

## LA VIOLENCIA VIRTUAL

**Brenda Durosinmi, M.P.A.**

**Programa de Manejo del Enojo y la Prevención de la Violencia**

### ¿QUE ES LA VIOLENCIA VIRTUAL?

La violencia virtual se refiere a la violencia que no se experimenta físicamente, pero que puede tener un efecto psico-social duradero en un individuo. La violencia virtual en el mundo del espectáculo incluye la televisión, música, películas, videos, juegos de computadora y el "el internet."

### LOS NIÑOS Y LA VIOLENCIA EN LA TELEVISION

Cuando los niños ven la agresión en la televisión, ellos aprenden a ser agresivos de muchas maneras. Ellos también pueden llegar a la conclusión de que si son agresivos contra otros, éso les traerá algún premio. Los niños que ven que los personajes de la televisión obtienen lo que quieren pegando, son los más propensos a imitar lo que han visto en la televisión.

Los niños de más o menos tres años, el 95 por ciento de las veces por si mismos, van a mirar un programa diseñado para ellos. Ellos imitarán a alguien en la televisión tan pronto como a una persona de la vida real. Los niños pueden mal entender y ver algunos personajes de la televisión con razón para actuar con violencia, pero esto no asegura que el niño sólo va a imitar el acto de agresividad. Debemos darles a entender que nunca hay buena razón para imitar la violencia.

Otros efectos de la violencia en la televisión incluyen el contentimiento de los niños a aceptar más comportamientos agresivos en otros. Los niños también se vuelven más temerosos cuando ellos llegan a creer que la violencia es algo común tanto en la vida real como en la televisión.

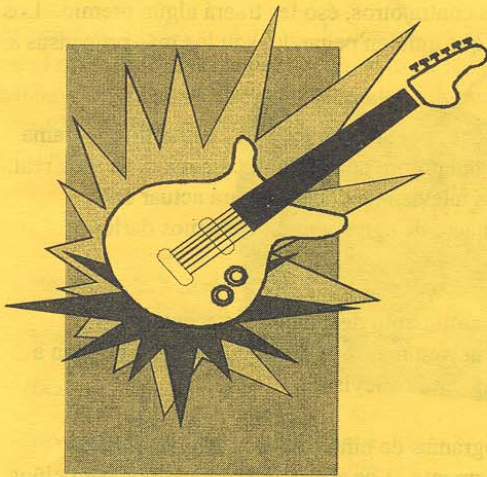
La televisión no es siempre una influencia negativa. Los programas de niños les enseñan habilidades académicas y sociales que pueden ayudarles a aprender eficazmente. Los programas educativos para niños pueden tener efectos más eficaces en los niños que los efectos negativos de la exposición a la violencia en la televisión les causa.<sup>5</sup>

## LA INFLUENCIA DE LA MUSICA Y LOS VIDEOS DE ROCK

La música pone en actividades tales emociones, que a veces surgen situaciones de la vida real que son enfrentadas en forma simbólica. Las canciones y la música han tenido un papel muy importante en la educación y también en la comunicación cultural. A la vez que los niños van creciendo, los padres se interesan menos en lo que los niños ven y escuchan. La era de los videos ha traído más dificultad hasta a los padre más cuidadosos que dedican el 100% de su tiempo a sus niños para actuar como intermediarios entre los niños y el mundo de afuera. La función de los padres siempre ha sido proteger a sus hijos contra la carga y las preocupaciones del mundo de los adultos filtrándoles el conocimiento de ese mundo. Esta clase de protección se vuelve muy dificultosa por causa de la fácil accesibilidad a la influencia de la música y los videos de rock. Los videos y la música tratan algunos temas inquietantes que dan a pensar. La Academia Americana de Psiquiatria de Niños y Adolescentes (AACAP) enfatiza los siguientes temas como probables causas de preocupación:

- El apoyo y la glorificación del abuso de las drogas y el alcohol.
- Fotografías y letras explícitas de canciones que muestran el suicidio como una alternativa o solución.
- La violencia gráfica.
- La preocupación con las ciencias ocultas; las canciones sobre el sadismo y los sacrificios humanos; las actuaciones rituales en los conciertos.
- Actos sexuales que se concentran en un sadismo controlador, el masoquismo, el incesto, la devalorización de las mujeres y la violencia contra las mujeres.

Típicamente, la musica no es peligrosa para aquellos adolescentes con vidas sanas y felices. Los adolescentes que se preocupan constantemente con la música o videos demuestran cambios en su comportamiento tales como aislamiento, depresión, abuso de drogas y alcohol. (Estas pueden ser causas de preocupación).

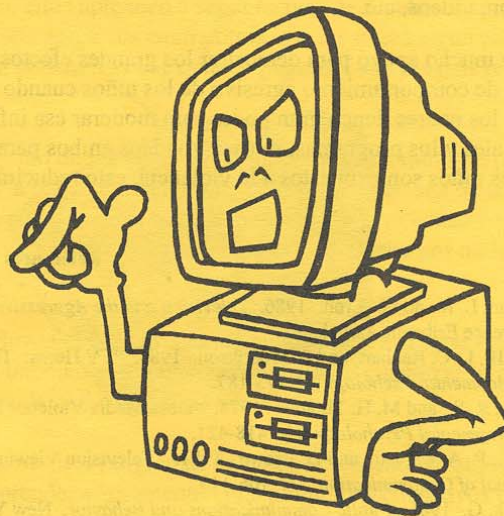


## EL INTERNET

Esta es la primera generación que puede influenciar y alterar el contenido de la pantalla y las conversaciones de la radio. La gente joven pasa más tiempo que nunca usando aparatos electrónicos, en vez de pasar su tiempo socializando y usando medios no electrónicos (nuevos métodos de socialización se están evolucionando por medio de la televisión, viendo y jugando juegos de videos). “Los jóvenes enviados con la pantalla” ven los aparatos electrónicos de maneras que los adultos no entendemos. Ellos ven estos medios como una réplica de la realidad cultural en vez de un sistema comunicativo. Otros problemas incluyen

- El acceso que tienen los niños a diferentes áreas inapropiadas o abrumadoras.
- Infomación en la computadora “on-line” que apoya el odio, la violencia y la pornografía.
- La intensa publicidad que engaña y acosa a los niños.
- Extraños y desconocidos tientan a los niños y los convencen a proveerles información doméstica personal y privada.

La comunicación por medio de la computadora no prepara a los niños para las relaciones reales personales. Cuando los padres participan con los niños en los eventos de la computadora “on-line” tienen la oportunidad de vigilar y supervisar sus actividades



## SUGERENCIAS PARA LOS PADRES

La violencia virtual no es el único factor que explica la violencia en los jóvenes. Los factores sociales, culturales, familiares y psicológicos (y de la manera en que estos factores están relacionados) explican más sobre la violencia en la juventud. Los padres deben guiar a sus niños respecto al entretenimiento virtual haciendo lo siguiente.

- Entérense que la violencia virtual como entretenimiento puede afectar a sus niños.
- Den ejemplos positivos a sus niños con sus propios juegos virtuales.
- Estén listos a cambiar los programas de adultos cuando sus niños están presentes.
- Hagan uso de reguladores para controlar el acceso a programas en el cable y en la computadora "on-line."
- Usen la tecnología de los videos como aliados. Cuando los programas en la televisión no son aceptables dejen que los niños miren un video no violento.
- Limiten el tiempo que sus niños pasan jugando juegos virtuales.
- Hagan que sus niños se interesen en hacer ejercicios, en un hobby, algun arte, actividades deportivas, etc.
- Participen con sus niños en los juegos virtuales.
- Mantengan a sus niños con los pies firmemente plantados en la realidad. Explíqueles que no todo lo que miran es de la vida real.
- Presten mucha atención a lo que los adolescentes miran y escuchan.
- No usen la televisión como una niñera.
- Desaprueben de los programas, música y juegos violentos delante de sus niños.
- Para evitar que sus niños vengan con "...pero fulanito puede mirar esos juegos de violencia, ¿por que yo no?" comuníquense con otros padres y pónganse de acuerdo para enforzar reglas similares del tiempo y tipos de programas que quieren que sus niños miren.
- Sean un ejemplo positivo para sus niños y adolescentes al escoger los juegos virtuales y los programas de televisión, videos, etc.

Aunque hay mucho apoyo para demostrar los grandes efectos duraderos de la violencia virtual y la conexión con el nivel de comportamiento agresivo de los niños cuando llegan a la adolescencia, los investigadores señalan que los padres tienen gran poder para moderar esa influencia. Existe una gran violencia en los juegos virtuales y los programas, música y videos ambos para adultos y niños. Si se limita el número de horas que los niños son expuestos a la violencia, esto reducirá la cantidad de agresión que ellos presencian.

*Translated by: Olga Soto*

### References

- <sup>1</sup>Huesmann, L. R., and L. Eron. 1986. *Television and the Aggressive Child: A Cross-National Comparison*. Hilldale: Lawrence Erlbaum Associates.
- <sup>2</sup>Liss, M. B., L. C. Renhart, and S. Fredrikson. 1983. "TV Heros: The Impact of Rhetoric and Deeds." *Journal of Applied Developmental Psychology* 4: 175-187.
- <sup>3</sup>Drabman, R. S., and M. H. Thomas. 1974. "Does Media Violence Increase Children's Toleration of Real-life Aggression?" *Developmental Psychology* 10: 418-421.
- <sup>4</sup>Bryant, J., R. A. Carveth, and D. Brown. 1981. "Television Viewing and Anxiety: An Experimental Examination." *Journal of Communication* 31: 106-119.
- <sup>5</sup>Comstock, G. 1986. *Public Communications and Behavior*. New York: Academic Press.
- <sup>6</sup>Friedlander, Bernard Z. 1993. "Community Violence, Children's Development, and Mass Media: In Pursuit of New Insights, New Goals, and New Strategies." *Psychiatry* 56 (February).
- <sup>7</sup>American Academy of Child and Adolescent Psychiatry, 1995.
- <sup>8</sup>Sylwester, R. 1994. "The Effects of Electronic Media on a Developing Brain." *Educational Leadership* (April).

UNIVERSIDAD DE NEVADA EN RENO La Universidad de Nevada, en Reno, es una institución de oportunidades iguales y acción afirmativa y no discrimina en cuanto a raza, color, religión, sexo, edad, creencia, origen nacional, situación militar, incapacidad mental o física y, de acuerdo con las pólizas de la universidad, orientación sexual, en todos los programas o actividades de la misma. La Universidad emplea solamente a ciudadanos norteamericanos y a extranjeros autorizados por la ley para trabajar en los Estados Unidos de América.