativas de los videojuegos**

Uno de los peligros que se presentan al momento de jugar diversos videojuegos en los cuales existe violencia y agresividad es que al no tener consecuencias reales en la persona que está jugando esta llega a creer que en todas las situaciones se terminará libre de riesgos y problemas, es decir se pierde la percepción de la diferencia entre la realidad y lo irreal del juego.

El peligro comienza cuando las personas que juegan pierden por completo el sentido de realidad y comienzan a hacer ciertas cosas que en la vida real pueden tener graves consecuencias, como por ejemplo atentar contra la vida de personas o animales pensando que no sufrirán ningún tipo de daño. Recientemente se ha podido observar que cada vez las generaciones que van creciendo con videojuegos tienden a integrar la violencia como algo normal y se insensibiliza ante ella, debido al mismo motivo explicado en el párrafo anterior.

Según García (2009) Consecuencias negativas físicas: Se presentan varias consecuencias negativas físicas en el ser humano a causa de los videojuegos, una de ellas es la pérdida de la noción del tiempo, en la cual no notan si es de día o de noche, ocasionando la falta de apetito, ya que por el uso excesivo de tiempo en los videojuegos, el cuerpo se distrae y no tiene noción del momento en el que deben comer, causando problemas alimenticios, ya sea desnutrición o comer excesivamente por no calcular el tiempo en el que ya consumió alimentos (García, 2009). Una consecuencia basada en la pérdida de la noción del tiempo, es la falta de higiene, perdiéndose así el cuidado personal, causando enfermedades de

infecciones u otra. Otra consecuencia física son los problemas como la hipertensión o problemas cardiacos, asociados al sedentarismo, la mala alimentación y la tensión que generan los juegos.

Otro problema físico es que, por permanecer tanto tiempo frente a un monitor, perjudica la vista, provocando cansancio o hasta incluso ceguera a temprana edad.

Osion (2004) menciona Consecuencias negativas psicológicas Según investigaciones, afirman que ciertos tipos de videojuegos afectan las emociones, percepciones, cogniciones y conductas, las cuales incitan al bullying. Generando poca empatía y gran tolerancia a la violencia, normalizando a causa de los juegos violentos, generando enojo, pensamientos agresivos y agresión.

Existen cuatro consecuencias negativas psicológicas, que son la adicción, la agresividad, la conducta antisocial y el bajo rendimiento escolar. Adicción: Una de las consecuencias negativas de los videojuegos que afecta de manera psicológica al ser humano es la adicción. Dedicando la mayor parte de su tiempo ha crear relaciones sociales de manera virtual, desarrollando el llamado “enganche” sobre el videojuego (Tejeiro 2009).

Otra consecuencia es la agresividad, en donde se presenta conductas agresivas y violentas. Cabe recalcar, que los videojuegos no poseen mensajes o acciones que inciten a la violencia de manera superior a la que se puede apreciar en los medios televisivos o cinematográficos. Algunos de ellos poseen temas contra la violencia. Esto depende del tipo de videojuego y la categoría asignada a cada uno, no es de manera general (Pelegrina 2009).

El bajo rendimiento escolar, debido a la mala organización del tiempo que se tiene al estudiar con jugar videojuegos (Hastings 2009).

Los videojuegos no son del todo asequibles, es por eso que algunos jugadores llegan a cometer delitos, como robos, para poder conseguirlos; en ello se encuentra otra consecuencia que son las conductas delictivas (villa 2009).

Esta actitud se da más en los tipos de juegos en donde se utilizan monedas para poder usarlos. Según investigaciones, se informó que el porcentaje de estos delitos, para poder gozar de estos juegos, es de entre 1.6% y 1.9% para la población en general (España) y 4% entre el 19% para los jugadores con más frecuencia, donde predominan los varones (Tejeira, 2002).

# **PARTE II**

# **METÓDO**

## **Objetivos**

### **Objetivo general**

Describir la violencia de estudiantes de primaria que juegan video juegos en el municipio de Tejupilco, México, en 2020.

### **Objetivos específicos**

- Determinar la violencia en estudiantes del nivel primaria video jugadores del municipio de Tejupilco, México.
- Identificar los tipos de violencia en estudiantes de nivel primaria video jugadores del municipio de Tejupilco, México.
- Describir en donde se presenta más violencia por sexo en la primaria en niños videojugadores del municipio de Tejupilco, México.

### **Planteamiento del problema**

Diferentes estudios han demostrado que el consumo de violencia por el usuario en la televisión, videojuegos, teléfonos celulares e internet promueve el riesgo de adquirir un comportamiento violento en el usuario (Tong, 2008).

Investigadores han dicho que videojuegos violentos son más preocupantes que una película o la televisión, debido a que los videojuegos son interactivos, permitiendo la inmersión del usuario. Se dice que los niños aprenden mejor haciendo, con recompensas por hacer las cosas del modo que se les indica, pero caso contrario ocurre con los videojuegos que están cargados de contenido violento, en estos casos se premia al usuario por realizar un acto en donde el uso de la violencia es la única forma seguir avanzando en el juego.

Deville y Ward (2007) han encontrado que los jugadores de video juegos pueden experimentar tanto aumentos, disminuciones o ausencia de cambios en su agresividad luego de jugar un videojuego violento, y que ello está fuertemente vinculado con los sentimientos de los jugadores en los momentos previos al uso del videojuego.

Los videojuegos violentos conducirían una conducta más ansiosa, agresiva y con menor disposición a la asistencia de los demás. Por tanto, el juego imaginativo, creativo o de fantasía que se desarrolla al vincularse con otros niños, y el desarrollo de habilidades sociales por intermedio de éste, pueden dar lugar mientras se utiliza un videojuego cuyo objetivo principal corresponde al de matar enemigos o destruir objetos, puede además generar problemas de autoestima (Anderson, 2003).

En la actualidad alrededor del mundo se observa en muchos hogares la existencia de videojuegos, los cuales figuran como la primera opción de entretenimiento cada día, en muchas ocasiones el comportamiento del niño se ve afectado por un sin número de situaciones, siendo una de ellas el uso frecuente de los videojuegos generando así un distanciamiento a la familia y al estudio.

Kutner y Olson (2008), identificaron los diferentes patrones de uso de videojuegos en una amplia muestra de niños y jóvenes jugadores. Señalan que en niños y niñas con personalidad agresiva o que están atravesando eventos vitales estresantes hay una relación fuerte entre el uso muy frecuente de videojuegos violentos y un alto riesgo de bullying o peleas físicas.

Los efectos de los videojuegos son el centro de una controversia, por un lado, son múltiples las investigaciones realizadas que resaltan los efectos negativos de estos pasatiempos en los usuarios. Carnage y Anderson (2005), hacen referencia al aumento de la agresividad como uno de los efectos más importantes de los videojuegos con altos contenidos de violencia. García (2005), señala que los videojuegos tienen efectos nocivos sobre la salud, ya que pueden desencadenar ataques epilépticos, atrofia del cerebro, pérdida de visión o dolores de cabeza, espalda y extremidades superiores.

Elberto Antonio Plazas (2010) que estudiaron los efectos del video juego sobre las actividades cotidianas de niños de 9 a 16 años. Compararon tres grupos de sujetos, uno de ellos constituido por nuevos propietarios de sistemas de videojuegos domésticos, otro grupo formado por sujetos que poseían este entretenimiento hacía tiempo y un grupo de control que no poseía sistema de juego alguno.

## **Pregunta de investigación**

Por lo tanto, la pregunta de investigación será ¿Cuál es el nivel violencia que tiene los estudiantes de primaria que juegan video juegos en el municipio de Tejupilco, México?

## **Variables**

### **Violencia**

#### **Definición conceptual**

La OMS (2002) define la violencia como “el uso intencional de la fuerza física o el poder contra uno mismo, hacia otra persona, grupos o comunidades y que tiene como consecuencias probables lesiones físicas, daños psicológicos, alteraciones del desarrollo, abandono e incluso la muerte.” Incluyendo la intencionalidad de producir daño en la comisión de estos actos.

#### **Definición operacional**

Se utilizó la escala de conductas violentas en la escuela el cual mide dos tipos de conductas violentas en el contexto escolar que son la agresión manifiesta o directa y por otro lado la agresión relacional y directa que consta de 25 ítems, que se agrupa en 6 partes.

#### **Tipo de estudio**

La presente investigación es de tipo descriptivo ya que solo se describió la violencia en estudiantes de primaria que juegan video juegos en el municipio de Tejupilco, México.

#### **Población**

Se trabajó con 300 alumnos de la escuela primaria “Tierra y Libertad” que se encuentre en el municipio de Tejupilco con niños de edad de 11 a 12 años que sean video jugadores que sepan leer y escribir con el consentimiento de los padres.

## **Muestra**

La presente investigación fue una muestra no probabilística de tipo intencional ya que solo se trabajó con niños de 11 a 12 años que sean video jugadores que vivan en la Estancia de Ixtapan que pertenece al municipio de Tejupilco que no tengan algún impedimento físico para responder, que quiera responderla y que den el conocimiento informado por los padres para contestar la encuesta.

## **Instrumento**

Se utilizó la escala de conductas violentas en la escuela propuesto por Little, Henrich, Jones y Hawley (2003), es para una población a partir de los 11 años, consta de 25 ítems, los ítems evalúan, con un rango de respuestas de 1 a 4 (nunca, pocas veces, muchas veces y siempre) de dos tipos de conducta en el contexto escolar: por un lado la agresión manifiesta o directa, formas puras, reactiva e instrumental; por otro lado la agresión relacional o indirecta, también en sus formas pura, reactiva e instrumental:

Agresión manifiesta pura (conductas agresivas que implican agresión física o verbal sin mediar un estímulo desencadenante de la agresión): (ítems 1,7, 13,19)

Agresión manifiesta reactiva (conductas agresivas físicas o verbales como respuesta a la percepción de una agresión previa): (ítems 8, 11, 14, 20)

Agresión manifiesta instrumental (conductas agresivas físicas o verbales como medio para conseguir un fin): (ítems 3,9, 15, 21,25)

Agresión relación pura :(ítems 4, 10, 16, 22)

Agresión relacional reactiva: (ítems 2, 5, 17,23)

Agresión relacional instrumental (ítems 6,12, 18,24)

El instrumento tiene un coeficiente de fiabilidad de alfa de Crobach para la escala completa es de 0.90.



Validez: Las dimensiones de agresión manifiesta y relacional muestran relaciones positivas con medidas de actitud negativa hacia las autoridades institucionales transgresión hacia las normas sociales, deseo de una ruptura antisocial, conflicto familiar, estrés percibido e insatisfacción con la vida.

### **Diseño de investigación**

El diseño de investigación fue de tipo no experimental transversal, ya que no se manipuló ningún tipo de variables, sólo se analizó en su estado natural sin utilizar ninguna especie de grupo control, puesto que se observó en casos ya existentes no provocadas y la recolección de datos se realizó en un solo momento.

### **Captura de información**

1. Se solicitó la autorización a los padres para aplicar los instrumentos a los estudiantes.
2. Se les informo de manera verbal sobre los usos, objetivos y fines de la investigación.
3. Se trabajó solo con aquellos niños los cuales den su consentimiento informando y que desean participar en la investigación.
4. Se aplicó el test de violencia
5. Al término de la aplicación se les agradeció por su participación y se procederá a analizar los resultados.

### **Procedimiento de información**

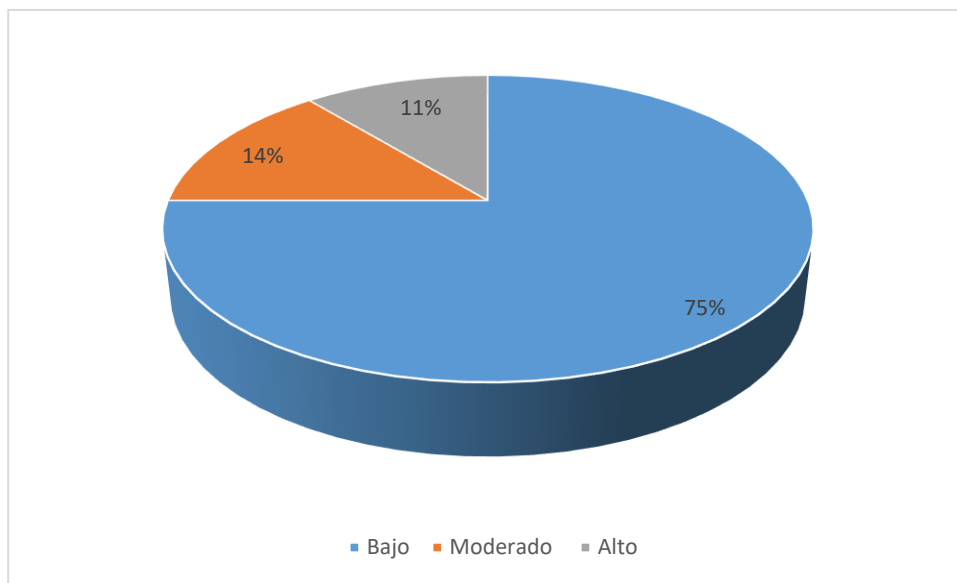
Una vez aplicada la escala de conductas violentas en la escuela, se realizará la base de datos en estrategia estadístico para las Ciencias Sociales SPSS versión 20, para el análisis de datos se utilizara la estadística descriptiva atreves de modas, medias y frecuencias de cada una de las variables una vez analizados los datos se representaran el gráficas y tablas.

## RESULTADOS

Una vez aplicado los instrumentos en la escuela Tierra y libertad del municipio de tejupilco se realizó la recolección de la información, donde se darán a conocer los resultados que se obtuvieron, con el fin de lograr los objetivos planteados al inicio.

Es por ello que los resultados a los que se llegaron son:

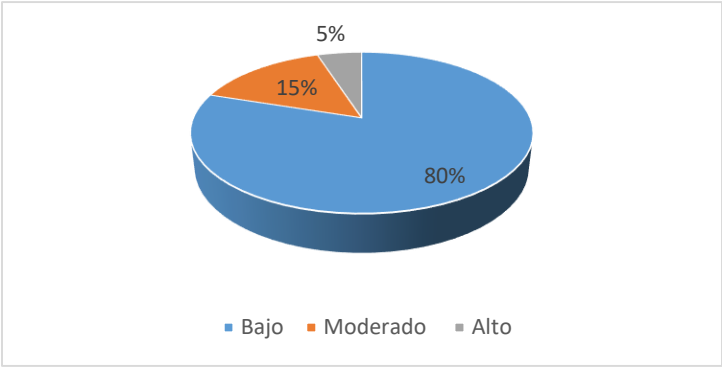
**Figura 1. Nivel de Violencia general en niños de la escuela “Tierra y libertad” de La Estancia de Ixtapan.**



Fuente: Elaboración propia

La figura 1 muestra que el 75% de los niños presentan bajos niveles de violencia, el 14% un nivel moderado y un 11% un nivel alto.

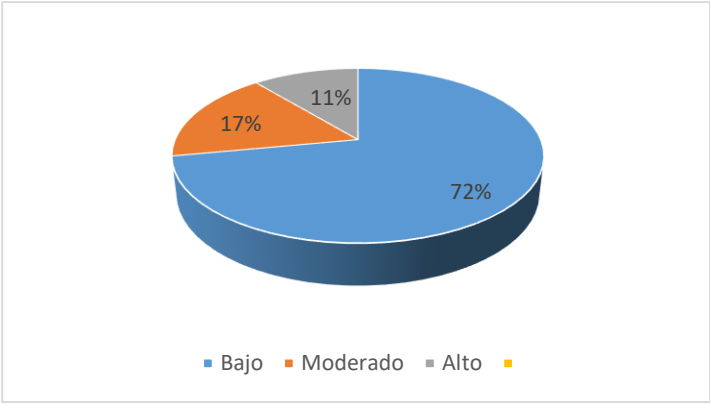
**Figura 2. Nivel de violencia en mujeres de la escuela “Tierra y libertad” de La Estancia de Ixtapan.**



Elaboración: Propia

La figura 2 muestra que las mujeres presentan un 80% nivel bajo de violencia, un 15% nivel moderado y un 5% un nivel alto.

**Figura 3. Nivel de violencia en hombres de la escuela “Tierra y libertad” de la Estancia de Ixtapan.**



Elaboración: Propia

La figura 3 muestra que los hombres presentan un 72% un nivel bajo, un 17% un nivel moderado y un 11% alto.

**Tabla 1. Nivel de violencia por dimensión en la escuela “Tierra y libertad” en la Estancia de Ixtapan.**

<b>Tipo de violencia</b>	<b>Nivel</b>	<b>Porcentaje</b>
<b>Agresión manifiesta pura</b>	Alto	64%
	Moderado	20%
	Bajo	16%
<b>Agresión manifiesta instrumental</b>	Alto	86%
	Moderado	9%
	Bajo	5%
<b>Agresión manifiesta reactiva</b>	Alto	71%
	Moderado	12%
	Bajo	17%
<b>Agresión relación pura</b>	Alto	75%
	Moderado	5%
	Bajo	20%
<b>Agresión relacional reactiva</b>	Alto	77%
	Moderado	5%
	Bajo	18%
<b>Agresión relacional instrumental</b>	Alto	72%
	Moderado	11%
	Bajo	17%

Fuente: Elaboración propia

La tabla 1 muestra que la agresión manifiesta pura se presenta un nivel bajo del 64%, un nivel moderado de 20% y un nivel alto de 16%, la agresión manifiesta industrial tiene un nivel bajo de 86%, un nivel moderado de 9% y un nivel alto de 5%, la agresión manifiesta reactiva en un nivel bajo del 71%, un nivel moderado de 12% y en nivel alto de 17%, la agresión relación pura en un nivel bajo de 75%, un nivel moderado de 5% y un nivel alto de 20%, la agresión relacional reactiva en un nivel bajo de 77%, un nivel moderado de 5% y un nivel alto de 18% y la agresión relacional instrumental en un nivel bajo 72%, un nivel moderado de 11% y un nivel alto de 17%.

**Tabla 2. Dimensiones de la violencia por sexo de la escuela “Tierra y Libertad” de La Estancia de Ixtapan.**

Tipo de violencia	Mujeres		Hombres	
	Nivel	Porcentaje	Nivel	Porcentaje
<b>Agresión manifiesta pura</b>	Bajo	10%	Bajo	13%
	Moderado	28%	Moderado	19%
	Alto	62%	Alto	68%
<b>Agresión manifiesta instrumental</b>	Bajo	1%	Bajo	4%
	Moderado	40%	Moderado	49%
	Alto	59%	Alto	27%
<b>Agresión manifiesta reactiva</b>	Bajo	9%	Bajo	8%
	Moderado	32%	Moderado	28%
	Alto	59%	Alto	64%
<b>Agresión relación pura</b>	Bajo	10%	Bajo	10%
	Moderado	26%	Moderado	34%
	Alto	64%	Alto	56%
<b>Agresión relacional reactiva</b>	Bajo	19%	Bajo	15%
	Moderado	22%	Moderado	30%
	Alto	59%	Alto	55%
<b>Agresión relacional instrumental</b>	Bajo	7%	Bajo	10%
	Moderado	19%	Moderado	21%
	Alto	74%	Alto	69%

Fuente: Elaboración propia

La tabla 2 indica que para las mujeres la agresión manifiesta pura se presenta en un nivel alto de 62%, un nivel moderado con 28% y un nivel bajo con un 10%, la agresión manifiesta instrumental presenta un nivel alto de un 59%, un nivel moderado de un 40%% y un nivel bajo con un 1%, la agresión manifiesta reactiva 59%, un nivel moderado de un 32% y un nivel bajo de 9%, la agresión relación pura presenta un nivel alto de 64%, un nivel moderado de 26% y un nivel bajo de 10%, la agresión relacional reactiva en un nivel alto de 52%, un nivel moderado de 22 y un nivel bajo de 19 y en la agresión relacional instrumental se encuentra un nivel

alto de 74%, un nivel moderado de 19% y un nivel bajo de 7%; mientras que para los hombres en la agresión manifiesta pura se presenta en un nivel alto de 68%, un nivel moderado con 19% y un nivel bajo con un 13%, la agresión manifiesta instrumental presenta un nivel alto de un 47%, un nivel moderado de un 49%% y un nivel bajo con un 7%, la agresión manifiesta reactiva 64%, un nivel moderado de un 28% y un nivel bajo de 8%, la agresión relación pura presenta un nivel alto de 56%, un nivel moderado de 34% y un nivel bajo de 10%, la agresión relacional reactiva en un nivel alto de 55%, un nivel moderado de 30 y un nivel bajo de 15 y en la agresión relacional instrumental se encuentra un nivel alto de 69%, un nivel moderado de 21% y un nivel bajo de 10%;

## DISCUSIÓN

Esta investigación es importante ya que al dar a conocer cuánto afecta la violencia que contiene los videojuegos en los niños, los videojuegos han sido señalados como los causantes de que se utilice armas y otro tipo de conductas agresivas en los niños por eso muchos padres están preocupados por la influencia de los videojuegos en la vida real, ya que se han ocasionado conductas agresivas, en algunos de los niños, o hasta el punto de enojarse o pasar horas en los videojuegos.

Los videojuegos supone un nuevo tema de debate sobre la violencia y los media, fundamentalmente por dos motivos: en primer lugar, porque los VJ pueden ser una excelente herramienta para la enseñanza, la motivación y los procesos de aprendizaje. Pero también pueden convertirse en elementos que impulsen la violencia, tanto o más que el cine y la televisión.

La percepción que tienen los niños ante las conductas violentas, está relacionada con que mientras más se jueguen videojuegos violentos, mayor será la predilección de juegos de naturaleza violenta. La exposición a los videojuegos violentos, hace que de acuerdo a lo que los estudiantes ven, se haga la simulación del juego en la vida real, juegos de lucha libre etc. Los videojuegos han sido señalados como los causantes de tiroteos y otro tipo de conductas agresivas en los jóvenes y niños.

De acuerdo a los resultados en la gráfica de nivel de violencia de manera general se encontró que el nivel de violencia es bajo, estos resultados coinciden con lo que dice Markey (2010) el menciona que solamente algunos individuos son afectados de manera negativa por la exposición a videojuegos violentos. Son aquellos individuos que experimentan efectos negativos que se caracterizan por poseer disposiciones preexistentes en su personalidad y coinciden con los resultados ya que se encontró un bajo el nivel de violencia sobre los afectados. Como bien se menciona algunos de los niños se encuentran más expuestos a los videojuegos esto convierten en un sustituto de la educación familiar, o que el niños llene con ellos vacíos afectivos y familiares, dado a que nuestra sociedad lleva a que los padres deban salir a trabajar, cumplir con sus responsabilidades diarias y no puedan tener el tiempo suficiente para compartir y estar pendiente de sus hijos. Esto lleva a que

los padres vean la manera de que sus hijos se mantengan entretenidos con algunos videojuegos o con el celular, lo cual puede causar que los niños aprendan conductas violentas o que la mayor parte de su tiempo lo pasen ahí. Puede influir el rol que se le concede al jugador al practicar el juego violento. El jugador puede ser un asesino, un héroe, un vengador, un rescatador, un liberador. Incluso puede variar de un momento a otro, pasando de terrorista a policía o militar

De acuerdo con los resultados en la gráfica de nivel de violencia por sexo se encontró que el nivel de violencia es bajo tanto mujeres y hombres, en base a los resultados se puede decir que coinciden con (Ferguson et al., 2008) ya que el sugiere que los videojuegos violentos no tienen un efecto directo causal en la violencia, que una personalidad agresiva se desarrolla largamente a través de una predisposición genética donde los factores ambientales, como por ejemplo la familia, moderan el impacto de la biología. Sí el estrés ambiental es alto, el individuo más probablemente actuará de forma violenta, donde aquellos individuos con una personalidad más agresiva requerirán menos estrés ambiental para actuar violentamente. Ello supone que los individuos pueden expresar su agresividad modelada en videojuegos, pero si no se les expone a videojuegos su agresividad se manifestaría de una forma diferente y en los resultados es igual ya que encuentran en un nivel bajo de violencia. Los videojuegos puede desencadenar en un cambio en el comportamiento del niño repercutiendo así la manera en como este se relaciona con los demás e incluso cambiando su percepción de la realidad.

De acuerdo a los resultados en la gráfica de nivel de violencia por dimensión se encontró que la agresión manifiesta instrumental se encuentra en un nivel alto estos resultados coinciden con lo que dice Börsche (2010) pues él dice que la exposición a videojuegos violentos incrementó conceptos agresivos así como conceptos positivos, independientemente del historial del participante jugando videojuegos violentos. Ya que de esta manera, los resultados cuestionan la idea de que los videojuegos violentos estimulan solamente conceptos negativos. Uno de los puntos a tomar en cuenta es la facilidad con la que los niños logran tener acceso a los videojuegos ya sea mediante el internet, familiares e incluso tiendas en donde no



se respetan las clasificaciones establecidas en los videojuegos. Los efectos de los videojuegos violentos pueden verse ampliados o reducidos según intervengan diversos factores relacionados con la situación de los niños y adolescentes que juegan. Parecen influir algunos aspectos como el lugar que ocupa el jugador a la hora de seguir el juego violento. La vida del jugador gira en torno al videojuego, centrando en él todo el pensamiento y recurriendo incluso a mentiras o artimañas para seguir jugando. En este punto, se antepone el uso del videojuego a otras actividades como el deporte, la lectura o el contacto con los amigos. Se produce incluso una ruptura con la vida social, llevando a un aislamiento de consecuencias nefastas (potenciación del individualismo). De acuerdo con los resultados se puede decir que se encuentra en un nivel alto en la dimensión ya que el contenido violento que se contiene en los videojuegos la llevan a cabo intimidando a otros más pequeños e indefensos o amenazar a otra persona con divulgar un secreto. No podemos olvidar que el abuso de los videojuegos puede ser consecuencia de la ausencia de un adecuado clima de vida familiar. Los videojuegos son adoptados por los niños y sobre todo por los adolescentes para llenar un vacío. Los padres pueden ser considerados como elementos distantes y ajenos por parte de ellos.

De acuerdo a los resultados en la gráfica de dimensiones de la violencia por sexo de acuerdo con los resultados se puede decir que los hombres tienen un alto nivel en agresión manifiesta pura y agresión relacional instrumental se puede decir que infiere con lo que dice Sherry (2001), el encuentra que sí existe una relación entre la violencia y el uso de videojuegos (en general), pero que dicha relación es de naturaleza espuria, desde una cierta perspectiva, resulta comprensible que exista preocupación acerca de los posibles efectos psicológicos de jugar videojuegos “de acción” o en los que la violencia tiene efectos los cuales producen cambios de carácter, reacciones violentas y antisociales. Los niños son muy influenciados ya sea mediante imágenes, videos o audios que pueden llegar a modificar el cómo perciben el entorno que los rodea estableciendo también qué una secuencia de violencia no podrá ser percibida por un niño menor como algo incorrecto sino todo lo contrario el niño percibirá dicho acto o secuencia de violencia. Los últimos videojuegos animan a los jugadores a matar a inocentes ciudadanos, policías y

prostitutas, usando una gama de armas que incluyen pistolas, cuchillos, lanzallamas, bates de béisbol, coches, y otros instrumentos. Algunos incluyen pequeñas escenas para motivar al jugador. En resumen, el jugador asume el papel de héroe, aunque en otros puede ser el criminal. De acuerdo mis resultados coinciden porque se muestra un nivel alto tanto los resultados y este autor argumentan que si existe una relación entre el uso de videojuegos y la violencia, pues se menciona que puede haber dichos cambios en el uso videojuegos. Los niños, niñas y aprenden conductas agresivas a través de la imitación de modelos agresivos que se presentan sobre las escenas de los video juegos. Así como también el uso continuo y prolongado de los videojuegos es la aparición de molestias en los ojos con síntomas de irritación al no realizarse los movimientos de parpadeo que lubrican la córnea, debido a la atención que se presta al juego. Los efectos perjudiciales sobre la salud del niño dependen también del contenido de los videojuegos

## CONCLUSIONES

De acuerdo a los resultados obtenidos las conclusiones a las que se llegaron son las siguientes:

El 75 % de los niños presentan un bajo nivel de violencia,

En nivel de violencia por sexo el 80% de la mujeres se encuentra en un nivel bajo y los hombres en un 72%.

De acuerdo al nivel por dimensión se encontró con un 86% de nivel alto en violencia en agresión manifiesta instrumental.

En la gráfica de disensiones de la violencia por sexo se encontró un 74% de nivel alto en las mujeres y un 69% de nivel alto en los hombres en la agresión relacional instrumental.

El uso de los videojuegos se ha convertido en una actividad popular para las personas de todas las edades. Muchos niños dedican una enorme cantidad de tiempo jugándolos. Los juegos de video se han convertido en unos juegos muy sofisticados y realistas. Algunos juegos se conectan con la Internet, lo que le permite a los niños jugar en línea con adultos y pares desconocidos.

Lo videojuegos son una realidad de doble filo, que sin duda alguna genera cambios en el comportamiento de los jugadores de estos, que pueden ser positivos o negativos , es por ello que los padres y educadores deben orientar su uso y aprovechar la atracción que estos causan en ellos.

## SUGERENCIAS

De acuerdo a los resultados obtenidos las sugerencias a las que se llegaron son las siguientes:

Los padres deben tener más relación con sus hijos, ya que ellos deben saber el tipo de contenido que tiene un videojuego, y del tiempo que el niño va a pasar al frente de un televisor o computadora.

Se les tiene que ayudar e indicarles a los niños lo que es correcto y lo que no es, la dedicación a los hijos es lo primordial y el enseñar que la violencia es algo ficticio y no una realidad, es lo que se debería hacer.

Generar proyectos dentro de las diferentes instituciones educativas focalizadas, y desde las entidades gubernamentales que conlleven a disminuir ésta problemática.

Realizar investigaciones con factores de riesgo que puedan influir en la aparición de adicciones en los videojuegos, que permita conocer, las causas del problema, y así contribuir a orientar un cambio de comportamiento efectivo en los adolescentes.

Planificar y desarrollar programas y talleres para niños, auxiliares, padres y estudiantes con temas referentes a la violencia que provocan los videojuegos y juegos en red, con la finalidad de promover, prevenir y evitar la consecuencia de alguna adicción a futuro en los estudiantes.

Se recomienda informar a las instituciones educativas la importancia de la implementación del área de psicología, para detectar y dar el seguimiento correspondiente de los casos que estén en riesgo a desarrollar violencia en niños que juegan videojuegos.

## REFERENCIAS

Aguilera, R., Carreño, S. & Juárez, F. (2004). Características psicométricas de la CES-D en una muestra de adolescentes rurales mexicanos de zonas con alta tradición migratoria. *Salud Mental*, 27(6), 57-66.

Amnistía Internacional (2000). Haz clic y tortura. Videojuegos tortura y violación de derechos humanos. Extraído el 25 de septiembre, 2004, de <http://www.ai.es/camps/cat/docs.htm>

Adachi, P. J. C. y Willoughby, T. (2016). The longitudinal association between competitive video game play and aggression among adolescents and young adults. *Child Development*, 87, 1877–1892. <https://doi.org/10.1111/cdev.12556>

Anceschi, A (2009) *La violenza familiare: aspetti penali, civil e criminologici*. Torino: G. Giappichelli.

Anderson C. A. & Dill, K. (2000). Video games and aggressive thoughts, feelings and behavior in the laboratory and in life. *Journal of Personality and Social Psychology*, 78, pp. 772-790..

Anderson, C. (2003). Violent Video Games: Myths, Facts, and Unanswered Questions. *Psychological Science Agenda*, Vol. 16(5). Recuperado de <http://www.apa.org/science/about/psa/2003/10/anderson.aspx>

Anderson, C. (2003). Violent Video Games: Myths, Facts, and Unanswered Questions. *Psychological Science Agenda*, Vol. 16(5). Recuperado de <http://www.apa.org/science/about/psa/2003/10/anderson.aspx>

Anderson, C. A. (2004). An update on the effects of playing violent video games. *Journal of Adolescence*, 27, 113-122. doi:10.1016/j.adolescence.2003.10.009

Anderson, C. A. (2004). An update on the effects of violent video games. *Journal of Adolescence*, 27, 113-122.

Arana, M. & Ángel, R. (2002). Construcción de significados frente a los contenidos violentos televisivos en niños de 11 a 14 años. Trabajo de grado para optar al título de Psicóloga, Facultad de P

Arendt, Hannah. (2006). Sobre la violencia. Alianza Editorial. España.

Anderson y otros (2010): "Violent Video Game Effects on Aggression, Empathy, and Prosocial Behavior in Eastern and Western Countries: A Meta-Analytic" Review. Psychological Bulletin.

Álvarez, Santiago. (2013). ¿A qué llamamos violencia en las ciencias sociales? Hallazgos, 10(20), Colombia (Pp. 61-71). DOI: <https://doi.org/10.15332/s1794-3841.2013.0020.05>.

Bacigalupa, C. (2005). The use of video games by kindergartners in a family child care setting. Early Childhood Education Journal, 33(1), 25-30.

Berenstein, I. (2000). Notas sobre la violencia. Psicoanálisis. Revista de la Asociación Psicoanalítica de Buenos Aires, 22 (2), 257-272.

Berenstein, I. (2000). Notas sobre la violencia. Psicoanálisis. Revista de la Asociación Psicoanalítica de Buenos Aires, 22 (2), 257-272

Bourdieu, P. (2000). Sobre el poder simbólico. En P. Bourdieu (Ed.), Intelectuales, política y poder (pp. 65-73). Buenos Aires, Argentina: Universidad de Buenos Aires - EUDEBA.

Bösche, W. (2010). Violent Video Games Prime both Aggressive and Positive Cognitions. Journal of Media Psychology, 22 (4), pp. 139-146. doi:10.1177/0146167205277205

Bushman, B. J. (2001). Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: A meta-analytic review of the scientific literature. Psychological Science, 12, 353-359.

Buvinic, M., Morrison, A. y Orlando, M. (2005). Violencia, crimen y desarrollo social en América Latina y el Caribe. *Papeles de Población*, 11(43), 167-214

Blair, E. (2009) Aproximación teórica al concepto de violencia: avatares de una definición. *Política y Cultura*, otoño 2009, núm. 32, p. 9-33.

Browne, K. (2007) Count Me in too - Additional Findings Report. Domestic Violence and abuse. LGBT Lives in Brighton and hove. [versión electrónica] [www.countmeintoo.co.uk](http://www.countmeintoo.co.uk)

Bavelier, D., Green, C. S., & Dye, M. W. (2010). Children, wired: for better and for worse. *Neuron*, 67(5), 692-701

Carnagey, N. L. (2004). Violent evil and the general aggression model. In A. Miller (Ed.), *The social psychology of good and evil* (pp. 168- 192). New York, NY, Estados Unidos: Guilford Publications.

California: Kaiser Family Foundation.

*Child and Adolescent Psychiatric Clinics of North America*, 14, 387-404.

Contreras, F. (2002). Brutalidad en los videojuegos e Internet. *Revista Latinoamericana de Comunicación Chasqui*, 83, Artículo 2. Extraído el 15 Septiembre, 2004, de <http://www.comunica.org/chasqui/83/contreras83.htm>

Contreras, F. (2002). Brutalidad en los videojuegos e Internet. *Revista Latinoamericana de Comunicación Chasqui*, 83, Artículo 2. Extraído el 15 Septiembre, 2004, de <http://www.comunica.org/chasqui/83/contreras83.htm>

Diez, G., Terron, B., & Rojo, F. (2002). La violencia en las organizaciones escolares y los videojuegos. *Estrategias e instrumentos para la Gestión Educativa*, 82, 54-62.

Estallo, J. (2002). *Los videojuegos: juicios y prejuicios*. Barcelona: Ed. Planeta.

Etxeberria Balerdi, F. (2011). Videojuegos violentos y agresividad. *Pedagogía Social*, 31-39.

Etxeberria, F. (2008): "Videojuegos, consumo y educación". Revista Electrónica de Teoría de la Educación. Volumen 9, Nº 3, Monográfico sobre Videojuegos: una herramienta en el proceso educativo del "Homo Digitalis".

Etxeberria, F. (2008): "Videojuegos, consumo y educación". Revista Electrónica de Teoría de la Educación. Volumen 9, Nº 3, Monográfico sobre Videojuegos: una herramienta en el proceso educativo del "Homo Digitalis". pp. 11-28

Ferguson, C. J., Rueda, S. M., Cruz, A. M., Ferguson, D. E., Fritz, S., & Smith, S. M. (2008). Violent Video Games and Aggression: Causal Relationship or Byproduct of Family Violence and intrinsic Violence Motivation? *Criminal Justice and Behavior*, 35(3), 311-332. doi: 10.1177/0093854807311719

Ferguson, C. J. (2013). Violent Video Games and the Supreme Court. Lessons for the Scientific Community in the Wake of *Brown v. Entertainment Merchants Association*.

Ferguson, C. J., San Miguel, C., & Hartley, R. D. (2009). A Multivariate Analysis of Youth Violence and Aggression: The Influence of Family, Peers, Depression, and Media Violence. *The Journal of Pediatrics*, 155(6), 904-908.

FIERRO. Marivi(2005) *Violencia Psicológica*.España.pág 85.

Funk, J. B. (2005). Children's Exposure to Violent Video Games and Desensitization to Violence.

Funk, J. B. (2005). Children's Exposure to Violent Video Games and Desensitization to Violence. *Child and Adolescent Psychiatric Clinics of North America*, 14, 387-404.

Gómez, U., Reyes Hernández, D. P., & Reyes Hernández, U. (2014). Los videojuegos: Ventajas y Perjuicios para los niños . *Revista Mexicana de Pediatría*, 74-76.



Galtung, Johan. (2003). Tras la violencia, 3R: reconstrucción, reconciliación, resolución. Afrontando los efectos visibles e invisibles de la guerra y la violencia. Gernika: Bakeaz/Gernika Gogoratuz. España.

Greitemeyer, T. y Osswald, S. (2009). Prosocial video games re-duce aggressive cognitions. *Journal of Experimental Social Psychology*, 45, 896-900.

Happ, Ch. (2013). Empathy in Videogames and other media. Tesis doctoral, Universitat Marburg, Alemania. doi: <http://archiv.ub.uni-marburg.de/diss/z2013/0404/pdf/evg.pdf>

Huerta, F. (julio-diciembre, 2005). La violencia virtual: Una experiencia de los jóvenes en las videosalas. *Estudios Sociales*, 13(26), 171-206. Recuperado de <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2056872>.

Ivory, J. & Kalyanaraman, S. (2007). The Effects of Technological Advancement and Violent Content in Video Games on Player`s Feelings of Presence, Involvement, Physiological Arousal and Aggression. *Journal of Communication*, 57, pp. 532-555. doi: 10.1111/j.1460- 2466.2007.00356.x

Jiménez-Bautista, F. (2012). Conocer para comprender la violencia: origen, causas y realidad convergencia. *Revista de Ciencias Sociales*, 19(58), 13-52.

Kaplan, C. (2006). Violencia en plural. *Sociología de las violencias en la escuela*. Buenos Aires: Miño y Dávila.

Kutner, L. y Olson, C. (2008). *Grand theft childhood: the surprising truth about violent video games and what parents can do*. New York, NY: Simon & Schuster.

Kutner, L. y Olson, C. (2008). *Grand theft childhood: the surprising truth about violent video games and what parents can do*. New York, NY: Simon & Schuster.

León, A. T. (27 de octubre, 2009). Aspectos psico-sociales de la violencia. Ponencia presentada en el Seminario Violencia en Diversos Ambitos. Heredia. Universidad Nacional.

Lazo, C. G. (31 de Julio de 2010). Consecuencias psicológicas de la violencia familiar en los niños. Recuperado el 2017 de Octubre de 28, de Boletín Redem: <http://www.redem.org/boletin/boletin310710e.html>

Marqués, P. (2001). Los videojuegos: Las claves del éxito. Recuperado de <http://www.peremarques.net/videojue.htm#claves>

Marqués, P. (2001). Los videojuegos: Las claves del éxito. Recuperado de <http://www.peremarques.net/videojue.htm#claves>

Mathew, G & Mott, J. (2012). Loyola Law School of Loyola Marymount University Loyola of Los Angeles Law Review. 45 Loy. L. A. L. Rev. 633.

Moller, I. y Krahe, B. (2009). Exposure to violent video games and aggression in German adolescents: A longitudinal analysis. *Ag-gressive Behavior*, 35, 75-89. doi:10.1002/ab.20290.

Markey, C. & Markey, P. (2010). Vulnerability to Violent Video Games: A Review and Integration of Personality Research. *Review of General Psychology*, 14 (2), pp. 82-91. doi: 10.1037/a0019000

Olson, C. K. (2004). Media violence research and youth violence data: Why do they conflict? *Academic Psychiatry*, 28, 144-150.

Organización Mundial de la Salud. Informe Mundial sobre la Violencia y la Salud [Internet]. OMS. 2002. Disponible en: <http://bit.ly/WrmOvv>

Organización Panamericana de la Salud (OPS). (2002). Informe mundial sobre violencia y la salud: resumen. Washington D.C., US: OPS.

Pan European Game Information. (2009). Sitio WEB de PEGI - Pan European Game Information. <http://www.pegi.info/es/>

Padilla-Walker, L. M., Nelson L. J., Carroll J. S. & Jensen, C. (2010). More than just a game: Video game and internet use during emerging adulthood. *Journal of Youth and Adolescence*, 39, 103–113.

Paraguay, M. d. (Agosto de 2012). Violencia intrafamiliar y de genero. Recuperado el 2017 de Octubre de 20, de <http://www.mspbs.gov.py/programasdesalud/wp-content/uploads/2015/05/manualatencion-2013-ligero.pdf>

Rideout, V., Foehr, U., & Roberts, D. (2010). Generation M2. Media in the lives of 8 to 18 year olds.

Rideout, V., Foehr, U., & Roberts, D. (2010). Generation M2. Media in the lives of 8 to 18 year olds. California: Kaiser Family Foundation.

Rico, M. (2015). Percepción de la experiencia de violencia doméstica en mujeres víctimas de maltrato de pareja. Recuperado el 10 de Noviembre de 2017, de Universitas Psychologica: <http://revistas.javeriana.edu.co/index.php/revPsycho/article/view/6040/12979>

Sherry J.L. (2001) The effects of violent video games on aggression. Human Communication Research.

Sherry, J. (2001). The effects of video games on aggression: a meta-analysis. Human Communication Research, 27, pp.409-431

Torres, M. (2001). La violencia en casa. Buenos Aires: Paidós.

Tisseron, S. (2006). *Internet, videojuegos, televisión...: Manual para padres preocupados*. Barcelona: Graó.

Tisseron, S. (2006). Internet, videojuegos, televisión...: Manual para padres preocupados. Barcelona

Tisseron, S. (2006). Internet, videojuegos, televisión...: Manual para padres preocupados.

Toledo-Ramírez, M. I., Reyes Hernández, K. L., Sánchez Chávez, N. P., Reyes Gómez, U., Reyes Hernández, D. P., & Reyes Hernández, U. (2014). Los

videojuegos: Ventajas y Perjuicios para los niños. *Revista Mexicana de Pediatría*, 74-76.

Toledo-Ramírez, M. I., Reyes Hernández, K. L., Sánchez Chávez, N. P., Reyes Gómez, U., Reyes Hernández, D. P., & Reyes Hernández, U. (2014). Los videojuegos: Ventajas y Perjuicios para los niños . *Revista Mexicana de Pediatría*, 74-76.

Toledo-Ramírez, M. I., Reyes Hernández, K. L., Sánchez Chávez, N. P., Reyes

Valdez, J. (2002). *Las redes semánticas naturales, usos y aplicaciones en psicología social*. México, D. F

Vidal F., F (2008) “Los nuevos eceleradores de la violencia remodelada” en García-Mina F., A. (Coord.) (2008) *Nuevos escenarios de violencia. Reflexiones*

Valverdi, P. L. (2014). La salud mental de mujeres supervivientes de violencia de género: una realidad chilena. Recuperado el 2017 de Octubre de 26, de Eprints: <http://eprints.ucm.es/28942/1/T35895.pdf>

FIERRO. Marivi(2005) *Violencia Psicológica*. España.pág 85.

Wieviorka, Michel. (2001). La violencia: Destrucción y constitución del sujeto. *Espacio Abierto*, 10 (39), Venezuela (Pp. 337-347). Extraído de <https://www.redalyc.org/pdf/122/12210301.pdf>

Wei, R. (2007). Effects of playing violent videogames on Chinese adolescents' pro-violence attitudes, attitudes toward others, and aggressive behavior. *CyberPsychology and Behavior*, 10(3), 371-380.

**ANEXO**  
**ESCALA DE CONDUCTAS VIOLENTAS EN LA ESCUELA**

Ahora vas a encontrar una serie de frases que se refieren a comportamientos que hace la gente en relación con otra persona.

Es importante que conteste con sinceridad y sin ningún miedo si alguna vez has participado en estos comportamientos en estos doce meses.

Nunca: 1    Pocas veces: 2    Muchas veces: 3    Siempre: 4

1. Soy una persona que se pelea con los demás.	1	2	3	4
2. Si alguna vez me hace daño o me hiere, no dejo que esa persona forme parte de mi parte de amigos/as.	1	2	3	4
3. Amenazo a otros/as para conseguir lo que quiero.	1	2	3	4
4. Soy una persona que dice a sus amigos que no se relaciones o salgan con otros/as.	1	2	3	4
5. Si alguien me enfada o me hace daño, digo a mis amigos que no se relaciones con esa persona.	1	2	3	4
6. Para conseguir lo que quiero digo a mis amigos que no se relacionen o salgan con otros/as.	1	2	3	4
7. Soy una persona que pega, da patadas y puñetazos a los demás.	1	2	3	4
8. Cuando alguien me amenaza yo lo amenazo también.	1	2	3	4
9. Pego, doy patadas o puñetazos para conseguir lo que quiero.	1	2	3	4
10. Soy una persona que chismorrea y cuenta rumores de los demás.	1	2	3	4
11. Cuando alguien me hace daño o me hiere, le pego.	1	2	3	4
12. Para conseguir lo que quiero, no dejo que algunas personas formen parte de mi grupo de amigos/as.	1	2	3	4
13. Soy una persona que dice cosas malas y negativas de los demás (insultos).	1	2	3	4

14. Cuando alguien me enfada, le pego, le pataleo o le doy puñetazos.	1	2	3	4
15. Para conseguir lo que quiero desprecio a los demás.	1	2	3	4
16. Soy una persona que trata con indiferencia a los demás o deja de hablar con ellos.	1	2	3	4
17. Cuando alguien me enfada le trato con indiferencia o le dejo de hablarle.	1	2	3	4
18. Para conseguir lo que quiero, trato con indiferencia o dejo de hablar con algunas personas.	1	2	3	4
19. Soy una persona que desprecia a los demás.	1	2	3	4
20. Cuando alguien consigue dañarme, le hago daño o le hiero.	1	2	3	4
21. Para conseguir lo que quiero digo cosas malas y negativas a los demás (insultos).	1	2	3	4
22. Soy de las personas que dejan a los demás que entren en sus grupos de amigos/as. 23. Cuando me enfada chismorreo o cuento rumores sobre esa persona.	1	2	3	4
24. Para conseguir lo que quiero chismorreo o cuento rumores sobre los demás.	1	2	3	4
25. Para conseguir lo que quiero hago daño o hiero a los demás.	1	2	3	4