

Aplicaciones de la Realidad Virtual a la ejecución penal

Tania Johnston

IDIBAPS – EventLab,
Barcelona, Spain
Johnston@clinic.cat



VR per GENERE
Virtual Reality Prevention of Gender-Violence in Europe based on Neuroscience of Embodiment, peRerspective and Empathy



- Conceptos clave de la RV |

- RV y rehabilitación de los autores de violencia de genero |



VR per GENERE

Virtual Reality Prevention of Gender-Violence in Europe based on Neuroscience of Embodiment, peRpective and Empathy

PREVENCION – publico en general

- Actitudes hacia violencia
- comportamiento como testigos

PREVENCION – violencia en el noviazgo

- actitudes de aceptabilidad
- asertividad en situaciones de VP

REHABILITACIÓN – autores de VG

- empatía, distorsiones cognitivas, comportamientos

CONCEPTOS CLAVE DE LA REALIDAD VIRTUAL



IMMERSION

✓ Entornos generados por ordenador, que reaccionan a los movimientos de los usuarios



→ reemplaza los estímulos del mundo real por estímulos percibidos dentro de la RV

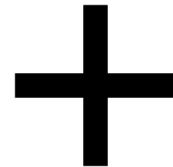
PRESENCIA



ILUSIÓN DE LUGAR

Nivel perceptual

Illusion de estar aqui



ILUSIÓN DE PLAUSIBILIDAD

Nivel Cognitivo

« esta pasando realmente »

EMBODIMENT (encarnación)

- Cuando ponemos el usuario en un cuerpo virtual
- Visto en perspectiva de primera persona
- Y que hay correlaciones sensoriales/motrices adecuadas



BODY OWNERSHIP ILLUSION

Apropiación del cuerpo

- sensación que « eso es mi cuerpo »

→ Con diferentes cuerpos virtuales

- Origen (Peck et al. 2013)
- Edad (Banakou et al. 2016)
- Forma del cuerpo (Neyret et al. 2020)
- Sexo (Gonzalez-Liencre et al., 2020 ; Seinfeld et al., 2018)

EFFECTOS DE LA ENCARNACIÓN Y LA INMERSIÓN EN LA RV

La gente tiende a reaccionar de forma realista cuando esta inmersa en la RV.

Las personas se ven afectadas por el aspecto del avatar en el que se encarnan

Respuestas

Cognición

Emociones y

experimentar una situación
desde la perspectiva de otra persona

REALIDAD VIRTUAL
Y
VIOLENCIA de GENERO



POBLACIÓN GENERAL



POBLACIÓN GENERAL



Gonzalez-Licences et al., 2020

AGRESORES EN MPA



Seinfeld et al., 2018

POBLACIÓN GENERAL



Gonzalez-Licences et al., 2020

AGRESORES EN MPA



Seinfeld et al., 2018

IMAGEN CEREBRAL



Seinfeld et al., 2021 / De Borst et al. 2020

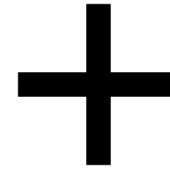
VR PER GENERE PROJECT



- ¿Cómo podemos integrar la RV en los programas de rehabilitación de forma sistemática?
- ¿Qué resultados tiene la personificación de la víctima con los internos en prisión (comparados a MPA)?
- ¿Cómo podemos mejorar los resultados de la RV?

REHABILITACION EN PRISION

Sonido de latidos acelerados



Vibración



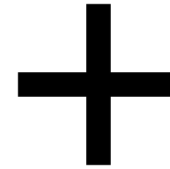
Experiencia emocional

Sensaciones corporales

Reconocimiento de emociones

REHABILITACION EN PRISION

Sonido de latidos acelerados



Vibración



Experiencia emocional

Sensaciones corporales

Reconocimiento de emociones

EVALUACION EN MPA: comportamientos como testigos en reacción a la VG





Conclusiones

CONTRIBUTIONS

Mavi-Sanchez-Vivez
Tania Johnston
Sofia Seinfeld
Nicolas Barnes
Cristina Gonzalez-Liencres
David Borland
Guillermo Iruretagoyena

Jorge Arroyo-Palacios
Mel Slater
Beatrice de Gelder
Luis Zapata
Ruud Hortensius
Minye Zhan

