



cejfe

Àmbit d'Execució Penal

Realitat virtual immersiva.

Disseny de nous entorns virtuals per treballar l'empatia amb homes condemnats per delictes de violència

Ajut a la investigació 2020

Autors

Nicolás Barnés Méndez, M^a Victoria Sánchez-Vives i Mel Slater

Any 2022



Generalitat de Catalunya
**Centre d'Estudis Jurídics
i Formació Especialitzada**

REALITAT VIRTUAL IMMERSIVA

Disseny de nous entorns virtuals per treballar l'empatia amb homes condemnats per delictes de violència masclista

Nicolás Barnés Méndez

M^a Victoria Sánchez-Vives

Mel Slater

El Centre d'Estudis Jurídics i Formació Especialitzada ha editat aquesta recerca respectant el text original dels autors, que són responsables de la correcció lingüística.

Les idees i opinions expressades en la recerca són de responsabilitat exclusiva dels autors, i no s'identifiquen necessàriament amb les del Centre d'Estudis Jurídics i Formació Especialitzada.

Avís legal



Aquesta obra està subjecta a una llicència de [Reconeixement-NoComercial-SenseObraDerivada 4.0 No adaptada de Creative Commons](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.ca), el text complet de la qual es troba disponible a <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.ca>

Així, doncs, es permet la reproducció, la distribució i la comunicació pública del material, sempre que se citi l'autoria del material i el Centre d'Estudis Jurídics i Formació Especialitzada (Departament de Justícia) i no se'n faci un ús comercial ni es transformi per generar obra derivada.

Sumari

| | |
|---|----|
| 1. Introducció | 2 |
| 2. Objectius | 5 |
| 3. Marc teòric | 7 |
| 4. Hipòtesi | 10 |
| 5. Metodologia | 11 |
| 5.1. Selecció de la unitat d'anàlisi | 11 |
| 5.2. Límits territorials i temporals de la recerca..... | 14 |
| 5.3. Metodologia emprada | 14 |
| 5.3.1. Realitat Virtual Immersiva (RVI) | 14 |
| 5.3.2. ConVRself | 16 |
| 5.4. Planificació i recursos. Cronograma. Equip de recerca..... | 19 |
| 5.5. Disseny de l'experiment | 20 |
| 6. Resultats | 22 |
| 6.1. Resultats del postqüestionari sobre l'experiència de Realitat Virtual | 23 |
| 6.2. Els efectes sobre l'empatia – resultats en el qüestionari IRI | 33 |
| 7. Conclusions | 37 |
| 8. Dificultats i limitacions de l'estudi | 41 |
| 9. Propostes..... | 43 |
| 10. Referències bibliogràfiques | 45 |
| 11. Annexos | 47 |
| Annex 1. Consentiment informat | 47 |
| Annex 2. IRI..... | 48 |
| Annex 3. Qüestionari RV | 50 |

1. Introducció

La Secretaria de Mesures Penals, Reinserció i Atenció a la Víctima del Departament de Justícia de la Generalitat de Catalunya té com a objectius principals la reeducació i reinserció social dels sentenciats a penes i mesures de seguretat privatives de llibertat i la finalitat de custòdia.

Després de més de 30 anys d'experiència en el desenvolupament i l'aplicació de programes de rehabilitació als centres penitenciaris de Catalunya, la realitat criminal actual, junt amb les noves necessitats d'intervenció, han motivat l'elaboració d'un marc d'intervenció nou. Amb aquests programes d'intervenció, es pretén en tot moment ajudar la persona condemnada a identificar i modificar aquells aspectes psicosocials que estan directament relacionats amb la conducta delictiva. Això es tradueix en el fet que, en el moment actual, l'administració penitenciària catalana augmenta exponencialment els esforços per adaptar els programes de rehabilitació a les necessitats dels individus.

Amb el nostre projecte de recerca, proposem fer un pas més enllà en la individualització del tractament d'una tipologia delictiva especialment sensible: la violència de gènere. Els canvis socials i econòmics, i la innovació educativa i tecnològica han estat incapaços, fins ara, d'erradicar una tipologia delictiva que algunes veus fins i tot afirmen que es podria equiparar a una forma de "terrorisme social": la violència masclista que exerceix l'home sobre la seva parella.

La Llei 1/2004, de 28 de desembre, de mesures de protecció integral contra la violència de gènere, constitueix la primera llei integral d'Europa d'aquestes característiques, on s'inclouen aspectes preventius, educatius, socials, assistencials, sanitaris i penals. Estableix l'articulació de protocols d'actuació que determinin els procediments que han d'assegurar una actuació global i integral de les diferents administracions i els diversos serveis implicats, entenent per actuació global i integral: la informació, l'atenció psicològica i el suport social a la víctima; el suport educatiu a la unitat familiar; la formació preventiva en valors d'igualtat envers el desenvolupament personal i l'adquisició d'habilitats en la resolució no violenta de conflictes, i el suport en la formació i inserció laboral.

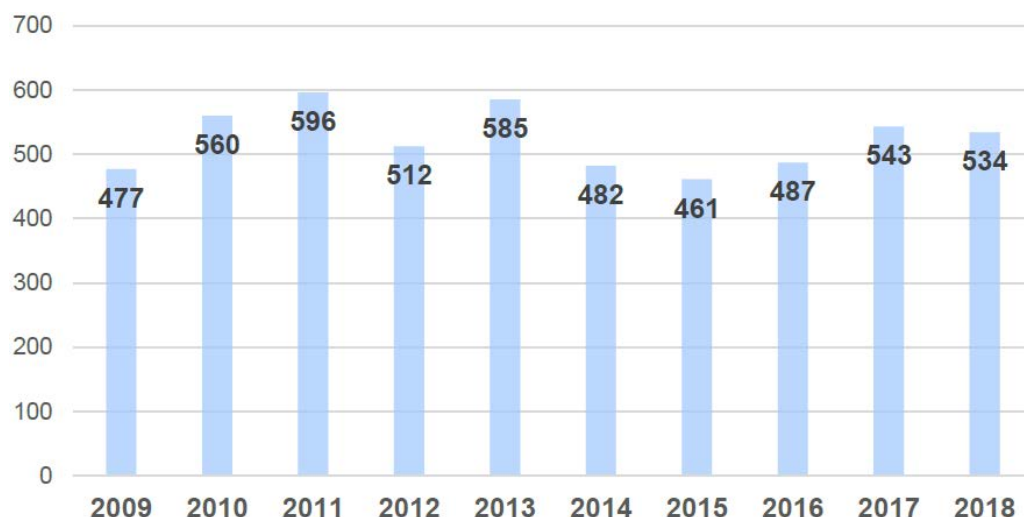
Així, en compliment d'aquesta mateixa llei, els investigadors que treballem diàriament amb el fenomen de la violència de gènere ens veiem interpel·lats a proposar millores en el tractament d'aquells aspectes que coneixem com a rellevants en la conducta violenta perquè sabem que, incidint en ells, es fa una feina imprescindible de prevenció sobre l'aparició de noves relacions en què l'home exerceix la violència com a forma de control sobre la parella.

La intervenció en violència de gènere als centres penitenciaris de Catalunya està regulada per la Instrucció 1/2010, relativa a l'aplicació del programa marc d'intervenció en violència de gènere. Aquesta instrucció es dicta per distingir entre violència domèstica i violència de gènere, amb una clara vocació d'adaptar les intervencions a les novetats nacionals i internacionals sobre la matèria.

A la Instrucció, s'obliga que tots els CP de Catalunya apliquin intervencions sobre violència de gènere.

Entre els anys 2009-18, a tall d'exemple, les dades d'homes que han realitzat algun tipus de tractament sobre violència de gènere als nostres centres penitenciaris es mostren a continuació.

Figura 1. Interns que han participat en programes de violència de gènere



Aquestes dades suposen una mitjana aproximada de 523 homes a l'any. És a dir, parlem d'una quantitat significativa de persones condemnades amb les quals es treballen les dificultats i l'ús de la violència en l'àmbit de la parella.

Algunes investigacions respecte a l'avaluació de programes de tractament amb agressors en violència de gènere suggereixen la necessitat de concentrar esforços, principalment, en aspectes com ara la resolució de conflictes, les habilitats interpersonals, la satisfacció amb la parella, etc., que no pas per intentar modificar estructures de pensament profundes, com les distorsions cognitives, o en trets de personalitat, com la impulsivitat, sobre les quals no sembla que els programes incideixin d'una manera prou satisfactòria¹.

La intenció del nostre projecte de recerca ha estat la proposta de millora dels programes de rehabilitació clàssics mitjançant la introducció de noves tecnologies com la Realitat Virtual Immersiva (RVI). Com més endavant veurem, ens centrem en dos aspectes fonamentals:

- Introducció de sessions de Realitat Virtual Immersiva en els programes de rehabilitació per delictes de violència de gènere.
- Millora dels nivells d'empatia dels agressors amb la utilització d'aquesta metodologia.

¹ Avaluació de programes formatius aplicats des de l'execució penal a la comunitat en delictes de violència de gènere. Grup d'investigació VIDO. Meritxell Pérez Ramírez, Marian Martínez García, CEJFE 2009

2. Objectius

Partim de la idea fonamental que la intervenció amb l'agressor és una mesura de prevenció de la violència. Treballar amb l'home que agredeix, a banda del treball que es fa amb les víctimes, és abordar la problemàtica de la violència de gènere des d'una perspectiva global. Si l'home agressor pot resoldre la seva conducta problemàtica, es redueix el risc per a les víctimes actuals o potencials, sens dubte.

L'**objectiu principal** d'aquest projecte de recerca, amb més exactitud, és la millora en els trets psicològics de l'home que exerceix la violència sobre la seva parella. D'aquesta forma, estem absolutament convençuts que es porta a terme un treball important de prevenció per evitar l'aparició de noves víctimes.

El nostre grup de recerca fa temps que dedica esforços amb aquest mateix objectiu i hem portat a terme diversos estudis i projectes on es pretén demostrar i mesurar els efectes de l'*embodiment* en avatars virtuals sobre diferents aspectes de la psicologia de l'agressor. Aquí, en concret, seguim treballant en la millora dels nivells d'empatia.

Així, resumim els objectius d'aquest projecte, de més general a més específic, de la manera següent:

1. Seguir amb la implementació de metodologies d'última generació en tractaments psicològics en l'àmbit de la violència de gènere en els nostres centres penitenciaris.
2. Dissenyar un entorn virtual nou, diferent dels utilitzats fins ara, en què es contempli un diàleg entre agressor i víctima.
3. Personalitzar al màxim aquest entorn virtual, de manera que l'efecte sobre els nivells d'empatia pugui ser sensiblement superior que amb altres metodologies.

4. Aquesta personalització de l'entorn virtual tindria com a finalitat:
 - a. Explorar les causes de la conducta de l'agressor.
 - b. Explorar a què atribueix l'agressor l'aparició de la seva conducta violenta.
 - c. Explorar el nivell de consciència que té l'agressor del problema.
 - d. Explorar si l'agressor disposa de respostes alternatives a l'ús de la violència amb la seva parella.

3. Marc teòric

En un estudi anterior, es va mostrar com és possible promoure un diàleg intern en realitat virtual a través dels participants, ocupant alternativament dos cossos virtuals diferents: un representant-se a si mateix i l'altre, a Sigmund Freud. Mantenien una autoconversa en què explicaven el seu problema al Freud virtual i, després, des de la perspectiva encarnada de Freud, veien i escoltaven l'explicació del seu "doble" o "altre jo" virtual. Finalment, donaven alguns consells. Alternant-se entre els dos cossos, podrien mantenir un diàleg autoguiat, com si fossin dues persones diferents². Això suggereix que aquesta forma de presa de perspectiva encarnada pot conduir a una separació suficient de les maneres habituals de pensar en problemes personals, per tal de millorar el resultat i demostrar el poder de la propietat del cos virtual per realitzar canvis cognitius.

En estudis posteriors, hem pogut mostrar que el procés d'alternança entre el propi i el cos de Freud és important per assolir els resultats psicològics d'èxit. Es va realitzar un experiment amb 58 persones: 29 en el cos que canviava la condició d'autoconversa i 29 en una condició en què només parlava amb un personatge de Freud amb un guió. Els resultats van mostrar que el mètode d'autoconversa (ConVRself) provoca una percepció més gran del canvi i l'ajuda en comparació amb el guió. Considerem el mètode com una possible estratègia d'autoassessorament³.

La proposta que inclou el nostre projecte és dissenyar un entorn virtual nou on el subjecte ocupa el lloc d'agressor i de víctima de manera alternada, mantenint una autoconversa sobre els aspectes anteriorment assenyalats:

² Sofia Adelaide Osimo; Rodrigo Pizarro; Bernhard Spanlang & Mel Slater. Conversations between self and self as Sigmund Freud—A virtual body ownership paradigm for self counselling. [nature.com/scientificreports](https://www.nature.com/scientificreports), September 2015

³ Mel Slater; Solène Neyret; Tania Johnston; Guillermo Iruretagoyena; Mercè Álvarez de la Campa Crespo; Miquel Alabèrnia-Segura; Bernhard Spanlang & Guillem Feixas. An experimental study of a virtual reality counselling paradigm using embodied self-dialogue. [nature.com/scientificreports](https://www.nature.com/scientificreports), July 2019

- a. Explorar les causes de la conducta de l'agressor.
- b. Explorar a què atribueix l'agressor l'aparició de la seva conducta violenta.
- c. Explorar el nivell de consciència del problema que té l'agressor.
- d. Explorar si l'agressor disposa de respostes alternatives a l'ús de la violència amb la parella.

En la mesura que tècnicament fos possible, el nivell de personalització seria important, ja que es portaria a terme un escanejat almenys del rostre del subjecte. En aquests moments, aquesta part del disseny de l'escena no ha estat encara possible per motius tècnics i per qüestions d'autoritacions d'ús de la imatge corporal dels interns.

L'empatia i els seus dèficits han estat identificats com un antecedent important i facilitador de la conducta agressiva, mentre que el seu funcionament normal es contempla com un factor protector que inhibeix l'agressió i motiva l'altruisme⁴.

Se suposa, així, que un individu amb millors nivells d'empatia i d'entendre les conseqüències de la seva conducta en els altres presentarà menys probabilitat de ser agressiu en les relacions. L'empatia és present en gran part dels programes de tractament per a agressors en violència de gènere, tant en context penitenciari com en contextos més preventius o en moments inicials de la judicialització del problema.

Per altra banda, la Realitat Virtual Immersiva és una eina nova d'intervenció que, en l'actualitat, s'està aplicant en diferents vessants de tractament mèdic i psicològic. En el cas que ens ocupa, la realitat virtual immersiva s'ha començat a posar a prova en condemnats per delictes de violència de gènere que no ingressen a presó, sinó que realitzen un *programa formatiu* en l'àmbit de les mesures penals alternatives.

⁴ Loinaz, I.; Echeburúa, E.; Ullate, M. (2012). "Estilo de Apego, Empatía y Autoestima en Agresores de Pareja". *Terapia Psicológica*, Vol. 30, 61-70

Alguns dels resultats obtinguts fins ara (Seinfeld, S.; Arroyo-Palacios, J.; Iruretagoyena, G.; Hortensius, R.; Zapata, L.E.; Borland, D.; de Gelder, B.; Slater, M.; Sánchez-Vives, M.V.; [nature.com/scientificreports](https://www.nature.com/scientificreports), 2018) ens diuen que és possible millorar la capacitat per reconèixer emocions després de participar en tractaments amb realitat virtual immersiva, per la qual cosa la nostra hipòtesi de treball es basa en aquesta idea: si s'aconsegueixen millores en l'empatia i el reconeixement d'emocions, molt probablement, podrem disminuir la reincidència en conductes violentes de gènere⁵.

⁵ Seinfeld, S.; Arroyo-Palacios, J.; Iruretagoyena, G.; Hortensius, R.; Zapata, L.E.; Borland, D.; de Gelder, B.; Slater, M.; Sánchez-Vives, M.V. Offenders become the victim in virtual reality: impact of changing perspective in domestic violence. [nature.com/scientificreports](https://www.nature.com/scientificreports), 2018

4. Hipòtesi

La nostra hipòtesi de treball està basada en la idea de millorar els nivells d'empatia dels interns condemnats per delictes de violència de gènere amb la incorporació de sessions de Realitat Virtual Immersiva dintre dels programes de rehabilitació clàssics.

En concret, pensem que, utilitzant el sistema ConVRself, mitjançant el qual l'intern manté una conversa amb si mateix (i un avatar d'una dona), permetrem que pugui reflexionar i produir canvis en diversos àmbits:

- Consciència de la responsabilitat delictiva.
- Consciència i reflexió sobre les causes de la conducta violenta.
- Comprensió del perjudici causat a la/les seva/es víctima/es.
- Explorar si ha pogut o pot introduir canvis en la forma de gestionar els conflictes amb la parella.

Pensem que, mitjançant aquesta metodologia, es poden produir canvis cognitius i actitudinals, a la vegada que es millora la capacitat per posar-se al lloc de l'altre.

5. Metodologia

5.1. Selecció de la unitat d'anàlisi

La mostra necessària per portar a terme aquest primer estudi amb la nova escena de RV immersiva havia d'estar formada per un grup d'homes condemnats a una pena de presó per delictes/s de violència de gènere. Amb una forquilla d'edat entre els 20 i els 60 anys. Amb capacitat suficient per comprendre la llengua castellana i per entendre les instruccions que es donen dintre de l'escena de RV.

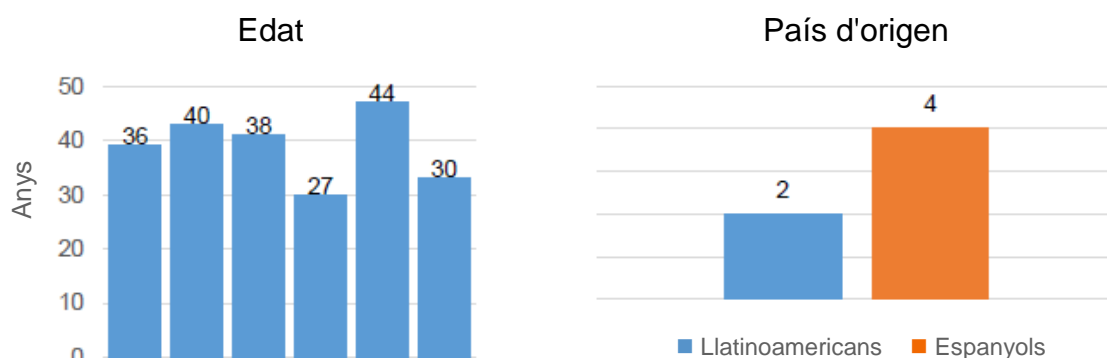
La mostra es va seleccionar en dues ocasions durant els darrers mesos. En un primer moment, es va haver de descartar a causa de l'aparició de la crisi sanitària provocada per la covid. En un segon moment, es va seleccionar un segon grup de participants, també descartat a causa del risc de contagi. No ha estat possible, per tant, fins al moment actual, l'aplicació de l'escena de RV. A finals de 2020, disposarem novament d'un grup de participants que havien de ser inclosos en l'estudi i descartats novament pel risc sanitari. Finalment, l'estudi que aquí presentem ha estat possible gràcies a la selecció d'una petita mostra de 8 homes del Centre Penitenciari Lledoners. Per tant, es tracta d'un estudi pilot que ens ha permès posar a prova l'escena i detectar-ne les potencialitats i limitacions.

Gràcies a les campanyes de vacunació massiva dintre dels centres penitenciaris catalans i a la millora recent en les dades epidemiològiques, s'ha pogut donar continuïtat a l'estudi, encara que de forma limitada. Pròximament, s'espera engegar un estudi amb una mostra més àmplia que ens pugui permetre la recollida de dades estadísticament significatives.

Les característiques de la mostra són les següents:

Dels 8 interns seleccionats inicialment, se n'han hagut d'eliminar dos per motius de manca de comprensió de l'experiment o dificultats emocionals que en comprometien l'execució. Aquests dos interns coincideixen amb el fet que el seu delictes era homicidi en violència de gènere. Aquest fet es comentarà en la discussió de resultats.

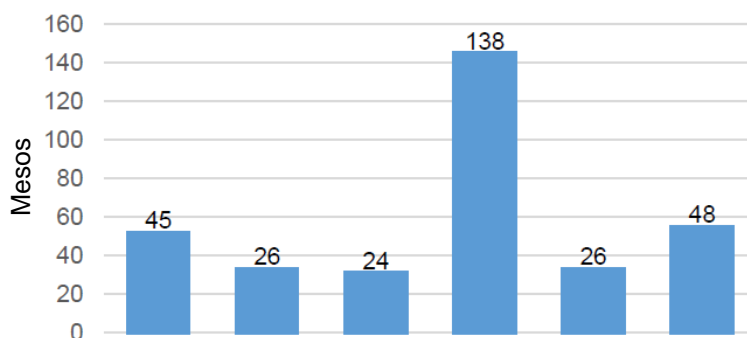
Figura 2. Edat i país d'origen dels interns



En relació amb el **nivell educatiu** dels interns, tots disposen de la capacitat suficient per entendre i escriure el nostre idioma. Cap d'ells té un nivell educatiu més enllà de la formació professional o el batxillerat.

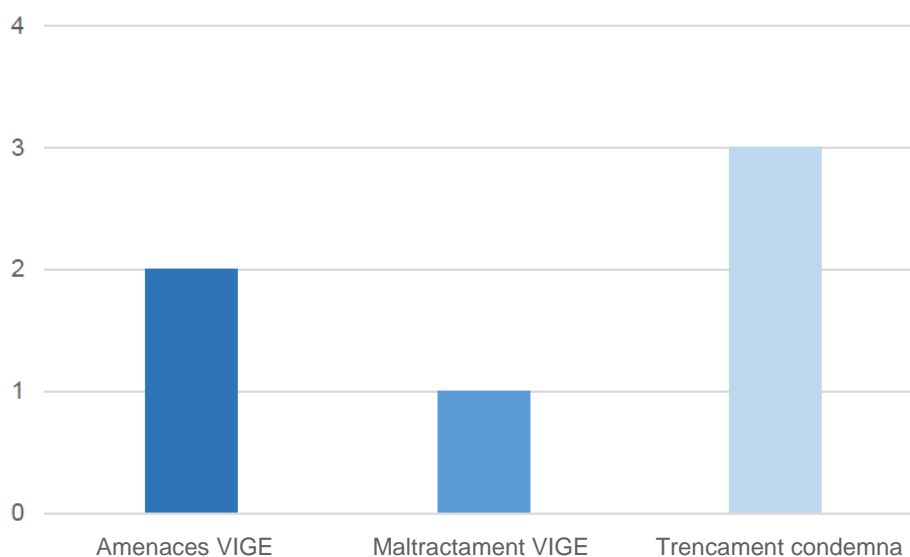
Dels sis interns amb qui finalment hem pogut treballar, la mitjana d'**edat** se situa en els 35 anys. Quant al país de procedència, dos procedeixen de països llatinoamericans i la resta, quatre, són d'origen espanyol.

Figura 3. Temps de condemna en mesos



Com podem observar, hi ha un únic intern que destacaria per tenir una condemna sensiblement superior a la resta, en concret, de 138 mesos. Però la meitat d'ells se situen al voltant dels dos anys de condemna. Aquesta figura, encara que es tracta d'una mostra molt petita, apunta a l'heterogeneïtat que podem trobar en les condemnes per delictes de violència de gènere.

Figura 4. Tipologia de delicte principal



Aquestes dades ens indiquen el delicte principal, és a dir, aquell que ha motivat la seva entrada actual a presó. Això no vol dir que sigui l'únic delicte comès. De fet, tots ells han comès altres delictes de la mateixa tipologia, fins i tot amb diferents víctimes. A més, dos dels interns de la mostra han comès altres delictes que no són de violència de gènere, però sí que han implicat l'ús de la violència cap a altres persones o objectes.

Per últim, quant al **tractament**, tots els interns de la mostra han realitzat una gran part de l'itinerari de rehabilitació per delictes de violència de gènere, com ara el programa específic de violència de gènere o els psicoeducatius i socioeducatius *Para i Pensa*, *El Nou Jo*, *Creu en el Canvi*, *Gestió Emocional* o *Educació per a la Salut*.

5.2. Límits territorials i temporals de la recerca

La recerca es va finalitzar a finals de 2020, però amb poca mostra a causa de la crisi sanitària ocasionada per la covid. Després, vam fer diversos intents de continuar la recerca ampliant la mostra als centres penitenciaris Mas d'Enric i Quatre Camins, a les províncies de Tarragona i Barcelona, però, durant el darrer any, ambdós han patit diferents situacions sanitàries complexes. Aprofitant una petita finestra d'oportunitat, s'ha pogut realitzar la prova pilot aquí presentada al Centre Penitenciari Lledoners, amb la intenció d'ampliar la mostra a curt termini.

5.3. Metodologia emprada

5.3.1. Realitat Virtual Immersiva (RVI)

La RVI pretén que el participant tingui la il·lusió de presència en un escenari o entorn virtual. Parlem, així, de dos elements fonamentals: la il·lusió de lloc, que seria la idea de sentir que estem en un entorn virtual en lloc de l'entorn físic real on ens trobem; per altra banda, la il·lusió de versemblança, que es correspondria amb el fet de viure els esdeveniments com si fossin reals. Alguns estudis conclouen que les persones tenen respostes conductuals i fisiològiques a estímuls virtuals molt semblants als que es mostren en una situació real (Sánchez-Vives & Slater, 2005) (Slater, 2009). La presència es pot mesurar mitjançant autoinformes subjectius, observacions conductuals i mesures de tipus fisiològic (Sánchez-Vives & Slater, 2005).

Un altre concepte important en el qual es fonamenta la nostra metodologia és l'embodiment (sensació que el cos virtual és el propi cos). Una persona que experimenta una escena de RVI està immersa en un cos virtual i pot veure aquest cos en primera persona. Normalment, aquest fet genera una il·lusió sobre la propietat del propi cos, és a dir, s'experimenta la il·lusió que el cos virtual és el propi cos.

La realitat virtual immersiva (RVI) és un entorn 3D generat per ordinador que envolta completament l'usuari i que es mostra en una pantalla muntada amb rastreig principal (HMD) o, menys habitualment, en un entorn virtual automàtic de caverna (CAVE) (Donegan, Ryan, Swidrak & Sánchez-Vives, 2020).

Algunes revisions sobre els usos de la RVI (Slater & Sánchez-Vives, 2016) indiquen que és possible la seva utilització en diversos àmbits, com ara l'educació, la medicina (per exemple, en l'entrenament d'habilitats mèdiques), els esports, els viatges, les reunions, etc. El seu ús en el tractament psicològic ha estat una altra revolució en els darrers anys.

Diversos estudis demostren que la RVI pot produir canvis en les nostres actituds, les nostres conductes i el nostre pensament o cognició. Yee i Bailenson ho demostren amb el que ells anomenen "efecte Proteus" (Yee & Bailenson, 2007). Segons aquest efecte, l'autorepresentació digital d'una persona pot influir en les seves actituds i conductes en entorns virtuals. Bàsicament, la personalitat o el tipus de cos, o les accions associades a la representació digital influïrien en els comportaments reals del participant en temps real, tant a la RVI com posteriorment, fora d'ella.

En el nostre estudi, es pretén comprovar la hipòtesi que també resulta viable canviar aspectes de la conducta d'homes violents amb la parella, introduint sessions de RVI en els programes de tractament penitenciaris. En concret, volem mesurar l'efecte de les sessions de RVI sobre els nivells d'empatia dels homes agressors a través de diferents escenes creades expressament per a això. D'aquesta forma, hem pogut demostrar en anteriors estudis que l'exposició a una sessió de RVI on l'agressor experimenta l'*embodiment* dintre del cos d'una víctima pot tenir certa influència en algunes de les subescales d'empatia a partir del qüestionari IRI (Índex de Reactivitat Interpersonal) de Davis, 1980 (Barnés, N. et al., 2020).

Altres estudis similars (Seinfeld et al., 2018) realitzats amb una mostra d'homes condemnats per delictes de violència de gènere que participen en programes de tractament en el marc de les Mesures Penals Alternatives demostren que es produeixen millores significatives en les habilitats de reconeixement d'emocions

dels homes que han participat en l'experiment. Aquests i altres estudis relacionats ens diuen que la RVI és una eina potencialment efectiva per produir canvis cognitius i actitudinals.

5.3.2. ConVRself

L'escena de RVI que hem dissenyat per portar a terme el present estudi està basada en la metodologia ConVRself. Aquesta metodologia desenvolupada per Virtual Bodyworks S.L., consisteix a establir una conversa en què et mires i escoltes com expliques els teus problemes des d'una perspectiva de tercera persona, i et pots donar consells a tu mateix. Mitjançant aquest programa, s'ha pogut demostrar, en estudis anteriors, que es produeixen efectes positius sobre l'estat d'ànim (Osimo et al., 2015) i sobre les percepcions de canvi (Slater et al., 2019).

En el nostre cas, inicialment, preteníem dissenyar una conversa en què l'agressor seleccionés un avatar "propi" (amb el seu propi rostre escanejat en 3D). A continuació, l'avatar "conseller" o aquell amb qui conversa és una figura femenina. Així, ell es veu immers en l'escena com a ell mateix, tenint al davant una figura femenina que li formula algunes preguntes que faran la funció de "guia" de la conversa. Finalment, la versió utilitzada no ha permès fer servir un avatar masculí amb el propi rostre de cada intern, sinó un rostre masculí estàndard.

Un cop la figura femenina formula la pregunta, ell l'ha de contestar. Un cop ell acaba d'explicar-se, es canvia de perspectiva i es converteix en el seu propi assessor. Veurà i escoltarà parlar del problema. L'escoltarà des de la perspectiva de la dona, com si parlés amb algú semblant a la seva víctima.

Per tal de decidir quines serien les preguntes que la figura femenina formularia, es va accedir a un grup de 20 homes agressors que ja havien realitzat el programa de rehabilitació per delictes de violència de gènere. Se'ls va formular una sèrie de preguntes i van donar respostes com les que podem veure a continuació.

Quan els vam preguntar “**Què li preguntaries o diries a la teva parella?**”, ens van respondre:

- Per què no ens vam separar abans?
- Mirem de portar la situació tan bé com puguem i que no afecti els nens.
- Per què et vas acostar a mi novament, sabent que teníem ordre d'allunyament?
- Per què em vas denunciar?
- Per què després de tot el que vam passar junts, hem arribat a això?
- Per què no intentes perdonar-me?
- Per què no intentes superar l'odi i la venjança que sempre estàs buscant?
- Per què no vols quedar amb mi i que ho portem bé de cara als nens?
- Que em perdoni pel que va passar. No prendré més droga i soc una altra persona.
- M'has perdonat? Et demano perdó.
- T'han afectat molt els moments dolents amb mi?
- Ets feliç en aquests moments?
- Haver viscut amb mi t'ha suposat algun trauma?
- Per què vam arribar a això?
- Ens hauríem d'haver adonat que aquesta relació seria una ruïna.
- Com estàs, amor meu?
- T'estimo molt i et demano perdó.

A continuació, els vam preguntar **“Què penses que et preguntaria ella?”** i van respondre:

- Què faràs amb la teva vida?
- Penses que ens hauria anat bé si ho haguéssim intentat un altre cop?
- Com estàs al centre penitenciari?
- Has pensat en mi al centre penitenciari?
- Per què m'has fet això?
- N'estàs penedit?
- Per què insisteixes tant a veure'm i molestar-me amb les visites dels nens?
- Per què t'has comportat d'aquesta manera?
- Per què t'has estimat més el vici i les drogues abans que a mi?
- Per què ho has deixat perdre tot després de tants anys desitjant-nos l'un a l'altre?
- Per què hem arribat a això?
- Com estàs?

Finalment, i tenint en consideració totes les preguntes proposades per ells mateixos, vàrem considerar dissenyar un petit guió de preguntes que formularia l'avatar dona per tal de guiar la sessió de RVI. Les preguntes finals amb què s'ha portat a terme el primer estudi pilot amb ConVRself en homes condemnats per violència de gènere són:

- Com estàs?
- Per què penses que em vas fer tot allò? Per quin motiu?
- Ets conscient del mal que m'has fet?
- N'estàs penedit?

- Creus que has canviat en alguna cosa? Si trobes una altra parella, penses que tornaràs a fer el mateix?
- I, ara, què penses fer amb la teva vida?

Aquestes són algunes imatges en què podem observar l'entorn virtual en què els interns es veuen immersos:

Figura 5. Imatges de l'escena de Realitat Virtual



A la imatge de l'esquerra podem veure el moment en què l'intern està dintre de l'avatar que el representa a ell mateix, parlant amb una figura femenina. A la imatge de la dreta, podem observar el moment en què l'intern es pot veure a si mateix des de la perspectiva de la víctima.

5.4. Planificació i recursos. Cronograma. Equip de recerca

La previsió de temporització inicial estava pensada per a un any (durant el 2020), tot i tenir en consideració que la complexitat tècnica del projecte podia suposar-ne l'ampliació a un segon any en funció de possibles modificacions que poguessin sobrevenir a causa de la programació de les escenes de Realitat Virtual o la disponibilitat de les mostres de subjectes condemnats en els centres penitenciaris previstos.

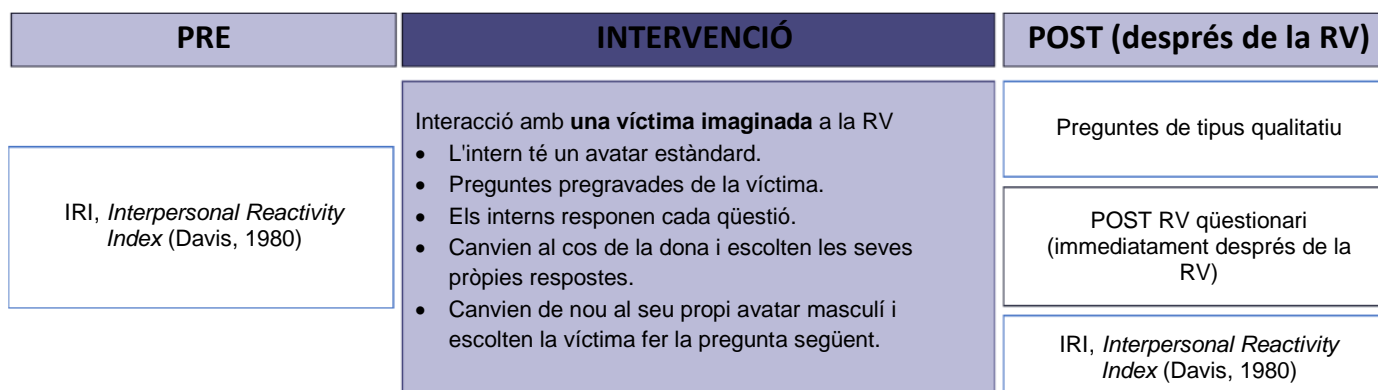
A causa dels imprevistos abans descrits, vam voler ampliar el projecte, el qual va anar patint dràstiques modificacions, fins al punt de poder finalitzar-lo l'any 2022.

Malgrat les diferents reprogramacions del projecte, la realitat sobre la situació sanitària no ha acompanyat les nostres previsions i objectius de compliment de les diferents fases. Els centres penitenciaris són un espai on conviuen centenars de persones, penats, personal de vigilància, personal de tractament, etc. Això obliga, inevitablement, a una actitud de màxima prudència per garantir el bon estat de salut de totes les persones, fet que suposa la impossibilitat de formar grups per posar a prova la nostra hipòtesi de treball. Malgrat això, el punt on hem pogut arribar ens permet, en un futur pròxim, l'aplicació de les escenes ConVRself a una mostra més àmplia d'homes condemnats per violència de gènere.

L'equip de recerca està format pels que signen aquest informe i han comptat amb la col·laboració dels equips multidisciplinaris dels mòduls de violència de gènere de diverses presons catalanes, on ja disposen de dispositius de realitat virtual, com ara el CP Mas d'Enric, el CP Quatre Camins i, finalment, el CP Lledoners. Per altra banda, Virtual Bodyworks S.L., ha posat a la nostra disposició el seu equip de programadors per tal de posar en marxa la part tècnica del projecte.

5.5. Disseny de l'experiment

Figura 6. Esquema del disseny de l'experiment



Tal com es pot veure en la figura 6, el disseny de l'experiment pilot ha estat distribuït en tres fases:

1. PRE: Uns dies abans de la sessió de RV, s'administra als interns el test d'empatia IRI – *Interpersonal Reactivity Index* (Davis, 1980). Aquesta prova permet mesurar la vessant cognitiva, per una banda, i l'emocional, per l'altra, de l'empatia.
2. INTERVENCIÓ: En aquesta sessió, els interns experimenten l'escena de Realitat Virtual anteriorment esmentada. Es tracta d'una versió modificada de ConVRself en què s'introdueixen una sèrie de preguntes que la víctima fa com a forma de guiar l'experiència. En aquesta escena, l'intern comença experimentant l'*embodiment* en un avatar masculí d'aparença estàndard. Davant seu, una figura femenina sobre la qual es demana que imaginin que és la seva pròpia víctima. Aquesta figura femenina té pregravades una sèrie de preguntes. Els interns escolten les preguntes, les responen i les escolten des de la perspectiva de la dona. És a dir, canvien de cos per posar-se al cos femení, des d'on escolten les seves pròpies respostes, amb la seva pròpia veu.
3. POST: Després de la sessió de RV, s'administra, a banda de l'IRI (*Interpersonal Reactivity Index*), novament, un qüestionari format per una sèrie de preguntes qualitatives sobre l'experiència i una sèrie de preguntes en què han de puntuar, en una escala de l'1 al 7, la sensació d'immersió que han pogut experimentar (vegeu els Annexos).

6. Resultats

A ningú escapa que l'actual projecte de recerca va iniciar-se, tal com abans hem explicat, en un moment important d'oportunitats i canvis, en un context de profunda inèrcia envers la millora i, per què no, la recerca de l'excel·lència en els programes de rehabilitació penitenciaris. Justament en un moment així, el projecte que ens ocupa iniciava els primers mesos de treball.

De forma absolutament imprevista, durant el mes de març de 2020, apareixia una crisi sanitària mundial sense precedents que va deixar en una espècie de “foto fixa” gran part de projectes i feina que en aquell moment es portaven a terme. La crisi de la covid-19 també va afectar, inevitablement, el nostre estudi.

La nova situació va afectar el projecte en els següents aspectes, alguns dels quals més endavant desenvoluparem:

- Tot i que una part important de la feina havia començat, l'aparició del risc de contagi va paraitzar completament tota l'activitat prevista durant uns mesos.
- Una vegada reiniciada part de l'activitat, havíem de fer front a una altra qüestió difícilment evitable per les característiques del projecte: la gestió del risc de contagi dintre d'un estudi que suposava la necessitat de continuar amb els programes de tractament als centres penitenciaris. Hem de saber que les activitats grupals als centres, en aquell període i fins a l'actualitat, es van anar reiniciant i interrompent en diverses ocasions en funció de l'evolució de la pandèmia.
- L'ús dels dispositius de Realitat Virtual: aquesta qüestió també ha estat una gran dificultat, ja que el risc de contagi era molt alt pel fet d'haver de compartir el dispositiu de les ulleres de realitat virtual entre diversos interns.
- La disponibilitat del personal investigador i el personal que hi col·labora: indefectiblement, aquesta situació ha suposat un factor estressant en les persones que hi estan involucrades.

Per tots aquests imprevistos, els resultats del nostre projecte s'han pogut assolir de manera parcial. En aquest sentit, hem pogut arribar als resultats següents:

- En primer lloc, hem pogut treballar amb els propis interns les preguntes que apareixen en l'escena de ConVRself.
- Per altra banda, s'ha pogut dissenyar un primer entorn virtual que es va posar a prova al CP Mas d'Enric. Una vegada detectades errades tècniques importants, es redissenya l'escena amb les modificacions necessàries.
- Posteriorment, s'ha fet la primera prova pilot amb interns del Centre Penitenciari Lledoners.

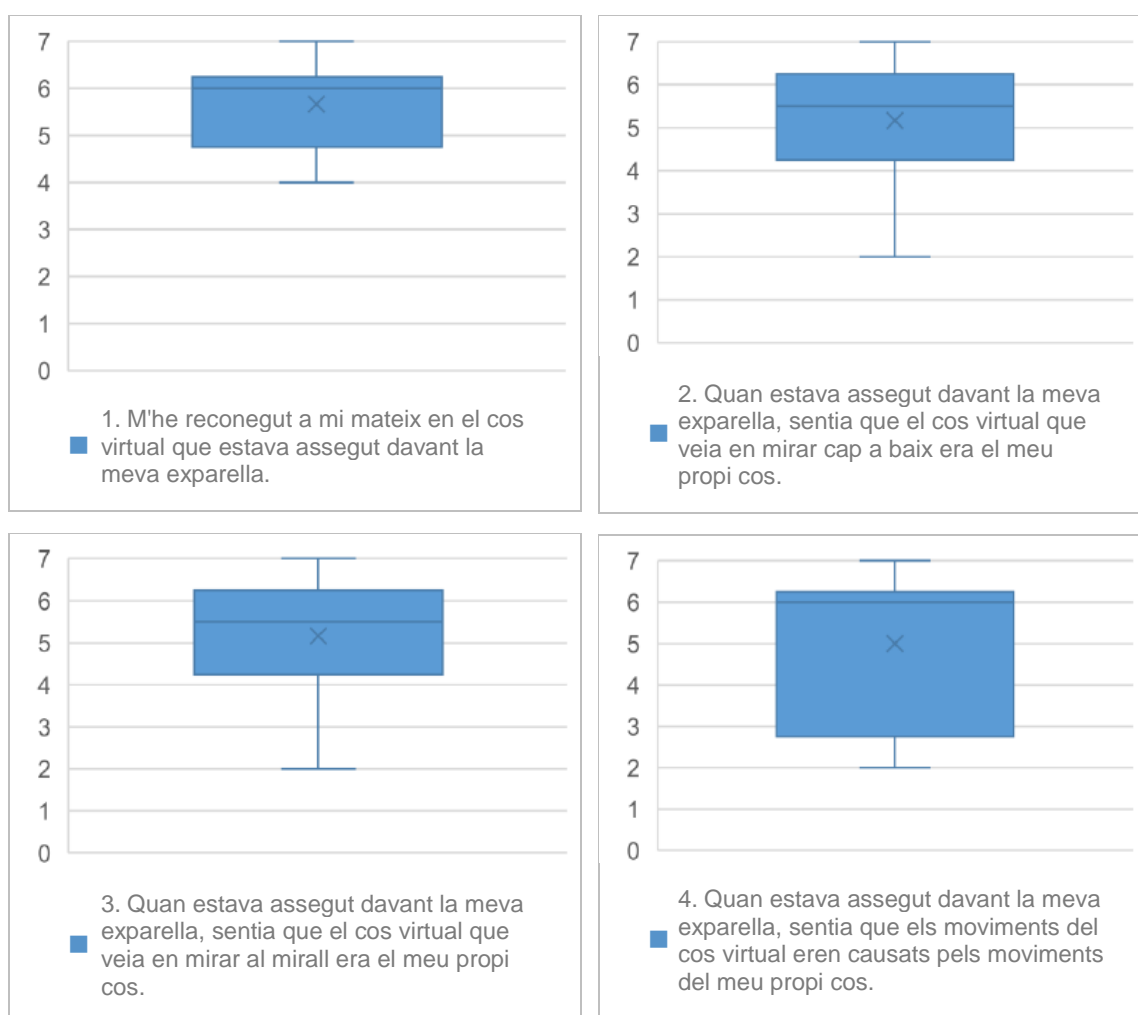
6.1. Resultats del postqüestionari sobre l'experiència de Realitat Virtual

Els resultats que a continuació presentem són, evidentment, de tipus qualitatiu i pretenen donar compte de, principalment, la capacitat de la nova escena de RV per generar sensació d'immersió als interns i recollir les seves opinions i experiències al respecte.

En relació amb les preguntes sobre la sensació **d'embodiment** a l'**avatar masculí**:

Figura 7. Preguntes sobre l'embodiment en el cos masculí

| | 1.reconocido hombre | 2. mirar abajo hombre | 3. espejo hombre | 4. movimientos hombre |
|----------------|---------------------|-----------------------|------------------|-----------------------|
| Valid | 6 | 6 | 6 | 6 |
| Mean | 5.667 | 5.167 | 5.167 | 5.000 |
| Std. Deviation | 1.033 | 1.722 | 1.722 | 2.000 |
| Minimum | 4.000 | 2.000 | 2.000 | 2.000 |
| Maximum | 7.000 | 7.000 | 7.000 | 7.000 |



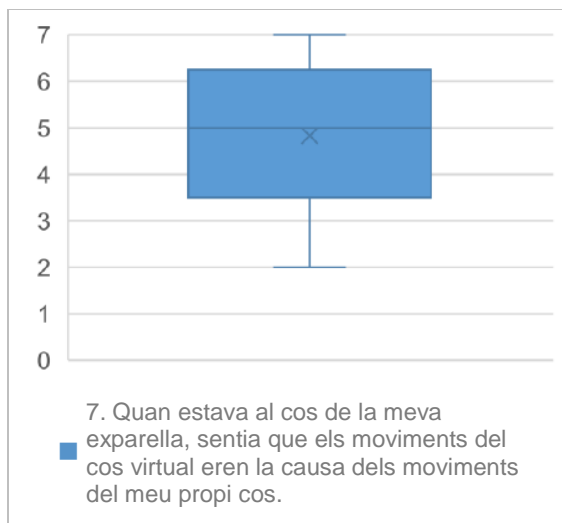
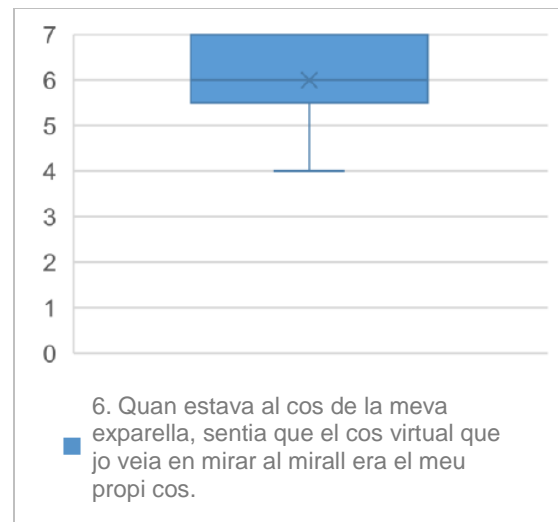
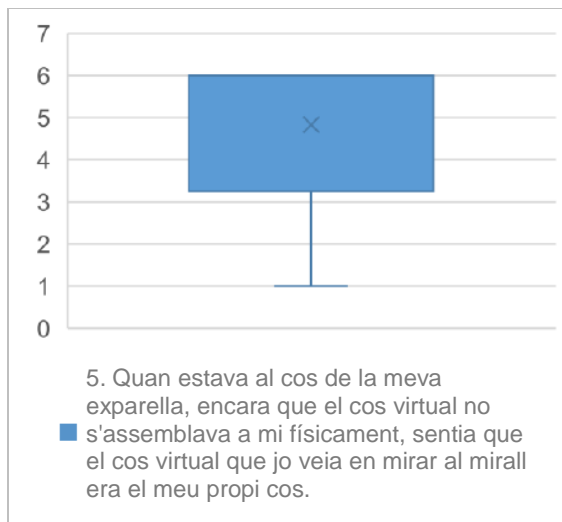
Podem observar que els interns, en la seva majoria, han sentit que el cos de l'avatar masculí que ocupaven durant l'escena podria ser el seu propi cos. Això vol dir que l'objectiu que es pretén, la sensació d'embodiment en la figura

masculina dintre la RV, ha estat assolit. La majoria de puntuacions han estat iguals o superiors a 5 en una escala de l'1 al 7.

En relació amb les preguntes sobre la sensació d'*embodiment* a l'*avatar* femení:

Figura 8. Preguntes sobre l'*embodiment* en el cos femení

| | 5. | 6. espejo – victima | 7. movimientos – victima |
|----------------|-------|---------------------|--------------------------|
| Valid | 6 | 6 | 6 |
| Mean | 4.833 | 6.000 | 4.833 |
| Std. Deviation | 2.041 | 1.095 | 1.835 |
| Minimum | 1.000 | 4.000 | 2.000 |
| Maximum | 6.000 | 7.000 | 7.000 |

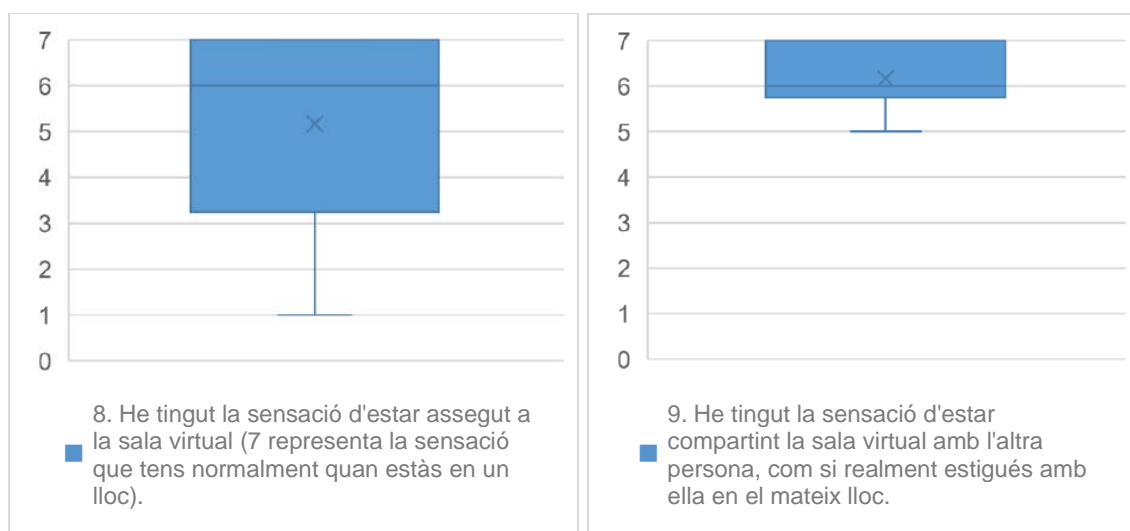


Amb aquestes preguntes, es pretén valorar la capacitat que té l'escena per fer sentir l'intern que el cos femení pot ser realment el seu cos, és a dir, la capacitat per sentir-se en el cos de l'avatar femení que representa la seva víctima. Les puntuacions, quasi totes iguals o majors de 6 excepte a la pregunta 7, que són iguals o majors de 4, apunten que s'ha assolit també l'objectiu d'*embodiment* en el cos femení.

Presència: Les respostes en relació amb la **sensació d'estar en una habitació virtual** han estat les següents:

Figura 9. Preguntes sobre la sensació d'estar en una sala virtual

| | 8. presencia | 9. copresencia |
|----------------|--------------|----------------|
| Valid | 6 | 6 |
| Mean | 5.167 | 6.167 |
| Std. Deviation | 2.317 | 0.753 |
| Minimum | 1.000 | 5.000 |
| Maximum | 7.000 | 7.000 |

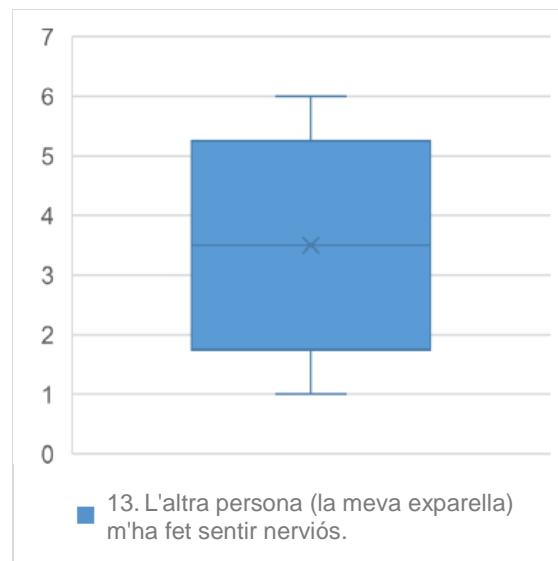
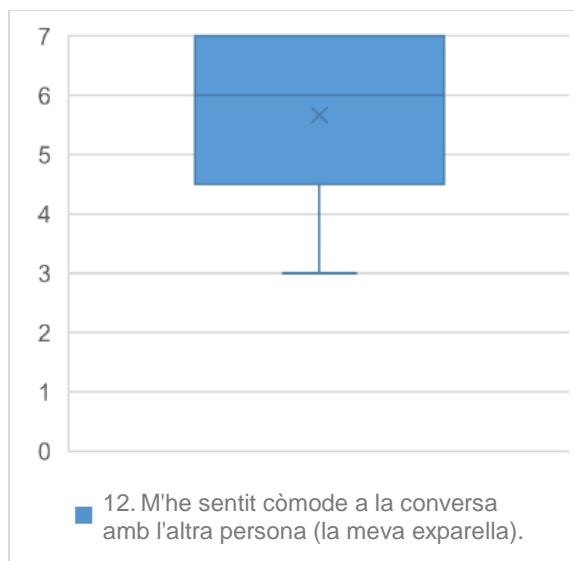
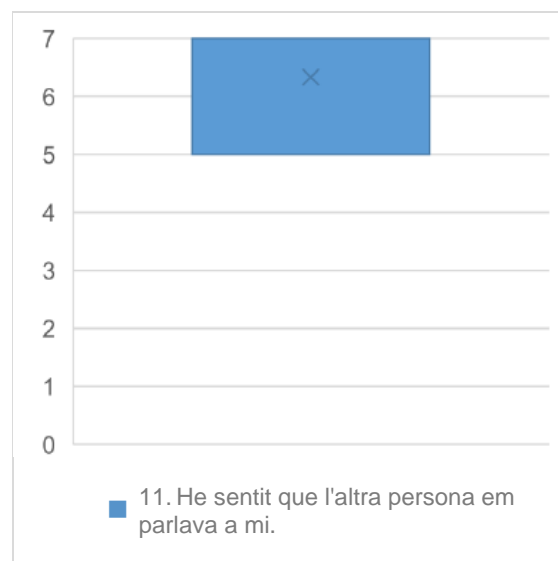
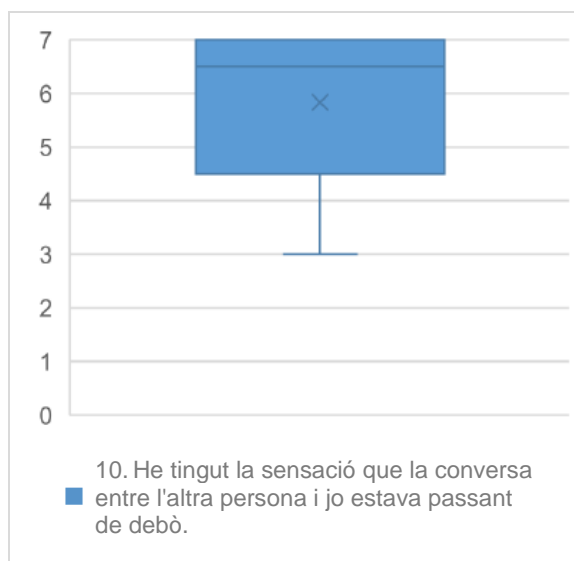


Com podem veure, les puntuacions obtingudes en ambdues preguntes indiquen que els interns han experimentat la sessió de RV com si estiguessin realment en una sala virtual, independentment del soroll o altres sensacions que poguessin sentir al seu voltant.

A continuació, podem veure les preguntes que fan referència a la sensació de **compartir** l'espai amb l'altra persona i **interaccionar** realment amb ella:

Figura 10. Preguntes sobre la sensació d'interacció amb l'altra persona

| | 10. conversacion otros | 11. conversacion mi | 12. comodo victima | 13. nervioso victima |
|----------------|------------------------|---------------------|--------------------|----------------------|
| Valid | 6 | 6 | 6 | 6 |
| Mean | 5.833 | 6.333 | 5.667 | 3.500 |
| Std. Deviation | 1.602 | 1.033 | 1.633 | 1.871 |
| Minimum | 3.000 | 5.000 | 3.000 | 1.000 |
| Maximum | 7.000 | 7.000 | 7.000 | 6.000 |



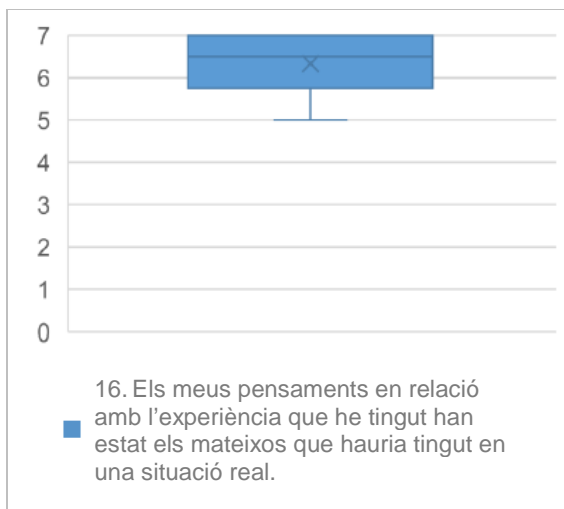
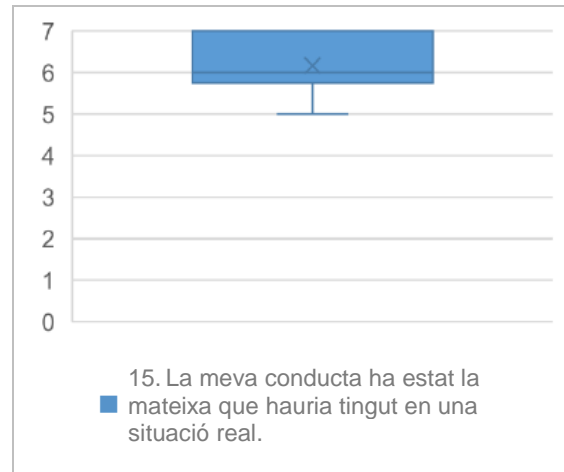
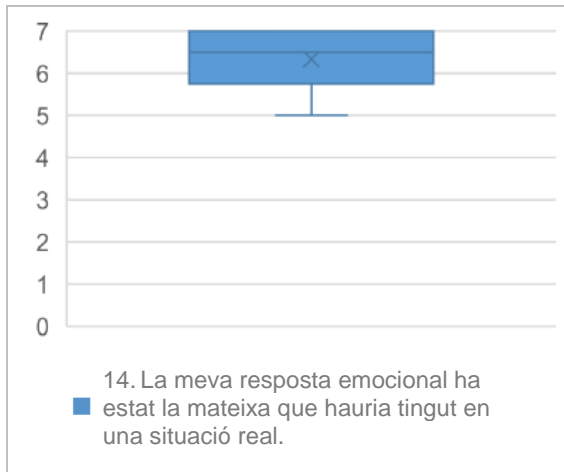
El que podem observar en aquestes preguntes apunta al fet que, en les preguntes número 10 i 11, els interns han tingut una intensa sensació d'estar compartint i interaccionant amb l'altra persona.

Quant a les preguntes 12 i 13, sobta el fet que no s'han sentit inquiets o intranquils en la conversa mantinguda amb la seva víctima virtual (imaginada). Podrien resultar interessants posteriors anàlisis sobre si aquesta tranquil·litat en la conversa té a veure amb no haver-s'hi implicat suficientment o al fet que, com alguns deien, la situació els inspirava el que podria ser una mena de mediació.

Pel que fa a les preguntes sobre la **resposta emocional**, la **conducta** i els **pensaments**, els interns han contestat de la següent forma:

Figura 11. Preguntes sobre la conducta, les emocions i els pensaments

| | 14. respuesta emocional | 15. comportamiento | 16. |
|----------------|-------------------------|--------------------|-------|
| Valid | 6 | 6 | 6 |
| Mean | 6.333 | 6.167 | 6.333 |
| Std. Deviation | 0.816 | 0.753 | 0.816 |
| Minimum | 5.000 | 5.000 | 5.000 |
| Maximum | 7.000 | 7.000 | 7.000 |

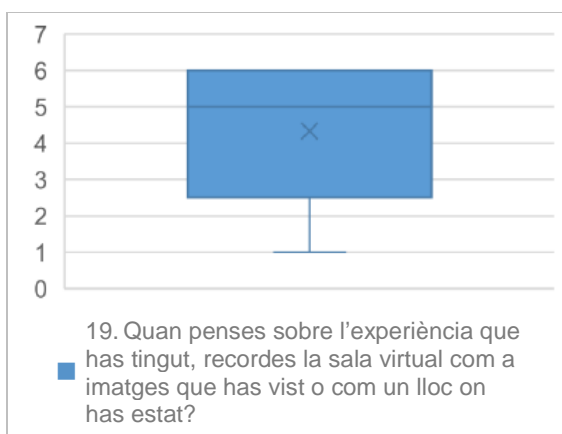
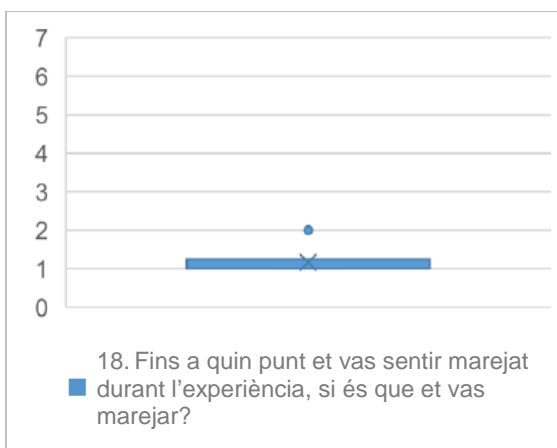
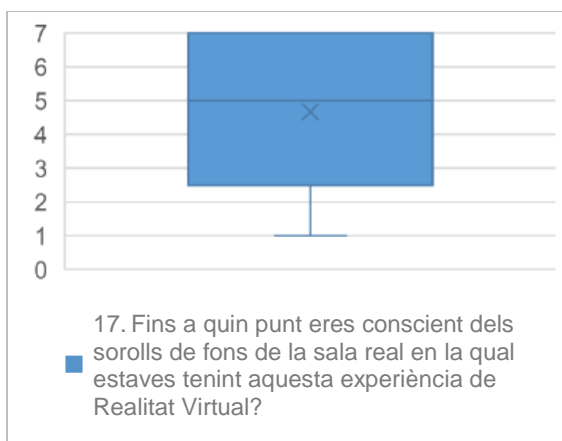


Això indica que els interns han sentit que tant la seva resposta emocional (el que han sentit durant l'experiència de RV) com la seva conducta o el que han pensat han estat molt semblants al que haurien sentit, fet i pensat en una situació real.

El qüestionari també inclou una sèrie de preguntes que fan referència a aspectes diversos com els **sorolls** de la sala real, les **sensacions corporals** de mareig o com **recorden** l'experiència. Podem observar les seves respostes en les figures següents:

Figura 12. Preguntes sobre temes diversos

| | 17. ruido | 18. mareado | 19. real |
|----------------|-----------|-------------|----------|
| Valid | 6 | 6 | 6 |
| Mean | 4.667 | 1.167 | 4.333 |
| Std. Deviation | 2.338 | 0.408 | 2.066 |
| Minimum | 1.000 | 1.000 | 1.000 |
| Maximum | 7.000 | 2.000 | 6.000 |



En primer lloc, a la pregunta 17, podem veure que els interns eren conscients dels sorolls que hi havia a la sala real (sorolls ambientals habituals en un entorn de presó). Aquest fet pot resultar un problema quant al trencament de la **sensació de presència** dintre de l'escenari virtual. Malgrat tot, tenint en compte la resta de preguntes, semblaria que la sensació de presència no ha estat trencada del tot.

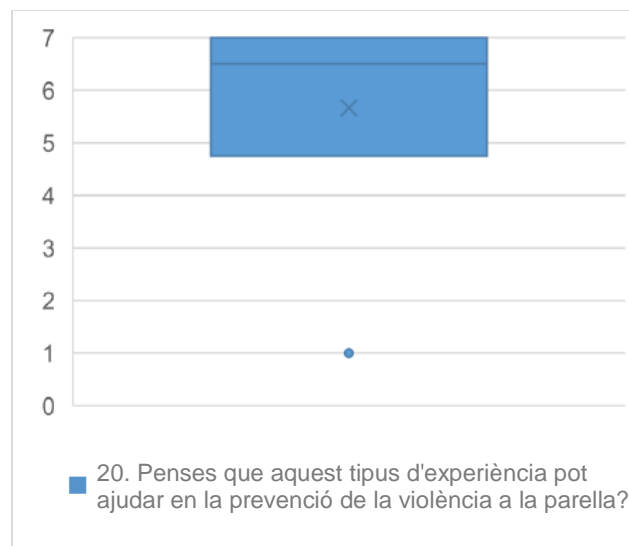
Pel que fa a la sensació de mareig que a vegades poden provocar les ulleres, podem dir que cap dels interns que ha passat per l'experiència ha reportat una sensació d'aquest tipus.

Per últim, els interns, en general, recorden l'experiència a l'escena de RV com un lloc on han estat, més que com una imatge que han vist. Aquest fet resulta molt interessant també pel que fa a la sensació de presència en el lloc virtual.

Per últim, hem preguntat als interns sobre la utilitat de l'experiència en RV per a la prevenció de la violència en la parella:

Figura 13. Utilitat de la RV en prevenció de violència amb la parella

| 20. ayuda prevencion | |
|----------------------|-------|
| Valid | 6 |
| Mean | 5.667 |
| Std. Deviation | 2.338 |
| Minimum | 1.000 |
| Maximum | 7.000 |



Els interns, en la seva majoria, pensen que la utilització d'escenes de RV com aquesta poden ajudar en la prevenció de la violència amb la parella. Preguntats també per què pensen que pot ser útil, donen respostes com ara:

- *És una forma pràcticament real d'empatitzar amb la meva víctima.*
- *Perquè fa que sentis de veritat el que sent l'altra persona i pots evitar possibles actes de violència.*
- *Perquè et fa recapacitar i és una experiència per poder valorar la parella.*
- *Perquè és com una teràpia de xoc i t'ajuda a poder mantenir una conversa amb la teva exparella, i veure com reaccionaries, les respostes que pots donar i com actuaries.*

Tots els interns han contestat també que no han tingut problema per imaginar que l'avatar femení de l'escena de RV podria ser la seva parella, malgrat que no hi hagués semblança física.

Com a darrera pregunta, els interns contesten sobre l'impacte que ha suposat la seva participació en aquesta nova experiència de RV. Aquestes en són les respostes principals:

- *“El fet d’haver pogut explicar el perquè de tal situació...”*
- *“Poder posar-me al lloc de la víctima i comprendre com ha pogut arribar a sentir-se. L’empatia tan directa.”*
- *“Quan la noia em pregunta si soc conscient del mal que li he causat”.*
- *“Ha estat molt important, ja que m’imaginava a mi mateix parlant amb la meva exparella de veritat, com en una mena de mediació, per demanar-li disculpes i tenir una conversa «controlada»”.*
- *“Doncs he sentit l’empatia amb la víctima i sembla real. Et fa sentir el que sent la víctima.”*
- *“Per mi no ha estat molt impactant, sinó més aviat com una conversa normal”.*

6.2. Els efectes sobre l'empatia – resultats en el qüestionari IRI

Tal com s'ha descrit al disseny de l'estudi, s'administrà a tots els interns el qüestionari IRI, *Interpersonal Reactivity Index* (Davis, 1980), abans i després de la sessió de RV.

Aquest instrument d'avaluació és un qüestionari format per 28 ítems que es responen en una escala Likert de 5 punts.

L'estructura de l'IRI està formada per quatre dimensions independents. Això fa que no proporcioni una puntuació total en empatia, sinó una puntuació per a cada subescala. Aquestes dimensions o subescales, de set ítems cadascuna, són les següents:

Avaluació d'aspectes cognitius

PT, adopció de perspectiva (*Perspective Taking*)

Es tracta de la tendència o habilitat dels subjectes per adoptar la perspectiva o el punt de vista d'altres persones. De quina manera el subjecte intenta adoptar la perspectiva de l'altre davant situacions reals de la vida quotidiana, per comprendre el punt de vista de l'altra persona.

FS, fantasia (*Fantasy*)

Amb aquesta dimensió, s'avalua la tendència a identificar-se amb personatges del cinema i la literatura. Es tracta de valorar la capacitat imaginativa que té l'individu per posar-se en situacions fictícies.

Avaluació dels aspectes emocionals o afectius

EC, preocupació empàtica (*Empathic Concern*)

En aquest cas, es tracta d'avaluar fins a quin punt el subjecte experimenta sentiments de compassió i preocupació cap als altres. Parlem, així, dels sentiments de compassió davant del malestar dels altres.

PD, malestar personal (*Personal Distress*)

Per avaluar fins a quin punt els subjectes experimenten sentiments d'incomoditat, ansietat i malestar quan són testimonis d'experiències negatives d'altres persones (Escrivà, Navarro i García, 2004).

Sense perdre de vista que la mostra que s'ha utilitzat en aquest projecte pilot és del tot insuficient per extreure'n dades significatives i extrapolables a poblacions més àmplies, els resultats obtinguts en les mesures de les diferents subescales d'empatia han estat els que podem veure en les figures següents.

Figura 14. Taula de dades generals IRI PRE i POST

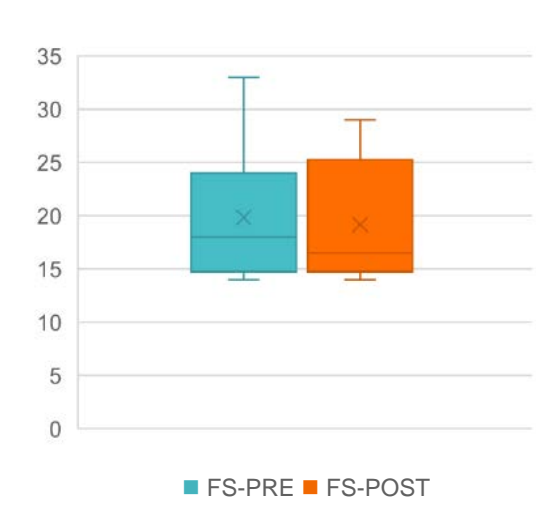
| | N | Mean | SD | SE |
|---------|---|--------|-------|-------|
| PT-PRE | 6 | 25.833 | 3.869 | 1.579 |
| PT-POST | 6 | 26.500 | 4.461 | 1.821 |
| FS-PRE | 6 | 19.833 | 6.940 | 2.833 |
| FS-POST | 6 | 19.167 | 6.047 | 2.469 |
| EC-PRE | 6 | 26.833 | 4.665 | 1.905 |
| EC-POST | 6 | 28.500 | 3.619 | 1.478 |
| PD-PRE | 6 | 17.000 | 5.254 | 2.145 |
| PD-POST | 6 | 16.333 | 5.502 | 2.246 |

Figura 15. Puntuacions PRE i POST en Presa de perspectiva



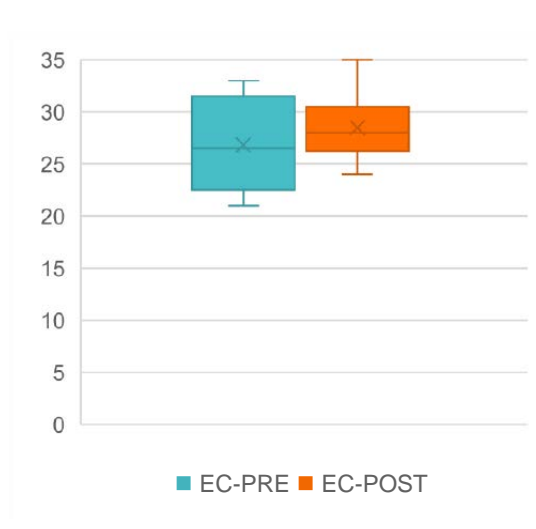
Si mirem el *plot* o la representació gràfica anterior, les mesures pre i post de la subescala PT (*Perspective Taking*) o **presa de perspectiva** ens aporten una lleugera tendència a millorar les puntuacions després de la sessió de RV.

Figura 15. Puntuacions PRE i POST en Fantasia



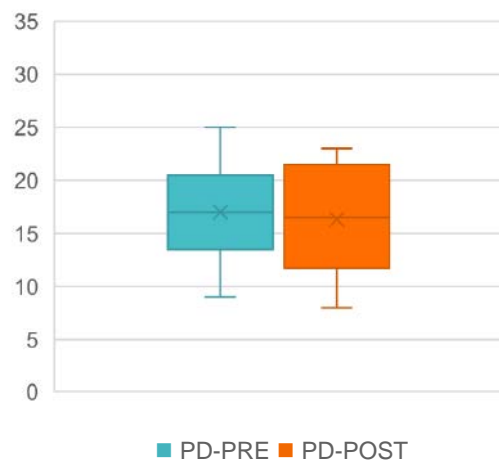
En canvi, la figura anterior apunta a un lleuger empitjorament de les puntuacions en la subescala FS (*Fantasy*) o **Fantasia**.

Figura 16. Puntuacions PRE i POST en Preocupació empàtica



Pel que fa a la subescala EC (*Empathic Concern*) o **preocupació empàtica**, la millora observada resulta molt més significativa. Parlem, aquí, de la capacitat per expressar sentiments de compassió i preocupació pels altres.

Figura 17. Puntuacions PRE i POST en Malestar personal



Per últim, si parlem de la subescala PD (*Personal Distress*) o **malestar personal**, també es pot observar una tendència a l'empitjorament en les puntuacions.

7. Conclusions

El present estudi té l'única pretensió de ser una prova pilot per a un nou escenari de Realitat Virtual Immersiva amb resultats molt positius en teràpia psicològica de població general i amb molta potencialitat en el tractament psicològic i la rehabilitació per a homes agressors que compleixen condemnes de presó per delictes de violència de gènere.

Prenent com a punt de partida el Model de Risc – Necessitats – Responsivitat (RNR) d'Andrews i Bonta (2016), sabem que els principis bàsics per a la rehabilitació de persones amb perfils delictius són:

Risc: El procés d'avaluació inicial de la persona en la qual intervindrem esdevé fonamental per tal de detectar-ne, de forma precisa, les necessitats individuals i el nivell de risc. Sota aquesta premissa, el model proposa major intervenció en casos de major nivell de risc i, en aquelles persones que presenten un baix nivell de risc de conductes violentes o reincidència delictiva, el contrari: posar en marxa les intervencions mínimes i estrictament necessàries.

Necessitat: Aquest principi recomana orientar la intervenció a les necessitats criminògenes de l'individu o aquells factors de risc dinàmics que són susceptibles de ser modificats.

Responsivitat: Aquí el model proposa ajustar el tipus d'intervenció i la seva intensitat en funció de les característiques del subjecte, procurant facilitar-ne l'aplicació al màxim.

El model d'intervenció i rehabilitació dels centres penitenciaris catalans es fonamenta, entre d'altres, en aquestes premisses del model RNR. Per altra banda, la recerca engegada fa uns anys al nostre sistema penitenciari quant a la Realitat Virtual aniria perfectament alineada amb la premissa de màxima personalització del tractament i ajust de la intensitat a les necessitats específiques de la persona.

La prova pilot que aquí hem presentat esdevé un punt de partida per continuar ampliant la mostra i ajustant tant l'escenari de conversa en un món virtual tècnicament com l'avaluació més acurada dels seus efectes sobre la persona

condemnada. Per altra banda, com ja hem apuntat en altres estudis anteriors (Barnés, 2020), les eines d'avaluació tipus qüestionari, com ara l'IRI, serien qüestionables quant a la seva aplicació en la població penitenciària, atenent, per exemple, que es tracta d'un grup amb característiques singulars i diferenciades de la població general.

Pel que fa al disseny de l'estudi

Considerem que resulta del tot necessari aplicar l'escenari ConVRself adaptat a presons a una mostra molt més àmplia per poder-ne valorar els efectes. En aquest mateix sentit, és molt probable que les eines de mesura dels constructes psicològics, com ara l'empatia, s'hagin de revisar.

En relació amb l'efecte a l'empatia

Tot i que les puntuacions en les diferents subescales del qüestionari IRI han experimentat canvis entre el PRE i el POST de la sessió de Realitat Virtual, la mida de la mostra, només sis subjectes, no permet arribar a cap conclusió ferma. És del tot necessària una ampliació de la mostra a fi de valorar la utilitat de l'escena.

Característiques de la mostra, perfil criminal i personalització de la intervenció

La mostra inicial estava formada per vuit homes condemnats per delictes de violència de gènere que complien condemna al CP Lledoners. Finalment, la mostra utilitzada està formada per només sis d'aquests subjectes. Pensem que les característiques de les dues morts experimentals estan directament lligades al motiu de l'abandonament de l'experiment. De fet, tots dos homes complien condemna per *assassinat en violència de gènere* i no van poder seguir les instruccions de l'experiment de forma correcta. En la línia de personalitzar al màxim la intervenció psicològica, resulta evident que un escenari d'aquestes característiques (conversa amb la teva víctima imaginada en un entorn virtual) no seria aplicable a aquest perfil criminològic.

Efecte de la Realitat Virtual Immersiva – *embodiment*, presència, impacte:

Els resultats més significatius de la prova pilot estan relacionats amb l'impacte de l'escena de RV en l'agressor i la capacitat d'aquesta escena per produir la sensació d'*embodiment* o corporització en els avatars masculí i femení.

Les puntuacions obtingudes a les diferents preguntes al qüestionari dissenyat específicament per a aquest estudi indiquen que:

- Els agressors han experimentat una intensa identificació amb la figura de l'avatar masculí, que els representa a ells mateixos.
- Els agressors han experimentat una intensa identificació i corporització o efecte d'*embodiment* amb l'avatar que representa la figura femenina, és a dir, la que representaria la seva víctima. Aquest efecte ha estat menor que l'*embodiment* en la figura masculina, però prou intens per pensar que s'ha aconseguit l'objectiu que es pretenia.
- Els agressors han experimentat una intensa sensació de presència i copresència. És a dir, han sentit que estaven realment en la sala virtual i, a més, han sentit amb intensitat que compartien la sala amb una altra persona (la víctima).
- Els participants han manifestat que la seva resposta emocional, conducta i pensaments han estat molt semblants als que haurien tingut en una situació real. Aquestes respostes resulten especialment interessants i podrien respondre a dues hipòtesis: la primera, que els programes de rehabilitació els han permès disposar d'una actitud més proactiva al diàleg i, la segona, que la situació de conversa virtual facilita la predisposició a pensar, comportar-se i sentir de manera més serena a l'hora de pensar sobre els seus delictes, el perjudici causat a la víctima i la seva responsabilitat delictiva.
- La majoria dels agressors consideren que l'experiència amb aquest escenari de RV pot ajudar a prevenir la violència de gènere.
- Per últim, les respostes qualitatives de preguntes més obertes indiquen que la majoria d'ells s'han sentit d'alguna manera impactats per l'experiència, i fins i tot equiparen la situació a una espècie de "mediació" amb la seva víctima.

En resum, els efectes reportats pels agressors quant a l'experiència i l'impacte de la RV ens fan pensar que la versió de ConVRself adaptada a presó es pot tractar d'un bon exercici de reflexió per als interns, d'anàlisi de la seva responsabilitat delictiva, i una bona eina per facilitar l'empatia amb la víctima. Estudis futurs amb mostres més àmplies ens ajudaran a emetre conclusions més vàlides.

8. Dificultats i limitacions de l'estudi

Com hem comentat anteriorment, la dificultat principal d'aquesta prova pilot ha estat la situació d'emergència sanitària provocada per la covid, de la qual no tornarem a parlar. Però hi ha hagut altres factors rellevants que també s'han detectat en major o menor mesura en altres projectes de recerca sobre Realitat Virtual a presons que estan en marxa:

- **Característiques de la població – capacitats i/o habilitats cognitives:** en algunes de les recerques recents, i també en aquesta, la capacitat cognitiva de l'intern i les habilitats amb les noves tecnologies poden esdevenir una barrera en la usabilitat d'aquesta metodologia d'intervenció. Primerament, es va posar a prova una primera versió de ConVRself adaptada a presons al Centre Penitenciari Mas d'Enric. En aquesta prova, el mecanisme per canviar de l'avatar masculí al femení i viceversa depenia de l'acció intencional de l'intern, que havia de prémer un botó dintre de l'escena. Però, en moltes ocasions, els interns no comprenien el moment en què podien prémer el botó de canvi i es va prendre la decisió d'automatitzar el canvi d'avatar. En la versió actual, el canvi de l'avatar masculí al femení es fa de manera automàtica després que l'intern contesti i estigui uns 3 segons en silenci. Amb tot i això, en la pròxima versió de l'escenari virtual, es recomana una revisió d'aquesta temporització.
- **Elements ambientals i contextuals:** En aplicacions de Realitat Virtual, per tal de no trencar la sensació de presència i plausibilitat, és recomanable portar a terme la sessió en un entorn on hi hagi el màxim de silenci possible. En entorns de presons, aquesta necessitat no sempre es pot assolir completament. Tot i que aquest fet pot ser una limitació i recomanem que sempre es tingui en compte, les respostes que reporten els interns ens indiquen que, habitualment, se senten dintre de l'escena virtual malgrat alguns sorolls de l'entorn.
- **Perfils criminals:** com hem explicat anteriorment, la mostra inicial d'aquesta prova pilot era de vuit interns, dels quals, finalment, només sis van poder participar. Els dos interns que no van poder realitzar la sessió virtual tenien un perfil criminal molt concret: l'assassinat en violència de

gènere. Atene ses les característiques de l'escena, resulta òbvia la dificultat que aquest perfil podia presentar. És per això que arribem a dos tipus de conclusions:

- La primera, relacionada amb la necessitat d'escollir la mostra experimental tenint en compte els aspectes criminològics i les característiques del delictes.
- La segona apunta a la necessitat d'ajustar la intervenció i personalitzar-la al màxim en funció de les necessitats personals i criminològiques dels agressors.

9. Propostes

Tenint en compte els resultats obtinguts en aquesta prova pilot i també les limitacions o dificultats de l'estudi, es fa necessari continuar dissenyant i posant a prova nous escenaris de Realitat Virtual Immersiva en el context penitenciari. Algunes de les propostes de futur del nostre equip de recerca són:

- Aplicació de l'escena ConVRself adaptada a presons a mostres més grans d'homes condemnats per delictes de violència de gènere en diferents centres penitenciaris de Catalunya. D'aquesta manera, una vegada hàgim pogut comprovar que l'escenari virtual funciona a efectes d'immersió i impacte en l'individu, pot resultar una eina interessant per treballar aspectes com la responsabilitat i el reconeixement del delicte.
- La metodologia ConVRself pot oferir també la possibilitat d'explorar el seu funcionament en altres tipus de conductes delictives violentes, com ara els delictes de violència en general o els delictes de violència sexual.
- En el moment en què es pugui ampliar la mostra d'interns, considerem important continuar amb les mesures d'empatia, un dels nostres objectius de la utilització de Realitat Virtual en perfils d'agressors de violència de gènere.
- Futurs desenvolupaments d'escenaris nous i adaptats a les necessitats criminògenes poden ajudar a la personalització i individualització dels programes de tractament i el treball en altres aspectes psicosocials, com ara els nivells d'acceptació de la violència, els canvis d'actitud envers la dona, etc.

La utilització de la realitat virtual immersiva en aquest projecte ha estat possible, en bona part, gràcies a la participació i col·laboració d'un grup de professionals que formen part d'un projecte europeu que explora diferents estratègies per desenvolupar la realitat virtual en la prevenció i l'erradicació de la violència de gènere i es pot consultar a la web www.vrpergenere.com.

“**VR per Gènere**” significa, abreviadament, *Virtual Reality Prevention of Gender Violence in Europe based on Neuroscience of Embodiment, PeRspective and Empathy* (prevenció de la violència de gènere a Europa amb realitat virtual basada en la neurociència de la corporització, la perspectiva i l'empatia).

L'objectiu de VR per Gènere és reduir la violència de parella mitjançant la implementació d'eines rendibles de prevenció i rehabilitació basades en la realitat virtual immersiva.

Aquest informe de recerca exemplifica com la introducció de tecnologies noves i innovadores en els programes de rehabilitació pot incrementar-ne sensiblement la qualitat i l'eficàcia.

Aquest estudi ha estat possible gràcies a la implicació i la col·laboració dels professionals dels centres penitenciaris catalans, en especial el CP Lledoners, CP Mas d'Enric i el CP Quatre Camins i el suport del CEJFE (Centre d'Estudis Jurídics i Formació Especialitzada) i la Secretaria de Mesures Penals, Reinserció i Atenció a la Víctima del Departament de Justícia.

L'equip de recerca en Realitat Virtual de l'Institut d'Investigacions Biomèdiques August Pi i Sunyer (IDIBAPS) i, en especial, la Dra. Tania Johnston han posat a la nostra disposició el coneixement tècnic i teòric per tal de portar a terme aquest projecte.

10. Referències bibliogràfiques

Andrews, D. and Bonta, J. (2006). *The Psychology of Criminal Conduct* (4th ed.). Cincinnati (EEUU): Anderson Publishing Co.

Barnes, N. et al. (2020). Violència de Gènere. El sistema de Realitat Virtual V-respectMe en els programes de violència de gènere dels Centres Penitenciaris CP Mas d'Enric i CP Quatre Camins. Observatori Català de la Justícia en Violència Masclista i CEJFE – Centre d'Estudis Jurídics i Formació Especialitzada. Projecte de Recerca. (pendent de publicació)

Davis, M. H. (1980). A Multidimensional Approach to Individual Differences in Empathy. *Journal of Personality and Social Psychology*, 44(1), 113–126. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.44.1.113>

Escrivá, V. M., Navarro, M. D. F. i García, P. S. (2004). La medida de la empatía: Análisis del Interpersonal Reactivity Index. *Psicothema*, 16(2), 255–260.

Instrucció 1/2010, relativa a l'aplicació del Programa Marc d'Intervenció en Violència de Gènere. Generalitat de Catalunya. Departament de Justícia.

Llei orgànica 1/2004, de 28 de desembre, de mesures de protecció integral contra la violència de gènere.

Loinaz, I., Echeburúa, E., & Ullate, M. (2012). Estilo de Apego, Empatía y Autoestima en Agresores de Pareja. *Terapia Psicológica*, 30(2), 61–70. <https://doi.org/10.4067/S0718-48082012000200006>

Meritxell Pérez Ramírez, Marian Martínez Garcia Avaluació de programes formatius aplicats des de l'execució penal a la comunitat en delictes de violència de gènere. Grup d'investigació VIDO, CEJFE. Barcelona, 2009

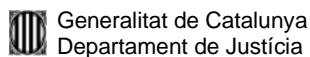
Osimo, S. A., Pizarro, R., Spanlang, B., & Slater, M. (2015). Conversations between self and self as Sigmund Freud—A virtual body ownership paradigm for self counselling. *Scientific Reports*, 5, 13899.

Seinfeld, S., Arroyo-Palacios, J., Iruretagoyena, G., Hortensius, R., Zapata, L. E., Borland, D., ... & Sanchez-Vives, M. V. (2018). Offenders become the victim in virtual reality: impact of changing perspective in domestic violence. *Scientific reports*, 8(1), 2692.

Slater, M., Neyret, S., Johnston, T., Iruretagoyena, G., Crespo, M. Á. de la C., Alabèrnia-Segura, M., Feixas, G. (2019). An experimental study of a virtual reality counselling paradigm using embodied self-dialogue. *Scientific Reports*, 9(1). <https://doi.org/10.1038/s41598-019-46877-3>

11. Annexos

Annex 1. Consentiment informat



CONSENTIMENT INFORMAT

Experiència immersiva, de realitat virtual, del programa VIGE-CPQC i Mas d'Enric

Jo,.....

- He pogut fer preguntes sobre la utilització de dades.
- He rebut informació suficient sobre l'estudi.

He parlat amb

- Comprenc que la meva participació és voluntària.
- Comprenc que puc retirar-me'n:
 1. Quan vulgui
 2. Sense donar explicacions
 3. Sense que això repercuteixi en el meu itinerari terapèutic

Presto lliurement la meva conformitat per participar en l'estudi.

Firma del participant

Firma del professional

Mas d'Enric,

de

de 20

Apt. correus 335
08400 Granollers
Tel. 93 842 24 61
Fax 93 842 25 26
www.gencat.cat/justicia

Annex 2. IRI

GEAV, Universidad de Barcelona (Davis, 1980, 1983)

Índice de respuesta interpersonal

Información que debe rellenar el evaluador

| | |
|---|---------------|
| NOMBRE DEL EVALUADOR: | FECHA: |
| FUNCIÓN TÉCNICA (psicólogo, etc.): | |
| NÚMERO DE SUJETO: | NIS: |
| CENTRO PENITENCIARIO: | |
| GRUPO (rodear con un círculo): GT GC | |
| PERIODO DE EVALUACIÓN (rodear con un círculo): PRE POST | |

Instrucciones

Las siguientes frases se refieren a vuestros pensamientos y sentimientos en una variedad de situaciones. Para cada cuestión indica cómo te describe eligiendo la puntuación de 1 a 5.

1= no me describe bien

2= me describe un poco

3= me describe bastante bien

4= me describe bien

5= me describe muy bien

Cuando hayas elegido tu respuesta, marca con una cruz la casilla correspondiente. Lee cada frase cuidadosamente antes de responder. Contesta honestamente. GRACIAS

| | No me describe bien | Me describe un poco | Me describe bastante bien | Me describe bien | Me describe muy bien |
|---|---------------------|---------------------|---------------------------|------------------|----------------------|
| 1. Sueño y fantaseo, bastante a menudo, acerca de las cosas que me podrían suceder | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 2. A menudo tengo sentimientos tiernos y de preocupación hacia la gente menos afortunada que yo | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 3. A menudo encuentro difícil ver las cosas desde el punto de vista de otra persona | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 4. A veces no me siento muy preocupado por otras personas cuando tienen problemas | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 5. Verdaderamente me identifico con los sentimientos de los personajes de una novela | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 6. En situaciones de emergencia me siento aprensivo e incómodo | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 7. Soy normalmente objetivo cuando veo una película u obra de teatro y no me involucro completamente | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 8. Intento tener en cuenta cada una de las partes (opiniones) en un conflicto antes de tomar una decisión | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 9. Cuando veo que a alguien se le toma el pelo tiendo a protegerlo | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |

| | No me describe bien | Me describe un poco | Me describe bastante bien | Me describe bien | Me describe muy bien |
|--|---------------------|---------------------|---------------------------|------------------|----------------------|
| 10. Normalmente siento desesperanza cuando estoy en medio de una situación muy emotiva | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 11. A menudo intento comprender mejor a mis amigos imaginándome cómo ven ellos las cosas (poniéndome en su lugar) | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 12. Resulta raro para mí implicarme completamente en un buen libro o película | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 13. Cuando veo a alguien herido tiendo a permanecer calmado | 1 | 3 | 3 | 4 | 5 |
| 14. Los desgracias de otros normalmente no me molestan mucho | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 15. Si estoy seguro que tengo la razón en algo no pierdo tiempo escuchando los argumentos de los demás | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 16. Después de ver una obra de teatro o cine me he sentido como si fuera uno de los personajes | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 17. Cuando estoy en una situación emocionalmente tensa me asusto | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 18. Cuando veo a alguien que está siendo tratado injustamente a veces no siento ninguna compasión por él | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 19. Normalmente soy bastante eficaz al ocuparme de emergencias | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 20. A menudo estoy bastante afectado emocionalmente por cosas que veo que ocurren | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 21. Pienso que hay dos partes para cada cuestión e intento tener en cuenta ambas partes | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 22. Me describiría como una persona bastante sensible | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 23. Cuando veo una buena película puedo muy fácilmente situarme en el lugar del protagonista | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 24. Tiendo a perder el control durante las emergencias | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 25. Cuando estoy disgustado con alguien normalmente intento ponerme en su lugar por un momento | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 26. Cuando estoy leyendo una historia interesante o una novela imagino cómo me sentiría si los acontecimientos de la historia me sucedieran a mí | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 27. Cuando veo a alguien que necesita urgentemente ayuda en una emergencia me derrumbo | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 28. Antes de criticar a alguien intento imaginar cómo me sentiría si estuviera en su lugar | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |

Annex 3. Qüestionari RV

| DATOS PERSONALES (ACQUIRED THROUGH THE SYSTEM) | | | |
|--|---|---|---|
| EDAD: | | NACIONALIDAD: | |
| ESTADO CIVIL: | | NIVEL EDUCATIVO: | |
| Tipo de delito/s: | 1 | 2 | 3 |
| Número de condenas/causas: | | Tiempo de prisión en la actual condena: | |
| Programas de Rehabilitación realizados en la actual condena: | | | |

PREGUNTAS CUALITATIVAS

¿Cuál ha sido para ti el impacto de esta experiencia?

1. Me he reconocido a mí mismo en el cuerpo virtual que estaba sentado en enfrente de mi ex pareja

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
|---|---|---|---|---|---|---|

Totalmente en desacuerdo

Totalmente de acuerdo

2. Cuando estaba sentado frente a mi ex pareja, sentía que el cuerpo virtual que veía al mirar hacia abajo era mi propio cuerpo:

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
|---|---|---|---|---|---|---|

Totalmente en desacuerdo

Totalmente de acuerdo

3. Cuando estaba sentado frente a mi ex pareja, sentía que el cuerpo virtual que veía al mirar hacia el espejo era mi propio cuerpo:

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
|---|---|---|---|---|---|---|

Totalmente en desacuerdo

Totalmente de acuerdo

4. Cuando estaba sentado frente a mi ex pareja, sentía que los movimientos del cuerpo virtual eran a causa de los movimientos de mi propio cuerpo:

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
|---|---|---|---|---|---|---|

Totalmente en desacuerdo

Totalmente de acuerdo

5. Cuando yo estaba en el cuerpo de mi ex pareja, aunque el cuerpo virtual no se parecía a mí físicamente, sentía que el cuerpo virtual que yo veía al mirar hacia abajo era mi propio cuerpo:

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
|---|---|---|---|---|---|---|

Totalmente en desacuerdo

Totalmente de acuerdo

6. Cuando yo estaba en el cuerpo de mi ex pareja, sentía que el cuerpo virtual que yo veía al mirar hacia el espejo era mi propio cuerpo:

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
|---|---|---|---|---|---|---|

Totalmente en
desacuerdo

Totalmente
de acuerdo

7. Cuando yo estaba en el cuerpo de mi ex pareja, sentía que los movimientos del cuerpo virtual eran a causa de los movimientos de mi propio cuerpo:

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
|---|---|---|---|---|---|---|

Totalmente en
desacuerdo

Totalmente
de acuerdo

8. He tenido la sensación de estar sentado en la sala virtual (7 representa la sensación que tienes normalmente cuando estás en un sitio)

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
|---|---|---|---|---|---|---|

Totalmente en
desacuerdo

Totalmente
de acuerdo

9. He tenido la sensación de estar compartiendo la sala virtual con la otra persona, como si realmente estuviese con ella en el mismo lugar:

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
|---|---|---|---|---|---|---|

Totalmente en
desacuerdo

Totalmente
de acuerdo

10. He tenido la sensación de que la conversación entre la otra persona y yo estaba realmente ocurriendo:

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
|---|---|---|---|---|---|---|

Totalmente en
desacuerdo

Totalmente
de acuerdo

11. He sentido que la otra persona me estaba hablando a mí:

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
|---|---|---|---|---|---|---|

Totalmente en
desacuerdo

Totalmente
de acuerdo

12. Me he sentido cómodo en la conversación con la otra persona (mi ex pareja):

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
|---|---|---|---|---|---|---|

Totalmente en
desacuerdo

Totalmente
de acuerdo

13. La otra persona (mi ex pareja) me ha hecho sentir nervioso:

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
|---|---|---|---|---|---|---|

Totalmente en
desacuerdo

Totalmente
de acuerdo

14. Mi respuesta emocional ha sido la misma que hubiera tenido en una situación real:

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
|---|---|---|---|---|---|---|

Totalmente en
desacuerdo

Totalmente
de acuerdo

15. Mi comportamiento ha sido el mismo que hubiera tenido en una situación real:

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
|---|---|---|---|---|---|---|

Totalmente en
desacuerdo

Totalmente
de acuerdo

16. Mis pensamientos en relación a esta experiencia que he tenido han sido los mismos que en una situación real:

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
|---|---|---|---|---|---|---|

Totalmente en
desacuerdo

Totalmente
de acuerdo

17. ¿Hasta qué punto eras consciente de los ruidos de fondo de la sala real en la cual estabas teniendo esta experiencia de Realidad Virtual?:

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
|---|---|---|---|---|---|---|

En absoluto
consciente

Totalmente
consciente

18. ¿Hasta qué punto te sentiste mareado durante la experiencia, si es que te mareaste?:

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
|---|---|---|---|---|---|---|

Nada

Mucho

19. Cuando piensas sobre la experiencia que has tenido, ¿recuerdas la sala virtual como imágenes que has visto o como un lugar en el que has estado?:

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
|---|---|---|---|---|---|---|

Imágenes que
he visto

Sitio donde
he estado

EXPERIENCE OF THE VR:

PERCEIVED USEFULNESS

¿Crees que este tipo de experiencia puede ayudar a prevenir la violencia en la pareja?

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
|---|---|---|---|---|---|---|

Nada

Mucho

¿Por qué?

¿Un comentario sobre tu experiencia?

¿Te ha costado mucho imaginar que la mujer de la escena virtual podía ser realmente tu pareja?