

Influencia del comportamiento antisocial en el uso de videojuegos de menores de Cuernavaca, Morelos

GABRIEL DORANTES ARGANDAR¹

¹Universidad Autónoma del Estado de Morelos

Cómo citar este artículo (estilo APA) / Citing this article (APA style):

Dorantes-Argandar, G. (2021). Influencia del Comportamiento Antisocial en el uso de Videojuegos de menores de Cuernavaca, Morelos. *Revista Mexicana de Investigación en Psicología*, 13(1), 97-106.

Resumen

Los videojuegos son un elemento cada vez más común de la vida cotidiana de los hogares urbanos de hoy. El estudio presentado plantea la posibilidad de que el uso de videojuegos de naturaleza violenta esté asociado a un mayor comportamiento antisocial en menores de edad. El objetivo principal es determinar la influencia que tiene el jugar videojuegos de naturaleza violenta en el comportamiento antisocial en menores de Cuernavaca, Morelos. Para ello, se actualiza un instrumento que evalúa la frecuencia de uso de los videojuegos más comunes y se relaciona con el comportamiento antisocial. Estos instrumentos fueron aplicados a una muestra de 494 menores de Cuernavaca, Morelos, quienes fueron abordados en diversos escenarios. Los resultados demuestran que el comportamiento antisocial predice el empleo de videojuegos, aunque esta relación es de naturaleza espuria. Se requiere mayor profundización en la descripción de esa relación y, para ello, se sugiere un análisis de naturaleza cualitativa que busque identificar la influencia del comportamiento antisocial en la utilización de videojuegos violentos.

Palabras clave: comportamiento antisocial, videojuegos, violencia, análisis factorial, metodología cuantitativa

Antisocial behavior influences videogame playing in minors from Cuernavaca, Morelos

Abstract

Videogames are an element that is commonly found in urban homes these days. The study here presented explores the possibility of a relationship between violent videogame use and antisocial behavior in minors. Its main objective is to determine the influence playing violent videogames has on antisocial behavior in minors from Cuernavaca, Morelos. To this end, an instrument that evaluates commonly played videogames is updated and a statistical relationship is sought with antisocial behavior. Said instruments were applied to 494 minors from the city of Cuernavaca, Morelos, which were sought through diverse settings. Results show that antisocial behavior predicts use of videogames, even though said relationship is spurious in nature. A deeper study of this phenomenon is warranted, and to such ends a qualitative endeavor is suggest to identify the influence antisocial behavior has on playing violent videogames.

Keywords: antisocial behavior, videogames, violence, factorial analysis, quantitative methodology.

Dirigir toda correspondencia a: Facultad de Psicología, Universidad Autónoma del Estado de Morelos. Av. Universidad No. 1001 Col. Chamilpa. Cuernavaca, Morelos. 62209. gdorantesa@uaem.mx
RMIP 2021, Vol. 13, Núm. 1, pp. 97-106.
www.revistamexicanadeinvestigacionenpsicologia.com
Derechos reservados ©RMIP

INTRODUCCIÓN

La violencia es un tema que está afectando a todos los países de América Latina de una manera incontrolable, y México no está exento de esta problemática social, política, humana y de salud pública. El modelo de ciudad vigente en estos tiempos ha contribuido a que aparezcan nuevas formas de violencia que no habían sido vis-

tas antes, como los asesinatos cometidos por sicarios y las masacres colectivas (Vera-Jiménez, Ávila-Guerrero y Dorantes-Argandar, 2014). Varios estudios en países latinoamericanos abordan esta problemática desde otras categorías de análisis, la televisión y la violencia (Martín-Ramírez, 2007), o la violencia política (Vera-Márquez, Palacio-Sañudo, Maya-Jariego y Holgado-Ramos, 2015), que son de naturaleza más social, o tal vez las dinámicas de pareja (Pazos-Gómez, Oliva-Delgado y Hernando Gómez, 2014), que son más de la esfera microsociedad, desde una perspectiva bronfenbrenneriana.

El crecimiento desmedido de la población de los centros urbanos es uno de los temas sociales más representativos de los problemas que nos hemos enfrentado como especie durante el último siglo (Villalvazo, Corona y García, 2002). Parece que el “progreso” ha tenido efectos negativos en la salud de los individuos y ha propiciado situaciones que tienen el potencial de impactar en las reacciones de estrés, como el sonido, la contaminación, el tráfico y la inseguridad (Rydstedt, Johansson y Evans, 1998).

Selye (1978) sostiene que las aglomeraciones de personas y las condiciones de vida urbanas son capaces de poner en riesgo el bienestar de los individuos y disparar reacciones de estrés que indiquen la necesidad de garantizar la supervivencia de los individuos. Todos estos elementos convergen en la dinámica social que puede tener influencia en el comportamiento del individuo. La idea de este estudio es establecer si, entre todos los elementos inmersos en el entorno del menor contemporáneo, los videojuegos influyen en su comportamiento antisocial. Entendemos como comportamiento antisocial todo aquel que tenga como finalidad quebrantar las normas impuestas por la sociedad, como mentir, robar, provocar incendios, usar lenguaje altisonante y abusar de sustancias prohibidas (Castellani *et al.*, 2014a y 2014b; Moral y Ortiz, 2011; Moral y Pacheco, 2011; Shavega, van Tuijl & Brugman, 2016; Vannucci *et al.*, 2014).

El uso de videojuegos es un fenómeno que existe predominantemente en los entornos de naturaleza más urbana; no obstante, es difícil diferenciar un ámbito urbano de uno rural. El concepto de contexto urbano ha tenido que enfrentar dificultades para ser claro debido a los temas añadidos al consenso de las particularidades que le son inherentes a cada situación y a cada ciudad “urbana” de cada país (Villalvazo, Corona y García, 2002). Algunos estudios han descrito sus características (Villalvazo, Corona y García, 2002; Allison *et al.*, 1999; Ahmed *et al.*, 2005; Lima, Juárez y Arias, 2012; Flores, Reyes y Reidl, 2012; Medina *et al.*, 2005; Bithas & Christofakis, 2006): muchedumbres y grandes aglomeraciones

de personas; el tamaño y densidad de la población; la infraestructura involucrada en los medios de transportación; las actividades de los habitantes de la localidad; la exposición a hechos potencialmente violentos; la contaminación ambiental; la vulnerabilidad al estrés y a bajos niveles de calidad de vida; un alto índice de criminalidad y zonas con altos índices de vulnerabilidad social. En este contexto se ha visto un recrudecimiento del fenómeno de la violencia, y por ello se considera importante determinar la influencia que el uso de videojuegos pueda tener en el comportamiento antisocial de los menores.

La violencia se ha visto incrementada en todos los países latinoamericanos, pero se ha expresado de manera diferente en los contextos de naturaleza urbana (Vera-Jiménez, Ávila-Guerrero y Dorantes-Argandar, 2014). Por esta razón, nuestro estudio se enfoca en este contexto, puesto que cualquier esfuerzo que pretenda mejorar la habilidad de prevenir la violencia juvenil precisa un mejor entendimiento de cómo es que ocurre, los factores que la promueven y los que la inhiben (Ellickson & McGuigan, 2000). Cabe señalar que el fenómeno del comportamiento antisocial en menores se considera como parte de la violencia juvenil, sobre todo en centros urbanos.

La necesidad de estudiar los factores predisponentes a la violencia en los individuos de los ámbitos urbanos es innegable. Cuernavaca no es la excepción. Algunos estudios demuestran que dicha ciudad sufre una problemática de agresividad vial (Dorantes-Argandar *et al.*, 2017a y 2017b), que puede estar relacionada con un elevado nivel de estrés en ese entorno (Dorantes-Argandar, Tortosa-Gil y Ferrero-Berlanga, 2016).

Es de interés científico estudiar la relación entre el uso de videojuegos y el comportamiento antisocial de los individuos, en especial para entender el desarrollo cognitivo y psicológico, por lo que es necesario realizar estudios en menores de edad que jueguen videojuegos de naturaleza violenta con frecuencia. Esto, debido a que estos son los principales consumidores de este tipo de entretenimiento; hay evidencia de la influencia que tienen los videojuegos en el comportamiento antisocial de menores de edad.

Dos estudios metaanalíticos abordan el contenido violento de los videojuegos y su relación con diversos componentes cognitivos, afectivos y comportamentales. El primero es de Ferguson (2007), quien evalúa el impacto de los videojuegos en la agresión y en la cognición visoespacial. Este autor encuentra que, en general, sí hay una relación entre los videojuegos de “contenido más activo” y la generación de habilidades relacionadas con el entendimiento de los espacios y que no hay un vínculo claramente probado entre este tipo de videojuegos y

comportamientos agresivos, o variables referidas a estos. El segundo metaanálisis, llevado a cabo por Sherry (2001), encuentra que sí hay una relación entre la agresión y el uso de videojuegos (en general), pero que es de naturaleza espuria, e incluso es inferior a la que se identifica entre la agresión y la televisión. Este mismo autor manifiesta que la distinción entre juegos violentos y no violentos no es clara, dado que, incluso, los videojuegos de contenido deportivo pueden llegar a ser considerados como tales.

Un estudio llevado a cabo en China (Wei, 2007) reveló que jugar videojuegos de contenido violento estaba fuertemente vinculado a una mayor tolerancia para la violencia, una actitud empática hacia los otros, y un nivel más alto de agresión; sin embargo, el mismo autor reporta que, cuando efectuaba análisis de regresión controlando por otras variables, los niveles de significancia se perdían.

En definitiva, podemos pensar que el jugar videojuegos de contenido violento está relacionado con el comportamiento antisocial, pero sería cuestionable suponer que lo primero lleva de modo irremediable a lo segundo; además, no hay evidencia en México de que este fenómeno se repita tal cual aparece en otros lugares del mundo. Un estudio en adolescentes alemanes (Möller & Krahé, 2009) encontró que sí hay una relación entre el uso de videojuegos de naturaleza violenta y la composición de normas agresivas, así como un vínculo indirecto, a través de dichas normas, con un efecto de atribución social hostil. Dada la naturaleza longitudinal de dicho estudio, también identifica una relación duradera de ese efecto a lo largo del tiempo.

El ambiente social de los videojuegos permite a los participantes aprender e intercambiar códigos, normas y valores socioculturales, además de establecer una perspectiva de participación y ubicación espacio-temporal que se supone debe estreñirse al ambiente del videojuego (Huerta-Rojas, 2005). El tener pares que incurrir en comportamientos violentos constantemente y una perspectiva cognitiva que tiende a legitimizar las respuestas agresivas hacia la violencia provoca un efecto de incremento de la probabilidad de externalizar conductas violentas como método de resolución de problemas, y un fuerte apego hacia los padres tiende a reducir ese mismo riesgo (Salzinger *et al.*, 2010).

El sentido común llevaría a pensar que estos aprendizajes no se restringen al ambiente donde se generan, pues, por ser un entorno social, causan un impacto profundo en las estructuras cognitivas y la personalidad de los individuos. Este argumento cuenta con el respaldo de la comunidad científica, razón por la cual realizamos este estudio, cuya finalidad es establecer una perspectiva del

fenómeno a través de metodologías científicas que no requieran el sentido común.

Hay autores que consideran los videojuegos como escenarios donde los participantes aprenden y asumen la violencia como un recurso válido de resolución de conflictos cotidianos y de movimientos de desigualdad social de diversa naturaleza, incluyendo aquellos de interacción social (Huerta-Rojas, 2005). El tema de la violencia en los videojuegos y su influencia en la generación de violencia aún está siendo debatido y no hay evidencia concreta que explique el fenómeno con claridad (Ferguson *et al.*, 2011). El efecto de los videojuegos en quienes los juegan es un importante objetivo de la ciencia dado al gran número de niños, adolescentes y adultos que comparten esta afición (Prot *et al.*, 2014).

Huesmann y Kirwil (2007) hacen un recuento de las posturas teóricas que sostienen que la observación del comportamiento violento tiende a incrementar la probabilidad de desencadenarlo por parte del observador, como el *priming* semántico, la construcción y evocación de esquemas de comportamiento, los modelos de procesamiento de la información, los modelos de evocación, el aprendizaje vicario, entre otros. Sin embargo, es posible que la participación del individuo en el videojuego haga que el esquema cognitivo sea diferente al que se evoca al ver la televisión.

La importancia de estudiar la relación entre la exposición a la violencia en los medios de comunicación y el comportamiento agresivo ha crecido en función de la evolución de los formatos de estos medios (como los videojuegos), lo cual ha llevado a cuestionar si las ideas surgidas sobre el aprendizaje del comportamiento antisocial observado en la televisión origina el mismo efecto con estas nuevas tecnologías (Kronenberger *et al.*, 2005). Anderson, Gentile y Dill (2012) encuentran que jugar videojuegos de naturaleza violenta es un factor de riesgo causal de una serie de efectos detrimentales a corto y mediano plazo, entre los cuales se encuentra una probabilidad mayor de realizar comportamientos físicamente agresivos. Anderson y Dill (2000) señalan que jugar videojuegos violentos es un predictor mucho más poderoso de comportamiento delictivo que solo jugar videojuegos en general.

La evaluación del peligro involucra la emoción y diversos componentes cognitivos (como el miedo y la percepción del peligro), y funge como una guía para elaborar estrategias de afrontamiento (DeBoard-Lucas & Grych, 2011). Las personas están monitoreando el ambiente social de modo constante en busca de claves que les indiquen aceptación o rechazo, por lo menos a un nivel relativamente no consciente (Vorauer & Sakamoto, 2008). Estos hallazgos sugieren que las reacciones eva-

lucativas inmediatas de las personas hacia los estímulos de su entorno son determinantes en su comportamiento (Ferguson, 2007).

La exposición previa a la violencia, en especial aquella que ocurre en casa o en la escuela puede tener mayores efectos que la violencia en la comunidad en general, dado que se espera que el o la adolescente pase la mayor parte del tiempo en estos contextos y son mucho más difíciles de evitar (Mrug & Windle, 2010). Los lazos familiares son fundamentales cuando se está expuesto a contextos violentos, pero hay evidencia de que los lazos significativos con los pares pueden ser más importantes (Salzinger *et al.*, 2010). El consenso gira alrededor de la adaptación de la persona a su ambiente, así como a los eventos que le son demandantes, amenazantes o, incluso, peligrosos para el individuo (Lazarus & Folkman, 1984). Uno de los problemas metodológicos (además de éticos) al estudiar la exposición a contenido violento en los videojuegos es la exposición misma: en un estudio experimental, el experimentador tiene el control del tiempo al que se expone el sujeto; sin embargo, en la vida cotidiana es mucho más difícil controlar ese efecto (Kronenberger *et al.*, 2005). Este estudio pretende abordar el tema desde una perspectiva *ex post facto*. Dado que es en extremo complejo dosificar horas de exposición a un número específico de adultos jóvenes en un espacio bajo condiciones controladas, el autor de este estudio parte de la idea de evaluar a los participantes que ya de por sí invierten una porción de su tiempo involucrados en esta actividad. El objetivo general del estudio es determinar la relación entre el uso de videojuegos y el comportamiento antisocial. Para ello, pretende actualizar y revalidar el inventario de videojuegos violentos (Dorantes-Argandar, 2017a) y establecer la relación entre su uso y la prevalencia del comportamiento antisocial. Esto significa añadir juegos que hayan aparecido en los últimos años y eliminar los que hayan disminuido su uso acorde con los análisis estadísticos. Esto, debido a que se ha observado ya el fenómeno en la población considerada (Dorantes-Argandar, 2017a y 2017b; Dorantes-Argandar y Molina-Vega, 2016).

MÉTODO

El diseño de esta investigación es de naturaleza cuantitativa, no experimental, de corte transversal, *ex post facto*. Hicimos un levantamiento de datos en el área conurbada de la ciudad de Cuernavaca (que comprende los municipios de Cuernavaca, Temixco, Jiutepec y Emiliano Zapata) a través del equipo de investigación construido con este fin a lo largo de tres meses. La base de datos creada con los cuestionarios aplicados

fue procesada con la paquetería estadística SPSS en su versión 19, en un ordenador de escritorio que opera con el sistema operativo Windows en su versión 7. Con el SPSS (v.21) se calculó el alfa de Cronbach para evaluar la consistencia interna de las agrupaciones de ítems, el análisis factorial exploratorio para establecer las agrupaciones de los ítems, *t* de Student para realizar comparaciones de medias, *r* de Pearson para determinar correlaciones, y regresiones lineales para confirmar influencias. La paquetería AMOS (v.20) se usó para el análisis factorial confirmatorio, y el software R (v.3.43), para llevar a cabo regresiones robustas cuyo propósito era identificar la relación entre las variables de este estudio.

PARTICIPANTES

La muestra estuvo compuesta por 494 menores (259 hombres y 235 mujeres), con una media de edad de 12.75 años (*DE* = 3.48) y una media de escolaridad de 7.47 años (*DE* = 3.2); la ocupación más frecuente fue de estudiante (79%).

PROCEDIMIENTO

Realizamos una consulta con amigos, compañeros de trabajo, familiares y conocidos a fin de completar una cuota de instrumentos a llenar. Los criterios de inclusión de la muestra fueron tener el hábito de jugar videojuegos, haber residido dentro de los límites de la mancha urbana de Cuernavaca, Morelos, durante al menos los últimos cinco años, y ser menor de 18 años. Las personas que no cumplían con los criterios de inclusión no fueron invitadas a participar. Todos los participantes llenaron un consentimiento informado que requería la autorización del menor, de su responsable legal (padre, madre o director de escuela), y dos testigos que daban fe del hecho.

INSTRUMENTOS

El comportamiento antisocial se evaluó mediante la Escala de Conducta Disocial (ECODI) (Moral y Pacheco, 2011). Cabe señalar que, a partir de la publicación del DSM5 (American Psychiatric Association, 2013), se modificó el concepto de conducta disocial para homogeneizar la antisocial, por lo que eliminamos el uso del término disocial en la preparación del trabajo. La ECODI consiste en 27 ítems tipo Likert que evalúan de 1 a 5 (1 es nunca y 5, siempre) los comportamientos que se consideran de una naturaleza antisocial para menores de edad. Su validación original tiene un alfa de

Cronbach de .91; en el estudio obtuvo .87 para el mismo estadístico. La solución final de seis factores incluyen: pleitos, robo, comportamiento desafiante, grafiti, comportamiento escolar y travesuras.

Para la actualización de los ítems del inventario de videojuegos violentos (IVV), utilizamos la misma técnica empleada en la validación original, descrita a continuación. La muestra se conformó de 83 niños y adolescentes con una media de edad de 14.23 años ($DE = 2.84$), de los cuales 56 fueron hombres y 27, mujeres. La muestra obtuvo una media de años de escolaridad de 8.6 ($DE = 2.82$) y la ocupación predominante fue estudiante (95%). A esta muestra se le pidió que contestara la pregunta ¿cuál es el videojuego que más juegas? A través de este esfuerzo, se sumaron dos videojuegos a los incluidos en el instrumento original (Fortnite y Free Fire), y se añadieron al IVV, a través del cual se puede determinar la frecuencia de uso de los videojuegos elegidos, tipo Li-

kert, de 1 a 5 (1 es nunca y 5, siempre). La escala logró un alfa de Cronbach de .87 para este estudio.

Los 16 ítems obtenidos (14 de la escala original y dos más que se añadieron) fueron sometidos de nuevo a un análisis factorial exploratorio realizado con los datos del estudio, que se llevó a cabo a través del método de extracción de máxima verosimilitud con una rotación varimax con corrección Kaiser. La solución factorial que alcanzó valores más estables redujo el número de ítems a ocho videojuegos solamente. Destaca que juegos como *League of Legends* o *Resident Evil* quedaran fuera de la solución; es posible que se deba a la diferencia en años en la que se efectuó este estudio. La solución tuvo un KMO de .81 y aprobó la prueba de esfericidad de Bartlett, con una F de 923.93 ($p \leq .001$). Todos los ítems obtuvieron comunialidades por encima de .4, correlacionaron de modo significativo entre sí ($p \leq .001$), y explicaron un 59.52% de la varianza. La solución factorial se presenta en la Tabla 1.

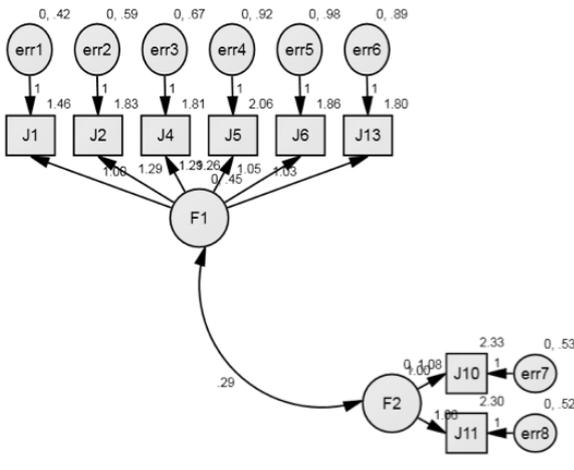
Tabla 1. Solución factorial para la versión actualizada del IVV (IVV2) con sus respectivas cargas factoriales

	Factor 1	Factor 2
J2. Call of Duty	.751	
J4. Gears of War	.726	
J1. Assasin's Creed	.603	
J5. Grand Theft Auto	.590	
J6. Halo	.526	
J13. Mortal Kombat	.530	
J11. Mario Kart		.884
J10. Mario Bros		.700

El factor 1 contiene seis ítems, los cuales explican un 43.06% de la varianza, y fue denominado “Videojuegos violentos”, y el factor 2 explica 16.47% de la varianza y se le nombró “Mario Bros”. La escala completa arrojó

un alfa de Cronbach de .805 con la nueva colección de ítems generada. El análisis factorial confirmatorio para esa escala se presenta en la Figura 1.

Figura 1. Análisis factorial confirmatorio para el IVV2.



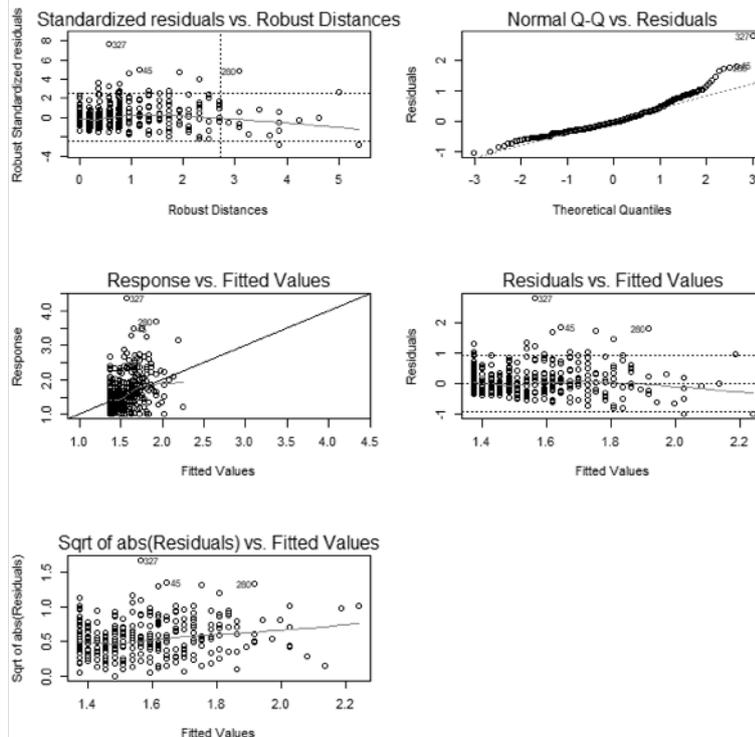
El análisis factorial confirmatorio llevado a cabo sobre la solución factorial del IVV2 obtuvo los valores mínimos requeridos ($F = 41.36$, $gl = 19$, $p \leq .002$) e indicadores suficientes para alcanzar un excelente ajuste del modelo ($CFI = .97$, $TLI = .95$, $RMSEA = .64$) (Escobedo-Portillo *et al.*, 2016; Ruiz, Pardo y Martín, 2010). Los autores de este trabajo consideran que, con esta labor, se

satisfacen los criterios de la validación de constructo y de contenido establecidos por Cohen y Swerdlik (2009). Dicho procedimiento ha sido ya utilizado en otros estudios (Dorantes-Argandar, 2018; Dorantes-Argandar y Ferrero-Berlanga, 2016; Dorantes-Argandar, Tortosa-Gil y Ferrero-Berlanga, 2016) y obedece a la misma metodología del propio IVV.

RESULTADOS

Una vez determinada la confiabilidad de ambas escalas, construimos índices para las dos variables que facilitaron elaborar estadísticos inferenciales. Estos análisis no solo permiten abordar los objetivos del estudio, sino también abonar a la validez concurrente (Cohen & Swerdlik, 2009) del IVV2. Los análisis de correlación de Pearson mostraron una débil relación entre el uso de videojuegos y el comportamiento antisocial ($r = .36$, $p \leq .001$), lo cual promovió el análisis de regresión lineal entre estas dos variables. Esta relación hizo evidente que el comportamiento antisocial predice el uso de videojuegos ($R^2 = .13$, $F = 56.92$, $p \leq .001$, $B = .54$), aunque esta relación explica muy poca varianza, lo cual podíamos suponer desde la correlación tan baja. Calculamos una regresión robusta para observar si era posible potenciar los efectos de influencia del comportamiento antisocial en el uso de videojuegos (ver Figura 2).

Figura 2. Visualización gráfica de la influencia del comportamiento antisocial en el uso de videojuegos a través de una regresión robusta



La regresión robusta tampoco encuentra una influencia clara entre el comportamiento antisocial y el uso de videojuegos. La construcción de un modelo de influencia que facilitaría la comprensión de las relaciones entre las variables no sostuvo niveles mínimos de ajuste, de ahí que el avance de los resultados se presente hasta este nivel de profundidad.

DISCUSIÓN

Los hallazgos de esta investigación son alentadores, porque se actualiza una escala para evaluar la violencia de los videojuegos, la cual puede, con más trabajo y muestras más grandes, llegar a ser válida para evaluar adecuadamente más allá de la ciudad de Cuernavaca. Este estudio amplía lo encontrado por Dorantes-Argandar y Molina-Vega (2016), y actualiza los hallazgos de Dorantes-Argandar (2017a, 2017b). Aunque Sherry (2001) indica que sí hay una relación entre el comportamiento antisocial y el uso de videojuegos (en general), la relación que encuentra es de naturaleza espuria, y sus estadísticos también son espurios. Su nivel de significancia hace pensar que, desde un punto de vista cognitivo, sí tengan influencia, pero muy ligera. Esto también se corrobora en los resultados de nuestro estudio; parecería que no hay relación estadística entre las variables. Hay variables pendientes por atender al tratar con violencia entre los jóvenes, por ejemplo, problemas de ajuste social y la experiencia previa con la violencia (Mrug & Windle, 2010).

El estudio de Möller y Krahe (2009) revela que sí hay una relación entre el uso de videojuegos de naturaleza violenta y la composición de normas agresivas, y un vínculo indirecto a través de dichas normas. Sin embargo, Sherry (2001) encuentra que, incluso tomando en cuenta los videojuegos considerados como “los más violentos” por los críticos del medio, no parecen tener afectación en los niveles de agresión, invariablemente de la cantidad de tiempo invertido en esa actividad. No obstante que no es lo mismo violencia, agresión y comportamiento antisocial, según los argumentos de estos autores, los componentes de estas definiciones comparten elementos entre sí, lo que hace más difícil la comprensión del fenómeno.

Es preciso indagar cuáles son las variables psicológicas que están influyendo en el comportamiento antisocial y el consumo de videojuegos violentos. El estudio de Sherry sugiere una profundización de naturaleza cualitativa para poder entender de manera más profunda la relación entre estas variables.

La experiencia con el comportamiento antisocial y el uso de videojuegos puede consolidar identidades y roles rele-

vantes a las situaciones de conflicto y proteger el bienestar psicológico de quienes pueden verse adversamente afectados por ello; además, las consecuencias de esta consolidación de la identidad es de mayor fuerza entre las personas en situación vulnerable (Muldoon, Schmid & Downes, 2009). Es posible que el uso de videojuegos violentos permita al usuario identificar situaciones sociales que sean de naturaleza violenta y, así, determinar el papel que él o ella juegan y cuáles son los comportamientos disponibles como respuesta a tales situaciones. La violencia en el hogar es quizá la que influya más de modo negativo en el o la adolescente, dado que el hogar se percibe como un ambiente proveedor de seguridad, además de la proximidad emocional y física de los perpetradores de la violencia doméstica, como los padres o los hermanos (Mrug & Windle, 2010). Algunos de los predictores del comportamiento antisocial entre adolescentes suelen ser un comportamiento errático y no apegado a normas durante la infancia, un rendimiento académico deficiente, vínculos débiles e incapacidad de generar nuevos vínculos con pares, así como ambientes que fomenten el consumo de sustancias (Ellickson & McGuigan, 2000).

Un alto nivel de violencia dentro del hogar provee un nivel de ajuste que determina el impacto de la violencia en la comunidad en los adolescentes (Mrug & Windle, 2010), por lo que es preciso poner atención a otros elementos en el hogar y su vinculación con el comportamiento antisocial, más allá de tener una consola de videojuegos disponible en casa. Los hogares disfuncionales elevan la probabilidad de exposición a situaciones disfuncionales en otros contextos (Salzinger *et al.*, 2010). La asunción que busca asociar el uso de videojuegos violentos con el comportamiento antisocial de menores de edad puede estar equivocada, dado a que hay otros elementos en el entorno del menor que podrían estar abonando en mayor medida al fenómeno, por encima del uso de videojuegos de naturaleza violenta. Por ello, se infiere que la relación entre estas variables requiere un análisis más minucioso que trasciende lo cuantitativo. El grado en que las acciones de una persona pueden dar forma a las actitudes del perceptor está determinado por el proceso cognitivo de la información individualizada preexistente que se tenga del sujeto observado (McConnell *et al.*, 2008). Las expectativas de la habilidad propia de afrontar con efectividad una situación que es evaluada como peligrosa influyen no solo en la respuesta comportamental, sino también en los niveles de ansiedad y depresión experimentados (DeBoard-Lucas & Grych, 2011). Además, también se percibe que uno de los factores principales en la exposición a contextos violentos es la ansiedad que esto genera, y es importante entender

las diferencias entre sexos y grupos de edad, en especial si son jóvenes (Gaylord-Harden, Cunningham & Zelencik, 2011).

Los niños evalúan el grado de amenaza que una interacción dada significa para ellos o para sus familias: por qué ocurre y cómo deben responder (DeBoard-Lucas & Grych, 2011). Esto hay que considerarlo porque el comportamiento antisocial debe tener una variedad de factores desencadenantes que pueden ser de naturaleza evolutiva y del desarrollo, más que meramente contextuales. Cuando la gente se enfrenta a decisiones riesgosas, estas categorizan sus opciones de decisión como ganancias o pérdidas potenciales de un punto de referencia saliente, como el statu quo (Guthrie & Rachlinski, 2001), y el modo en que se determina una ganancia o una pérdida o los referentes para ello son de naturaleza cognitiva (Lazarus & Folkman, 1984). Por esta razón, es necesario entender la relación que tiene el uso de videojuegos y el comportamiento antisocial en menores de 18 años.

Algunos avances que otros estudios han ofrecido en esta dirección apuntan al género. Esto, debido a que hay evidencia de que el rol de género influye tanto en el uso de videojuegos (Sauquillo-Mateo, Ros-Ros & Bellver-Moreno, 2008; Cabra, 2013), así como en la percepción misma de la violencia (Gómez-Segurado, 2005; Díaz-Gutiérrez, Cano-González y Valle-Flórez, 2008; Gaylord-Harden, Cunningham & Zelencik, 2011). Sin embargo, para comprender este fenómeno, recomendamos abordar más variables psicológicas, sociales y estructurales, que vayan más allá del sexo, el género y la edad.

CONCLUSIONES Y LIMITANTES

En conclusión, el uso de videojuegos violentos y el comportamiento antisocial están relacionados, aunque el sustento de esta aseveración está sujeta a una serie de precariedades metodológicas y estadísticas que sugieren realizar más estudios cuya finalidad sea evidenciar con mayor claridad si esta afirmación es verdadera. Todavía hay mucho trabajo por hacer en esta dirección, y México es tierra fértil, pues los estudios de esta naturaleza son escasos. Los autorreportes suelen tener un sesgo en sí mismos, por lo que habría que referenciar los datos aquí encontrados con medidas de naturaleza más directa. Recomendamos, para futuros estudios, obtener una muestra más homogénea e incorporar otras variables de naturaleza cognitiva, de personalidad o activación fisiológica (Pérez-Sánchez y Torres, 2012), que ayuden a entender cómo es la dinámica psicológica en el hábito de jugar videojuegos. No solo es importante replicar estudios con la misma escala para determinar un mayor nivel de va-

lidez y confiabilidad; también es preciso trascender el paradigma cuantitativo.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- American Psychiatric Association (2013). *DSM-5 Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders*. Arlington VA: American Psychiatric Publishing.
- Anderson, C. A., Gentile, D. A. & Dill, K. E. (2012). Prosocial, antisocial, and other effects of recreational video games. *Handbook of Children and the Media*, 249-272.
- Anderson, C. & Dill, K. (2000). Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and in life. *Journal of Personality and Social Psychology*, 78(4), 772-790. <https://doi.org/10.1037//0022-3514.78.4.772>
- Castellani, V., Pastorelli, C., Eisenberg, N., Caffo, E., Forresi, B. & Gerbino, M. (2014a). The development of perceived maternal hostile, aggressive conflict from adolescence to early adulthood: Antecedents and outcomes. *Journal of Adolescence*, 37(8), 1517-1527. <https://doi.org/10.1016/j.adolescence.2014.07.001>
- Castellani, V., Pastorelli, C., Eisenberg, N., Gerbino, M., Di Giunta, L., Ceravolo, R., & Milioni, M. (2014b). Hostile, aggressive family conflict trajectories during the transition to adulthood: Associations with adolescent big five and emerging adulthood adjustment problems. *Journal of Adolescence*, 37(5), 647-658. <https://doi.org/10.1016/j.adolescence.2013.12.002>
- Cohen, R. J. & Swerdlik, M. (2009). *Psychological testing and assessment: An introduction to tests and measurement* (7a. ed.). McGraw-Hill.
- DeBoard-Lucas, R. L., & Grych, J. H. (2011). Children's perceptions of intimate partner violence: Causes, consequences, and coping. *Journal of Family Violence*, 26(5), 343-354. <https://doi.org/10.1007/s10896-011-9368-2>
- Dorantes-Argandar, G. (2018). Validación de un inventario de comportamientos agresivos en el tránsito. *Revista Internacional de Psicología*, 16(1), 1-57.
- Dorantes-Argandar, G. (2017a). El uso prolongado de videojuegos violentos influye en la percepción de la violencia de adultos jóvenes. *Psiencia Revista Latinoamericana de Ciencia Psicológica*, 9(2). <https://doi.org/10.5872/psiencia/9.2.22> Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/3331/333152922002.pdf>
- Dorantes-Argandar, G. (2017b). Jugar videojuegos violentos no influye en la agresividad vial de adultos jóvenes. *Revista de Psicología y Ciencias del Comportamiento de la Unidad Académica de Ciencias Jurídicas y Sociales*, 8(2), 51-73. <https://doi.org/10.1804/rpcc.v8i2.182.g215>
- Dorantes-Argandar, G., Tortosa-Gil, F. & Ferrero-Berlanga, J. (2016). Measuring situations that stress Mexicans while driving. *Transportation Research Part F: Traffic Psycholo-*

- gy and Behaviour, 37, 154–161. <https://doi.org/10.1016/j.trf.2015.12.014>
- Dorantes-Argandar, G. & Ferrero-Berlanga, J. (2016). Impulsivity and aggressive driving as mediators between self-esteem and stress in Mexican drivers. *Journal Of Psychology & Behavioral Science*, 4(2), 131–141. <https://doi.org/10.15640/jpbs.v4n2a12>
- Dorantes-Argandar, G. y Molina-Vega, L. F. (2016). Independencia entre uso de videojuegos y percepción de violencia en adolescentes de Cuernavaca. *Revista Mexicana de Investigación en Psicología*, 8(1), 69–81.
- Escobedo-Portillo, M. T., Hernández-Gómez, J. A., Estebané-Ortega, V. y Martínez-Moreno, G. (2016). Modelos de ecuaciones estructurales: características, fases, construcción, aplicación y resultados. *Ciencia & Trabajo*, 18(55), 16–22.
- Ellickson, P. L., & McGuigan, K. A. (2000). Early predictors of adolescent violence. *American journal of public health*, 90(4), 566–572. <https://doi.org/10.2105/ajph.90.4.566>
- Gaylord-Harden, N. K., Cunningham, J. A., & Zelencik, B. (2011). Effects of exposure to community violence on internalizing symptoms: does desensitization to violence occur in African American youth?. *Journal of abnormal child psychology*, 39(5), 711–719. <https://doi.org/10.1007/s10802-011-9510-x>
- Huesmann, L. R., & Kirwil, L. (2007). Why observing violence increases the risk of violent behavior by the observer. In D. J. Flannery, A. T. Vazsonyi, & I. D. Waldman (Eds.), *The Cambridge handbook of violent behavior and aggression* (pp. 545–570). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9780511816840.029>
- Lazarus, R. & Folkman, S. (1984). Stress, appraisal, and coping. *Behaviour Research and Therapy* (vol. 23). Nueva York: Springer Publishing Company. [https://doi.org/10.1016/0005-7967\(85\)90087-7](https://doi.org/10.1016/0005-7967(85)90087-7)
- Moral de la Rubia, J. y Ortiz Morales, H. (2011). Un modelo predictivo de conducta disocial por análisis de senderos. *Anuario de Psicología Jurídica*, 21, 27–40. <https://doi.org/10.5093/jr2011v21a3>
- Moral de la Rubia, J. y Pacheco Sánchez, M. E. (2011). Desarrollo de una escala de conducta disocial en México. *Revista Electrónica de Psicología Iztacala*, 14(1), 199–221. Recuperado de <http://www.iztacala.unam.mx/carreras/psicologia/psiclin/vol14num1/Vol14No1Art11.pdf>
- Möller, I., & Krahe, B. (2009). Exposure to violent video games and aggression in German adolescents: a longitudinal analysis. *Aggressive behavior*, 35 1, 75–89.
- Prot, S., Anderson, C. A., Gentile, D. A., Brown, S. C. & Swing, E. L. (2014). The positive and negative effects of video games. En A. Jordan & D. Romer (eds.). *Media and the well-being of children and adolescents* (pp. 109–128). Nueva York: Oxford University Press.
- Rydstedt, L.W., Johansson, G. and Evans, G.W. (1998) A Longitudinal Study of Workload, Health and Well-Being among Male and Female Urban Bus Drivers. *Journal of Occupational & Organizational Psychology*, 71, 35–45. <http://dx.doi.org/10.1111/j.2044-8325.1998.tb00661.x>
- Ruiz, M. A., Pardo, A. y Martín, S. (2010). Modelo de ecuaciones estructurales. *Papeles del Psicólogo*, 31(1), 34–45. Recuperado de www.redalyc.org/articulo.oa?id=77812441004
- Salzinger, S., Feldman, R. S., Rosario, M. & Ng-Mak, D. S. (2010). Role of parent and peer relationships and individual characteristics in middle school children's behavioral outcomes in the face of community violence. *Journal of Research on Adolescence*, 21 (2), 395–407. <https://doi.org/10.1111/j.1532-7795.2010.00677.x>
- Sauquillo-Mateo, P., Ros-Ros, C. y Bellver-Moreno, M. C. (2008). El rol de género en los videojuegos. *Teoría de la Educación, Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 9(3), 130–149.
- Selye, H. (1978). *The stress of life*. EUA: McGraw-Hill.
- Shavega, T. J., van Tuijl, C. & Brugman, D. (2016). Aggressive and prosocial children's evaluation and justification of transgressions and their relationship to the teacher-child relationship in Tanzania. *Early Childhood Research Quarterly*, 36, 233–243. <https://doi.org/10.1016/j.ecresq.2015.12.026>
- Sherry, J. L. (2001). The effects of violent video games on aggression. *Human Communication Research*, 27 (3), 409–431.
- Vannucci, M., Nocentini, A., Chiorri, C. & Menesini, E. (2014). *Brief report: Violent false memories and engagement in aggressive and delinquent behavior: An investigation in adolescents. Journal of Adolescence* (vol. 37). <https://doi.org/10.1016/j.adolescence.2014.09.007>
- Vera-Jiménez, J. A., Ávila-Guerrero, M. E. y Dorantes-Argandar, G. (2014). *Manual de evaluación de la victimización y percepción de la violencia, delincuencia, e inseguridad y la confianza en las instituciones*. México: Universidad Autónoma del Estado de Morelos.
- Vera-Márquez, A. V., Palacio-Sañudo, J. E., Maya-Jariego, I. y Holgado-Ramos, D. (2015). Identidad social y procesos de adaptación de niños víctimas de violencia política en Colombia. *Revista Latinoamericana de Psicología*, 47, 167–176. <https://doi.org/10.1016/j.rlp.2015.06.006>
- Villalvazo-Peña P., Corona-Medina J. y García-Mora S. (2002). Urbano-rural, constante búsqueda de fronteras conceptuales. *Notas. Revista de Información y Análisis*, 20, 17–24. Recuperado de <http://www.inegi.org.mx/inegi/contenidos/espanol/prensa/contenidos/articulos/sociodemograficas/urbano03.pdf>
- Vorauer, J. D. & Sakamoto, Y. (2008). Who cares what the outgroup thinks? Testing an information search model of the importance individuals accord to an outgroup member's view of them during intergroup interaction. *Journal of Personality and Social Psychology*, 95(6), 1467–1480. <https://doi.org/10.1037/a0012631>
- Wei, R. (2007). Effects of playing violent videogames on Chinese adolescents' pro-violence attitudes, attitudes toward others,

and aggressive behavior. *CyberPsychology & Behavior*, 10 (3), 371-380.

Recibido: 11 de junio de 2020

Ultima revisión: 29 de septiembre de 2020

Aceptado: 21 de abril de 2021