

# La tecnología: puerta fácil de los menores a la violencia

## Technology: easy Door for our Children to Violence

**Alfonso Valdunciel Bustos**

Licenciado en Económicas y Empresariales  
 Profesor Titular de Formación Profesional  
 Colegio Salesiano San José de Salamanca  
 Fundador Proyecto [www.InternetSiPero.es](http://www.InternetSiPero.es)  
[avaldunciel@salesianospizarrales.com](mailto:avaldunciel@salesianospizarrales.com)

**Resumen:** Este artículo no pretende entrar en la polémica sobre si el consumo de la violencia que nuestros menores y adolescentes realizan a través de las nuevas tecnologías aumenta su nivel de violencia en la vida real o no. Tampoco pretende ser un estudio científico que corrobore conclusiones significativas sobre si nuestros jóvenes de hoy son más violentos que los de generaciones pasadas. Tan solo se pretende describir a sus progenitores que desde el ordenador o con un smartphone en la mano con acceso a internet, nunca ha sido tan fácil para cualquier menor acceder a contenidos violentos como ahora. Y en el caso de que los progenitores ya no dudaran de la anterior afirmación, se persigue retratar diversos ejemplos para que sean verdaderamente conscientes de qué se habla cuando nos referimos a consumir contenidos violentos a través de las nuevas tecnologías: videojuegos, imágenes reales de violencia explícita extrema y contenidos pornográficos violentos.

**Palabras clave:** Internet, Menores, Padres, Pornografía, Tecnología, Videojuegos, Violencia, Violación.

**Abstract:** This article is not intended to get into the controversy over whether the consumption of violence that our children and teenagers perform through new technologies increases their level of violence in real life or not. Nor is intended to be a scientific study that corroborates significant conclusions about whether our young people today are more violent than those of generations past. It is only intended to describe to its parents that, from the computer or with a smartphone in hand with internet access, it has been easier for any minor to access violent content as now. And in the event that parents no longer doubt the above statement, it is also in the aim to portray various examples so that they are truly aware of what is being talked about when we are talking about consuming violent content through new technologies: videogames, real images of extreme explicit violence and violent pornographic content.

**Keywords:** Children, Forced, Internet, Parents, Pornography, Technology, Violence. Videogames.

## 1. Introducción

En nuestra sociedad actual la gran mayoría de progenitores sabemos que buena parte del tiempo de ocio que tienen nuestros menores y adolescentes lo pasan usando la tecnología, bien a través de un ordenador, tablet o un smartphone conectado a internet.

Lo que verdaderamente sería una sorpresa es pensar que, por el hecho de estar así, jugando en sus habitaciones y no por ahí en las calles sin saber por dónde andan o a qué se dedican, seguro que están mucho mejor dado que evitan recibir aparentes estímulos negativos de posibles malas compañías.

Si bien la tecnología ofrece oportunidades de entretenimiento, comunicación y conocimiento ilimitadas y del todo maravillosas, tanto a nivel educativo como de ocio, no debemos en absoluto ignorar que es terreno abonado también para contenidos totalmente opuestos para nuestros niños y adolescentes. Son muchos los contenidos no apropiados que pueden encontrarse en la Red si ésta no está ni filtrada ni preventivamente educada en los hogares. Podemos hablar de noticias falsas, contenidos sexuales, posibilidad de contactar con desconocidos, de realizar fácilmente compras compulsivas, apuestas online, contenidos que promueven la anorexia o bulimia, etc. A ellos hay que sumar el de los contenidos violentos, los cuales tanto en internet como en videojuegos pueden ser muy superiores a lo que estamos incluso ya acostumbrados a ver en el cine o en la televisión. Sobre estos nos centraremos en este artículo.

Así, podríamos concretar los siguientes campos de posibilidad que ofrece el mundo virtual de internet y las tecnologías actuales donde encontrar violencia extrema, con el riesgo de normalizarla que eso supone:

- Videojuegos.
- Videos de libre acceso (Youtube y portales similares) o en aplicaciones de comunicación instantánea (WhatsApp, Telegram,...).
- Pornografía.

## 2. Videojuegos



Del mismo modo que en la filmografía hace tiempo que podemos encontrar imágenes explícitas de violencia extrema –el estilo “gore” nació en 1963 con la película *Blood Feast* y su famosa escena en la que se arranca “literalmente” a un joven su lengua–, hace tiempo que en el mundo tecnológico de los juegos (consolas, pc’s) podemos encontrar juegos con una violencia absolutamente realista y que no solo permite verla, sino que permite al jugador sentir que él mismo es el que la ejerce y

transmite. Y no hablamos de juegos de guerra que son los que tradicionalmente se nos vienen a la mente cuando hablamos de violencia.






Para hacernos una idea de lo que queremos decir basta con conocer el código PEGI, que es similar a la catalogación que en el mundo del cine se hace para clasificar las películas como idóneas o no en función de la edad de los futuros espectadores. Todos tenemos claro que una película catalogada para todos los públicos estará libre de contenidos sexuales y de violencia; sensación contraria a cuando un film está catalogado solo para mayores de 18 años.

Dicho código PEGI (Plan European Game Information) es el mecanismo de autoregulación “diseñado por la industria del videojuego para dotar a sus productos de información orientativa sobre la edad y contenidos para su consumo a través de sendos iconos descriptores” (AEVI, Asociación Española de Videojuegos, 2019). Si como progenitores los leemos con calma sobrarán muchas explicaciones dado que en este caso es muy válida la expresión “una imagen vale más que mil palabras”.

**Tabla 1:** Iconos y significado del código PEGI para videojuegos

	<p>Se necesita mínimo tener 3 años para poder jugar a ese videojuego</p>		<p>Se necesita mínimo tener 7 años para poder jugar a ese videojuego</p>
	<p>Se necesita mínimo tener 12 años para poder jugar a ese videojuego</p>		<p>Se necesita mínimo tener 16 años para poder jugar a ese videojuego</p>
	<p>Se necesita mínimo tener 18 años para poder jugar a ese videojuego</p>		<p>Videojuego apto para todas las edades<sup>1</sup>.</p>

<sup>1</sup> Los juegos online susceptibles de descarga en los móviles o smartphones de nuestros menores también deberían de tener el icono PEGI OK, lo que significará que el diseñador del juego ha puesto en conocimiento del Sistema PEGI el contenido del mismo, declarándolo apto para todos los públicos.

 <p>LENGUAJE SOEZ</p>	<p>El video juego contiene palabras malsonantes, insultos, tacos...</p>	 <p>DISCRIMINACIÓN</p>	<p>El juego contiene representaciones de, o material que puede favorecer a la discriminación.</p>
 <p>DROGAS</p>	<p>El juego hace referencia o muestra el uso de drogas</p>	 <p>MIEDO</p>	<p>El juego puede asustar o dar miedo a niños.</p>
 <p>JUEGO</p>	<p>Fomenta el juego de azar y apuestas o enseña a jugar.</p>	 <p>SEXO</p>	<p>El juego contiene representaciones de desnudez o/y comportamientos sexuales o referencias sexuales.</p>
 <p>VIOLENCIA</p>	<p>El juego contiene representaciones violentas.</p>	 <p>EN LÍNEA</p>	<p>Se puede jugar en línea<sup>2</sup>.</p>
 <p>IN-GAME PURCHASES</p>	<p>El juego permite hacer compras online</p>		

Fuente: elaboración propia

De esta manera no caben errores de interpretación para los padres sobre lo que es apto para cada menor, ya que aquellos pueden

<sup>2</sup> Aunque no sea del todo objeto de este artículo, cabe mencionar la necesidad de que los progenitores conozcamos cuándo un juego permite jugarse en línea y cuando no, dado que supone un grave riesgo potencial: que nuestros menores interactúen con terceros desconocidos en línea. Una de las causas de citas a ciegas de nuestros niños es intentar conocer a desconocidos con los que han jugado online, y a veces no siempre juegan con quien ellos creen que están jugando verdaderamente. Los pederastas saben muy bien dónde moverse para estar cerca de posibles víctimas.

comprender el tipo de contenidos que encontrarán y el tipo de edad recomendada, de tal modo que pueden realizar una elección libre e informada sobre cuál comprar o regalar.

Especial mención cabría dar a los iconos que nos describen la existencia de juegos en los que se puede encontrar escenas de sexo, violencia o miedo, no aptos para todas las edades.

Veamos a modo de ejemplo la lista de videojuegos más vendidos recientemente en USA y España.

Según los datos de los videojuegos más vendidos en USA a mayo de 2020 según la asesoría NPDGroup, analista de tendencias del mercado americano, nos encontramos los siguientes:

1. *Call of Duty: Modern Warfare*: mayores de 18 años, con violencia explícita, lenguaje malsonante y posibilidad de realizar compras.
2. *Grand Theft Auto V*, mayores de 18 años, con violencia explícita, lenguaje malsonante y posibilidad de realizar compras.
3. *Animal Crossing New Horizons*, mayores de 3 años, con posibilidad de realizar compras.
4. *NBA 2k20*: mayores de 3 años.
5. *Mortal Kombat 11*: mayores de 18 años con violencia explícita.
6. *Red Dead Redemption 2*, mayores de 18 años con violencia explícita, fomenta el juego de azar, palabras mal sonantes y posibilidad de realizar compras.
7. *Minecraft Nintendo Switch Edition*, según su versión abarca desde mayores de 7 años con violencia y posibilidad de dar miedo, hasta mayores de 12 años con lenguaje mal sonante.
8. *Final Fantasy VII*: Remake, mayores de 16 años con violencia explícita.
9. *Assassin's Creed*: Odisey, mayores de 18 años con violencia explícita.
10. *Star Wars: Jedi: Fallen Order*, mayores de 16 años con violencia explícita.

En España concretamente se repiten varios de ellos en el top 10 de los más vendidos a junio de 2020:

1. *The last of us*, parte II: mayores de 18 años, con violencia explícita y algún escaqueo sexual entre los protagonistas sin que llegue a ser explícito.
2. *Grand Theft Auto*, ya comentado en la lista americana.
3. *Animal crossing new horizons*, ya comentado en la lista americana.
4. *Minecraft Nintendo*, ya comentado en la lista americana.

5. *Red Dead Redemption 2*, ya comentado en la lista americana.
6. *FIFA*: para mayores de 3 años.
7. *Mario Kart 8 Deluxe*: para mayores de 3 años.
8. *NBA 2k20*: para mayores de 3 años.
9. *Minecraft* (PS4) –ya comentado en el punto 4–.
10. *Luigi's Mansion 3*, para mayores de 7 años.

Una vez ejemplificado el código PEGI ¿conocemos el mismo en los videojuegos de nuestros hijos? ¿Acaso conocemos a qué juegan o qué videojuegos intercambian con sus amigos como nosotros hacíamos con cromos a su edad?

Bajo este contexto, podemos concluir el significado de violencia hablando de dos videojuegos:

- *Hatred*: Consiste directamente en matar a cuanta más gente mejor. Se usa cuchillos, pistola y armas de guerra sobre una población civil totalmente desarmada que solo se limitará a sangrar y gritar mientras es asesinada.

Dicho videojuego<sup>3</sup> tiene el “honor” de tener la etiqueta de catalogación más restrictiva en EEUU. Y es que como se ha publicado “el ESRB, órgano que regula en EE.UU. las edades aptas para cada juego, ha etiquetado a “Hatred” con la más restrictiva de todas, AO (Adults Only, esto es, solo para adultos). “La marca AO es una distinción inusual. De los más de 30.000 títulos evaluados por la agencia en 20 años de vida, solo la han recibido 25 videojuegos, la mayoría por pornografía o por una mezcla de sexo y violencia” (Cano, 2015).

- *Rape Day*: Afortunadamente a veces la sociedad sabe actuar ante este tipo de violencia gratuita que puede llegar a nuestros menores. Es lo que sucedió con *Rape Day*, un videojuego retirado el pasado año, pero que fue concebido para “jugar” realizando violaciones a mujeres. Como progenitores no debemos de quedarnos en el consuelo de que la sociedad parece saber filtrar la violencia emanada de los videojuegos. No es así; de hecho, toda la polémica al respecto vino a sacar a la luz otro tipo de videojuegos en los que se podían practicar escenas similares (Trivi, 2019).

Por tanto, hemos de ser conscientes como progenitores que el consumo incontrolado de este tipo de videojuegos supone experimentar una violencia que no representa un ocio muy adecuado desde el punto de vista educativo. Como concluyen Ortega y Robles (2008)

<sup>3</sup> En este enlace <https://www.youtube.com/watch?v=HTzwGLXPSXE> se puede ver el tráiler de dicho videojuego.

ante los videojuegos violentos “conviene subrayar su capacidad potencial de pervertir las conductas de ciertos colectivos de niños y adolescentes que, con escasos asideros morales y en muchos casos con carencias afectivas y de sociabilidad, tienen dificultades para distinguir entre ficción y realidad cuando están sumergidos muchas horas a la semana en el universo adictógeno que generan este tipo de videojuegos”. De hecho, estos mismos autores defienden en su estudio que los contravalores que provocan a sus usuarios dichos videojuegos serían los siguientes:

- “Fomento de la violencia.
- Imposición por la fuerza física o psicológica.
- Desprecio.
- Autoritarismo.
- Nerviosismo e irritabilidad.
- Resolución violenta de conflictos.
- Egocentrismo e intolerancia.
- Imposición por avasallamiento.
- Discriminación y machismo.
- Cultura de la muerte” (Ortega Carrillo & Robles Vilchez, 2008).

Todo esto se constata a través del maravilloso artículo de Etxeberria (2011) cuando describe los resultados del meta-análisis de Anderson, profesor de la Iowa State University y catedrático del Departamento de Psicología, concluyendo que “la exposición a los videojuegos se relaciona positivamente con la conducta agresiva, [...] Tal y como era de esperar, la exposición a los videojuegos está relacionada con la desensibilización, la falta de empatía y falta de conductas pro-sociales” (Etxeberria Balerdi, 2011).

De hecho la APA (Asociación Americana de Psicología) ya no viene a poner en duda la relación entre consumo de videojuegos violentos y conductas agresivas en los jugadores, cuando concluye que “la investigación científica ha demostrado una asociación entre el uso violento de videojuegos y aumentos en el comportamiento agresivo, junto a disminuciones en el comportamiento prosocial, la empatía y el compromiso moral” (APA, 2015).

¿Y qué ocurre cuando se pregunta a los menores mismos? Según el libro *Videojuegos: guía para padres*, editado por el Defensor del Menor (Defensor del Menor, 2005) junto con otras asociaciones dedicadas al tema de la protección de los menores respecto al uso que hacían de las TIC; sus respuestas nos deben hacer pensar:

- Un 11% de los menores encuestados (15% entre ellos y 7% entre ellas) consideraba que los videojuegos podían hacerle más violento.

- Un 57% de los menores reconocía jugar con videojuegos en los que se daña, tortura o mata.
- Un 20% de los menores reconocía jugar con videojuegos en los que se daña, tortura o mata a niños, ancianos o embarazadas.
- El 15% de los menores reconocía jugar con videojuegos en los que se reproduce de forma interactiva violencia hacia las mujeres.
- Un 15% de los menores reconocía jugar con videojuegos en los que los personajes consumen drogas.
- El 33% de los menores reconocía jugar con videojuegos clasificados para mayores de 18 años, y otro 15% desconocía la clasificación de los juegos que utiliza. Por tanto, solo el 52% de los menores afirmaba no jugar con juegos para mayores de edad.
- El 38% de los menores reconocía que si sus padres conocieran el contenido de algunos de sus videojuegos no les dejarían jugar con ellos.

### **3. Vídeos**

Nosotros los mayores tenemos la posibilidad de filtrar y de distinguir hasta qué punto puede afectarnos ver vídeos de imágenes reales de violencia extrema. Por desgracia todos conocemos los vídeos de degollamiento de la organización terrorista ISIS que incluso los medios de comunicación nos describían pero que afortunadamente muchas veces eran cortados justo cuando se iba a producir el corte en la garganta.

Sin embargo, ese tipo de vídeos en internet están disponibles sin que nadie los filtre en dicho momento.

Como ejemplos de esta violencia extrema estarían los diferentes tipos de asesinatos practicados por el ISIS (ahogamientos masivos en jaulas hundidas en piscinas olímpicas, quemar vivos a prisioneros de guerra, lapidaciones a mujeres...), así como también las muertes violentas de los narcos de Latinoamérica que a modo de medida ejemplarizante son difundidos y colgados en diversas web en abierto.

### **4. App's de comunicación en abierto**

Nos ocurre lo mismo que en el caso anterior, porque todo video en formato web es susceptible de visionarse en formato online desde el móvil a través de su reenvío en app como WhatsApp o Telegram. Es más, incluso ese efecto de la rapidez de reenvío hace que cualquier video alojado en un portal web aumente las probabilidades de ser visionado antes a través del Smartphone con acceso a internet que de un ordenador conectado a la web.

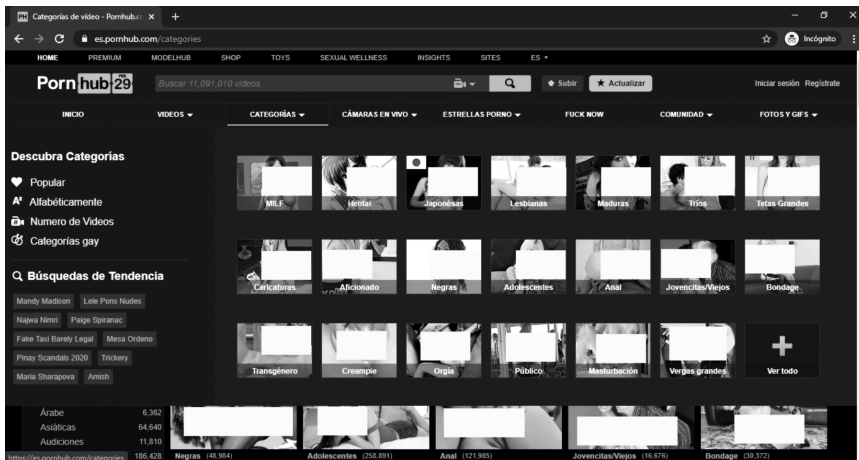


## 5. Pornografía

Si bien cada uno de nosotros como progenitores podemos tener en la cabeza la idea de pornografía que pudimos conocer en nuestra adolescencia, les aseguro que la actual que consumen nuestros menores quizás nos sorprendería tanto por su facilidad de acceso como la facilidad de poder escoger a la carta el tipo de práctica sexual que se desee visionar.

Así por ejemplo podemos apreciar en la siguiente imagen como cualquier menor que visitara esa página podría elegir videos de sexo explícito con, por ejemplo: rubias, mujeres de un determinado país, de grandes pechos, maduras, adolescentes, penetraciones anales, tríos, homosexuales, lesbianas, etc. Cualquier tipo y más aún. Y lo más llamativo a edades cada vez más tempranas porque cada vez antes les llega el móvil con internet en forma de regalo. A este respecto cabe citar a los profesores Brage, Orte y Pozo (2019) cuando afirmaban, al hacer público su reciente estudio sobre la pornografía (Brage, Orte, & Godaliza, 2019) ante los medios de comunicación en junio del pasado año, que “la edad media de inicio en el consumo de pornografía son los 14 años entre los adolescentes hombres, los 16 en el caso de las mujeres y los 15 para otras identidades. Sin embargo, al menos uno de cada cuatro varones se ha iniciado antes de los 13 y la edad más temprana se anticipa ya a los 8 años” (RTVE, 2019).

**Imagen 1:** Captura de pantalla del portal Pornhub y sus categorías de videos.



Pues bien, existen tres tipos de categorías basadas en la violencia claramente diferenciadas: los videos de sadomasoquismo (sado),

videos de esclavitud (bondage) y los videos de violaciones explícitas (forced).

No debemos de olvidar que todos estos tipos de vídeos están hechos por actores y actrices profesionales que saben muy bien fingir o bien realizar con plena naturalidad este tipo de prácticas, pero para nuestros menores este tipo de prácticas queda interiorizado en su mente como si fuera realmente la sexualidad real. Eso es lo que están sintiendo y aprendiendo desde internet.

En este contexto cabe destacar las palabras publicadas por Diana Oliver (Oliver, 2017) de la psicóloga Mar Cubero: “Nos encontramos en los talleres que hacemos con adolescentes con relatos de parejas adolescentes en los que las chicas no entienden por qué se enfrentan a la violencia sexual por parte de sus compañeros; y en los que ellos verbalizan con normalidad que es que «eso es lo que les gusta». El porno traslada un modelo de relación desigualitario en el que la mujer cumple una función de objeto sexual disponible para el hombre y se perpetúan los estereotipos de género llevados al extremo: el hombre es el que tiene el deseo sexual permanentemente y la mujer quien responde a ese deseo masculino. Esto al final hace que las primeras experiencias de los adolescentes estén muy marcadas por esa idea”.

## 6. Conclusiones

Lo primero es que no todo vale en internet. Es necesario realizar una adecuada formación hacia los padres y madres. La mayoría de los progenitores conocen las bondades de la Red, pero muchos desconocen aún las distintas clases de contenidos inadecuados y de los riesgos que para sus hijos puede ofrecer.

Cabe también concienciar ante los regalos de tecnología que los progenitores jamás piensen que al regalar una tablet, un móvil o una consola también regalan la propiedad absoluta de esa tecnología al menor. Han de controlar su uso y poner límites.

Del mismo modo han de concienciarse en que necesitan conocer los contenidos de los videojuegos a los que juegan sus hijos. Conocer el código PEGI es necesario, pero de nada sirve si los videojuegos que tienen sus hijos son pirateados o se intercambian sin control entre sus amigos. En la caratula de un DVD pirateado no aparecen los iconos PEGI, es más a veces ni siquiera el mismo nombre del juego.

Por último, un humilde llamamiento a aumentar la regulación de las empresas responsables de internet, en especial de las operadoras. Se hace necesario pensando en el libre acceso a determinados contenidos negativos, como por ejemplo la pornografía por nuestros menores, unos límites legales más estrictos y severos.

## Referencias

- Cano, I. (23 de febrero de 2015). *ABC videojuegos*. From Hatred, el videojuego más violento de la historia: <https://www.abc.es/tecnologia/videojuegos/20150221/abci-hatred-juego-violento-historia-201502182019.html>
- AEVI (2019). *Asociación Española de Videojuegos*. From [aevi.org.es](http://aevi.org.es)
- AEVI (2020). *Asociación Española de Videojuegos*. From [aevi.org.es](http://aevi.org.es)
- Brage, L., Orte, C., & Godaliza, R. (2019). Nueva pornografía y cambios en las relaciones interpersonales de adolescentes y jóvenes. *Vulnerabilidad y resistencia: experiencias investigadoras en comercio sexual y prostitución*, 249-289 recuperado de [https://www.researchgate.net/publication/332423069\\_Nueva\\_pornografia\\_y\\_cambios\\_en\\_las\\_relaciones\\_interpersonales\\_de\\_adolescentes\\_y\\_jovenes](https://www.researchgate.net/publication/332423069_Nueva_pornografia_y_cambios_en_las_relaciones_interpersonales_de_adolescentes_y_jovenes).
- Defensor del Menor, P. C. (2005). *Videojuegos, menores y responsabilidad de los padres*. Madrid.
- Etxeberria Balerdi, F. (2011). Videojuegos violentos y agresividad. *Pedagogaía Social. Revista Interuniversitaria*, 18, 31-39.
- Oliver, D. (26 de diciembre de 2017). *elpais.com*. Cuando la pornografía sustituye la educación sexual: [https://elpais.com/elpais/2017/12/21/mamas\\_papas/1513853135\\_766825.html](https://elpais.com/elpais/2017/12/21/mamas_papas/1513853135_766825.html)
- Ortega Carrillo, J. A., & Robles Vilchez, M. C. (2008). *Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 150-166, recuperado de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=2010/201017343009>.
- Ricou, J. (9 de abril de 2018). *lavanguardia.com*. Los videojuegos violentos no fabrican asesinos. <https://www.lavanguardia.com/vida/20180409/442360756637/videojuegos-violencia-agresividad.html>
- RTVE (16 de junio de 2019). *rtve.es*. Infancia La edad de acceso a la pornografía en España se adelanta a los ocho años y se generaliza a los 14: <https://www.rtve.es/noticias/20190610/edad-acceso-pornografia-espana-se-adelanta-ocho-anos-se-generaliza-14/1954225.shtml>
- Trivi, M. (11 de marzo de 2019). *verne.elpais.com*. Como usa la violencia Rape Day, el videojuego sobre violaciones a mujeres. [https://verne.elpais.com/verne/2019/03/08/articulo/1552040360\\_194382.html](https://verne.elpais.com/verne/2019/03/08/articulo/1552040360_194382.html)