



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE HIDALGO

INSTITUTO DE CIENCIAS DE LA SALUD

LICENCIATURA EN PSICOLOGÍA

EVALUACIÓN PSICOMÉTRICA DE
CONDUCTAS ANTISOCIALES Y
DELICTIVAS EN ADOLESCENTES QUE
USAN VIDEOJUEGOS DE CONTENIDO
VIOLENTO

T E S I S

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:
LICENCIADO EN PSICOLOGÍA

PRESENTA:

ALEXI SÁNCHEZ CAZARES

DIRECTOR:

DR. EN PSIC. SERGIO SANTAMARÍA SUÁREZ



COORDIRECCIÓN:

MTRO. GERERDO HURTADO ARRIAGA



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE HIDALGO
INSTITUTO DE CIENCIAS DE LA SALUD
ÁREA ACADÉMICA DE PSICOLOGÍA

MTRA. ANTONIA Y. IGLESIAS HERMENEGILDO
JEFA DEL ÁREA ACADÉMICA DE PSICOLOGÍA
P R E S E N T E

Manifiestamos a usted que se autoriza la impresión formal del trabajo de investigación del pasante **ALEXI SÁNCHEZ CAZARES** bajo la **modalidad de tesis** cuyo título es: "**EVALUACIÓN PSICOMÉTRICA DE CONDUCTAS ANTISOCIALES Y DELICTIVAS EN ADOLESCENTES QUE USAN VIDEOJUEGOS DE CONTENIDO VIOLENTO**" debido a que reúne los requisitos de decoro académico a que obligan los reglamentos en vigor para ser discutidos por los miembros del jurado.

ATENTAMENTE

"AMOR, ORDEN Y PROGRESO"

Nombres de los Docentes Jurados	Cargo	Firma de Aceptación del Trabajo para su Impresión Formal
Dr. Jorge Escobar Torres	Presidente	
Dr. Sergio Santamaría Suárez	Primer Vocal	
Dra. Dayana Luna Reyes	Segundo Vocal	
Mtro. Gerardo Hurtado Arriaga	Tercer Vocal	
Mtra. Verónica Rodríguez Contreras	Secretario	
Psic. Jesús Antonio Carrillo Citalán	Suplente	
Psic. Karmina García Gómez	Suplente	

San Agustín Tlaxiaca, Hgo. 14 de octubre de 2014

C.c.p Archivo



Ex. Hacienda la Concepción Tilcuautla, Hidalgo
Tel. 01 771 71 720-00 ext. 5104, 5118 y 4313
Correo electrónico: jefaturapsicologiauaeuh@gmail.com



Reconocimiento

Al Dr. Sergio Santamaría Suárez por todo su apoyo y paciencia en la realización de este trabajo, además de todas las lecciones académicas y de vida que me enseñó en el recorrido de la vida universitaria.

A mis profesoras de Seminario de Tesis (Melissa y Angélica) ya que gracias a lo aprendido en sus clases nacieron varias de las ideas que conforman este trabajo.

A todos los profesores del Área Académica de Psicología del ICSa ya que gracias y a pesar de ellos terminé este juego de la vida llamado licenciatura.

Agradecimientos

A mi madre quien me brindó la oportunidad de experimentar la vida universitaria, mamá gracias por tu apoyo tan incondicional, tan confiado, tan lleno de fe, tan amor de madre.

A mi familia quienes además de alimentarme, en su forma tan bizarra y alocada de ser, me inspiraron para seguir adelante y superarme cada día más y más.

A ti Bruja gracias por compartir los momentos más felices y complicados de los últimos 4 años, gracias por todo lo que me has dado y enseñado, cualquier palabra se queda corta al tratar de describir lo que has hecho por mí.

A Checho Toreto por tomar el rol de shifu y enseñarnos a nosotros como apaches lo que significa la humildad, la espontaneidad, el valor, la lealtad y la locura.

A toda la banda, por darle sentido a lo que es verdaderamente la universidad, gracias por los cotorreos, las discusiones, las tareas copiadas, los viajes, las acampadas, los exámenes rolados y todos esos momentos que alegraban mis días. Fue un placer compartir con ustedes cada cerveza, cada porro y cada alegría.

Índice

Contenido

Índice	3
Epígrafe	6
Resumen	7
Abstract	8
Justificación	11
Marco Teórico	14
Capítulo I: Adolescentes	14
1.3 Conductas antisociales en adolescentes	23
1.4 El Juego.....	25
Capítulo II Videojuegos	28
2.1 Historia de los videojuegos.....	28
2.2 Tipos de juegos.....	32
2.4 Clasificaciones de la Entertainment software Rating Board (ESRB).....	38
2.5 Estudios relacionados con los videojuegos y la conducta antisocial	43
Capítulo III Conducta Antisocial	47
3.1 Estudios sobre la conducta antisocial	50
3.2 Conducta violenta como conducta antisocial	54
Capítulo IV Conducta Delictiva	57
4.1 Normas implícitas y el código penal	60
4.2 Conducta antijurídica	63
Capítulo V: Método	65
Planteamiento del Problema.....	65
Pregunta de investigación	66
Objetivo general.....	66
Variables.....	67

Definición conceptual de variables	67
Definición operacional de variables	67
Tipo de estudio	72
Hipótesis	72
Muestra	72
Procedimiento	79
Análisis de resultados	79
Capítulo VI: Resultados	81
Evaluación de puntajes en conductas antisociales	82
Evaluación de los puntajes en conductas delictivas	84
Puntaje Bruto para Cada Ítem	86
Búsqueda de significancia en conducta antisocial	91
Búsqueda de significancia en conducta delictiva	91
Capítulo VII: Conclusiones	93
Reflexiones	99
Bibliografía	101
Anexos	108
1. Petición de permiso para aplicar instrumentos	108
2. Formato de entrevista semiestructurada	110
3. Respuestas de entrevista	111
4. Cuestionarios	112

Índice de Tablas y Gráficas

Tabla 1: Factores Sociales de Riesgo	23
Tabla 2: Clasificaciones ESRB	42
Tabla 3: Iconos y mensajes para uso online de la ESRB	45
Tabla 4: Clasificaciones ESRB utilizadas para este estudio	75
Tabla 5: Participantes y Media de Edad	77
Tabla 6: Confiabilidad	81
Tabla 7: Validez	82
Tabla 8: Validez Criterial	83
Tabla 9: Frecuencias de uso de videojuegos según su clasificación	85
Gráfica 1: Evaluación de los puntajes en conductas antisociales	86
Tabla 10: Percentiles de la evaluación en conductas delictivas	89
Tabla 11: Puntaje bruto de cada ítem en conducta antisocial	91
Tabla 12: Puntaje bruto de cada ítem en conducta delictiva	93
Tabla 13: Prueba T de Student para muestras independientes	96
Tabla 14: U de Mann- Whitney para muestras independientes.	97

Epígrafe

“Revistiendo así mi desnuda villanía con retazos robados de la santa biblia, parezco un santo cuando más hago de diablo”

Ricardo III
William Shakespeare

Resumen

La trasgresión de normas altera el funcionamiento de la sociedad, la impulsividad siendo una característica de la adolescencia tiende a concluir en conductas violentas (Herrero et al. 2002). Pero ¿Qué pasa con el contexto tecnológico - interactivo en el que se desarrolla el adolescente? Las nuevas tecnologías, como el uso de videojuegos de contenido violento, ¿promueven en los adolescentes conductas agresivas? El planteamiento del problema en esta investigación es saber si la exposición de los adolescentes a videojuegos de contenido violento, está relacionada con la presencia de conductas antisociales y delictivas. Este estudio es de tipo descriptivo y de diseño transversal cuyo objetivo es describir la relación entre el uso de videojuegos de clasificación M y las conductas antisociales y delictivas, mediante la aplicación del Cuestionario de Conductas Antisociales y Delictivas (A – D) (Seisdedos, 2001). La variable de clasificación es el tipo de videojuego y las variables dependientes son conducta antisocial y conducta delictiva. La muestra fue conformada por 50 adolescentes de entre 15 y 18 años de edad. Los datos obtenidos se analizaron a través del programa Statistical Package for the Social Sciences (SPSS); las pruebas estadísticas utilizadas fueron T de Student y U de Mann- Whitney, el resultados arrojó la falta de significancia estadística entre el nivel de conducta antisocial - delictiva y el tipo de videojuego usado por las personas evaluada. Por lo que se concluye que en la muestra estudiada el uso de videojuegos violentos no tiene relación directa con la presencia de conductas antisociales y delictivas.

Palabras clave: videojuegos, violencia, antisocial, adolescencia

Abstract

Breaking the rules alters the function of society, impulsivity as a characteristic of adolescents tend to end in violent behavior (Herrero et al. 2002). But, what happens with the technological – interactive context in which adolescents develop? Does new technologies, such as violent video games promote violent behavior in adolescents? The purpose of this investigation is to know if adolescents who are exposed to violent video games, relate to antisocial and criminal behavior. This is a cross-sectional study, which objective is to describe the relationship between video games that have been rated M, and antisocial and criminal behavior by applying the Antisocial and Criminal Behavior Questionnaire (A- D) (Seisdedos, 2001). The classification variable is the type of video game and the dependent variables are antisocial and criminal behaviors. The sample consisted in 50 adolescents from 15 to 18 years old. The data obtained was analyzed through the Statistical Package for the Social Sciences (SPSS); the statistical tests used were Student's *t*-test and Mann–Whitney *U* test, the results showed a lack of statistical significance between the level of antisocial - criminal behavior and the type of video game used by the people who were evaluated. It can be concluded from the studied sample, that the use of violent videogames does not have a direct relationship with the presence of antisocial and criminal behavior.

Key words: Video games, violence, antisocial, adolescents

Introducción

El estudio de la conducta violenta se ha realizado a través de los años con el fin encontrar un posible origen y se ha investigado desde distintos campos de estudio, abarcando cuestiones como pobreza, marginación y escolaridad, un ejemplo de lo mencionado es la institución europea de psicopediatría, denominada Centro Londres 94, la cual publicó un artículo en el que se afirma que los videojuegos violentos promueven la presencia de conductas violentas en los adolescentes. Lo anterior se afirma en base de una recopilación de estudios realizados entre los años de 1991 y 1998 (2014). Tales afirmaciones se contraponen con lo propuesto por Russoniello, O'Brien, & Parks en 2009, quienes proponen que los videojuegos ayudan a disminuir el estrés y a entrar en estados de relajación.

La propuesta anterior se obtiene gracias a la evaluación de registros que denotan cambios en la actividad alfa (oscilaciones electromagnéticas que surgen a partir de la actividad eléctrica de las células cerebrales en la zona del tálamo), en este caso las áreas frontales del cerebro, que se asociaron a un mejor estado ánimo y relajación mental, sugiriendo que ciertos videojuegos pueden servir en sentido positivo como válvula de escape. A la vez se intuye la reducción del riesgo a presentar conductas antisociales y posteriormente delictivas (Russoniello, O'Brien, & Parks, 2009).

Al estar frente a una controversia como la anterior, este estudio plantea el objetivo de explorar y describir la relación entre videojuegos de clasificación Mature (M) con las conductas antisociales y delictivas, mediante la aplicación del Cuestionario de Conductas Antisociales y Delictivas (A – D) (Seisdedos, 2001) para identificar si el contenido violento de los videojuegos, provoca en ellos la conducta violenta. El procedimiento consistió en recabar la información para sistematizarla, obtener el peso bruto de ítems, determinar los percentiles, establecer la normalidad por campana de Gauss y delimitar las significancias mediante el uso de pruebas paramétricas y no paramétricas para delimitar las conclusiones correspondientes en forma de discusiones, reflexiones y sugerencias.

El primer capítulo muestra de manera descriptiva las principales características de la adolescencia, los cambios físicos y psicológicos que el adolescente atraviesa durante esta etapa. El capítulo dos explora la historia de los hardware y el software de los videojuegos y las consolas que los corren, además de las clasificaciones de la Entertainment Software

Rating Board (ESRB) que indican la edad recomendada para utilizar los videojuegos en Norteamérica, incluidos México, Estados Unidos y Canadá. El capítulo tres revisa la conducta antisocial, así como su presencia en la adolescencia y las investigaciones que la han relacionado con el uso de videojuegos violentos. El capítulo cuatro explica la definición de conducta delictiva y su delimitación con la conducta antisocial y antijurídica, además de cotejar la relación que tiene con la etapa de desarrollo denominada adolescencia.

La metodología empleada fue de orden cuantitativo haciendo uso de pruebas paramétricas y no paramétricas como la T de Student y U de Mann-Whitney a través del programa Statistical Package for the Social Sciences (SPSS). Los resultados obtenidos denotan que no existe una relación directa entre el uso de videojuegos de contenido violento y la presencia de conductas antisociales y delictivas en los adolescentes de la muestra estudiada.

Justificación

La Organización Mundial de la Salud (OMS) en 2002 define a la violencia como el uso intencional de la fuerza o poder físico, por hecho o amenaza, ya sea a uno mismo, otra persona o una comunidad, que cause o tenga probabilidad de lesionar, dar muerte o causar daño psicológico, trastornos del desarrollo o privaciones.

En México la violencia en las instituciones educativas se ha hecho presente, lo anterior es reportado por el Instituto Nacional para la Evaluación de la Educación y La Secretaría de Educación Pública, en el nivel secundaria el 43.6 % de estudiantes mencionan haber sufrido robos, el 14 % han sido lastimado físicamente, el 13.6 % es víctima de burlas y el 13 % ha recibido amenazas (IMJUVE, Espacios de Poder Joven, 2013).

Rodolfo Tuirán, subsecretario de Educación Media Superior, declaró en enero de 2014 que los estudiantes de bachillerato están bajo la amenaza de distintos tipos de violencia, ya sea por amenazas de sus propios compañeros, portación de distintas armas, presencia de pandillas y la venta de drogas. Tuirán reporta que 7 de cada 10 alumnos han sufrido algún tipo de violencia en su escuela y que el 38 % de escuelas públicas y el 22 % de escuelas privadas consideran sus planteles como peligrosos.

La conducta violenta tiene como precursor la conducta antisocial, la cual se caracteriza por el incumplimiento de normas sociales implícitas (las cuales no son delitos) y explícitas, estas conductas se caracterizan por una gama de actividades tales como acciones agresivas, hurtos, vandalismo, piromanía, mentiras, ausentismo escolar y huidas de casa entre otras. Algunas veces se trata de omisiones y otras veces son transgresiones a las normas (Herrero, Ordóñez, Salas & Colom, 2003).

En España en el año 2002, se realizó un estudio comparativo enfocado a las características del temperamento como lo son la búsqueda de sensaciones, impulsividad y ausencia de miedo. La investigación fue realizada con adolescentes estudiantes de ambos sexos con una media de edad de 16 años, y un conjunto de reclusos precedentes del sistema penitenciario español con una media de edad de 32.57 años. Los resultados obtenidos indican que los adolescentes puntuaron alto en búsqueda de sensaciones e impulsividad a comparación de los reclusos, los estudiantes tan solo obtuvieron menor puntuación en ausencia de miedo (Herrero et al. 2003).

De acuerdo con lo anterior se intuye que la edad denominada juventud por parte de la OMS, la cual comprende de los 10 a los 24 años y las etapas de desarrollo que en este periodo de edad se incluyen, son factores de riesgo a nivel individual en cuanto a la presencia de conductas antisociales (Donas, 1997).

Las conductas antisociales en el Estado de Hidalgo por parte de los adolescentes, como se mencionó con anterioridad, se han incrementado en los últimos años principalmente en adolescentes en nivel secundaria - preparatoria y es en estos mismos niveles de educación donde se reportan este tipo de conductas. Asociaciones dedicadas a la salud mental como el Centro Londres 94, adjudica este incremento de conductas antisociales a la prolongada exposición a contenido violento, el cual los adolescentes experimentan a partir de distintas tecnologías como el Internet, la televisión y los videojuegos.

Este trabajo se enfocará particularmente en los videojuegos. En México la consola de videojuegos más usada, según datos de una encuesta hecha por la empresa The competitive Intelligence Unit en 2012 es la Xbox 360 con un 47 %, el Nintendo Wii! 18 % y la Play Station 3 con un 15 % (The Competitive Intelligence Unit, 2013).

En la actualidad, los videojuegos tienen una clasificación según su contenido y este trabajo se enfocará en la clasificación mature (M). Esta clasificación tuvo entrada en 1994 refiriendo la venta sólo a sujetos de 17 años en adelante, condicionando la venta para menores de edad sólo en compañía de sus padres. Las obras de esta categoría muestran contenido de violencia, sangre, horror, insultos y temas sexuales, según la Entertainment software Rating Board (ESRB, 2014).

Por otro lado, en discrepancia con los postulados del centro Londres 94, una publicación de la revista *Journal of Cybertherapy and rehabilitation* señala algunas propiedades positivas de los videojuegos en las personas. Donde, después de un determinado tiempo expuesto a videojuegos, hallaron cambios en la actividad alfa (son oscilaciones electromagnéticas que surgen a partir de la actividad eléctrica de las células cerebrales en la zona del tálamo) en este caso las áreas frontales del cerebro, que se asociaron a un mejor estado ánimo y relajación mental. Esto sugiere que ciertos videojuegos pueden servir en sentido positivo como válvula de escape. A la vez se intuye que reducen el riesgo de presentar conductas antisociales y posteriormente violentas, (Russoniello, O'Brien, & Parks, 2009).

Por ello, este trabajo tiene como principal contribución la comprensión de las conductas antisociales y las conductas violentas derivadas de la exposición a videojuegos de contenido violento, además abre perspectivas de trabajo para explorar aspectos saludables asociados a los videojuegos, aún si estos poseen contenido violento. La investigación permite reconocer que es prioridad mostrar los hallazgos inmediatos e identifica la necesidad de estudios longitudinales posteriores que puedan dar cuenta de cambios manifestados a largo plazo.

Marco Teórico

Capítulo I: Adolescentes

Este capítulo se centra en la adolescencia, analiza distintas connotaciones del concepto además de las características psicológicas y biológicas en esta etapa de desarrollo de la personalidad; su relación con la conducta antisocial y los tipos de juegos que practican los adolescentes hoy en día.

La Real Academia de la Lengua Española (RAE) define a la adolescencia como: “Edad que sucede a la niñez y que transcurre desde la pubertad hasta el completo desarrollo del organismo” (RAE, 2001).

Para Fize (2004), la palabra adolescencia puede identificarse de tres familias semánticas, 1 - alere, que quiere decir nutrir y hacer crecer; 2 - altus que significa que acabó de crecer y 3 - ol, que dio en particular adolescere, crecer, adulescens que está creciendo, y adultus que dejó de crecer.

El concepto adolescente es utilizado para referirse a la etapa del ser humano que se encuentra aproximadamente entre los 13 y 19 años de edad, esta se ubica entre la niñez y adultez. Otros autores lo definen como una transición en el desarrollo entre la niñez y la edad adulta, que implica importantes cambios físicos, cognoscitivos y psicosociales (Papalia, Olds, & Feldman, 2001).

Por lo anterior realizar una definición concreta y precisa de lo que es la adolescencia resulta complejo, ya que aspectos fisiológicos como crecimiento del cuerpo, osificación de los huesos, cambios hormonales y la aparición de características primarias y secundarias del sexo suele variar (McKinney, Fitzgerald, & Strommen, 1998).

Ignacio Maldonado (1982) define la adolescencia como “Un fenómeno bio- psicosocial ubicado en la transición de la infancia a la adultez” (Mier & Sierra, 1995, p.14).

Para Alejandro Yehuuda (1976) la adolescencia puede ser definida como “un periodo donde irreversiblemente el cuerpo se desprende de su imagen infantil y se desarrolla una nueva imagen corporal”. Es aquí donde la contradicción de fin e inicio se hace presente refiriéndonos el fin de la niñez e inicio de la adultez (Mier & Sierra, 1995, p. 14).

Terry Faw (1981) plantea que la etapa de la adolescencia “además de ser un conjunto de cambios físicos representados principalmente por la madurez sexual, también se encuentran cambios psicológicos en los procesos del conocimiento” (Mier & Sierra, 1995, p14). Por lo tanto, en esta etapa el adolescente pasa a moverse en de un pensamiento concreto en el aquí y ahora a un pensamiento ligado con lo abstracto y lo futuro (Mier & Sierra, 1995).

Dolto (2007) describe la adolescencia como una crisis en donde el niño se vuelve sordo a la voz que lo mantenía dócil o sumiso. Los padres se encuentran en una paradoja, ya que el adolescente no es un niño ni un hombre y no es capaz de adquirir el tono de ninguno de los dos.

La adolescencia también puede entenderse como un constructo social, ya que en las sociedades preindustriales se consideraba que la niñez acababa cuando se completaba la madurez física o cuando el niño empezaba a trabajar. En el siglo XX fue cuando la adolescencia se independizó de la niñez y de la adultez (Papalia, Wendkos & Duskin, eds. 2009).

Por lo anterior, se puede tener una aproximación a lo que se refiere el concepto de adolescencia, en la que no todo tiene que ver con los cambios físicos, también se encuentran cambios psicológicos que atraviesan al adolescente en esta etapa y que modifican tanto su cognición como su conducta. De igual manera, es importante mencionar la influencia que posee la sociedad en los procesos de entendimiento del concepto adolescente, ya que la adolescencia como significado y significante dinámico se adecua a las necesidades que cada proceso histórico - social va creando.

Retomando lo propuesto por Faw en 1981, el adolescente en esta etapa posee una gran cantidad de cambios en el aspecto somático, cognitivo y afectivo que se ven reflejados en la conducta y su manera de relacionarse con los que lo rodean.

A continuación se presentan algunas características de la etapa de desarrollo:

- Maier (1969) propone el concepto de desarrollo, diferenciando el crecimiento orgánico en el desarrollo humano y lo ancla con el desarrollo socio – psicológico. Lo define como la "integración de los cambios constitucionales aprendidos que conforman la personalidad en constante desarrollo de un individuo" (Mansilla, 2000, p. 106).

- Craig (1997) plantea como desarrollo los "cambios temporales que se operan en la estructura, pensamiento o comportamiento de la persona y que se deben a factores biológicos y ambientales" (Mansilla, 2000, p. 106).
- Sullivan (1983), define como desarrollo el "producto de la continua interacción entre diversos factores estimulantes y una matriz de crecimiento prevalecientemente compuesta por ciertas predisposiciones selectivas, tanto para experimentar el cambio como para responder al ambiente de determinadas maneras" (Mansilla, 2000, p. 106).

Por lo anterior, se entiende que el desarrollo, además de sus características orgánicas, también depende de la interacción con el ambiente, lo que da como resultados diversos cambios en la personalidad de cada sujeto.

Rice en 1977 toma lo propuesto por Erikson en sus teorías del desarrollo y lo divide en dos partes, la primera integrada por la etapa prenatal, infancia, niñez temprana, niñez y adolescencia. La segunda parte se componía como resultado de cambios históricos; aquí se encuentran adultos jóvenes (20 a 30 años), edad madura (40 a 50 años) y la edad adulta posterior que consiste de los 60 años en adelante.

En este apartado del capítulo se revisará exclusivamente la etapa de la adolescencia comprendida entre los 13 y 19 años de edad.

Durante la adolescencia, Casas y Ceñal (2005) explican, el adolescente cruza por tres fases: adolescencia temprana (11-13 años), adolescencia media (14-17 años) y adolescencia tardía (17-21 años); cada una con características diferentes, en las que alcanza la maduración física y el pensamiento abstracto en la cual establece su identidad. A continuación se describirán cada una de ellas:

1). En la adolescencia temprana la característica fundamental de esta fase es el rápido crecimiento somático, con la aparición de los caracteres sexuales secundarios como la aparición de vello púbico, vello facial, ensanchamiento del tórax y hombros; inicio de la eyaculación en hombres, desarrollo de las glándulas, mamarias, inicio de la menstruación, aumento de grasa en las caderas, piernas y busto en mujeres, por mencionar algunos ejemplos (Casas & Ceñal, 2005).

Además de los cambios ya mencionados se producen cambios menos evidentes, como el súbito desarrollo del cerebro experimentando cambios eléctricos y

fisiológicos. El total de células cerebrales pueden duplicarse en el transcurso de un año, en tanto las redes neuronales se reorganizan radicalmente provocando repercusiones sobre la capacidad emocional, física y mental (Unicef, 2011).

Esta cantidad de cambios hacen que se pierda la imagen corporal previa provocando en él adolescente una gran preocupación y curiosidad por los cambios físicos. El conjunto de amigos del mismo sexo sirven para controlar la inestabilidad producida por estos cambios, en él se compara la propia normalidad con la de los demás. El contacto con el sexo contrario se inicia de forma exploratoria. En esta etapa se inician los primeros intentos de medir límites de independencia y reclamar propia intimidad, pero sin crear conflictos familiares (Casas & Ceñal, 2005).

El modo de pensamiento es concreto, no perciben las implicaciones futuras de sus actos y decisiones al momento. En esta etapa, el adolescente cree que es el centro de una gran audiencia imaginaria que constantemente le está observando, por lo que sus acciones estarán moduladas por esta creencia. El adolescente posee una orientación existencialista, narcisista y egoísta (Casas & Ceñal, 2005).

2). En la adolescencia intermedia el crecimiento y la maduración sexual han finalizado adquiriendo aproximadamente un 95% de la talla adulta. Siendo los cambios con mayor lentitud permite restablecer la imagen corporal del adolescente (Casas & Ceñal, 2005).

La capacidad cognitiva es capaz de usar un pensamiento abstracto, aunque este vuelve a ser concreto durante períodos variables y sobre todo con el estrés. Esta nueva capacidad permite disfrutar sus habilidades cognitivas empezándose a interesar por temas idealistas y gozando de la discusión de ideas obteniendo placer por discutir (Casas & Ceñal, 2005).

Se tiene una sensación de omnipotencia e invulnerabilidad con el pensamiento mágico de que a ellos no les puede pasar algún peligro; esta sensación facilita los comportamientos de riesgo que conllevan a la morbimortalidad (alcohol, tabaco, drogas, etc.) de esta etapa de desarrollo y que puede determinar parte de posibles patologías en la etapa adulta (Casas & Ceñal, 2005).

El adolescente siente que está en una lucha por la emancipación y el adquirir el control de su vida, el grupo adquiere una gran importancia ya que sirve para afirmar su autoimagen y definir los patrones de conducta para lograr la emancipación. Es el grupo el que dicta la forma de vestir, de hablar y de comportarse siendo las opiniones de los amigos más importantes que las que puedan emitir los padres; estos sirven de referencia y dan estabilidad, los padres permanecen, el grupo cambia o desaparece (Casas & Ceñal, 2005).

La importancia de pertenecer a un grupo es considerable, algunos adolescentes antes que permanecer en solitario se incluyen en grupos marginales que pueden favorecer comportamientos de riesgo y comprometer la maduración normal de la persona (Casas & Ceñal, 2005).

3). En la adolescencia tardía, el crecimiento ha terminado y ya se es físicamente maduro. El pensamiento abstracto se ha establecido, aunque no necesariamente todo adolescente lo consigue. Están orientados al futuro y son capaces de percibir y actuar según las implicaciones futuras de sus actos (Casas & Ceñal, 2005).

Las relaciones familiares son de adulto a adulto y el grupo pierde importancia para dar paso a las relaciones individuales de amistad. Las relaciones son estables y capaces de reciprocidad y cariño y se empieza a planificar una vida en común, familia, matrimonio y proyectos de futuro (Casas & Ceñal, 2005).

La situación del adolescente estudiante se ve determinada por una interacción constante entre los aspectos físicos que el adolescente experimenta, los cambios familiares y los cambios sociales. El adolescente ante la sociedad va a sentir y a experimentar nuevos conceptos, nuevas actitudes y nuevos afectos que reafirmará durante el proceso del aprendizaje en el ámbito escolar (Obregón, 2003).

Por otra parte los riesgos que se corren en esta etapa están ligados al consumo de drogas, alcohol y cigarrillos; se calcula que 1 de cada 5 adolescente entre los 13 y los 15 años fuma y aproximadamente la mitad de los que inician a fumar en la adolescencia temprana prolongan esta conducta hasta la adolescencia tardía o incluso 15 años más (Unicef, 2011).

2 Factores de riesgo sociales

De acuerdo con las características de la adolescencia vistas anteriormente, no se puede negar que las conductas presentadas por los adolescentes son reflejo de un número considerable de cambios fisiológicos e inestabilidad emocional, pero ¿qué hay de la influencia social en la conducta del adolescente? ¿qué consecuencias crea la interacción entre un grupo de adolescentes con inestabilidad emocional e ideológica y una sociedad que marcha sin descanso en un sistema capitalista?

La adolescencia es una etapa de desarrollo en que los individuos progresivamente se hacen cada vez más conscientes de sí mismos y que forjando su individualidad crean un sistema de valores, aprendiendo del rol personal y social que requieren para la vida adulta. Pero el rápido desarrollo de las sociedades junto a la entrada de influencias interculturales provocadas por la globalización han propiciado una confusión de valores a lo que los adolescentes son susceptibles (Aguilar & Catalán, 2005).

La influencia que pueden provocar los medios de comunicación en los adolescentes son ciertos actos o conductas, que pretenden reproducir modelos simbólicos de vida que comúnmente son inalcanzables; ya que en la mayoría de los medios presentan mundos utópicos e inalcanzables llenos de expectativas que generalmente tienden a una cultura de consumo, dando gran importancia a los intereses materiales de la vida (De la Peña, 2010).

De acuerdo con esto se presentan cuestiones tales como la importancia excesiva que tiene el poder, el cual supuestamente se obtiene con la cantidad de dinero que se posee. De la Peña (2010) propone que en diversos casos en el joven pandillero se da un síntoma de frustración, resignación y rechazo como conciencia de pertenecer a un grupo social marginado, en donde se carece de los recursos necesarios para acceder o realizar sus expectativas.

También es necesario enmarcar la importancia del contenido que transmiten los medios de comunicación el cual está cargado de violencia (telenovelas, noticieros, programas de concursos, etc.), ya que publicaciones como las del Centro Londres 94 (2014) afirman que hay una relación entre el contenido de violencia de los medios de comunicación, en particular de la televisión y las formas de conducta conflictivas y agresivas de los adolescentes.

Por lo anterior, se puede inferir que lo transmitido por televisión, además de ser un modelo de referencia para la diversidad de conductas, es también una barrera para que exista buena comunicación dentro del círculo familiar o grupal.

Del Barrio y Roa (2006) consideran que el nivel de educación en la clase social baja tiende a ser sustancialmente menor en comparación con la clase media y alta, lo que conlleva a que los empleos y los sueldos que se ofrecen a este tipo de personas sean bajos. Por lo tanto, la frustración es más alta al igual que la tentación de tomar por la fuerza lo que no se puede conseguir de otro modo.

El factor económico influye de manera considerable en el desarrollo del adolescente, un nivel socioeconómico bajo es un condicionante del trabajo infantil, lo que conlleva al desperdicio de las potencialidades del adolescente. Aunque estas dificultades con la familia y su estatus socioeconómico puede ser un factor de riesgo para la desviación del comportamiento en un adolescente no es un determinante (Aguilar & Catalán, 2005).

Las prácticas de estilos educativos inadecuados, el déficit o exceso de disciplina, el autoritarismo, la baja comunicación familiar, la inconsistencia en las normas y relaciones afectivas inadecuadas por mencionar algunos; son factores que ponen en riesgo el desarrollo del adolescente (Aguilar & Catalán 2005).

Sánchez, Moreno, Muñoz y Pérez (2007) plantean que en grupos de adolescente donde se consumen sustancias de uso común como el alcohol, tabaco y cannabis la mayoría de los integrantes de dicho grupo son consumidores, es decir, aunque no sea una regla explícita ni rigurosa consumir, se generan cierto tipo de consumos normativos implícitamente. Se ha demostrado también que las agrupaciones de adolescentes que consumen sustancias menos frecuentes como (pegamentos, medicamentos, opiáceos) además de consumir esas mismas sustancias, son más susceptibles a cometer conductas antisociales y/o delictivas.

De acuerdo con De la Peña (2010), las teorías ecológicas parten de la idea que la ciudad produce delincuencia. Existen zonas definidas donde ésta se concentra debido a los conceptos de desorganización y contagio de las conductas. Por lo tanto, se entiende que si se vive en un barrio donde existen índices de delincuencia persistentes, se puede deducir que este tipo de sucesos tenderán a repetirse; sumado a esto se evoca al debilitamiento del control social que se tiene en el lugar.

Un estudio de Bringas, Rodríguez, Gutiérrez & Pérez-Sánchez (2010) propone algunos factores socializadores de riesgo y protección a los cuales los adolescentes están expuestos. Entre los principales factores de riesgo encontraron la procedencia de una familia numerosa y el ingreso a un centro reinserción social de menores; mientras como factores de protección destacaban la edad de inicio de la vida laboral, el nivel de estudios alcanzado y suficientes ingresos económicos del núcleo familiar.

De todo ello, se puede entender que cuando fracasan ciertos medios socializadores ante la falta de recursos personales y habilidades sociales necesarios para su integración en la sociedad, el joven buscará nuevas formas de ocio y tiempo libre que pueden facilitar su exposición al uso de drogas y al inicio de comportamientos anti normativos, lo que probablemente atraerá dificultades en la adaptación social así como la probabilidad de desarrollar alguna patología psíquica (Isorna, Fernández-Ríos, & Souto, 2010).

Tabla 1: Factores Sociales de Riesgo

De acuerdo a lo revisado en la sección capitular anterior, se enlistan los factores de riesgo enunciados por los autores citados.

Medios de comunicación	Mundos utópicos e inalcanzables
	Expectativas que generalmente tienden a una cultura de consumo
	Excesiva importancia al poder representado por la cantidad de dinero que se posee
	Resignación y rechazo como conciencia de pertenecer a un grupo social marginado
	Violencia transmitida (telenovelas, noticieros, programas de concursos, etc.)
Educación	Déficit o exceso de disciplina
	Autoritarismo
	Inconsistencia en las normas establecidas
	Bajo nivel de educación
Economía	Salarios bajos
	Trabajo infantil
Grupo de amigos	Consumo de sustancias como el alcohol, tabaco y cannabis
Zonas geográficas específicas	Barrios donde existen índices de delincuencia persistentes
Familia y ocupación de tiempo	Procedencia de una familia numerosa
	Prácticas de ocio y demasiado tiempo libre
	Relaciones afectivas inadecuadas

1.3 Conductas antisociales en adolescentes

Halgin & Whitbourne (2004) mencionan que los psicólogos sociales observan tres dimensiones (biológicas, psicológicas y socioculturales) es decir, que la conducta anormal surge de un conjunto complejo de determinantes en el cuerpo, la mente y el contexto social del individuo.

Aunque la agresión física y la violencia se ha relacionado a la adolescencia se debe tomar en cuenta que estas conductas antisociales tienen su inicio en una etapa anterior; en la etapa preescolar (2 - 4 años) el niño ya presenta conductas agresivas como rabietas y peleas sin motivo aparente, las cuales suelen estar asociadas con la obtención de algún objeto ya sea un juguete, algún dulce u otro objeto parecido por lo que se consideran actos agresivos de tipo instrumental (Peña & Graña, 2006).

Durante el transcurso de la infancia intermedia (5 - 6 años) la agresión física y otros tipos de conducta antisocial manifiesta comienzan a descender a medida de que el niño se va haciendo más competente para resolver sus problemas de manera amigable y tranquila. Sin embargo, la agresión hostil especialmente en los varones y la agresión verbal en las mujeres muestra incremento con la edad a pesar de que la agresión instrumental y otros tipos de conducta antisocial disminuyeran, la explicación de esto estaría en el proceso madurativo cuanto mayor es el niño más capacitado está para detectar la intencionalidad agresiva de las conductas de los otros; por lo que es más probable que responda al ataque de forma hostil hacia quien le hace daño (Peña & Graña, 2006).

Durante la primera adolescencia (10 - 13 años) las formas de interacción entre los jóvenes son consideradas con mayor agresividad a diferencia de la segunda adolescencia (14 - 17 años) especialmente los jóvenes que sufren una pubertad precoz, esto conjunto al nivel de desajuste sufrido en esta etapa del desarrollo causando cambios en los niveles biológico y social (Cota-Roble, Neiss, & Rowe, 2002), (Peña & Graña, 2006).

Por lo anterior, se infiere que no es posible relacionar a las conductas violentas y otras conductas antisociales con una tendencia cronológica definitiva, ya que nada asegura que el niño que fue agresivo durante un tiempo continúe siéndolo en el futuro ni que aquellos que comenzaron una carrera de conductas antisociales tardía o que mantuvieron una infancia sin un gran desplante de conductas antisociales en su adolescencia o adultez estén exentos de

estas, tomando en cuenta que tanto lo individual como lo social puede convertirse en un factor desencadenante de conductas antisociales.

En la actualidad se acepta la influencia de variables socio-ambientales, por ejemplo, la influencia del grupo de iguales en la adquisición desarrollo y mantenimiento de la conducta antisocial. Sin embargo, desde la década de los 1980 se ha reactivado y recuperado el énfasis en el estudio de variables de personalidad que pueden interactuar con variables sociales y ambientales en la realización de conductas antisociales (Garaigordobil, 2005).

Sanabria y Uribe (2009) proponen que la importancia del comportamiento antisocial y delictivo en los adolescentes es que mientras algunos comportamientos antisociales son considerados normales ante ciertas edades del desarrollo adolescente, son estos comportamientos en conjunto y durante un periodo de la adolescencia que sirven como predictores de problemáticas de ajuste psicológico individual y social.

Sanabria y Uribe (2009) indican que los adolescentes que presentan conductas antisociales y delictivas en edades tempranas y por tiempo prolongado, entran a ser parte de un grupo en alto riesgo para continuar con las mismas conductas y de mayor gravedad durante la edad adulta.

A través de los años, la forma de relacionarse los adolescentes entre sí ha ido cambiando, esto ha favorecido dadas la búsqueda de sensaciones y la falta de supervisión; la ejecución de conductas de riesgo a diferentes niveles tales como la prácticas sexuales de riesgo, el consumo de drogas, el robo y la violencia como búsqueda de sensaciones placenteras, son aspectos que influyen a los adolescentes de todos los estratos socioeconómicos (García, Villatoro, Gutiérrez, Fleiz & Medina-Mora, 2005).

Por lo mencionado, se plantea que las formas de relacionarse de los adolescentes es dinámica a pesar de las costumbres instituidas en el núcleo familiar que son atravesadas por fenómenos sociales y temporales; como ejemplo, está la forma de comportarse de un adolescente en un grupo de amigos durante un partido de fútbol sin la presencia de adultos.

Las pautas conductuales y verbales que los adolescentes tienen hacia sus similares son acordes al tiempo y espacio en el que se han desarrollado; ya que en el pasado este tipo de comportamiento se vería desfasado y con posibilidad de ser interpretado como agresión grave.

1.4 El Juego

Las conductas referidas anteriormente para unos pueden parecer violentas y para otros un juego, depende del cristal con que se miren y la interpretación geográfica, social y temporal que se elija. Antes de profundizar en el estudio de la conducta violenta; en este apartado se verá qué es el juego y cuál es la influencia que éste tiene sobre el joven, desde finales de la niñez hasta inicios de la adolescencia.

El juego es un acto libre, espontáneo y condicionado; el sujeto sabe que se realiza una actividad libre no enjuiciada por parámetros habituales y en la que se sabe poseedor de un margen de error que no le es permitido en otras actividades (Colegios Profesionales de Aragon, 2014).

El juego tiene una conexión sistemática con actividades que no son juego, no es de extrañar que el juego sea vinculado a la creatividad, la solución de problemas, el aprendizaje del lenguaje y al desarrollo de los roles sociales (Colegios Profesionales de Aragon, 2014).

En el juego las habilidades mentales son activadas y desarrolladas, el mismo juego consiste en la relaciones causa - efecto y fomenta la solución de problemas. A su vez, el infante aprende conceptos mediante el juego descubriendo formas, tamaños y colores además el lenguaje evoluciona adquiriendo nuevas palabras para nombrar objetos. Las habilidades sociales se construyen cuando se aprenden a seguir instrucciones, cooperar, esperar turno, obedecer las reglas y compartir (Jiménez, 2006).

Los Juegos de construcción-representación, son una forma evolucionada del juego sensorio motriz; sobresale la simbolización en la acción que se realiza, parte de la unidad individual y de la social. Este tiene lugar en el contexto familiar principalmente entre familiares de edades parecidas (Jiménez, 2006).

Dentro de los juegos de construcción-representación se distinguen tres tipos:

- 1-. Juegos de representación incipiente, donde el niño utiliza el lenguaje como un elemento más del juego, e incorpora símbolos cada vez más variados y complejos (Jiménez, 2006).

2.- El Juegos de representación vicaria, donde los niños reproducen los roles sociales y desarrollan guiones de acuerdo con actividad humana observada encarnando los roles a pequeños muñecos (Jiménez, 2006).

3.- Los juegos socio dramáticos, aquellos donde los niños protagonizan papeles sociales a través de actividades simbólicas y reproducen experiencias conocidas por ellos. La trascendencia cognitiva se basa en que los niños ponen en acción sus ideas y conocimientos; aprenden de sus iguales nuevas perspectivas sobre lo experimentado actualizando sus conocimientos, añadiendo detalles y eliminando errores (Jiménez, 2006).

Pérez (2007) explica que una de las vías de comunicación con mayor eficacia con las que cuentan los padres de hijos adolescentes es el juego, ya que este contribuye a facilitar el proceso de adaptación y formación si se presenta de forma adecuada. Además, favorece el intercambio de vivencias personales, fortalece los vínculos afectivos y sienta las bases para una buena comunicación e integración.

Para Pérez (2007) los juegos adecuados para la etapa de adolescencia son los que presentan retos y desafíos para la mente; como ejemplo están los juegos de mesa, de ingenio y de estrategia. Los juegos de hipótesis permiten usar distintas variables, los juegos que permiten demostrar conocimientos adquiridos en distintas temáticas como los juegos de palabras, los de equipo, y los que permiten reír y divertirse con familiares y amigos, esto con el fin de mejorar habilidades como la comunicación y cooperación.

Entre los 12 y los 19 años, el adolescente vive una serie de cambios, tanto orgánicos como psicológicos los cuales generan confusión e inseguridad. Se pierde el interés por el juego presencial y prefiere un nuevo espacio creado por las últimas tecnologías; en tal mundo virtual se pasa la mayor parte del tiempo reduciendo la comunicación social cercana, es por esta razón que la relación entre padres e hijos sufre ciertas dificultades (Pérez, 2007).

Retomando lo propuesto, aunque las formas de socialización han cambiado con el paso del tiempo e historia, el pilar más importante en los procesos de relación social sigue siendo la comunicación y pese a la entrada de las nuevas tecnologías con el auge del Internet que facilita las interacciones inmediatas con otro(s) sujeto(s), ya no es necesario encontrarse físicamente frente a frente. Los diversos avances tecnológicos permiten enlazarse con

personas que se encuentran a distancias considerables y en cualquier momento; esto apoyado de material audiovisual y no solo texto como en décadas pasadas.

Si bien el Internet se ha convertido en el medio de comunicación más utilizado por los adolescentes, estos refieren asistir a los establecimientos que ofrecen el servicio de Internet a utilizar juegos que se encuentran en la red. Arnao, Falla y Jiménez en 2011 refieren que los jóvenes en Perú argumentan esto con el motivo de no haber una infraestructura para la recreación. Argumentando que no hay programas para el fomento del deporte recreativo ni del deporte de alta competencia, además de carecer de programas sociales que agrupen a los adolescentes y jóvenes.

Los jóvenes comentan que la ciudad cada vez con mayor frecuencia cierra espacios para el esparcimiento lúdico en el espacio público. Antes la queja social se dirigía hacia los menores parados en las esquinas, pues bien ahora ya no están en las esquinas, están en centros donde pueden encontrar videojuegos e Internet (Arnao, Falla & Jiménez, 2011).

Si bien la preocupación por el efecto de los videojuegos en la conducta infantil y adolescente se considera un tema actual, esta cuestión ya se había presentado en 1977 (fecha en la que la firma Atari colocó en el mercado el primer sistema de videojuegos en cartucho para ordenador, el cual alcanzó un notable éxito comercial en EEUU). El núcleo de la preocupación empezó cuando estos nuevos videojuegos encontraron refugio en los establecimientos de ocio, bares, salones recreativos y máquinas electrónicas (maquinitas), las cuales permitían jugar al *comecocos* (Pacman) o matar marcianos (Space Invaders), (García, 2005).

Con base en lo anterior, la adolescencia, además de ser un conjunto de cambios fisiológicos y psicológicos que comienzan a cierta edad, también es un fenómeno que se modifica de manera histórico- social. Una posible causa del acercamiento del adolescente a los videojuegos comentan Arnao, Falla y Jiménez en 2011, es que los adolescentes ya no tienen oportunidad de realizar actividades lúdicas en espacios públicos ya sea por el cierre de estos sitios o por los tiempos que requieren sus actividades, ya sean laborales o escolares.

Siendo las nuevas tecnologías una opción alternativa para participar en actividades lúdicas y de socialización que en esta etapa de desarrollo se buscan.

Capítulo II Videojuegos

Este capítulo presenta una perspectiva general de los videojuegos, pasando por su historia y las modalidades que existen; además, brinda una revisión y análisis de los aspectos positivos y negativos que tiene la Entertainment software Rating Board (ESRB). La parte final es una exposición de estudios que han tratado de buscar una relación entre la conducta antisocial y los videojuegos.

2.1 Historia de los videojuegos

Este apartado inicia definiendo el concepto de lo que es un video juego. Primero que nada, un videojuego es un programa informático e interactivo hecho con la finalidad de uso lúdico; en otras palabras, proveer entretenimiento a su usuario. Este puede funcionar en diversos dispositivos tales como celulares, computadoras y diversas consolas creadas especialmente para tener una mejor experiencia de juego (García, 2005).

Los video juegos aparte de incluir video y audio permiten disfrutar de experiencias que en muchos casos sería muy difícil de vivir en la realidad, sin mencionar los altos niveles de calidad en cuanto a gráficos que permiten disfrutar una experiencia con mayor grado de realidad (García, 2005).

El origen de esta modalidad de entretenimiento digital se puede situar en el primer simulador de vuelo; diseñado en los Estados Unidos para entrenamiento de pilotos. Esto sucedió en los años cuarenta del siglo pasado (García, 2005).

Por ello, es difícil situar al primer videojuego de la historia, ya que para crear uno fue necesario un computador que tuviera los avances tecnológicos que fueran adecuados para su época y bastante inversión de tiempo.

Retomar una historia de los videojuegos desde sus inicios es un camino intrincado, la recolección de información arroja los siguientes antecedentes:

En 1952 Alexander S. Douglas desarrolla el videojuego denominado Nought and Crosses, siendo esta una versión computarizada del juego tres en raya (en México conocido como gato),

el cual permitía tener una partido entre el usuario humano y la computadora (Belli & López, 2008).

En 1958 William Higginbotham basándose en un programa de cálculo de trayectorias y un osciloscopio creó el denominado Tennes for Two, simulador de tenis de mesa que servía como entretenimiento para los visitantes del Brookhaven National Laboratory (Belli & López, 2008).

Cuatro años más tarde, apareció el SpaceWar, muy parecido al posteriormente famoso Asteroids. Fue creado en 1962 por Steve Rusell, un joven estudiante el cual trabajó en un ordenador del tamaño de un armario que contaba con una pequeña pantalla de rayos catódicos, como la de un televisor. Aunque fue popular en las universidades, cuando intentó comercializarse no tuvo éxito (García, 2005).

En 1966 Ralph Bear desarrolló junto a Albert Maricon y Ted Dabney el proyecto denominado Fox and Hounds, el cual abre paso al videojuego doméstico que se lanzó en 1972. Este videojuego tenía la posibilidad de conectarse al televisor y permitía jugar varios juegos pregrabados (Belli & López, 2008).

El nacimiento del microprocesador es una piedra angular en la industria de los videojuegos. Esto sucedió a comienzos de los setenta, época en donde los grandes ordenadores atendiendo al enorme tamaño de sus procesadores se transformaron en dispositivos prácticamente portátiles. En 1972 se desarrolla el videojuego comercialmente llamado PONG, similar al Tennes for Two con la diferencia de que este fue diseñado para ser utilizado en lugares públicos como bares, salones recreativos, aeropuertos etc. Este juego consistía en una simple partida de ping-pong virtual (García, 2005).

Durante los primeros años de la década de los 70 salieron al mercado los primeros sistemas de videojuego domésticos, estos apoyados por importantes corporaciones de entretenimiento lúdico. Algunos de estos sistemas o consolas de videojuegos fueron el Odyssey 2 (Phillips), Intellivision (Mattel), Colecovision (Coleco), Atari 5200 (Atari), Commodore 64 (Commodore) y el turbografx (NEC), (Belli & López, 2008).

En 1983 las corporaciones apostaron por las consolas domésticas, en donde Europa apostaba por los microordenadores como el Commodore 64 y el Spectrum. La compañía Nintendo representando a Japón lanzó la consola conocida como Famicom, mejor conocida en

occidente como Nintendo Entertainment System. En la cual el mercado norteamericano decidió apostar en el año de 1985 (Belli & López, 2008).

A principio de los noventas las consolas de videojuego dieron un salto técnico gracias a la competencia denominada generación de los 16 bits, la cual consistió en una mejora al campo gráfico de los juegos, las consolas desarrolladas en esa época fueron principalmente la Mega Drive, la Super Famicom de Nintendo (conocida en México y EUA como Super Nintendo), la TurboGrafx y la SPS Changer (Belli & López, 2008).

La era denominada de los 32 y 64 bits, abarca de 1993 a 2001, en esta época se crearon consolas con potenciales gráficos que pretendían un entorno visual que pasara del 2D al 3D. Las consolas representativas en este lapso temporal fueron la Sony Play Station, Sega Saturn, Nintendo 64, y Atari Jaguar. En cuanto a la PC, esta se encargó de desarrollar aceleradores 3D para dar un salto a la capacidad gráfica y poder correr los videojuegos que salían al mercado (Belli & López, 2008).

En los PC fueron populares los FPS (First Person Shooter) que les concedió una considerable cantidad de títulos para jugar. Además estas facilitaban las conexiones entre ordenadores mediante Internet, lo que dio origen a los MMORPG (Massive Multiplayer Online Role-Playing Games) (Belli & López, 2008).

En el año 2000, Sony lanza la Play Station 2 y en 2001 Microsoft entra a la industria del videojuego con la Xbox, dando comienzo a la era de los 128 bits. Época en la cual la potencia tanto de la tarjeta gráfica como del microprocesador habían superado considerablemente sus antecesores. Nintendo en 2002 lanzó la Gamecube y la Game Boy Advance como consola de videojuegos portátil (Belli & López, 2008).

Otras dos consolas de videojuegos portátiles aparecieron en 2004, la Nintendo DS y la Play Station Portable (PSP), enfocándose la consola de Nintendo en el desarrollo de juegos para menores de edad mientras que la consola de Sony prefirió apostar por la potencia y la reproducción de otros medios como películas o videos (Belli & López, 2008).

A finales de 2005 se dio el lanzamiento de la Xbox 360, la primera consola de la denominada séptima generación de videojuegos; en 2006 Sony lanza la Play Station 3 y la compañía Nintendo desarrolla la consola denominada Nintendo Wii; anteriormente conocida como Nintendo Revolution. Las tres consolas admitían la reproducción de juegos en formato

DVD, por una parte Xbox 360 permitía la conexión de un dispositivo periférico para la lectura de un disco duro (HD DVD) que otorgaba hasta 51GB de capacidad y por otro lado Sony eligió el formato Blue- Ray para la lectura de sus juegos (Belli & López, 2008).

El sistema Blue- Ray proporciona una mayor calidad de imagen y audio, siendo este el único formato que ofrece un aumento considerable en la capacidad de almacenamiento con su capacidad de 25 a 50 GB de datos. Además este formato permite el óptimo aprovechamiento de los nuevos televisores digitales, los cuales ahora salen al mercado con ranuras especiales denominadas HDMI (Interfaz Multimedia de Alta Definición) (BlueRay, 2014).

Para 2013, las empresa Microsoft y Sony lanzan al mercado mexicano sus últimas consolas de videojuegos hasta ahora: la Xbox One por parte de Microsoft y el Play Station 4 por parte de Sony, estas consolas fueron diseñadas con base en procesadores gráficos de última generación, lo que significa una experiencia gráfica aún mayor en comparación con sus antecesores. Las dos consolas incluyen el formato Blue- Ray además de proveer una velocidad de procesamiento de información mayor, ya que cuentan con un microprocesador de 8 núcleos, lo que otorga la oportunidad de realizar tareas en segundo plano al igual que una computadora; lo anterior traducido en permitir descargar actualizaciones mientras se está jugando cualquier videojuego (Xbox, 2014; Play Station, 2014).

2.2 Tipos de juegos

La posibilidad de clasificar a los tipos videojuegos en una sola categoría resulta complicada, ya que las propiedades de experiencia considerando las metas del juego y las formas de conseguirlas evolucionan día con día debido a su versatilidad. A pesar de esto varios autores han tratado de clasificarlos según la mayor cantidad de características distintivas según el juego.

Si bien al pasar de los años los juegos de mesa no pierden interés, también tienen un lugar en las consolas y computadores para videojuegos. Se trata tan sólo de versiones digitales de juegos de mesa tradicionales como los conocemos con la diferencia que se ahorra el tablero y el problema de perder las piezas pues todo es digital.

Los juegos de lucha, consisten en una lucha cuerpo a cuerpo entre dos personajes elegidos y controlado por los jugadores. También posee la opción de jugar contra la máquina, el jugador debe ir venciendo a todos los oponentes que le indique el programa. Al paso de los niveles y fases del juego el diseño gráfico de los escenarios en los que tiene lugar la acción se modifica. Los personajes generalmente son representados por luchadores humanos que transmiten una imagen marcial, ocasionalmente referida por trajes militares otras veces son monstruos o alienígenas (Ferrer, s.f.).

Por lo referido anteriormente, en este tipo de videojuegos se puede denotar una considerable cantidad de violencia explícita, el avance en la generación de tarjetas gráficas para las computadoras y consolas de videojuegos trae como resultado unos gráficos más detallados al mostrar lo que está sucediendo en el videojuego; por lo tanto mayor experiencia gráfica en la violencia explícita que se muestre.

El Beat´em up (golpéalos a todos) o juegos de combate son parecidos a los juegos de lucha con un cambio argumental, en este tipo de juego comúnmente se utiliza un personaje que es asignado de manera predeterminada por el programa; el objetivo de estos juegos es eliminar a los adversarios que salen al encuentro del protagonista. La aparición en la pantalla de enemigos y obstáculos que va encontrando el jugador en su camino se repite de una manera cíclica durante el desarrollo del juego (Ferrer, s.f.).

En los juegos de Arcade el ritmo de juego es rápido requiere un tiempo de reacción mínimo y muy poca estrategia. La atención del jugador tiene un foco muy concreto, dentro

de estos encontramos 4 subcategorías como: plataformas, dispara y olvida, y laberintos (García, 2005).

Shoot'em up (dispárales a todos) o juegos de disparo: el objetivo es disparar sobre lo que aparezca en la pantalla. Existen principalmente dos tipos, los de marcianos, zombies o cualquier tipo de monstruos o villanos que amenacen la ciudad del protagonista y los que siguen la tradición de los clásicos tiros al blanco de las ferias y que tiene su antecedente directo en las máquinas de tiro electromecánicas. Gracias a la réplica de una pistola los jugadores pueden realmente disparar, aumentando la sensación de protagonismo (Ferrer, s.f.).

Estos también pueden ser denominados como juegos de simulación ya que en estos juegos se pueden dirigir determinadas situaciones o tomar el mando de aparatos con sofisticadas tecnologías, simulando que el usuario se encuentra en dichos contexto (García, 2005).

Felicia (2009) plantea que los First Person Shooter por sus siglas en inglés FPS, a pesar de que suelen poseer un alto contenido violento si se juega en equipo estos fomentan la colaboración. Los juegos de disparos dejan a un lado la estrategia y hacen especial hincapié en los reflejos y la coordinación.

En cuanto a la movilidad del personaje, puede ser estática o en desplazamiento; en los juegos estáticos el campo de batalla se limita al tamaño de la pantalla; mientras que en los juegos de desplazamiento la pantalla solo muestra una parte del campo de batalla, desplazándose de manera horizontal o verticalmente (Felicia, 2009).

En los Juegos de Plataforma el personaje avanza a través de distintos terrenos en cumplimiento de misiones. En este tipo de juegos las misiones consisten en rescatar a un sujeto el cual suele compartir un vínculo con el protagonista. El personaje va obteniendo poderes o distintas habilidades, acumulando vidas que le permiten avanzar con mayor facilidad sobre los obstáculos que progresivamente aumentan su dificultad al igual que los adversarios. También son juegos de plataforma todos los juegos de laberintos y de pasadizos secretos (Ferrer, s.f.).

Felicia (2009) plantea que los juegos de plataforma como Mario Bros se basan en la coordinación ojo-mano y esto fue utilizado para las versiones pedagógicas del juego que se han desarrollado para enseñar distintas disciplinas y ciencias, como geografía (Mario is

Missing), lectura (Mario's Early Years: Fun with Letters) o mecanografía (Mario Teaches Typing)".

Los juegos de deportes son la reproducción de deportes conocidos como el fútbol, basquetbol, golf, etc. Estos requieren coordinación y estrategia, en especial cuando se juega en modo manager donde se simula ser encargado de un equipo o franquicia (Felicía, 2009).

En los juegos de bate y pelota los jugadores utilizan un bate para golpear una pelota y consta de distintos niveles de dificultad. Uno de los primeros juegos basados en este principio fue Pong y desde entonces han aparecido diversas variantes como Breakout, juego donde los jugadores deben golpear una bola que se desplaza por la pantalla y consiste en golpear y romper ladrillos. Algunos juegos educativos se han basado en este género, como el 10 Finger BreakOut un juego para aprender a mecanografiar (Felicía, 2009).

Los juegos de estrategia son un grupo de juegos donde el jugador adopta una identidad específica y es de su conocimiento el objetivo final del juego. El personaje se debe encargar de realizar cada una de las acciones encomendadas, desarrollando habilidades tácticas de distintos tipos para conseguir el desenlace deseado. La acción se desarrolla mediante la utilización de una serie de órdenes que el programa reconoce a través de distintos comandos, ya sean verbales o manuales. Estos juegos de estrategia se basan en la reflexión en vez de en la rapidez, es decir, en el desarrollo argumental y la complejidad de las soluciones posibles aunque eso no significa que se descuide el aspecto gráfico del juego o la calidad de los efectos de sonido (Ferrer, s.f.).

Los Juegos de rol multijugador masivos en línea (MMORPG), para Felicia (2009) se trata de una variante de los juegos de rol con un gran número de participantes interactuando en un mundo virtual en línea. Este tipo de juegos puede convertirse en un elemento integrador para las actividades basadas en la colaboración y de exploración.

Los juegos denominados de aventuras gráficas poseen una jugabilidad que se basa en la narración de una historia. Los jugadores recorren varios mundos, se van recogiendo objetos y afrontando desafíos hasta llegar al objetivo final (Felcia, 2009).

2.3 Implicaciones psicológicas en los videojuegos

Después de la descripción acerca de los tipos de jugabilidad e historia que poseen los videojuegos, este apartado revisa los aspectos psicológicos que deja en los usuarios la experiencia de distintos videojuegos.

James Paul Gee (2004) plantea que el uso de videojuegos con distintos roles y objetivos a cumplir como organizar un ejército, mantener una ciudad o una casa con toda la familia dentro o construir una civilización entera no significa una pérdida de tiempo como popularmente se cree. Dentro de la psicología del aprendizaje, este autor plantea que los videojuegos son los predecesores de herramientas de enseñanza futura, lo que significa formas de cómo se aprenderá en el futuro.

Además, determina que la experiencia vivida a través del videojuego exige esfuerzo y dedicación, ya que el usuario siente que su identidad real se ha extendido en una identidad virtual que lo compromete; pero principalmente el sujeto siente que pertenece a un mundo virtual que encuentra atractivo. La toma de decisiones toma importancia cuando el videojuego implica tomar diversas identidades de manera que el jugador tiene que realizar elecciones, las cuales son relevantes a lo largo de la historia del videojuego lo que implica procesos de racionalización que posteriormente se ven reflejados en la vida cotidiana, (Gee, 2004).

Gee, (2004) menciona que los ciclos del aprendizaje (automatización, deshacerse de la automatización alcanzada antes y reorganizar una nueva automatización) se ven reflejados en el videojuego, gracias a un régimen de competencias ya que en cada nivel es necesario deshacerse de la rutina que los hizo expertos para adaptarse a unas nuevas o modificadas condiciones.

Estos procesos psicológicos planteados por Gee denotan aspectos positivos adquiridos por los usuarios de videojuego que se desarrollan y exhiben a largo plazo, comúnmente lo que dura la experiencia de campaña en un videojuegos (de 50 a 100 horas aproximadamente), pero no todos los videojuegos ofrecen los mismo beneficios y de la misma manera.

Chisholm, Hickey, Theeuwes & Kingstone, (2010) realizaron un estudio con 32 sujetos de entre 18 y 38 años de edad con una media de 21.3 años, este trabajo pretendía conocer los efectos en la reacción y concentración que puede causar un videojuego. Los participantes se dividieron en 2 grupos, uno con los usuarios que utilizan juegos de acción y otro con los sujetos que no utilizan juegos de acción. A cada uno de estos grupos durante su experiencia

en el juego se les intervino con distractores endógenos (dentro del videojuego) y exógenos (ajenos al videojuego).

Los resultados denotan que los usuarios con preferencia en videojuegos de acción muestran una capacidad mayor para evaluar rápidamente la relevancia de tareas y estímulos visuales, para posteriormente reorientar la atención de los estímulos irrelevantes lo que beneficia el rendimiento en el uso de videojuegos de acción (Chisholm, et al. (2010).

Siguiendo con este tipo de trabajos, en 2010 se realizó un estudio para comparar las capacidades de procesamiento multisensoriales entre dos grupos, uno conformado por sujetos usuarios de videojuegos y otro conformado por sujetos que no utilizan videojuegos; para este estudio se utilizó a 18 sujetos por grupo (Donohue, Woldorff, & Mitroff, 2010).

Dentro de los resultados encontrados se describe que los usuarios de videojuegos presentan la habilidad para centrar su atención de forma más rápida y precisa en la posición espacial de estímulos visuales, al mismo tiempo este grupo muestra mayor habilidad para diferenciar la aparición subsecuente de estímulos, tanto visuales como auditivos; a diferencia del conformado por sujetos que no utilizan videojuegos (Donohue, Woldorff, & Mitroff, 2010).

Un estudio realizado en 2012 por Cain, Landau & Shimamura buscó las diferencias en la habilidad de cambio de tareas entre un grupo de 23 usuarios de videojuegos de acción con una inversión de tiempo en videojuegos de al menos 6 horas a la semana y un grupo conformado por 21 sujetos usuarios de videojuegos de acción con una inversión de tiempo en videojuegos de menos de 2 horas por semana. El estudio consistió en observar cual de los dos grupo respondía en menor tiempo a las instrucciones de dos tareas de familiaridad desigual. La primera tarea consistía en seguir la dirección de una flecha que aparecía en un monitor y la segunda tarea consistía en seguir la dirección opuesta que indicaba la flecha en el monitor.

Los resultados indicaron que el grupo conformado por los usuarios que invertía por lo menos 6 horas a la semana en videojuegos de acción denotaban mayor simetría y menor coste de tiempo al cambiar de tarea, lo que sugiere que la inversión de tiempo en la experiencia con los videojuegos de acción produce mejoras en el funcionamiento ejecutivo (Cain, Landau & Shimamura, 2012).

Glass, Maddox & Love en 2013 realizaron un artículo donde proponen que si se ha demostrado que el uso de videojuegos beneficia al sujeto con un rápido procesamiento de la información visual, comprensión lógica y amplio campo de visión; es posible que los videojuegos ayuden a mejorar la flexibilidad cognitiva. Esto dependiendo de videojuegos específicos para cada tarea o fin.

De acuerdo a los procesos psicológicos descritos anteriormente surge el cuestionamiento del ¿por qué la estigmatización del videojuego? Ferguson (2014) menciona que la categoría de malos que se ha impuesto a los videojuegos posee orígenes políticos y no científicos como se ha querido hacer creer al público en general.

La inclinación por la American Psychological Association (APA) hacia el sector conservador de la población estadounidense según este autor, es la culpable de tal estigmatización hacia los videojuegos de contenido violento y medios de comunicación que transmite imágenes fuertes pero reales a su audiencia, ya que esta organización se defiende sobre teorías de aprendizaje por imitación del siglo pasado e ignora las nuevas investigaciones que tratan de relacionar estos tópicos (Ferguson, 2014). El tema sobre la relación entre el videojuego y la conducta violenta se abarca dentro del capítulo 3.

2.4 Clasificaciones de la Entertainment software Rating Board (ESRB)

De acuerdo a las clasificaciones de tipos de juego por su jugabilidad que se vieron anteriormente, es posible denotar que una cantidad considerable de juegos contienen violencia explícita. Esto encendió las luces de alarma ante padres preocupados por el contenido que consideraban no apto para sus hijos; es entonces cuando en 1994 se crea la Entertainment Software Rating Board (ESRB, 2014).

La ESRB es una organización no lucrativa que funciona como organismo auto regulador, el cual asigna calificaciones para videojuegos y aplicaciones para que los padres puedan tomar decisiones informadas acerca del material de entretenimiento que compran. La clasificación de la ESRB incluye la información sobre la edad apropiada para el uso, el contenido y elementos interactivos (ESRB, 2014).

La misión de esta organización es capacitar a los consumidores, especialmente a los padres, esto apoyado con una orientación informada que les permita tomar decisiones sobre la edad apropiada y la idoneidad de los videojuegos y aplicaciones que decidan adquirir; mientras que las instituciones de cada patente de videojuegos son quienes se encargan de su difusión (ESRB, 2014).

El sistema de clasificación de la ESRB se ideó después de consultar a expertos del mundo académico en cuanto al desarrollo infantil el análisis de otros sistemas de clasificación y al escuchar a los padres de familia. La ESRB descubrió que lo que realmente quieren los consumidores es un sistema de calificación basados en la edad, así como información imparcial sobre el contenido del producto (ESRB, 2014).

La ESRB afirma que los padres estaban firmemente convencidos de que un sistema de calificación debe informar y sugerir, mas no prohibir y debe reflejar el producto en general; informando en todo momento sobre un contenido potencialmente censurable (ESRB, 2014).







Además del contenido potencialmente censurable desde el punto de vista de los padres, la ESRB también brinda información sobre los peligros que puede contraer algunos juegos que tienen la opción de jugar partidas en línea. Esto debido a la información personal que piden los servidores para registrarte o poder iniciar una partida en los servidores de multijugador (ESRB, 2014).

Con esta filosofía en mente, la ESRB administra un sistema de calificación de tres partes, las cuales incluyen categorías de calificación para sugerir la edad apropiada, descriptores de contenido para indicar que se está comprando o que pueda ser de su interés y los elementos interactivos. Esto relacionado con el intercambio de información personal o la ubicación que los servidores posiblemente soliciten. El resultado de todo esto es un sistema de clasificación que es ampliamente adoptado por los editores de juegos y que se respalda sistemáticamente por los padres y los líderes de opinión como el mejor sistema de clasificación de entretenimiento en Norte América y Europa (ESRB, 2014).

Los iconos que simbolizan las categorías de clasificación se presentan por lo regular en la portada de la caja del juego en la parte inferior derecha. La siguiente tabla presentan los tipos de clasificación que se encuentran en vigencia por la ESRB.

Tabla 2: Clasificaciones ESRB

A continuación se presentan las clasificaciones de la ESRB vigentes para el mercado de videojuegos y aplicaciones en México (ESRB, 2014).

	<p>NIÑOS PEQUEÑOS</p> <p>El contenido está dirigido a niños pequeños mayores de 3 años.</p>
	<p>TODOS</p> <p>El contenido por lo general es apto para todas las edades. Puede que contenga una cantidad mínima de violencia de caricatura, de fantasía o ligera, o uso poco frecuente de lenguaje moderado.</p>
	<p>TODOS +10</p> <p>El contenido por lo general es apto para personas de 10 años o más. Puede que contenga más violencia de caricatura, de fantasía o ligera, lenguaje moderado o temas mínimamente provocativos.</p>
	<p>ADOLESCENTES</p> <p>El contenido por lo general es apto para personas de 13 años o más. Puede que contenga violencia, temas insinuantes, humor grosero, mínima cantidad de sangre, apuestas simuladas o uso poco frecuente de lenguaje fuerte.</p>
	<p>MADURO</p> <p>El contenido por lo general es apto para personas de 17 años o más. Puede que contenga violencia intensa, derramamiento de sangre, contenido sexual o lenguaje fuerte.</p>
	<p>ADULTOS ÚNICAMENTE</p> <p>El contenido es apto sólo para adultos de 18 años o más. Puede que incluya escenas prolongadas de violencia intensa, contenido sexual gráfico o apuestas con moneda real.</p>



CLASIFICACIÓN PENDIENTE

No han recibido todavía una clasificación final de la ESRB. Este símbolo aparece sólo en material de publicidad, comercialización y promoción relacionado con juegos que se espera que lleven una clasificación de ese organismo. Una vez asignada, el símbolo se reemplazará con el correspondiente.




Los descriptores de contenido se encuentran en la parte trasera de la caja de los juegos, junto con el icono que representa el tipo de clasificación que tiene. Los descriptores registrados por la ESRB son los siguientes:

- Referencia al alcohol: refiere imágenes de bebidas alcohólicas.
- Animación de sangre: representaciones decoloradas o no realistas de sangre.
- Sangre: representaciones de sangre.
- Derramamiento de sangre: representaciones de sangre o mutilación de partes del cuerpo.
- Violencia de caricatura: acciones violentas que incluyen situaciones y personajes caricaturescos. Puede incluir violencia en la cual un personaje sale ileso después de que la acción se llevó a cabo.
- Travesuras cómicas: representaciones o diálogo que impliquen payasadas o humor sugestivo.
- Humor vulgar: representaciones o diálogo que implique bromas vulgares, incluido el denominado “humor negro”.
- Referencia a drogas: referencia o imágenes de drogas.
- Violencia de fantasía: acciones violentas de naturaleza fantástica que incluyen personajes humanos y no humanos, en situaciones que se distinguen con facilidad de la vida real.
- Violencia intensa: representaciones gráficas y de apariencia realista de conflictos físicos. Puede comprender sangre excesiva o realista, derramamiento de sangre, armas y representaciones de lesiones humanas y muerte.
- Lenguaje: uso de lenguaje soez de moderado a intermedio.
- Letra de canciones: referencias moderadas de lenguaje soez, sexualidad, violencia, alcohol o uso de drogas en la música.
- Humor para adultos: representaciones o diálogo que contienen humor para adultos, incluidas las alusiones sexuales.
- Desnudez: representaciones gráficas o prolongadas de desnudez.

- Desnudez parcial: Representaciones breves o moderadas de desnudez.
- Apuestas reales: el jugador puede apostar, incluso colocar apuestas con dinero o divisas de verdad.
- Contenido sexual: representaciones no explícitas de comportamiento sexual, tal vez con desnudez parcial.
- Temas sexuales: alusiones al sexo o a la sexualidad.
- Violencia sexual: representaciones de violaciones o de otros actos sexuales violentos.
- Apuestas simuladas: el jugador puede apostar sin colocar apuestas con dinero o divisas reales.
- Lenguaje fuerte: uso explícito o frecuente de lenguaje soez.
- Letra de canciones fuerte: alusiones explícitas o frecuentes de lenguaje soez, sexo, violencia o uso de alcohol o drogas en la música.
- Contenido sexual fuerte: alusiones explícitas o frecuentes de comportamiento sexual, tal vez con desnudez.
- Temas insinuantes: referencias o materiales provocativos moderados.
- Referencia al tabaco: referencia o imágenes de productos de tabaco.
- Uso de alcohol: consumo de alcohol o bebidas alcohólicas.
- Uso de drogas: consumo o uso de drogas.
- Uso de tabaco: consumo o uso de productos de tabaco.
- Violencia: escenas que comprenden un conflicto agresivo. Pueden contener desmembramiento sin sangre.
- Referencias violentas: alusiones a actos violentos.

Tabla 3: Iconos y mensajes para uso Online de la ESRB

Entre iconos y mensajes de elementos interactivos que la ESRB imprime en las portadas o contraportadas de los juegos se encuentran los siguientes:

	Comparte información: indica que se comparte información con terceros, la cual proporciona el usuario (por ej., dirección de correo electrónico, número de teléfono, información de tarjeta de crédito, etc.).
	Comparte la ubicación: incluye la capacidad de mostrar la ubicación del usuario a otros usuarios de la aplicación.
	Los usuarios interactúan: indica la posibilidad de exposición a contenido sin filtrar o sin censurar generado por los usuarios, incluidas las comunicaciones entre usuarios y el intercambio de contenido multimedia por redes y sitios sociales.

Referente a lo anterior, la ESRB creó este conjunto de clasificaciones y descriptores para poder reducir la preocupación que los padres de familia sentían en cuanto al contenido al que sus hijos se exponían al utilizar ciertos videojuegos. Principalmente se pretende que los padres con estos recursos puedan identificar rápidamente los videojuegos de contenido referente a conductas indeseadas, principalmente las antisociales y violentas, (ESRB, 2014).

2.5 Estudios relacionados con los videojuegos y la conducta antisocial

La relación entre el uso de videojuegos violentos con un la conducta antisocial, ha sido tema de múltiples estudios. De los cuales se presentan a continuación algunos de los más relevantes.

Un estudio realizado en Toledo, Ohio por el departamento de Psicología de la Universidad de Toledo, trabajó en la relación de conductas antisociales y delictivas con el uso de

videojuegos violentos. En este estudio se quiso relacionar el uso de videojuegos violentos con la externalización de emociones y conductas agresivas. El estudio demostró que aunque los sujetos con preferencia a videojuegos violentos demuestran menor cantidad de conductas pro sociales, no se encontró relación significativa entre los videojuegos de contenido violento y la externalización de emociones y conductas agresivas; pero sí una relación entre baja y media de ansiedad y depresión en adolescentes que usan este tipo de videojuegos (Funk, et al. 2002).

Conforme a el anterior trabajo se puede pensar que si las conductas antisociales y delictivas de un sujeto no son altamente influidas por los videojuegos violentos, estos si impactan de alguna forma en la personalidad del sujeto. Por ejemplo, en este caso los indicadores del área afectiva salieron levemente a relucir con ansiedad y depresión, aunque fue de manera muy leve esto da pie a la búsqueda de otros tipos de indicadores, no solamente relacionados con la conducta agresiva (Funk, et al. 2002).

Un estudio realizado en la Universidad de Queensland, Australia en la escuela de Psicología, consistió en ver qué relación tenía el uso de videojuegos de distintos tipos con la conducta prosocial y la conducta violenta. Los videojuegos utilizados fueron un videojuego denominado antisocial (Grand Theft Auto), uno violento (Call of Duty: Black Ops), uno prosocial (World of Zoo) y un juego no violento (Portal 2) (Tear & Nielsen, 2013).

Entre los resultados obtenidos después de contestar un cuestionario al terminar de jugar, no se encontró diferencia estadísticamente significativa entre el nivel de conductas pro sociales y antisociales al comparar los grupos. Con la diferencia que los jugadores denominaron al juego violento (Call of Duty: Black Ops) como más excitante y el juego pro social (World of Zoo) más interesante (Tear & Nielsen, 2013).

Un estudio realizado por Polman, Orobio & van Aken (2008) en la Universidad de Utrecht, Países Bajos, correlacionó el uso de videojuegos violentos y no violentos de forma activa y pasiva en la conducta de los niños. Para este trabajo se utilizó a 28 niños y 28 niñas de entre 10 y 13 años de edad, después de la exposición al juego se le pidió al niño que contestara un cuestionario sobre usos y preferencias de videojuegos. Esto fue repetido varias veces a la semana y por último se entrevistó a los demás niños sobre si existió un cambio de conducta entre sus compañeros.

En los resultados obtenidos se encontró que los niños varones tienen una preferencia mayor a los videojuegos violentos en comparación con las niñas y que no se encontró una diferencia correlacional significativa en la conducta expresada por los niños expuestos a videojuegos violentos y no violentos, de forma activa y pasiva (Polman, Orobio & van Aken, 2008).

Los campos afectivo y cognitivo están relacionados con la conducta, un estudio realizado en la Universidad del Estado de Iowa en 2005 propuso relacionar el efecto de castigo - recompensa en videojuegos; para eso se utilizó un videojuego de automóviles en tres distintas modalidades, la primera con gratificación por acciones violentas como atropellar peatones y chocar contra autos, la segunda modalidad fue con castigo por acciones violentas, se restaban puntos al jugador por atropellar personas o chocar y la última modalidad no contenía peatones ni otros autos, las gratificaciones (puntos) se obtenía al llegar a la meta (Carnagey & Anderson, 2005).

En el estudio participaron estudiantes universitarios 2 de cada sexo, elegidos al azar, después de jugar durante 20 minutos se procedía a contestar una escala de hostilidad. Dentro de los resultados obtenidos la hostilidad puntuaba de manera alta en el juego que recompensaba las conductas violentas y en los otros dos videojuegos no se encontró diferencia estadísticamente significativa (Carnagey & Anderson, 2005).

Un estudio realizado en Singapur se enfocó en medir el rango de agresión, la actitud hacia la violencia y la falta de empatía en usuarios de videojuegos violentos. Para esto se utilizó un grupo experimental de 63 participantes que procedió a utilizar el juego Grand Thef Auto IV durante 14 días por lo menos 4 horas a la semana. El grupo control constó de 69 participantes que no utilizara videojuegos (Kie Zin, Yew Mun, Sok Cheng & Skoric, 2011).

Dentro de los resultados obtenidos en cuanto al rango de agresión no se encontró diferencia estadísticamente significativa entre los dos grupos, al igual que con la empatía. Por otra parte, la actitud positiva hacia la agresión puntuó más alto en el grupo experimental en comparación con el grupo control; siendo el género masculino el más representativo en este puntaje. (Kie Zin, et al. 2011).

Chory & Goodboy (2011) realizaron un estudio en Estados Unidos donde se pretendía explorar aspectos de la personalidad relacionados con el uso de videojuegos. Se utilizó un total de 346 alumnos de universidad, en este trabajo se dividió a los participantes en dos grupos, en el primero se reunió a los jóvenes que hayan utilizado videojuegos por lo menos

desde un año atrás y en el segundo grupos jóvenes que no utilicen videojuegos. Posteriormente se procedió a aplicar cuestionarios que miden campos de la personalidad y entrevistas correspondientes a la preferencia en el uso de videojuegos.

Dentro de los resultados obtenidos a partir de este estudio, no se encontró diferencia estadísticamente significativa en la presencia de rasgos agresivos entre los usuarios de videojuegos violentos al compararlos con el grupo que no utiliza videojuegos. En cuanto a los aspectos de la personalidad, los usuarios de videojuegos violentos resaltaron con los caracteres de la personalidad de menos agradables, más abierta, extrovertida e individuos generalmente neuróticos (Chory & Goodboy, 2011).

Si bien el estudio de Carnagey & Anderson en 2005 resalta la hostilidad puntuada de manera alta después del uso de videojuegos violentos y esto se entiende como un efecto en el campo cognitivo del sujeto. En base a los estudios vistos anteriormente, se entiende que aún no se ha comprobado una línea directa entre los videojuegos de contenido violento y la conducta antisocial.

Capítulo III Conducta Antisocial

Este capítulo aborda las conductas antisociales y su relación con las normas implícitas, así como la definición que varios autores les han dado en los últimos años, sus principales características y las modificaciones que se le han agregado a partir de distintos estudios. La última parte del capítulo contiene una explicación al cómo se relaciona la conducta antisocial con la conducta violenta, ya que la conducta antisocial es un precursor de esta; advirtiendo de antemano que no se pretende relacionar a los videojuegos (una de las variables principales de este estudio) con la conducta violenta, sino que se presenta para seguir el común continuo (videojuegos- conducta antisocial- conducta violenta- conducta delictiva).

Las normas implícitas son aquellas que se sobreentienden por un consenso informal que todos aceptan en un tiempo y zona geográfica específica, pero del cual no se tiene un referente formal. Las conductas explícitas están contenidas en códigos generalmente escritos, lo que Rousseau (trad. en 2004) denominó contrato social y en la actualidad se denominan códigos sociales.

Las conductas sociales, que son guiadas por normas implícitas o de trato social, se caracterizan por no estar escritas en algún código penal ni ser fundamental su ejecución. El Estado no castiga aquel sujeto que falte alguna norma de trato social; estas normas no obligan al sujeto a vincularse con los demás conformantes de la sociedad, sólo proponen una interrelación. Aunque las normas implícitas y explícitas tengan el mismo fin mientras las normas implícitas proponen, la norma explícita imponen y si se falta a esta, se está faltando a la ley dictada por el Estado y se corre el riesgo de sufrir un castigo por parte este. (Berron, 1956).

Tomando en cuenta lo anterior, se pensaría que las funciones de las normas en el trato social son unilaterales, pues legalmente no existe castigo al faltar a una norma de trato social; por ejemplo, no te vas a la cárcel por no saludar a un amigo. Por otra parte, si el Estado no castiga la falta de tal norma implícita el amigo si puede hacerlo retirando la amistad, por lo tanto queda claro que gracias a las subjetividades sociales la dirección que toman las normas implícitas es bilateral (Berron, 1956).

Por ello, en las conductas relacionadas con las normas implícitas se da por entendido que la falta a estas no atrae consecuencias legales. Rousseau (trad, en 2004) por la

observación en el comportamiento social en referencia a su gobierno, propuso que el vínculo que existía entre estos dos no se halla en la fuerza y la sumisión, sino que por el contrario. Los hombres voluntariamente renuncian a un estado de natural inocencia para someterse a las reglas de la sociedad a cambio de beneficios mayores, inherentes al intercambio social. Este consentimiento voluntario se materializa a través de un contrato, el contrato social.

Asimismo, el hombre para vivir armónicamente en sociedad acuerda un contrato social explícito que le otorga ciertos derechos a cambio de abandonar ciertas libertades. Es decir que los derechos y deberes de los individuos constituyen las cláusulas del contrato social y el Estado es el organismo encargado de hacer cumplir tal contrato. También los individuos tienen la oportunidad de cambiar los derechos y deberes que constituyen el contrato, ya que estos no son inmutables (Rousseau, trad, en 2004).

Las conductas explícitas permiten la convivencia en común – unidad, lo que se entiende como estado de derecho, en donde los integrantes tienen garantías individuales entendidas como el conjunto de derechos y obligaciones que garantizan la convivencia en grupo en orden y en paz (Rousseau, trad, en 2004).

Desde este punto de vista los grupos decidieron abandonar ciertas libertades en su conducta para ganar recompensas aún mayores, tales como la seguridad y el respeto hacia la misma persona que es exigido por cualquier individuo. Esto lo ha cargado de derechos y deberes que necesita respetar y realizar para obtener una socialización óptima y sana para la comunidad.

El Estado es el encargado de castigar a quien se niegue a cumplir sus deberes para con los demás, las cláusulas de toda norma jurídica han sido propuestas y creadas por la mayoría integrante de la sociedad o por los representantes legislativos de una comunidad. Sin embargo, tales cláusulas pueden ser modificadas ya que estas no son naturales ni inmutables y siempre se pretende que su formación y funcionamiento sea el ideal para el bien de la mayoría común (Rousseau trad, en 2004).

El romper con los dos tipos de normas anteriormente mencionadas recibe nombres específicos, en el caso de la falta a las normas sociales implícitas se le denomina conducta antisocial y en el caso de las normas explícitas se le denomina conducta antisocial y conducta antijurídica – delictiva. De la cual se comentará en capítulos próximos, aunque esto sirve para recalcar que toda conducta antijurídica - delictiva es antisocial, pero que no toda antisocial es antijurídica - delictiva.

Las conductas antisociales son aquellas que se encuentran fuera de las normas sociales (implícitas y explícitas). Las conductas antisociales incluyen una alta gama de actividades tales como: acciones agresivas, hurtos, vandalismo, piromanía, mentiras, ausentismo escolar y huidas de casa entre otras. El que una conducta se determine antisocial depende de la percepción de cada sujeto desde otro punto de vista la conducta puede cambiar totalmente la severidad del acto en cuanto a romper una norma social se refiera, esto supone que el contexto socio-histórico-cultural, la edad o el sexo son variantes importantes a tomar en cuenta (Herrero, Ordóñez, Salas y Colom, 2002).

También la conducta antisocial se puede definir como cualquier conducta que refleje infringir reglas sociales. De manera concreta se manifiestan conductas antisociales asociadas al daño cívico y a conductas de trasgresión de normas sociales en relación con la edad tales como romper objetos de otras personas o romper objetos de lugares públicos en la calle, el cine, autobuses, golpear, pelearse o agredir a personas, fumar, beber, falsificar notas, no asistir al colegio o llegar tarde intencionalmente, copiar en un examen, robar, colarse cuando hay que esperar un turno, ensuciar las calles y las aceras rompiendo botellas o vertiendo las basuras, tirar piedras a la gente, tirar piedras a casas, coches o trenes (Garaigordobil, 2005).

Las conductas antisociales aisladas, no pretenden gran importancia social ni clínica para la mayoría de los niños, pero cuando este tipo de conductas se vuelven cada vez más habituales afectan el comportamiento diario del niño y el entorno que lo rodea. Esto puede ser limitado a una determinada fase de desarrollo evolutivo del menor o por el contrario puede ser un patrón persistente del comportamiento (Herrero et al. 2002).

A su vez, la conducta antisocial se caracteriza por diferentes conductas, desde las que son únicamente problemáticas hasta llegar a las más graves como las violentas o agresivas. Las cuales pueden ser propias de los comportamientos antisociales, pero no exclusivas ni necesarias. Si bien las conductas violentas nos remiten a conducta antisocial, pueden existir conductas antisociales sin violencia (Herrero et al. 2002).

Lykken (2000) propuso un modelo para explicar las personalidades antisociales, este constaba de dos caminos distintos los cuales llevan al sujeto a adoptar comportamientos antisociales; el primero es estar expuesto a una socialización deficiente como consecuencia de una práctica familiar negligente, este primer camino podría conducir a que el individuo se convierta en un sociópata. Por otra parte, una persona que exprese desde su nacimiento un

nivel elevado de una serie de rasgos temperamentales podría ser insensible a un esfuerzo socializador normal y crecer sin desarrollar una conciencia. En este caso la persona podría convertirse en un psicópata, este autor propone dos importantes variables en la propuesta de su modelo las cuales son socialización deficiente y temperamento.

3.1 Estudios sobre la conducta antisocial

La deficiente socialización puede ser un precursor de la conducta antisocial, pero ¿qué hay con los problemas temperamentales? Un estudio realizado en España en 2003 comparó tres factores fundamentales de correlación entre la conducta antisocial y los problemas de temperamento, los cuales fueron:

- Búsqueda de sensaciones
- Impulsividad
- Ausencia de miedo

El estudio se hizo con adolescentes estudiantes de ambos sexos con una media de edad de 16 años y un conjunto de reclusos precedentes del sistema penitenciario español con una media de edad de 32.57 años. Los resultados obtenidos de esta investigación arrojaron que los adolescentes habían puntuado más alto en búsqueda de sensaciones e impulsividad a comparación de los reclusos, los estudiantes tan solo obtuvieron menor puntuación en ausencia de miedo (Herrero et al. 2002).

Lo que se observa es que la ausencia de miedo es el único factor en donde los reclusos puntuaron más alto y tal vez sea este factor mismo el cual desinhiba los otros dos para concretar la conducta antisocial; sin embargo, hay que tomar en cuenta que si distribuimos por edades los índices de criminalidad su punto más alto se encuentra en la adolescencia; lo que quiere decir que en esta etapa de desarrollo se tiene una mayor propensión a la impulsividad y la búsqueda de sensaciones nuevas.

En otro estudio realizado en España por Sanabria y Uribe (2009) se comparó el nivel de conductas antisociales y delictivas entre adolescente infractores que se encuentran en centros de formación y adolescentes no infractores, estudiantes comunes. Dentro de los resultados

obtenidos los adolescentes no infractores informaron haber realizado un mayor número de conductas antisociales, en comparación de los adolescentes infractores. Con base en lo anterior se deduce que en esta etapa de desarrollo denominada adolescencia, las personas son especialmente vulnerables al comportamiento antisocial, entendiendo vulnerable desde su significado etimológico.

En una investigación (Del Barrio & Roa, 2006) exponen tres teorías sobre las cuales se puede explicar la aparición de conductas antisociales, donde destaca a la identificación (aprendizaje vicario), la desensibilización (que inhibe una respuesta de desagrado innata hacia la agresión) y la última se refiere a las condiciones personales, temporales, familiares y ambientales donde se recibe la información.

Garaigordobil en 2005 realizó un estudio con adolescentes de entre 12 y 14 años de edad para encontrar variables representativas que sirvan como predictores de conducta antisocial, el estudio consistió en que los adolescentes llenaran cuestionarios de auto informe y que los padres y profesores participara de la misma manera llenando los cuestionarios después de observar en el día a los adolescentes, esto para evitar un mayor número de sesgos.

Dentro de los resultados obtenidos se encontró un número considerable de conductas agresivas con los iguales, pocas conductas prosociales, alta impulsividad, pocas conductas de consideración por los demás, alto autoconcepto negativo y pocas cogniciones neutras no prejuiciosas (Garaigordobil, 2005).

Rodríguez y Torrentes (2003) realizaron un estudio en la Universidad de Murcia, España donde se pretendía encontrar las variables relacionadas con el clima familiar y la educación en la conducta antisocial. Adolescentes de entre 11 y 17 años se dividieron en dos grupos, el primero de 200, los cuales declararon no haber cometido actos delictivos y se les denominó adaptados. El segundo grupo constaba de 174 en donde por lo menos se habían registrado 3 actos delictivos por parte del sexo femenino y 7 de parte del género masculino, este grupo fue denominado como inadaptados. Posteriormente se procedió a aplicar una serie de cuestionarios relacionados con el clima familiar, estilos educativos de los padres, conductas antisociales y delictivas.

Los resultados obtenidos indican que en cuanto a los jóvenes que se encuentra en el grupo de adaptados, denotan poseer una relación con los padres de manera inductiva, la cual se caracteriza por tener prácticas de educación familiar guiadas en el apoyo y dialogo. El grupo

de los inadaptados quienes tuvieron los puntajes más altos en conducta antisocial, refieren que provienen de un estilo educativo familiar autoritario (Rodríguez y Torrentes, 2003).

Un estudio realizado en México, DF con alumnos de bachillerato relacionó la influencia que tiene la comunicación con los padres, el ambiente familiar y sentimiento de apoyo, con el desplante de conductas antisociales. Primero se realizó una separación entre sexo, ya dentro de los resultados denotaron una diferencia significativa en las conductas antisociales por parte de los hombres en comparación con las mujeres, (Quiroz *et al.* 2007).

Los hombres que puntuaron con mayor número de conductas antisociales, refieren en la atmósfera familiar un mayor nivel de hostilidad y rechazo, menor nivel de comunicación y tener menor apoyo de sus padres. En el grupo de mujeres las que reportaron cometer un mayor número de conductas antisociales, en la atmósfera familiar refieren percibir un mayor nivel de hostilidad, rechazo y una menor comunicación con padres, (Quiroz *et al.* 2007).

Cifuentes (2011) realizó un estudio en Colombia en el cual pretendía obtener el perfil cognitivo de reclusos diagnosticados con Trastorno de la Personalidad Antisocial (TPA) y recluso sin TPA. En el estudio participaron 398 sujetos con TPA y 209 sin TPA, al realizar las comparaciones de los resultados obtenidos después de los cuestionarios correspondientes, se encontró que la única diferencia en el perfil cognitivo era el grado de educación máximo al que se había llegado.

Si bien los internos diagnosticados con TPA en el perfil mencionado anteriormente tenían en su mayoría Bachillerato terminado, los que no tenían TPA en su mayoría solo tenían la educación básica. Al comparar los resultados de este estudio con la población general, las características con diferencia estadísticamente significativas fueron:

- Esquemas mal adaptativos: insuficiente autocontrol, sentimiento de grandiosidad, privación emocional.
- Estrategias de afrontamiento: Religión, búsqueda de apoyo.
- Estrategias de evitación: reacción agresiva, evitación cognitiva

“La dificultad para lograr procesos de metacognición que podrían llevar a la reflexión, la culpa, el remordimiento, pueden estar reflejados en la evitación cognitiva que refleja el perfil” (Cifuentes & Londoño, 2011, p. 65).

Para encontrar propensión de conductas antisociales y delictivas en jóvenes estudiantes de entre 12 y 20 años, Gaeta y Galvanovskis (2011) relacionaron esta variable con el sexo, la edad y la estructura familiar utilizando un total de 150 estudiantes que fueron separados en grupos por sexo, edad y estructura familiar, esto realizado en de la ciudad de Puebla, México.

Dentro de los resultados encontrados existe estadísticamente diferencias significativas en los grupos estudiados, los adolescentes hombres son más propensos que las mujeres a cometer conductas antisociales y delictivas, cuando las circunstancias se prestan. Además, los adolescentes hombres se prestan más a cometer conductas antisociales agresivas con violencia (Gaeta y Galvanovskis 2011).

Dentro de las comparaciones por edades el grupo de entre 18 y 20 años es el que presenta mayor propensión a cometer conductas antisociales y delictivas, comparado con los de 14 años y menos, sin embargo no existe diferencia estadísticamente significativa comparado con el grupo de entre 15 y 17 años (Gaeta y Galvanovskis 2011).

Por el lado de la estructura familiar los resultados reportan que el vivir con los 2 padres o con solo 1, no refiere una diferencia estadísticamente significativa sino que el ambiente familiar es el que puede alentar o ayudar a disminuir las conductas antisociales (Gaeta y Galvanovskis 2011).

De acuerdo a lo encontrado en el estudio anterior, se puede entender que los hombres son los que tienen mayor propensión a cometer conductas antisociales con violencia; además que si el adolescente comienza a presentar conductas violentas desde la adolescencia intermedia, estas tienden a prevalecer de igual manera en la adolescencia tardía.

Con base en lo anterior, se observan distintas características que pueden ser relacionadas con las particularidades de los adolescentes que presenten conductas antisociales en Pachuca, Hidalgo. Si bien las características psicológicas vistas en este capítulo no son un manual para la descripción y clasificación de un sujeto, sí es posible hacer uso de estas, para identificar sujetos con riesgo de asumir ciertas conductas que afecten al sistema social establecido.

3.2 Conducta violenta como conducta antisocial

Por conducta violenta se entiende toda acción que pretenda hacer daño físico o psicológico a otra persona. Por lo general se entiende que existen dos tipos de actos violentos. El primero puede definirse como un caso de agresión emocional, también denominada hostil, es decir la conducta violenta aparece como reacción a un estímulo que ha producido un incremento de la ira y de la activación. En la agresividad hostil, el ataque a otras personas no tiene otra finalidad más que la de dañar al oponente (Chóliz, 2002).

El segundo se trata de un caso denominado agresión instrumental, en el que los actos de violencia no son un medio para conseguir otros fines. Se trata de acciones planificadas cognitivamente y no de una reacción automática ante una situación aversiva. Esta agresión puede ser más grave a comparación de la anterior y suelen afectar a un mayor número de personas. En los actos de agresividad instrumental el daño producido a las víctimas es un medio para conseguir otros fines, que para quienes lo ejecutan o los mandan ejecutar son más importantes que la dignidad o la vida de otros seres humanos (Chóliz, 2002).

La violencia tiene dos vertientes distintas, la violencia directa y la violencia indirecta. En la violencia directa los actos destructivos son realizados por una persona o grupo contra otra persona o grupos. En la violencia indirecta o estructural no existe un ejecutor directo del acto violento, sino que la destrucción es causa de la propia organización del grupo social (Gil-Verona, 2002).

Toda conducta violenta posee una variable cognitiva de la cual puede proceder su origen, la intencionalidad, por ejemplo, juega un papel en la justificación antes de cometer el acto violento; no importa si es socialmente incongruente la justificación, ya que esta es creada por el agresor y para el agresor. La presencia de hostilidad en los procesos cognitivos favorece la aparición de las conductas violentas y dificulta la aparición de la empatía con la cual podrían mitigarse tales conductas (Gil-Verona, 2002).

En cuanto a las variables emocionales relacionadas con la conducta violenta, la frustración - agresión tienen una considerable relevancia. La agresión no es consecuencia necesaria de la frustración, ésta favorece diferentes conductas pero de entre las cuales las violentas son de las más significadas. Para que la frustración induzca agresión de una forma más directa se debe asumir que quien nos impide conseguir el objetivo deseado es responsable de su

comportamiento, lo hace de forma arbitraria y podía haberlo evitado si lo hubiera deseado (Gil-Verona, 2002).

Cuando una situación se presenta como amenazante y la reacción es miedo, se favorece la conducta de huida, pero si la reacción es colérica las conductas probables serán de ataque. La ira es un factor emocional que incide directamente en la conducta violenta, ya que reduce las inhibiciones que pasan sobre la agresividad e interfiere con los procesos de valoración cognitiva que la controlan y la reducen en condiciones normales. Además induce a focalizar la atención en los eventos que producen cólera, lo que facilita la reacción rápida ante los estímulos que han enfadado previamente (Gil-Verona, 2002).

En su mayoría, las acciones agresivas son causadas por circunstancias externas, estas aparecen como estímulos incondicionados o principalmente condicionados asociados a la agresión. Sin olvidar a los estímulos discriminativos que informan sobre la ventaja o desventaja de tales acciones para conseguir los objetivos deseados (Gil-Verona, 2002).

Los actos violentos poseen al menos dos componentes, el primero sería el intencional; el interés por hacer daño que está motivado por factores como la hostilidad y la ira. Al mismo tiempo, los actos de agresión conllevan un componente impulsivo o reflejo que es responsable de acciones que no estaban planeadas y de las que no se habían analizado sus consecuencias (Gil-Verona, 2002).

De acuerdo a lo que se ha visto en este capítulo, se puede tener una idea informada y esclarecida de lo que es la conducta antisocial y la conducta violenta. Si bien la conducta antisocial está caracterizada por romper las normas implícitas establecidas en una sociedad, estas no tienen el objetivo particular de dañar a alguien. Por el contrario las conductas violentas están enfocadas en provocar un daño psicológico o físico a una persona o grupo.

Si se retoma información vista de los capítulos 1 y 3 se observa a la adolescencia y la conducta antisocial como fenómenos socio-históricos, los cuales pueden variar dependiendo el lugar y el momento en que suceden. Por ejemplo, hace 40 años no era considerado como conducta antisocial ni delictiva que un profesor golpeara en la cabeza con una regla a un niño, hoy en día sí y además es castigado.

La conducta violenta funciona de la misma manera, hoy en día en México casi todo tipo de violencia está impregnada en el código penal como delito y este se castiga según la severidad de acto.

Capítulo IV Conducta Delictiva

Hasta este punto se ha representado a la adolescencia como una etapa de desarrollo en transición de un periodo crítico y de cambios. Así como el inicio e incremento de problemas del comportamiento, específicamente el antisocial y delictivo.

La conducta delictiva se define como la “designación legal, basada generalmente en el contacto con las leyes de justicia del país en que se encuentra el niño o adolescente” (Kazdin y Buela-Casal, 1996, p. 31). En este apartado es importante mencionar que la conducta o acto delictivo no es un constructo psicológico, sino que se considera una categoría jurídico-legal bajo la cual no es posible agrupar a todos los delincuentes existentes al ser éstos muy diferentes entre sí; el único elemento común a todos ellos es la conducta o el acto de delinquir, mismo que se concreta en la tipicidad, (Kazdin y BuelaCasal, 1996).

Al enfocarse en el término delictivo se dice que “esta conducta o acto reúne un conjunto de variables psicológicas organizadas consistentemente, configurando un patrón de conducta, al cual los psicólogos denominan comportamiento antisocial” (Morales, 2008, p.134), estudiado desde variables como la edad y el género (Farrington, 1983; Iza, 2002).

La participación de jóvenes en actos antisociales y delictivos se presenta como una amenaza potencial para el desarrollo individual, social y económico de un país (Morales, 2008). Un costo individual por el aislamiento y el rechazo social al que se ven expuestos los jóvenes delincuentes. Sumado a ello los jóvenes con estas características atraviesan sin éxito por los procesos de educación formal, debido a ello se involucran en actividades marginales y de alto riesgo psicosocial (Moffitt & Caspi, 2001).

El costo de la delincuencia implica familias desintegradas, así como relaciones y valores en núcleos familiares deteriorados; jóvenes que mueren de forma prematura implicando esto la pérdida del capital humano y de vidas humanas productivas. Además de un alto precio económico debido a la costosa atención de las emergencias derivadas de la delincuencia, como por ejemplo los costos para la atención de la salud y de programas educativos y de rehabilitación (Sanabria & Uribe, 2007).

La significancia del comportamiento antisocial y delictivo en los adolescentes y/o menores de edad, es que mientras algunos comportamientos antisociales son considerados normales en ciertas edades del desarrollo del menor. Son estos comportamientos en conjunto

y durante un periodo de la adolescencia que sirven como altos predictores de problemáticas de ajuste psicológico individual y social, incluyendo el comportamiento delincinencial durante la edad adulta (Kohlberg, Ricks & Snarey, 1984).

Los adolescentes quienes presentan conductas antisociales y delictivas en edades tempranas y por tiempo prolongado, forman parte de un grupo en riesgo para continuar con las mismas conductas y de mayor gravedad durante la edad adulta. Estos mismos adolescentes también estarían en riesgo de otros problemas, como dificultades académicas, consumo de sustancias psicoactivas y comportamientos sexuales de riesgo (Gendreau, Little & Goggin, 1996).

El comienzo de una actividad con probabilidad de ser sancionable ocurre con delitos de menor trascendencia, especialmente durante la adolescencia aumentando su importancia a medida que se incrementa la gravedad de los mismos (Arce, Fariña, Seijo, & MohamedMohand, 2010; Bringas, Herrero, Cuesta, & Rodríguez, 2006). Por lo tanto cuanto más temprana sea la edad en la que se registra una actividad anti normativa, antes se manifestará el primer acto delictivo al tiempo que se incrementarán las probabilidades de que se reincida en el delito (Gómez, 2009).

Esta conducta delictiva temprana se asocia con el consumo de sustancias adictivas produciendo distorsiones en la percepción del riesgo relacionado con el acto, lo que incrementa las posibilidades de desarrollar otros problemas comportamentales (Da Silva, Guevara & Fortes, 2006; Moral, Rodríguez & Sirvent, 2004).

La incorporación de adolescentes en actos delictivos está mediada por la influencia de factores personales, familiares, escolares y sociales que a su vez contribuyen a la relación entre drogodependencia y actividad delictiva. Sin que sea necesaria una relación causa-efecto (Broman, 2009; Fergusson, Boden & Horwood, 2006; Rodríguez & Becedóniz, 2007).

En este sentido, un estudio de Bringas, Rodríguez, Gutiérrez & Pérez-Sánchez (2010) señala algunos factores socializadores de riesgo y protección en la carrera delictiva. Entre los principales factores de riesgo se encontró la procedencia de una familia numerosa y el ingreso en un centro de reclusión para menores, mientras que como factores de protección destacaban la edad de inicio de la vida laboral, el nivel de estudios alcanzado y suficientes ingresos económicos del núcleo familiar.

De acuerdo a lo anterior, es posible entender que cuando fracasan ciertos medios socializadores ante la falta de recursos personales y habilidades sociales, es común para su integración en la sociedad según Gallizo, (2007) el joven tiende a buscar nuevas formas de ocio y tiempo libre, esto puedan facilitar el acercamiento al uso de drogas y concretar comportamientos antinormativos. Mismos actos que acarrearán dificultades en la adaptación social, así como la probabilidad de desarrollar alguna patología psíquica (Isorna, Fernández-Ríos, & Souto, 2010).

En este orden de ideas, se puede inferir que el consumo de sustancias adictivas puede ser precedente de las conductas delictivas, esto como un medio para la obtención de la propia sustancia.

De acuerdo a los resultados obtenidos en el estudio realizado por Jiménez, Musitu & Murgui (2005) es posible indicar que existe una correlación positiva entre el apoyo social percibido por el adolescente y la disponibilidad de recursos familiares (funcionamiento, satisfacción y comunicación familiar), siendo este resultado especialmente importante para las relaciones en el apoyo intrafamiliar, del amigo y del otro adulto.

Dichos resultados sugieren que los adolescentes pertenecientes a familias con una mejor comunicación familiar, mayor adaptabilidad, fuerte vinculación emocional entre sus miembros y mayor satisfacción familiar; son aquéllos que también perciben más apoyo de sus relaciones personales significativas (Jiménez, Musitu & Murgui, 2005).

En efecto, dentro del estudio se observa que la calidad de las relaciones familiares puede operar en un doble sentido; potenciando la capacidad del adolescente para desarrollar relaciones de apoyo dentro y fuera de la familia cuando las relaciones familiares son positivas, o bien disminuyendo esas capacidades cuando las relaciones son problemáticas.

En este sentido, de acuerdo con otros autores (Farrell & Barnes, 1993; Parke, 2004) las interacciones positivas en la familia se relacionan con un mayor desarrollo de recursos personales y sociales del adolescente los cuales funcionando como mecanismos de protección.

4.1 Normas implícitas y el código penal

En el libro el contrato social, Rousseau habla sobre el trato que existía entre el pueblo sometido y el rey, gracias a su observación en el comportamiento social propuso que el vínculo que existía entre estos dos no se halla en la fuerza y la sumisión; sino que por el contrario, los hombres voluntariamente renuncian a un estado de natural inocencia y libertad para someterse a las reglas de la sociedad. A cambio de beneficios mayores inherentes al intercambio social. Este consentimiento voluntario se materializa a través de un contrato, el contrato social (Rousseau, trad. en 2004).

Rousseau (trad. En 2004) menciona que los grupos decidieron abandonar ciertas libertades en su conducta para ganar recompensas aún mayores, tales como la seguridad y el respeto, esto dirigido de sujeto a sujeto. Lo anterior se desencadena cargando de derechos y deberes a los ciudadanos, los cuales necesita respetar y realizar para obtener una socialización óptima para la común – unidad. Además, el Estado es el encargado de castigar a quien se niegue a cumplir sus deberes para con los demás, ya que las cláusulas de toda norma jurídica en el imaginario han sido propuestas y creadas por la mayoría integrante de la sociedad o por los representantes legislativos de una comunidad; sin embargo tales cláusulas pueden ser modificadas ya que estas no son naturales ni inmutables y se pretende que su formación y funcionamiento sea el ideal para el bien de la mayoría común.

Por lo anterior, se entiende que el hombre para vivir armónicamente en sociedad acuerda un contrato social implícito, que le otorga ciertos derechos a cambio de abandonar ciertas libertades. Estos derechos y deberes de los individuos constituyen las cláusulas del contrato social. El Estado es el organismo encargado de hacer cumplir tal contrato, también los individuos tienen la oportunidad de cambiar los derechos y deberes que constituyen el contrato ya que estos no son inmutables.

Asimismo, lo planteado por Rousseau puede resumirse de la siguiente manera: las normas explícitas permiten la convivencia en común – unidad, lo que se entiende como estado de derecho en donde los integrantes tienen garantías individuales entendidas como el conjunto de derechos y obligaciones que garantizan la convivencia de grupo en orden y en paz.

En México, las normas explícitas que se siguen a respaldo del Estado están representadas en el actual Código Penal Federal, el cual fue en su creación para el Distrito Federal y Territorios en materia de fuero común y fue promulgado el 14 de agosto de 1931, (Cámara de Diputados del H. Congreso de la Unión, 2014).

Este Código establece que se aplicará en toda la República para los delitos del orden federal, asimismo por los delitos que se inicien, preparen o cometan en el extranjero; o se pretenda que tengan efectos en el territorio nacional mexicano. Esto siempre y cuando que exista un tratado internacional que vincule para México la obligación de extraditar o juzgar (Cámara de Diputados del H. Congreso de la Unión, 2014).

Este Código también pretende tener aplicación fuera de las fronteras nacionales, por ejemplo delitos cometidos en consulados mexicanos o en contra de su personal, en el caso de no haber existido un juicio en el país en que se cometo tal delito. Así como los delitos cometidos en el extranjero que afecten a la República, serán perseguidos de acuerdo a las leyes de ésta; sean mexicanos o extranjeros (Cámara de Diputados del H. Congreso de la Unión, 2014).

Por lo anterior, está claro el objetivo del el Código Penal Federal, el cual pretende proteger los intereses de la república y sus ciudadanos tanto de internos como de externos. Sin embargo, este Código también pretende hacerse responsable del castigo a los mexicanos que comentan delitos en territorio extranjero ya sea contra mexicanos o extranjeros, o por un extranjero contra mexicanos. Estos se pretenden serán penados en la República con arreglo a las leyes federales de extradición y convenios que tengan entre naciones (Cámara de Diputados del H. Congreso de la Unión, 2014).

Para cada uno de los 32 estados pertenecientes a la República de los Estados Unidos Mexicanos, se creó un código penal estatal. En los cuales es posible realizar cambios que no afecten lo establecido en la Constitución Mexicana, esto puede ser propuesto por parte del representante mayor de cada estado, particularmente el gobernador (Cámara de Diputados del H. Congreso de la Unión, 2014).

De entre estos posibles cambios se encuentra la tipificación de nuevos delitos, el aumento o reducción de sentencia a distintas penas, así como implementar nuevos derechos u obligaciones para sus ciudadanos; recordando que se considera delito a todo acto u omisión a lo tipificado en el Código Penal ya sea federal o estatal (Cámara de Diputados del H. Congreso de la Unión, 2014).

En lo referente al Código Penal Estatal del Estado de Hidalgo, este tuvo su aparición en el periódico oficial de la federación en junio de 1990 y su última reforma publicada en el mismo fue en Agosto de 2013. Temporalmente muy cerca de la creación del código nacional federal, por esa razón se dice en sentido figurado que dicho código nació muerto.

Este Código plantea que “se aplicará por los delitos de la competencia de los tribunales del Estado de Hidalgo” (Instituto de Estudios legislativos, 2013, p. 2). Igualmente se aplicará cuando el resultado del delito se presente en el territorio del estado, aunque este se haya iniciado fuera de Hidalgo. De la misma manera cuando los efectos del delito se presenten en territorio del estado, aunque tal delito se haya cometido en otra entidad federativa (Instituto de Estudios legislativos, 2013).

Como se planteó anteriormente, la posible versatilidad de los códigos normativos dan pie a cambios respaldados por la ciudadanía, por ejemplo, si en el estado de Hidalgo un delito deja de ser considerado como conducta antijurídica y tal norma desaparece del código penal; El culpable por tal delito que esté pagando sentencia por este se le “decretará la libertad absoluta del inculcado, determinándose el no ejercicio de la acción penal o en su caso, sobreseyéndose el proceso” (Instituto de Estudios legislativos, 2013, p. 2).

4.2 Conducta antijurídica

Para poder definir lo que es la conducta antijurídica primero que nada se empezará con la definición de algunos conceptos pertenecientes a la disciplina del Derecho.

La palabra Derecho proviene del vocablo latino *directum*, que significa no apartarse del camino correcto y guiarse por el sendero señalado por la ley y lo que es bien dirigido (Flores & Carvajal, 1986). En conclusión lo que se entiende por Derecho es “el conjunto de normas jurídicas, creadas por el estado para regular la conducta externa de los hombres y en caso de incumplimiento, está prevista de una sanción judicial” (Flores & Carvajal, 1986, p. 50).

Jurídico según la Real Academia de la Lengua Española (RAE): es un hecho voluntario que crea, modifica o extingue relaciones de derecho, conforme a este (RAE, 2014).

Existen conceptos fundamentales como el acto jurídico y el hecho jurídico. El Acto jurídico se define como la manifestación de la voluntad que se hace con intención de producir consecuencias de derecho, las cuales son reconocidas por el ordenamiento jurídico; con base en esto se refiere a un cambio o extinción ya sea de derechos u obligaciones, siempre y cuando apegado al Derecho (Poder Judicial, 2014).

Los hechos jurídicos son los sucesos temporales y espaciales localizados que al ocurrir provocan un cambio en la realidad jurídica existente. Dentro de esto se encuentran los hechos jurídicos en sentido amplio. Estos incluyen a los acontecimientos que ocurren por fuerzas naturales o del hombre y que provocan una modificación en la realidad jurídica (Poder Judicial, 2014).

Los hechos jurídicos en sentido estricto, son los acontecimientos de la naturaleza o del hombre que no sólo modifican a la realidad jurídica; sino que provocan consecuencias de derecho, pero en los cuales la voluntad determinante no es producir dichas consecuencias (Poder Judicial, 2014).

A partir de estos desgloses de jurídico se encuentran lo que son los jurídicos negativos, también se dividen en voluntarios, involuntarios y naturales. Estos son aquellos que causan daños a alguien y tienen repercusión en el campo del derecho, en la medida de que las leyes tienden a establecer mayores montos de pago por causa de los daños o perjuicios que se provoquen (Poder Judicial, 2014).

El negativo voluntario se trata de una conducta antijurídica, culpable y dañosa; la cual impone al autor la obligación de reparar daños y conllevar una responsabilidad civil. Dicho de otra manera este hecho es la violación culpable de un deber jurídico que causa daño a otro (Poder Judicial, 2014).

De acuerdo a esto, los jurídicos negativos voluntarios son conductas ilícitas, no permitidas, tipificadas como delitos en el Código Penal de cada Federación o Estado y también denominadas conductas antijurídicas.

Existe un consenso en la disciplina en que la antijuridicidad es un carácter unitario, esto significa que no hay distintas antijuridicidades; cada una correspondiente a cada rama o sector del derecho. Lo que es antijurídico lo es para todo el derecho. Este acto podría ser un incumplimiento contractual o un acto ilícito (Orgaz, 1974).

Esto significa que es posible que existan contradicciones al ordenamiento jurídico, que no sean completa responsabilidad de las personas sino que fenómenos situacionales pueden ser causa de tal o cual acto.

De acuerdo a lo anterior, se tomará un ejemplo para simplificar esta serie de conceptos: Un empleado del poder judicial, quien participa en la resolución de un caso, es citado para testificar ante el jurado, pero en ese momento recibe una llamada urgente por parte de su madre, quien le informa que un familiar está gravemente enfermo y necesita ir a verlo.

Como ejemplo la juridicidad por Derecho pide la asistencia del sujeto a la sesión con el juez, él no asiste por visitar a un familiar gravemente enfermo pero el avisa a las autoridades correspondientes el estado de su situación. Su acto es antijurídico pues contradice a la juridicidad, incurre en una falta contractual; sin embargo, su conducta no se clasifica como conducta ilícita o delictiva, ya que la situación fue la responsable de tomar tal decisión y dio respuesta a la autoridad.

Como se planteó anteriormente, el acto jurídico negativo se representa como una conducta ilícita, antijurídica y dañosa; por lo que un acto antijurídico a pesar de ser una contradicción de la juridicidad no es necesariamente un delito, sino una característica de tal.

Capítulo V: Método

Planteamiento del Problema

La presencia de conductas antisociales en los institutos de educación pública en el último año se han hecho cada vez más presentes. Según el Instituto Mexicano de la Juventud en (2013) el hurto, lesiones físicas, amenazas y burlas son las conductas antisociales y delictivas con mayores reportes en 2013.

Si bien resulta difícil encontrar un factor único para el origen de las conductas antisociales y delictivas de los adolescentes, se ha demostrado que los factores económicos, geográficos, educativos, familiares y ocupacionales son elementos de riesgo para presentar conductas violentas; este estudio pretende corroborar si la violencia expresada en los videojuegos violentos tiene relación directa con la presencia de conductas antisociales y delictivas. Lo anterior se decide con el objeto de corroborar planteamientos teóricos que se contraponen. Por lo tanto, se pretende dejar de lado mitos o corroborarlos, mediante la metodología correspondiente.

La controversia mencionada se da la siguiente manera, por un lado se plantea que la exposición a contenido violento a través de las nuevas tecnologías repercute en la conducta de los usuarios; provocando la trasgresión de normas sociales (Centro Londres 94, 2014) y en la contraparte otras investigaciones exponen que el uso de videojuegos funciona como una alternativa para disminuir estados de ansiedad y relajar la mente (Russoniello, O'Brien & Parks, 2009).

Tal discrepancia de opiniones da pie a este estudio para buscar la relación que existe entre el uso de videojuegos violentos y la presencia de conducta violenta. De acuerdo al razonamiento anterior, el planteamiento del problema es saber si la exposición de los adolescentes a videojuegos de contenido violento, está relacionada con la presencia de conductas antisociales y delictivas.

Pregunta de investigación

¿Qué relación existe entre el uso de videojuegos de clasificación M y las conductas antisociales - violentas de adolescentes de entre 15 y 18 años de edad de Pachuca hidalgo, México?

Objetivo general

Describir la relación entre el uso de videojuegos de clasificación M con las conductas antisociales y delictivas mediante la aplicación del Cuestionario de Conductas Antisociales y Delictivas (A – D) para identificar si el contenido violento de los videojuegos provoca en ellos la conducta violenta.

Objetivos específicos

- Conocer la preferencia en el uso de videojuegos en adolescentes estudiantes de la Preparatoria No. 3 de la Universidad Autónoma de la Esta de Hidalgo de entre 15 y 18 años de edad, mediante entrevistas semiestructuradas, para obtener clasificación del tipo de videojuego más usado.
- Medir el tiempo de exposición en el uso de videojuegos entre los adolescentes estudiantes de preparatoria de entre 15 y 18 años de edad, mediante entrevista semiestructurada para darles una clasificación en escala ordinal.
- Identificar puntajes brutos del Cuestionario de conductas antisociales y Delictivas (A – D) de cada uno de los participantes mediante frecuencia simple para obtener el peso de cada ítem.
- Evaluar las conductas antisociales y delictivas en adolescentes de entre 15 y 18 años mediante el Cuestionario de Conductas Antisociales y Delictivas (A – D) para obtener rangos de normalidad.
- Conocer la significancia estadística mediante la prueba paramétrica T Student y U de Mann- Whitney para saber si estas variables se relacionan positiva o negativamente.

Variables

Variable de clasificación:

- Tipo de videojuego

Variables dependientes:

- Conducta Antisocial
- Conducta Delictiva

Definición conceptual de variables

Conductas Antisociales: “Cualquier conducta que refleje infringir reglas sociales y/o sea una acción contra los demás. En concreto se exploran conductas asociadas al vandalismo y conductas de trasgresión de normas sociales en relación con la edad” (Garaigordobil, 2005, p. 198).

Conductas Delictivas: La conducta delictiva se define como la “designación legal, basada generalmente en el contacto con las leyes de justicia del país en que se encuentra el niño o adolescente” (Kazdin y Buela-Casal, 1996, p. 31).

Videojuegos: “Un videojuego es un programa informático interactivo destinado al entretenimiento que puede funcionar en diversos dispositivos: ordenadores, consolas, teléfonos móviles, etcétera; integra audio y vídeo, y permite disfrutar de experiencias que, en muchos casos, sería muy difícil de vivir en la realidad” (García, 2005, p. 1).

Definición operacional de variables

Conducta Antisocial: La conducta antisocial se midió a través de los 20 primeros ítems del cuestionario de conductas antisociales y delictivas (A - D), donde la respuesta SÍ obtenía 1 punto y NO obtenía 0 puntos:

1.- Alborotar o silbar en una reunión, lugar público o de trabajo

- 2.- Salir sin permiso (del trabajo, de casa o del colegio)
- 3.- Entrar en un sitio prohibido (jardín privado, casa vacía)
- 4.- Ensuciar las calles/aceras, rompiendo botellas o volcando cubos de basura
- 5.- Decir "groserías" o palabras fuertes
- 6.- Molestar o engañar a personas desconocidas
- 7.- Llegar tarde al trabajo, colegio o reunión
- 8.- Hacer trampas (en examen, competencia importante, información de resultados)
- 9.- Tirar basura al suelo (cuando hay cerca una papelera o cubo)
- 10.- Hacer grafitis o pintas en lugares prohibidos (pared, banco, mesa, etc.)
- 11.- Tomar frutas de un jardín o huerto que pertenece a otra persona
- 12.- Romper o tirar al suelo cosas que son de otra persona
- 13.- Gastar bromas pesadas a la gente, como empujarlas dentro de un charco o quitarles la silla cuando van a sentarse
- 14.- Llegar a propósito, más tarde de lo permitido (a casa, trabajo, obligación)
- 15.- Arrancar o pisotear flores o plantas de un parque o jardín
- 16.- Llamar a la puerta de alguien y salir corriendo
- 17.- Comer, cuando está prohibido, en el trabajo, clase, cine, etc.
- 18.- Contestar mal a un superior o autoridad (trabajo, clase o calle)
- 19.- Negarse a hacer las encomendadas (trabajo, clase o casa)
- 20.- Pelearse con otros (con golpes, insultos o palabras ofensivas)






Conducta Delictiva: La conducta delictiva se midió a través de los últimos 20 ítems del cuestionario de conductas antisociales y delictivas (A - D), donde la respuesta SÍ obtenía 1 punto y NO obtenía 0 puntos:

- 21.- Pertener a una pandilla que arma líos, se mete en peleas o crea disturbios
- 22.- Tomar el coche o la moto de un desconocido para dar un paseo con la única intención de divertirse
- 23.- Forzar la entrada de un almacén, garaje, bodega o tienda de abarrotes
- 24.- Entrar en una tienda que está cerrada, robando o sin robar algo
- 25.- Robar cosas de los coches
- 26.- Llevar algún arma (cuchillo o navaja) por si es necesaria en una pelea
- 27.- Planear de antemano entrar en una casa, apartamento, etc., para robar cosas de valor (y hacerlo si se puede)
- 28.- Tomar la bicicleta de un desconocido y quedarse con ella
- 29.- Forcejear o pelear para escapar de un policía
- 30.- Robar cosas de un lugar público (trabajo, colegio) por valor de más de 100 pesos
- 31.- Robar cosas de almacenes, supermercados o tiendas de autoservicio, estando abiertos
- 32.- Entrar en una casa, apartamento, etc., y robar algo (sin haberlo planeado antes)
- 33.- Robar materiales o herramientas a gente que está trabajando
- 34.- Gastar frecuentemente en el juego más dinero del que se puede
- 35.- Robar cosas o dinero de las máquinas tragamonedas, teléfono público, etc.
- 36.- Robar ropa de un tendedero o cosas de los bolsillos de ropa colgada en un perchero
- 37.- Conseguir dinero amenazando a personas más débiles
- 38.- Tomar drogas
- 39.- Destrozar o dañar cosas en lugares públicos
- 40.- Entrar en un club prohibido o comprar bebidas prohibidas

Tipo de Videojuego: La clasificación de cada videojuego es asignada por la Entertainment Software Rating Board, a partir de los datos obtenidos de la entrevista se obtuvo el tipo de videojuego preferido de los adolescentes. Los datos pueden observarse en el Anexo 2.

Tabla 4: Clasificaciones ESRB utilizadas para este estudio

Clasificaciones de la ESRB vigentes para este estudio y para el mercado de videojuegos y aplicaciones móviles en México.

	<p>NIÑOS PEQUEÑOS</p> <p>El contenido está dirigido a niños pequeños mayores de 3 años.</p>
	<p>TODOS</p> <p>El contenido por lo general es apto para todas las edades. Puede que contenga una cantidad mínima de violencia de caricatura, de fantasía o ligera, o uso poco frecuente de lenguaje moderado.</p>
	<p>TODOS +10</p> <p>El contenido por lo general es apto para personas de 10 años o más. Puede que contenga más violencia de caricatura, de fantasía o ligera, lenguaje moderado o temas mínimamente provocativos.</p>
	<p>ADOLESCENTES</p> <p>El contenido por lo general es apto para personas de 13 años o más. Puede que contenga violencia, temas insinuantes, humor grosero, mínima cantidad de sangre, apuestas simuladas o uso poco frecuente de lenguaje fuerte.</p>
	<p>MADURO</p> <p>El contenido por lo general es apto para personas de 17 años o más. Puede que contenga violencia intensa, derramamiento de sangre, contenido sexual o lenguaje fuerte.</p>

Tipo de estudio

El estudio es de tipo descriptivo ya que busca especificar propiedades, características y perfiles de personas o grupos. Busca recabar información de manera independiente y conjunta sobre la relación que existe entre las conductas antisociales y delictivas, además del uso de videojuegos violentos clasificación M (Hernández, 2014).

Hipótesis

Hi: El uso de videojuegos de clasificación M mantiene relación positiva con la presencia de conductas antisociales en adolescentes de entre 15 y 18 años de edad.

Ho: El uso de videojuegos de clasificación M no presenta relación positiva con las conductas antisociales en adolescentes de entre 15 y 18 años de edad.

He: Existe una diferencia estadísticamente significativa entre los usuarios de videojuegos clasificación M y los usuarios de videojuegos de compra libre en el nivel puntuado de conducta antisocial y delictiva

H0: no existe una diferencia estadísticamente significativa en el nivel puntuado de conducta antisocial y delictiva entre los usuarios de videojuegos clasificación M y los usuarios de videojuegos sin restricción de edad.

Muestra

La muestra pretendida por este estudio consistía en 90 adolescentes de entre 15 y 18 años, por cuestiones de tiempo por parte de la Preparatoria NO. 3 de la UAEH y del investigador la muestra fue ajustada 50 adolescentes.

Este estudio se desarrolló con base en un muestreo no probabilístico con alumnos de entre 15 y 18 años que estuvieran cursando semestre indistinto de bachillerato en la Preparatoria No. 3 de la UAEH. La muestra se conformó por una $N:= 50$ y un rango de edad de 15 a 18 años.

La muestra se dividió en 2 grupos: uno formado por 26 adolescentes con preferencia en videojuegos sin restricción de edad para adquirirlos (en este grupo se encuentran las

clasificaciones denominadas para todos (E) y para adolescentes (T) y un grupo formado por 24 personas con preferencia en videojuegos clasificación M (clasificación para público de 17 años en adelante por su nivel de violencia).

En el grupo con preferencia en juegos de compra libre la media de edad fue de 16.58, mientras que en el grupo con preferencia en videojuegos clasificación M, la media de edad fue de 16.21. La diferencia no llegó a ser significativas (sig= .172).

Tabla 5: Participantes y media de edad

A continuación se presenta el número de participantes y media de edad del grupo con preferencia en videojuegos de compra libre y videojuegos clasificación M.

Edad	N	Media de edad
Grupo compra libre	26	16.58
Grupo de clasificación <i>M</i>	24	16.21
Total	50	

Criterios para la muestra

Criterios de inclusión:

- Que tenga de entre 15 y 18 años de edad
- Que utilicen videojuegos
- Residente de Pachuca, Hgo.

Criterios de Exclusión:

- Que padezca alguna discapacidad psicológica o fisiológica
- Que sea estudiante de intercambio o movilidad escolar
- Que haya estado retenido a algún tutelar infantil
- Que sea mayor de menor de 15 años o mayor de 18 años

Criterios de Eliminación

- Que deje incompleta la hoja del cuestionario
- Que se niegue a contestar la entrevista

Instrumentos

- Entrevista semiestructurada
- Cuestionario de Conductas Antisociales y Delictivas (A – D) (Seisdedos, 2001)

Descripción de la entrevista semiestructurada

Este instrumento fue creado para conocer el videojuego favorito de los adolescentes de la muestra estudiada, la frecuencia de uso del ese videojuego, la consola utilizada y si los adolescentes usaban un chip modificado en su consola de videojuegos (los chips sirven para correr juegos provenientes de piratería).

Interrogar sobre el videojuego favorito del adolescente tuvo la finalidad de conocer la clasificación de videojuego más utilizada en la muestra estudiada. Para la frecuencia, la entrevista semiestructurada otorgaba 3 opciones, en las que el mínimo de tiempo de juego era 1 hora al día.

Las opciones para conocer la frecuencia de uso del videojuego eran las siguientes: 1 a 3 días, 4 a 5 días, 6 a 7 días.

Los dos últimos puntos explorados en la entrevista se eliminaron para el análisis de esta investigación. Tales puntos exploraban que consola era utilizada por los adolescentes y si se utilizaba chip para correr videojuegos piratas.

La eliminación del punto que cuestiona sobre las consolas utilizadas por los adolescentes, denotó que estas eran rentadas en establecimientos enfocados a tal actividad. Esto significa que, por ejemplo, en los juegos multiplataforma en ocasiones se utilizaba el Xbox 360 y otra el Play Station 3.

El último eje temático de la entrevista no fue utilizado en el análisis de este estudio, ya que como varios adolescentes mencionaron utilizar consolas rentadas se desconocía si estas utilizaban chip. El formato de la entrevista se encuentra en el Anexo 2.

Descripción del Cuestionario A – D

Este instrumento fue creado por Nicolás Seisdedos Cubero, en primera instancia único para población española. En 2001 es validado para la población mexicana en Yucatán; su

aplicación puede tanto individual como colectiva y dura de entre 10 a 15 minutos, el instrumento fue realizado para niños y adolescentes de entre 8 y 19 años (Seisdedos, 2001).

Para su aplicación se debe leer en voz alta las instrucciones en el caso de aplicación colectiva, posteriormente verificar que todas las preguntas hayan sido contestadas. Las respuestas son calificadas con un 0 o 1 como punto (Seisdedos, 2001).

Los materiales necesarios para la aplicación de esta prueba constan principalmente del manual para tener en cuenta las bases teóricas, la descripción de la prueba y las normas de aplicación, la hoja de cuestionario, lápiz y borrador (Seisdedos, 2001).

La confiabilidad de esta prueba por sus características que las construyen no puede depender del procedimiento test- retest. Sin embargo, el procedimiento Split- hlaf (por mitades) se adecua de mejor manera. Para este procedimiento se obtuvieron las puntuaciones pares e impares en las escalas A (conducta antisocial) y D (conducta delictiva) en el millar de sujetos de la muestra normativa separando cada sexo. Posteriormente se calcularon las correlaciones entre ambas partes de cada escala y los índices se corrigieron con la formulación de Sperman-Browns (Seisdedos, 2001).

Los resultados de la tabla 4 que se muestra a continuación son expresados como coeficiente de confiabilidad, además muestra que puede esperarse alrededor de 13% (entre los varones) y 14% (entre las mujeres) de errores aleatorios en la medida de las variables (Seisdedos, 2001).

En cuanto a la validez de este cuestionario, la validez predictiva resulta complicada de obtener ya que es difícil tener un seguimiento constante a los sujetos participantes. Así pues, se mostraran los análisis en la línea de una validez de constructo y criterial (Seisdedos, 2001).

En la validez de constructo se justifican los constructos antisocial y delictivo. El conjunto de conductas en el cuestionario se refieren con precisión a comportamientos sociales desviados; el análisis factorial ha podido agruparlos en dos dimensiones diferentes pero no del todo independientes como se muestra en la tabla 5 (Seisdedos, 2001).

Tabla 6: Confiabilidad

En la siguiente tabla se presenta los puntajes de confiabilidad del instrumento al ser validado en México.

CONFIABILIDAD E I CADA SEXO Y ESCALA			
SEXO	MUESTRA	ESCALA "A"	ESCALA "D"
Varón	405	0.866	0.862
Mujer	604	0.860	0.860

Tabla 7: Validez

En esta tabla se muestra la validez factorial de los constructos antisocial y delictivo.

405 Varones					
ESCALA	N	E	S	Impulsividad	Socialización
“A”	0.02	0.20	0.26	0.21	0.10
“D”	-0.05	0.12	0.07	0.10	0.08
604 Mujeres					
ESCALA	N	E	S	Impulsividad	Socialización
“A”	0.08	0.46	0.35	0.46	0.29
“D”	0.03	0.22	0.10	0.23	0.13

En cuanto a la validez criterial, en una muestra ($N= 1080$) se ha tomado como criterios para formar grupos de aspectos del comportamiento que apriorísticamente podrían ser considerados como predictores de conductas antisociales o delictivas. Los seis criterios están relacionados con el consumo de bebidas alcohólicas, el haber probado alguna droga y el tipo de relación con el padre. A partir de los puntajes de una encuesta respondida anónimamente se clasificaron en dos o más grupos y en ellos se calcularon los promedios en las escalas A y D. Los resultados son los que se presentan la siguiente tabla (Seisdedos, 2001).

Tabla 8: Validez Criterial

En esta tabla se muestran los resultados del grupo experimental y control para el cálculo de las escalas de la conducta antisocial y delictiva.

Análisis de varianza entre un grupo experimental (N= 95) y otro control (N= 99					
ESCALA	Grupo experimental		Grupo control		Prob. F
	X	DE	X	DE	
“A”	13.28	5.79	11.41	4.70	<0.01
“D”	11.20	6.70	1.52	2.90	<0.01

Procedimiento

- Se gestionaron los permisos para aplicar los cuestionarios repartiendo oficios a los directivos en los que se indicaba el objetivo del estudio, así como el periodo en el que se realizaría la aplicación de cuestionarios y se obtuvo la autorización por parte de las autoridades correspondientes en la Preparatoria No. 3.
- Previo a la aplicación de cada instrumento, se dio una explicación breve a los alumnos sobre el objetivo del estudio, el procedimiento de respuesta, el contenido del instrumento y la confidencialidad de los datos obtenidos.
- Al terminar de responder el cuestionario, a cada sujeto se le aplicó una entrevista semiestructurada para conocer la preferencia y frecuencia en el uso de videojuegos.
- Captura de respuestas hasta completar la base de datos
- Se realizó análisis en el programa SPSS de peso, normalidad y significancia.

Análisis de resultados

Finalizada la recolección de datos, se procedió a utilizar el programa estadístico para las ciencias sociales SPSS v 20 (SPSS 2011).

- Análisis descriptivos de la muestra de cada una de las variables para las que se utilizaron frecuencias, porcentajes, medias, y desviaciones típicas.
- Análisis del tiempo de exposición referido en el videojuego favorito.
- Evaluación de los puntajes en conductas antisociales y delictivas para identificar rangos de normalidad, mediante campana de Gauss y obtención de percentiles
- Identificación de puntajes brutos en cada ítem
- Buscar diferencias estadísticamente significativas en la medias de los dos grupos a través de la prueba paramétrica T de Student para muestras independientes y la prueba no paramétrica U de Mann- Whitney.

Capítulo VI: Resultados

A continuación se presenta los resultados del análisis en la medición del tiempo de exposición invertido en el tipo de videojuego favorito de cada grupo. Los resultados se presentan a través de la Tabla 6, donde se muestra la frecuencia, porcentaje y porcentaje acumulado.

Tabla 9: Frecuencias de uso de videojuegos según su clasificación

En esta tabla se reporta la frecuencia de uso de videojuegos según su clasificación

Videojuegos de compra libre (E y T)	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
1 a 3 días a la semana	10	38.5	38.5
4 a 5 días a la semana	6	23.1	61.5
7 días a la semana	10	38.5	100
TOTAL	26		
Videojuegos Clasificación M +17	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
1 a 3 días a la semana	7	29.2	29.2
4 a 5 días a la semana	5	20.8	50.0
7 días a la semana	12	50.0	100
TOTAL	24		

Para tener una medida del interés y tiempo invertido en videojuegos por parte de los adolescentes, después de contestar el cuestionario de conductas antisociales y delictivas A-D se les cuestionó acerca del tiempo aproximado que invierten en su videojuego favorito a la semana. Como uso mínimo se estableció 60 minutos por día y se les dieron 3 opciones con rangos de:

o 1 a 3 días a la semana o

4 a 5 días a la semana o 6

a 7 días a la semana

Se observó que de los 24 sujetos con preferencia en videojuegos clasificación M:

o el 29.2% invierte de 1 a 3 días o el 20.8%, de 4 a 5 días o y el 50% los 7 días de la semana.

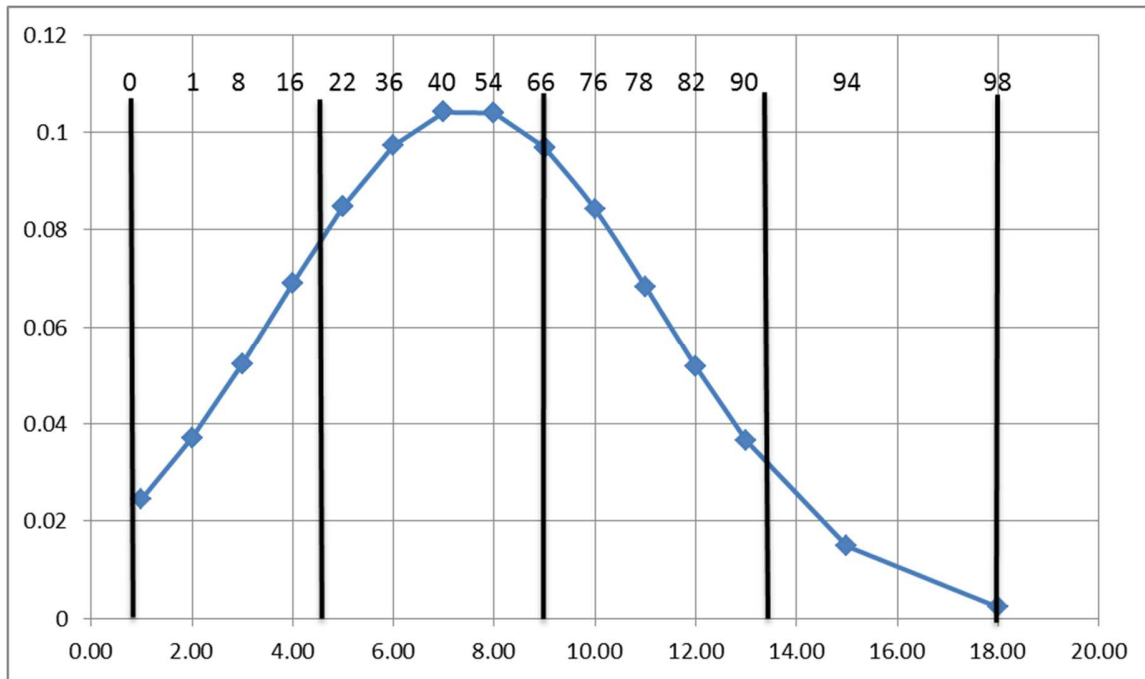
Por parte de los usuarios con preferencia en el uso de videojuegos sin restricción de edad, de los 26 entrevistados: o el 38.5% indicó que invierte en su videojuego favorito de 1 a 3 días, o 23.1% de 4 a 5 días o y el 38.5% los 7 días de la semana.

Evaluación de puntajes en conductas antisociales

En la siguiente gráfica de dispersión se observa el mayor puntaje obtenido del total de los cuestionarios de la variable conducta antisocial. La media o promedio del puntaje analizado es de 7.48 y se observa que entra en los parámetros de normalidad.

Gráfica 1: Evaluación de los puntajes en conductas antisociales

En esta gráfica se observa la campana de Gauss utilizada para la evaluación de conductas antisociales gracias a su distribución normal.



Los sujetos que salen de los parámetros de normalidad son 3 y pertenecen a grupo que contiene a los adolescentes con preferencia en videojuegos clasificación M, mismos que obtuvieron las calificaciones de 15 y 18 de 20 puntos posibles.

En la misma gráfica, se observa en el extremo opuesto los puntajes que quedaron por debajo de la normalidad, estos son 5 sujetos adolescentes con preferencia en videojuegos de compra sin restricción de edad y 4 sujetos con preferencia en clasificación M.

Para los sujetos que se encuentran dentro de los parámetros de normalidad en la muestra utilizada se encuentran 21 sujetos del grupo con preferencia en videojuegos sin restricción de edad y 17 con preferencia en videojuegos clasificación M, cifras aparentemente sin una dispersión significativa.

Se concluye que existe una relación positiva en la preferencia de videojuegos violentos y un nivel alto de conductas antisociales en la muestra estudiada.

Los datos presentados en la muestra conjunta presentaron un coeficiente de curtosis de .045, lo que explica que la curva sea mesocúrtica, es decir, que pertenezca a la categoría de distribución normal. Lo anterior permite utilizar una prueba del tipo paramétrica como la T de Student para los siguientes análisis.

Evaluación de los puntajes en conductas delictivas

En la tabla siguiente se observan los puntajes obtenidos con un orden de mayor a menor del total de los cuestionarios de la variable conducta delictiva. Al no tener una distribución normal se obtuvieron percentiles para obtener la normalidad de la muestra estudiada. La media o promedio del puntaje analizado es de 1.28 y como se observa es el puntaje más cercano al percentil 50 lo que marca el parámetro de normalidad.

Tabla 10: Percentiles de la evaluación en conductas delictivas

La siguiente tabla muestra presenta la evaluación de los puntajes en conductas delictivas.

Percentiles	Puntaje
50	1
77	2
83	3
92	4
94	5
95	6
96	8
98	9

Los sujetos adolescentes que salen de los parámetros de normalidad son 7 que pertenecen al grupo con preferencia en videojuegos clasificación M, mismos que obtuvieron las

calificaciones 2, 3 y 5 de 20 puntos posibles, denotando una relación positiva con la conducta delictiva.

En el otro grupo, 5 adolescentes con preferencia en videojuegos sin restricción de edad obtuvieron las calificaciones de 3, 4 y 9 de 20 puntos posibles, manteniendo también una relación positiva con la conducta delictiva además de poseer los puntajes más altos.

Para los sujetos que se encuentran dentro de los parámetros de normalidad de la muestra utilizada según los percentiles, se encuentran 21 sujetos del grupo con preferencia en videojuegos sin restricción de edad y 17 con preferencia en videojuegos clasificación M, cifras que igualan a la normalidad en la variable de conducta antisocial.

Los datos presentados en la muestra conjunta presentaron un coeficiente de curtosis de 7.6, lo que indica una distribución leptocúrtica, es decir, que no pertenece a la categoría de distribución normal, por lo que se utilizará en los siguientes análisis la prueba de tipo no paramétrica U de Mann- Whitney para muestras independientes.

Puntaje Bruto para Cada Ítem

A continuación se obtuvieron los puntajes brutos de cada uno de los ítems que conforman cada variable, esto para identificar que conductas son las que mayor incidencia obtuvieron en cada uno de los grupos.

Lo expresado en las siguientes tablas permitirá identificar los tipos de conductas transgresoras relacionadas con alguno de los grupos en el uso de videojuegos.

Tabla 11: Puntaje bruto de cada ítem en conducta antisocial

En esta tabla se observa el puntaje bruto de conducta antisocial de cada ítem, tanto de los usuarios con preferencia en juegos clasificación M como de los usuarios con preferencia en juegos de compra libre.

Puntajes de cada ítem, para la medición de la variable Conducta Antisocial	Juegos de compra libre	Clasificación M
Ítems	Puntos	Puntos
Alborotar o silbar en una reunión, lugar público o de trabajo	12	10
Salir sin permiso (del trabajo, de casa o del colegio)	13	12
Entrar en un sitio prohibido (jardín privado, casa vacía)	9	14
Ensuciar las calles/aceras, rompiendo botellas o volcando cubos de basura	4	2
Decir "groserías" o palabras fuertes	20	19
Molestar o engañar a personas desconocidas	8	6
Llegar tarde al trabajo, colegio o reunión	15	13

Hacer trampas (en examen, competencia importante, información de resultados)	14	10
Tirar basura al suelo (cuando hay cerca una papelera o cubo)	4	4
Hacer grafitis o pintas en lugares prohibidos (pared, banco, mesa, etc.)	2	3
Tomar frutas de un jardín o huerto que pertenece a otra persona	6	8
Romper o tirar al suelo cosas que son de otra persona	4	3
Gastar bromas pesadas a la gente, como empujarlas dentro de un charco o quitarles la silla cuando van a sentarse	10	10
Llegar a propósito, más tarde de lo permitido (a casa, trabajo, obligación)	14	6
Arrancar o pisotear flores o plantas de un parque o jardín	5	4
Llamar a la puerta de alguien y salir corriendo	18	18
Comer, cuando está prohibido, en el trabajo, clase, cine, etc.	17	15
Contestar mal a un superior o autoridad (trabajo, clase o calle)	5	8
Negarse a hacer las encomendadas (trabajo, clase o casa)	6	8

Pelearse con otros (con golpes, insultos o palabras ofensivas)	6	9
---	----------	----------

Lo que se observa en la tabla anterior es que los ítems que obtuvieron mayor puntuación en el apartado de conductas antisociales son los mismos para los dos grupos.

Las conductas con mayor puntaje son:

- Decir "groserías" o palabras fuertes
- Llamar a la puerta de alguien y salir corriendo
- Comer, cuando está prohibido, en el trabajo, clase, cine, etc.

Tabla 12: Puntaje bruto de cada ítem en conducta delictiva

En esta tabla se observa el puntaje bruto de conducta delictiva de cada ítem, tanto de los usuarios con preferencia en juegos clasificación M como de los usuarios con preferencia en juegos de compra libre

Puntajes de cada ítem, para la medición de la variable Conducta Delictiva	Juegos de compra libre	Clasificación M
Items	Puntos	Puntos
Pertenecer a una pandilla que arma líos, se mete en peleas o crea disturbios	1	1
Tomar el coche o la moto de un desconocido para dar una paseo con la única intención de divertirse	4	1

Forzar la entrada de un almacén, garaje, bodega o tienda de abarrotes	2	0
Entrar en una tienda que está cerrada, robando o	1	0

sin robar algo		
Robar cosas de los coches	0	0
Llevar algún arma (cuchillo o navaja) por si es necesaria en una pelea	1	3
Planear de antemano entrar en una casa, apartamento, etc., para robar cosas de valor (y hacerlo si se puede)	0	0
Tomar la bicicleta de un desconocido y quedarse con ella	0	0
Forcejear o pelear para escapar de un policía	2	1
Robar cosas de un lugar público (trabajo, colegio) por valor de más de 100 pesos	2	0
Robar cosas de almacenes, supermercados o tiendas de autoservicio, estando abiertos	0	1
Entrar en una casa, apartamento, etc., y robar algo (sin haberlo planeado antes)	1	0
Robar materiales o herramientas a gente que está trabajando	1	1

Gastar frecuentemente en el juego más dinero del que se puede	5	4
Robar cosas o dinero de las máquinas tragamonedas, teléfono público, etc.	1	0
Robar ropa de un tendedero o cosas de los bolsillos de ropa colgada en un perchero	2	0
Conseguir dinero amenazando a personas más débiles	2	0
Tomar drogas	3	4
Destrozar o dañar cosas en lugares públicos	2	2
Entrar en un club prohibido o comprar bebidas prohibidas	8	6

Para el análisis de conducta delictiva se observó que al igual que en la conducta antisocial los dos grupos obtuvieron las mismas conductas con mayor incidencia. Las conductas que mayor puntaje mostraron durante la calificación fueron:

- Gastar frecuentemente en el juego más dinero del que se puede
- Tomar drogas
- Entrar en un club prohibido o comprar bebidas prohibidas

Los resultados anteriores denotan que independientemente de la preferencia en videojuegos, las conductas antisociales y delictivas que se presentan con mayor frecuencia en los adolescentes de la muestra son las mismas.

Búsqueda de significancia en conducta antisocial

Para corroborar la hipótesis estadística planteada se utilizó la prueba estadística T de Student para muestras independientes. La hipótesis consiste en saber si existe una diferencia estadísticamente significativa entre el nivel puntuado de conducta antisocial en los usuarios de videojuegos clasificación M y los usuarios de videojuegos de compra libre.

La significancia obtenida al comparar las medias de los dos grupos a través de la prueba T de Student para muestras independientes fue de .856. Lo anterior denota que los adolescentes pertenecientes al grupo con preferencia en videojuegos clasificación M no presenta puntajes significativamente mayores ni menores en el nivel de conducta antisocial en comparación al grupo con preferencia en videojuegos sin restricción de edad.

Lo anterior indica que el uso de videojuegos de clasificación M, (caracterizada por un contenido que muestra violencia explícita, sangre, horror, temas sexuales, presencia de drogas y lenguaje con palabras altisonantes), en los adolescentes de la muestra estudiada no es un factor predisponente para cometer actos de conducta antisocial.

Tabla 13: Prueba T de Student para muestras independientes

En esta tabla se observan los resultados al comparar las medias de los dos grupos que conforman la muestra estudiada

Tipo de Videojuegos	N	Media	Desv. típica	Sig.
Videojuegos de compra libre (E y T)	26	7.38	3.32	.856
Videojuegos de Clasificación M	24	7.58	4.33	
El nivel de significancia es 0.05				

Búsqueda de significancia en conducta delictiva

Después de la búsqueda de significancia para la variable conducta antisocial se continuó con la conducta delictiva. La hipótesis estadística planteada se basa en saber si existe una diferencia estadísticamente significativa en el nivel puntuado de conducta antisocial y delictiva entre los usuarios de videojuegos clasificación M y los usuarios de videojuegos de compra libre. Para esto y como se muestra en la siguiente tabla, se utilizó la prueba estadística de tipo no paramétrica U de Mann- Whitney para muestras independientes.

Tabla 14: U de Mann- Whitney para muestras independientes.

En esta tabla se observan los resultados al comparar las medias de los dos grupos que conforman la muestra estudiada

Tipo de Videojuegos	N	Media	Desv. típica	Sig.
Videojuegos de compra libre (E y T)	26	7.38	3.32	.624
Videojuegos de Clasificación M	24	7.58	4.33	
El nivel de significancia es 0.05				

En base a los resultados arrojados a través de la prueba U de Mann- Whitney para muestras independientes se encontró que el grupo con preferencia en videojuegos clasificación M, no presenta puntajes significativamente mayores ni menores en el nivel de conducta delictiva en comparación con el grupo con preferencia en videojuegos sin restricción de edad.

Los resultados anteriores dentro de esta muestra denotan al igual que la conducta antisocial que el uso de videojuegos con un alto nivel de violencia no es un factor predisponente para cometer actos delictivos.

Capítulo VII: Conclusiones

En la búsqueda de significancia estadística entre los dos grupos expuestos, se demostró que al comparar las medias de los resultados, el grupo de usuarios con preferencia en videojuegos clasificación M no mostró una diferencia estadísticamente significativa en comparación con los adolescentes con preferencia en videojuegos de compra libre; esto al obtener una significancia de .856 en conducta antisocial y .624 en conducta delictiva. Estas operaciones estadísticas se realizaron mediante la prueba T de Student para muestras independientes y la prueba U de Mann- Whitney para muestras independientes.

Con base en lo anterior y que respecta a este punto, se comprueba la hipótesis estadística nula que indica: en la muestra estudiada no existe una diferencia estadísticamente significativa en el nivel puntuado de conducta antisocial y delictiva entre los usuarios de videojuegos clasificación M y los usuarios de videojuegos sin restricción de edad.

Para corroborar la hipótesis de investigación en la búsqueda de relación entre la conducta antisocial y el uso de videojuegos clasificación M y videojuego sin restricción de edad, se buscó la normalidad entre los puntajes obtenidos de conducta antisocial. Para esto se utilizó la campana de Gauss por su propiedad de distribución normal en la muestra. Y el análisis de resultados en conducta antisocial indicó que 3 sujetos de los 24 que pertenecían al grupo con preferencia en videojuegos de clasificación M salían de la normalidad establecida por la muestra.

En la conducta delictiva se obtuvieron los percentiles del total de calificaciones para obtener la normalidad de la muestra, ya que el tipo de distribución en puntajes para esta variable fue leptocúrtica. El análisis denotó que 7 sujetos del grupo con preferencia en videojuegos de clasificación M y 5 sujetos del grupo con preferencia en videojuegos sin restricción de edad, se encontraban por arriba del percentil 50, siendo 2 sujetos del grupo con preferencia en videojuegos sin restricción de edad los poseedores del puntaje más alto encontrado.

Por lo descrito anteriormente, se acepta la hipótesis de investigación que indica: el uso de videojuegos de clasificación M mantiene relación positiva con la presencia de conductas antisociales en adolescentes de entre 15 y 18 años de edad.

Sin embargo, se debe agregar que en los 2 grupos se mostró una relación positiva en la conducta delictiva con mayores puntajes por parte del grupo con preferencia en videojuegos

sin restricción de edad. Por lo anterior, la cualidad violenta del videojuego clasificación M no exhibe tener una relación directa con la conducta violenta. De acuerdo a esto, en posteriores estudios se recomienda realizar indagaciones en aspectos interpersonales y socioculturales de la población estudiada.

De acuerdo a la evaluación de los resultados del tiempo de exposición a cada tipo de videojuegos, se concluye que (aunque no sea por un margen exagerado) los adolescentes invierten un mayor tiempo en los videojuegos con un alto contenido de violencia.

Lo anterior se relaciona con los resultados encontrados por Tear & Nielsen en 2013, donde los sujetos entrevistados después de ser expuestos a distintas clasificaciones de videojuegos, indicaron que el videojuego de clasificación M lo percibían más excitante en comparación con los demás.

El calificativo categórico de excitante para describir la emoción percibida al usar el tipo de videojuego clasificación M puede otorgar una idea del por qué la preferencia de videojuegos violentos. Casas & Ceñal (2005) indican que unas de las características principales de la adolescencia intermedia son que el joven siente que está en una lucha constante por la emancipación y adquirir el control de su vida, por lo que el adolescente se inclina a crear discusiones por simple banalidad e ir en contra de normas sociales preestablecidas que a su percepción son incongruentes.

Amén de lo anterior, esa excitación experimentada por la violencia del videojuego se relaciona con la búsqueda de sensaciones nuevas, característica de la adolescencia la cual se describe como una búsqueda de experiencias y sensaciones intensas, nuevas y variadas con la voluntad de vivir experiencias que se caracterizan por riesgo físico, social, legal o financiero (Zuckerman, 1994).

Posteriormente, el mismo Zuckerman en 2006 agrega que esta característica del adolescente profundiza en una búsqueda activa de experiencias que signifiquen excitación y riesgo. Aunado a la falta de planificación en las acciones y tendencia a actuar impulsivamente, lo que se entiende cómo actuar sin evaluar las posibles consecuencias o el riesgo de las acciones.

El análisis de los resultados obtenidos en este trabajo denota que un indicador que relaciona al videojuego violento con una inversión de tiempo mayor, es la misma violencia que

caracteriza al videojuego clasificación M, ya que el experimentar y manipular los actos violentos con la claridad gráfica que ofrecen las nuevas tecnologías, la ausencia de represalias sociales se vuelve un atractivo para los adolescentes.

Por otro lado, tomando en cuenta el rol que toma el personaje del videojuego en este trabajo, se propone que tal personaje obtiene una función como mecanismo de identificación en primera instancia para que posteriormente surjan procesos de sublimación a través del personaje y las distintas actividades que el videojuego requiera que ejecute.

Tales actos violentos sin repercusiones sociales funcionan como válvulas de escape de procesos psicológicos como búsqueda de sensaciones, impulsividad y agresión. Gracias al videojuego estas características de la adolescencia pueden verse reducidas en el mundo real, de acuerdo a una vivencia vicaria con el personaje utilizado.

Continuando este análisis, es debido tomar en cuenta los resultados obtenidos al buscar el peso bruto de cada ítem. Estos ítems fueron utilizados para medir la conducta antisocial y conducta delictiva en los adolescentes de la muestra. Independientemente de la preferencia del videojuego, los ítems con mayor peso fueron los mismos para cada grupo.

En conducta antisocial los ítems con mayor peso fueron: o Decir

groserías o palabras fuertes o Llamar a la puerta de alguien y salir

corriendo o Comer, cuando está prohibido, en el trabajo, clase,

cine, etc.

Para elaborar las conclusiones de estos resultados en el ítem con mayor peso que fue decir groserías, es debido tomar en cuenta el contexto sociocultural del país en el que se vive. En México la incidencia nacional de groserías que se pronuncian en un solo día es de 1,350 millones, esta encuesta fue realizada sin contar a los menores de 18 años (Consulta Mitofsky, 2009).

En referencia a lo anterior, la exposición ante palabras altisonantes por parte de los adolescentes en México parece no ser exclusivamente responsabilidad de los videojuegos clasificación M, aunque una de sus características sea el uso de palabras obscenas.

Retomando los planteamientos anteriores y el proceso de identificación sujeto - personaje, es necesario comentar que en los videojuegos el personaje toma un papel de oyente la mayor parte de la historia en el videojuego, ya que el desarrollo de la tecnología utilizada para el software y hardware de videojuegos no ha llegado a ese nivel de interactividad.

Es por eso que en cuanto a groserías, es poco común que el personaje las pronuncie por lo que el acto de sublimación al pronunciar groserías no se ve cubierta en la vivencia vicaria de sujeto- personaje.

Para el ítem de llamar a la puerta de alguien y salir corriendo, es necesario tomar en cuenta los procesos histórico- culturales de la población estudiada, en México ese tipo de broma es conocida a través de varias generaciones. Además de que los procesos psicológicos que causa en el actor tal conducta son muy generales en la conducta occidental.

García en 2006 menciona que desde la teoría psicoanalítica los procesos psicológicos desarrollados por el acto de realizar una broma, se basan en el principio del placer, ya que al realizar una broma o chiste lo primero que surge es la risa; la cual provoca el placer y a nadie le disgusta el placer. También es debido tomar en cuenta la reacción social por parte de los iguales que surge al realizar una broma, reacción comúnmente relacionada con reconocimiento por el atreverse a transgredir una norma implícita.

Por lo tanto, este tipo de conducta no es posible relacionarla directamente con los videojuegos de cualquier tipo de clasificación, ya que su causa tomando en cuenta lo anterior tiene un origen más primitivo como lo es el placer.

Para el último ítem con mayor peso en conductas antisociales es comer cuando está prohibido, ya sea en el trabajo, clase, cine, etc. Al igual que el ítem anterior parece cubrir el principio del placer alcanzado al satisfacer una necesidad, la cual se enfrenta a las normas establecidas por distintas instituciones donde se reglamentan los horarios de ingerir alimentos.

Esta conducta presentada como una de las que poseen mayor peso en los adolescentes, es difícil relacionarla con lo anteriormente propuesto en la vivencia vicaria sujeto-personaje de videojuegos, ya que muy difícilmente en videojuegos como en programas de televisión o películas se muestra a personas cubriendo necesidades básicas como ir al baño, comer o dormir.

Una explicación más cercana a la realidad puede ser tomada por las características de la etapa de desarrollo que es la adolescencia. En esta etapa el sujeto busca independencia y autonomía en la toma de sus decisiones, aunque esto implique transgredir ciertas normas sociales implícitas. Lo cual se relaciona con la dificultad de mediar el tipo de pensamiento abstracto y concreto (Casas & Ceñal, 2005).

En cuanto a los ítems con mayor peso al medir la conducta delictiva, los que obtuvieron mayor representatividad fueron; gastar frecuentemente en el juego más dinero del que se puede, tomar drogas, entrar en un club prohibido o comprar bebidas prohibidas.

En el caso de gastar frecuentemente en el juego más dinero del que se puede, existe una imposibilidad concreta de relacionarlo con los videojuegos clasificación M, ya que los juegos enfocados en apuestas con dinero pertenecen a la clasificación *Ao* (Adultos Únicamente) donde el contenido es apto sólo para adultos de 18 años o más e incluyen escenas prolongadas de violencia intensa, contenido sexual gráfico y apuestas con moneda real. Aunque en este tipo de videojuegos es difícil tener acceso a ellos, ya que las empresas reconocidas como Sony, Microsoft y Nintendo no permiten que estos videojuegos salgan para sus consolas (ESRB, 2014).

Para los ítems como tomar drogas y entrar en un club prohibido o comprar bebidas prohibidas, hay una relación con el videojuego clasificación M, entre los descriptores que comúnmente aparecen en los videojuegos clasificación M están el uso de drogas y uso de alcohol. Sin embargo, se debe recordar que estos ítems se presentaron con igual peso en el grupo con preferencia en videojuegos sin restricción de edad para la muestra, por lo que la relación directa es difícil comprobar.

Continuando con el postulado del proceso de identificación sujeto-personaje donde se toman en cuenta los posibles efectos cognitivos, emocionales y conductuales del videojuego, es necesario mencionar que las reacciones del cuerpo al consumir alcohol u otro tipo de drogas se basan en principios fisiológicos con respuestas colaterales en el campo cognitivo y emocional del sujeto, por lo que la vivencia vicaria de sujeto-personaje no se adecua para tales conductas.

En estas conclusiones también es importante conocer la influencia del entorno social en la constante de este tipo de conductas, ya que en Hidalgo el uso de drogas como la marihuana, cocaína, crack y alucinógenos se encuentra por encima de la media nacional. Al igual que

drogas legales como el alcohol y tabaco. Estos datos conjuntos a que el rango de edad de inicio en el consumo de estas drogas esta entre 15 y 19 años de edad otorga una posible explicación del porqué a los puntajes altos de tales ítems (CIJ, 2014).

Conforme a los datos anteriores se concluye que la violencia expresada en los videojuegos clasificación M, la cual se identifica por escenas violentas explícitas, uso de drogas, lenguaje altisonante, y desnudos parciales (ESRB, 2014). No provoca influencia significativa en la presencia de conductas antisociales y delictivas en los adolescentes de la muestra estudiada, sino que factores sociales y culturales como los ya expresados pueden ser los causantes de tales conductas.

Al mismo tiempo, este estudio propone como ejercicio explicativo una relación positiva entre la violencia expresada en los videojuegos y los procesos de sublimación en la interacción sujeto-personaje de videojuegos. Sin embargo, se recomienda realizar más estudios para explorar los efectos que los videojuegos puedan surtir en el campo, cognitivo, emocional e interpersonal de los adolescente.

Por otra parte, se resolvió el planteamiento del problema donde se demostró que no existe diferencia estadística significativa en la muestra estudiada, por lo menos en esta población se descarta la propuesta del Centro Londres 94; la cual expone que la violencia expresada a través de un televisor, incita a conductas agresivas, contribuye a efectos antisociales y vuelve a los adolescentes más agresivos (Centro Londres 94, 2014).

Cabe destacar que uno de los aportes de este estudio es la desmitificación del supuesto: el videojuego violento - hace violentos a los adolescentes. Además de poner en la mira fenómenos sociales como los altos índices en el consumo de alcohol, tabaco y distintas drogas en esta región, los cuales pueden ser factores predisponentes en el elevado número de conductas antisociales y delictivas entre los adolescentes.

Con base en la bibliografía revisada en esta investigación, se menciona en tipo propuesta de un postulado en función de los procesos psicológicos que surgen a partir de la relación sujeto-personaje de videojuegos, aunque claro estos postulados deben ser fortalecidos con investigaciones próximas que relacionen los tópicos aquí tratados.

Reflexiones

La elaboración de este trabajo sirvió como ejercicio inicial de habilidades en investigación, es un punto de partida para futuras líneas de estudio como los procesos cognitivos y conductuales que surgen en los adolescentes al usar videojuegos, además de los procesos psicofisiológicos que estos pueden causar y su repercusión en la conducta del sujeto, tales líneas de investigación además de impulsar la psicología al futuro se adecuan a mis intereses y gustos sin alejarme del objeto de estudio de la psicología.

Es importante mencionar que durante la revisión bibliográfica empleada para la elaboración de este estudio, se abrieron ante mí distintas versiones y puntos de vista acerca de inadecuada imagen que se le da a la violencia expresada en los videojuegos y medios de comunicación.

Si bien gran parte de los videojuegos se basan en la modalidad victoria y derrota como punto fundamental de su vivencia, es trascendental tomar en cuenta la proceduralidad que el desarrollador de videojuegos implanta en su obra. Esta proceduralidad indica que a pesar de las libertades que puede ofrecer el juego a su consumidor, la vivencia del videojuego está cargada de reglas y normas que se deben respetar para poder finalizar la aventura del juego tal y como fue creado por los desarrolladores, en el caso de no cumplir con tales reglas el videojuego te penaliza hasta el punto de matar al personaje.

Entonces ¿Los videojuegos también enseñan a respetar reglas? ¿Qué está pasando con los videojuegos y su aceptación social? Si bien los videojuegos denotan una gran cantidad de violencia en sus historias, esta no es más que un reflejo de la historia social humana y si bien censurar, ocultar o difamar la violencia que ha acompañado al hombre a través de su desarrollo social es la solución. En lo personal se me hace un acto totalmente hipócrita implementado en nuestra actual sociedad, ya que si la humanidad se avergüenza o le teme a una de las características más remarcadas en su ser como es la violencia, la humanidad estará condenada a repetir los mismos errores y peor aún a no aprender nada de ellos.

Como describe Ferguson (2014) en múltiples artículos, las relaciones políticas del sector conservador estadounidense y la American Psychological Association (APA); participan en sesgos de información al no dar difusión y divulgación a los descubrimientos científicos que se enfocan en el estudio de la exposición de la violencia en los medios de comunicación y las

nuevas tecnologías. Además de exponer a los medios de comunicación masivos afirmaciones que no cuentan con las bases suficientes para ser consideradas como datos científicos. En lo personal la APA como la máxima institución representante de la Psicología en Norte América debe poner especial atención en los campos que recientemente se abren a la investigación psicológica, esto claro esta si se desea la evolución de la Psicología como ciencia innovadora en el estudio de hombre a través de su interacción con las nuevas tecnologías.

Bibliografía

- Aguilar, I. y Catalán, A. M. (2005). Influencias del Entorno Social en el Desarrollo de las capacidades de los o las Adolescentes. *Tendencias en Salud Pública. Salud Familiar y Comunitaria y Promoción*, 1, 1-16.
- Arce, R., Seijo, D., Fariña, F., y Mohamed-Mohand, L. (2010). Comportamiento antisocial en menores: Riesgo social y trayectoria natural de desarrollo. *Revista Mexicana de Psicología*, 27, (2), 127-142.
- Arnao, J. Falla, G. y Jiménez, A. (2011). *Los Juegos en Línea en Adolescentes y Jóvenes Un estudio cuanti - cualitativo descriptivo y analítico en jóvenes del Perú*. Lima: Centro de Información y Educación para la Prevención del Abuso de Drogas.
- Belli, S. López C. (2008). Breve historia de los videojuegos. *Athenea Digital*, 14, 159-179.
- Blu-ray Disc Reporter. (2014). What is Blu-ray? Recuperado el 18 de Marzo de 2014 desde <http://www.blu-raydisc-reporter.com/what-is-blu-ray/>
- Bringas, C., Herrero, F. J., Cuesta, M., y Rodríguez, F. J. (2006). La conducta antisocial en adolescentes no conflictivos: Adaptación del inventario de conductas antisociales (ICA). *Revista Electrónica de Metodología Aplicada*, 11, (2), 1-10.
- Bringas, C., Rodríguez, F. J., Gutiérrez, E. y Pérez-Sánchez, B. (2010). Socialización e historia penitenciaria. *Revista Iberoamericana de Psicología y Salud*, 1, (1), 101-116.
- Broman, L. 2009. The Longitudinal Impact of Adolescent Drug Use on Socioeconomic Outcomes in Young Adulthood. *Journal of Child and Adolescent Substance Abuse*, 18, (2), 131-143
- Cámara de Diputados del Honorable Congreso De La Unión. (2014). Código Penal Federal. Recuperado de http://www.diputados.gob.mx/LeyesBiblio/pdf/9_140714.pdf
- Cain, M. S. Landau, A. N. & Shimamura, A. P. (2012). Action video game experience reduces the cost of switching tasks. *Atten Percept Psychophys*, 74, (4), 641- 647.
- Carnagey, N. & Anderson, C. (2005). The Effects of Reward and Punishment in Violent Video Games on Aggressive Affect, Cognition, and Behavior. *Psychological Science*. 16, (11), 882-889.
- Casas J.J. y Ceñal, M.J. (2005). Desarrollo del adolescente. Aspectos físicos, psicológicos y sociales. *Pediatría Integral*, 9, (1), 20-24.
- Centro Londres 94. (2014). La Violencia en los Medios de comunicación. Efectos en los Niños y Adolescentes. Recuperado de

[http://www.centrelondres94.com/files/Violencia_medios_comunicacion_efectos_nios_adol
escentes.pdf](http://www.centrelondres94.com/files/Violencia_medios_comunicacion_efectos_nios_adol
escentes.pdf)

Chacon, L. (2009). Sistema respiratorio. Recuperado el 29 de Marzo del 2014, desde <http://www.cienciatic.com/guias/respiratorio.pdf>

Chisholm, J. D. Hickey, C. Theeuwes J. & Kingstone, A. (2010). Reduced attentional capture in action video game players. *Attention, Perception, & Psychophysics*, 72, (3), 667-671.

Chóliz, M. (2002). *Motivos Sociales: Agresión y conducta de Ayuda*. España: McGrawHill

Chory, R. & Goodboy, A. (2011). Is Basic Personality Related to Violent and Non-Violent Video Game Play and Preferences? *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 14, (4), 191-198."

Cifuentes, J. y Londoño, N. (2011). Perfil cognitivo y psicopatológico asociados a la conducta antisocial. *International Journal of Psychological Research*, 4, (1), 58-69. Centro de Integración Juvenil. (2014). Centro de Integración Juvenil, A. C. 45 Aniversario 1969- 2014. Recuperado de <http://www.cij.gob.mx/patronatosCIJ/pdf/Hidalgo.pdf>

Colegios Profesionales de Aragon. (2014). El Juego qué Sentido Tiene, el Acto de Jugar y Que Evolución Sigue. Recuperado de http://eoepsabi.educa.aragon.es/descargas/G_Recursos_orientacion/g_4_orientacion_familiar/g_4.1.relaciones_familiares/5.3.El_juego.pdf

Consulta Mitofsky (2014). El Mexicano y la Groserías. Recuperado de <http://consulta.mx/web/index.php/estudios-e-investigaciones/mexico-opina/134-elmexicano-y-las-groserias>

Cota-Robles, S. Neiss, M. & Rowe, D. (2002). The role of puberty in violent and no violent Anglo American, Mexican American and African American boys. *Journal Adolescent Research*. 17, 364-374.

Da Silva, M. Guevara, B. y Fortes, M. (2006). Expectativas acerca del alcohol y su relación con el patrón de consumo de bebida. *Revista Argentina de Clínica Psicológica*, 15, (2), 99-107.

De la Peña, M. E. (2010). *Conducta Antisocial en Adolescentes: actores de Riesgo y Protección*. Madrid: Universidad Complutense de Madrid.

Del Barrio, V. y Roa, M. (2006). Factores de Riesgo y Protección en Agresión Infantil. *Acción psicológica*, 4, (2) 39-65.

Dolto, F. (2007). *La Causa de los Adolescentes*. México: Paidós.

Donas, S. (1997). *Marco epidemiológico conceptual de la Salud Integral del Adolescente*:

Venezuela: OPS. OMS

Donohue, S. E. Woldorff, M. G. & Mitroff, S. (2010). Video game players show more precise multisensory temporal processing abilities. *Attention, Perception, & Psychophysics*, 72, (4), 1120-1129.

Entertainment Software Rating Board. (2014). Guía de clasificaciones de la ESRB. Recuperado de http://www.esrb.org/ratings/ratings_guide_sp.jsp.

Farrell, M. P. & Barnes, G. M. (1993). Family systems and social support: A test of the effects of cohesion and adaptability on the functioning of parents and adolescents. *Journal of Marriage and the Family*, 55, (1), 119-132.

Farrington D.P. (1983). *Epidemiology*. En H. Quay (Ed.), Handbook of juvenile delinquency. (pp. 111-121). New York: John Wiley & Sons.

Ferguson, C. J. (2014). Is video game violence bad? *Psychologist*, 27, (5), 324-327.

Fergusson, D. M., Boden, J. M., & Horwood, L. J. (2006). Cannabis use and other illicit drug use: Testing the cannabis gateway theory. *Addiction*, 101, (4), 556-569.

Ferrer, S. (s.f.). Los videojuegos. Recuperado de <http://ardilladigital.com/DOCUMENTOS/TECNOLOGIA%20EDUCATIVA/TICs/T8%20VIDEOJUEGOS/08%20LOS%20VIDEOJUEGOS.pdf>

Fize, M. (2004) *¿Adolescencia en crisis? Por el derecho al reconocimiento social*. México: Siglo Veintiuno Editores.

Flores, F. y Carvajal, G. (1986) *Nociones de Derecho Positivo Mexicano*. México: Editorial Porrúa.

Freud, S. (1927). *El Humor*. En F. García (Ed.), Humor y Psicoanálisis: una Lectura de los Textos de Freud (pp. 81- 86). Madrid: Facultad de Psicología Universidad Complutense.

Funk, J. Hagan, J. Schimming, J. Bullock, W. Buchman, D. & Myers, M. (2002). Aggression and Psychopathology in Adolescents With a Preference for Violent Electronic Games. *Aggressive Behavior*. 28, 134-144.

Gaeta, M. y Galvanovskis, A. (2011). Propensión a Conductas Antisociales y Delictivas en Adolescentes Mexicanos. *Psicología Iberoamericana*, 19, (2), 47-54.

Gallizo, M. (2007). Reinserción social de drogodependientes ingresados en centros penitenciarios. *Salud y Drogas*, 7, (1) 57-73.

Garaigordobil, M. (2005). Conducta Antisocial Durante la Adolescencia: Correlatos Socio-

Emocionales, Predictores y Diferencias de Género. *Psicología Conductual*, 13, (2), 197-215.

García, F. (2005). Videojuegos: un análisis desde el punto de vista educativo. Recuperado el 18 de Marzo del 2014, desde http://www.irabia.org/departamentos/nntt/proyectos/futura/futura06/Analisis_educativo.pdf

García, F., Villatoro, J. Gutiérrez, M.L. Fleiz, C. y Medina-Mora M.E. (2005). Tendencias de la conducta antisocial en estudiantes del Distrito Federal; Mediciones 1997 – 2003. *Salud Mental*, 28, (3), 60-68.

Gee, J. P. (2004). *Lo que nos Enseñan los Videojuegos Sobre el Aprendizaje y Alfabetismo*. España: Aljibe.

Gendreau, P., Little, T. & Goggin, C. (1996). A meta-analysis of the predictors of adult offender recidivism: What works? *Criminology*, 34, 575-606.

Gil-Verona, J. A. Pastor, J. F. De Paz, F. Barbosa M. Macías, J. A. Moniega, M. A. RamiGonzales, L. Boget, y Picornell I. (2002) Psicobiología de las Conductas Agresivas. *Anales de la psicología*, 18, (2), 293-303.

Glass, B. D. Maddox, W. T. & Love, B. C. (2013). Real-Time Strategy Game Training: Emergence of a Cognitive Flexibility Trait. *Open Acces*, 8, (7), 1-7.

Gómez, R. (2009). Violencia en los comportamientos humanos. Valoración de la peligrosidad en presos reincidentes. *Anuario de Psicología Jurídica*, 19, 43-60.

Guitart, J. & Giménez-Crouseilles, J. (2002). Prevalence of highmuscle strain assessed using a semi-objective method and study of associated factors in a rheumatic population. *Rev Soc Esp Dolor*, 9, 5-12.

Halgin, R. P. y Whitbourne, S. K. (2004). *Psicología de la anormalidad: Perspectivas clínicas sobre desórdenes psicológicos*. México: McGrall-Hill.

Herrero, Ó. Ordóñez, F. Salas y A. Colom, R. (2002). Adolescencia y comportamiento antisocial. *Psicothema*, 14, (2), 340-343.

Instituto de Estudios legislativos. (2013). Código Penal para el Estado de Hidalgo. Recuperado de <http://info4.juridicas.unam.mx/adprojus/leg/14/533/>

Isorna, M. Fernández-Ríos, L. & Souto, A. (2010). Treatment of drug addiction and psychopathology: A field study. *The European Journal of Psychology Applied to Legal Context*, 2, (1), 3-18.

Jiménez, E. (2006). La Importancia del Juego. *Revista Digital Investigación y Educación*. 3, (26), 1-11.

- Jiménez, T., Musitu, G., y Murgui, S., (2005). Familia, apoyo social y conducta delictiva en la adolescencia: efectos directos y mediadores. *Anuario de Psicología*, 36, (2), 181-195.
- Kazdin, A. E. y Buela-Casal, G. (2006). *Conducta antisocial. Evaluación, tratamiento y prevención en la infancia y adolescencia*. Madrid: Ediciones Piramide.
- Kie Zin, S. Yew Mun, G. Sok Cheng, A. & Skoric, M. (2011). Grand Theft Auto IV Comes to Singapore: Effects of Repeated Exposure to Violent Video Games on Aggression. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 14, (10), 597- 602.
- Kohlberg, L. Ricks, D. & Snarey, J. (1984). Childhood development as a predictor of adaptation in adulthood. *Genetic Psychology Monographs*, 110, 94-162.
- Lykken, D. (2000). *Las personalidades antisociales*. España: Herder
- Mansilla, M. E. (2000). Etapas del desarrollo Humano. *Revista de Investigación Psicológica*, 3, (2), 105-116.
- McKinney, J. P. Strommen, E. A. y Fitzgerald, H. E. (1998). *Psicología del desarrollo*. México: Manual Moderno.
- Mier, P. y Sierra, T. (1995). *Adolescencia, Riesgo Total*. México: Panorama.
- Moffitt, T. E. & Caspi, A. (2001). Childhood predictors differentiate life-course persistent and adolescence-limited antisocial pathways among males and females. *Development & Psychopathology*, 13, (2) 355-375
- Moral, M. V. Rodríguez, F. J. y Sirvent, C. (2004). *Percepción de las consecuencias asociadas al abuso de alcohol y otras sustancias psicoactivas en adolescente en riesgo*. Psicología jurídica del menor y de la familia (pp. 184-194). Santiago de Compostela: Consellería de Xustiza, Interior e Administración Local.
- Morales, H. (2008). Factores asociados y trayectorias del desarrollo del comportamiento antisocial durante la adolescencia: implicaciones para la prevención de la violencia juvenil en América Latina. *Interamerican Journal of Psychology*, 42, (1), 129-142.
- Organización Mundial de la Salud, (2002). World Report on Violence and Health: Summary. Washington: OPS. OMS
- Orgaz, A. (1974). *La ilicitud*. Argentina: Lerner
- Ortiz, M. y Lucio M. E. (2008). Validación del Cuestionario de Conducta Antisocial Delictiva (A-D) para adolescentes mexicanos de zonas urbanas. *Investigaciones Medicoquirúrgicas*. 2, (11) 56-63.
- Papalia, D. E. Olds, S. W. Feldman, R. D. (2001). *Psicología del Desarrollo*. Colombia: McGraw-Hill.

- Papalia, D. E. Wendkos, S. y Duskin, R. (2009). *Psicología del desarrollo*. México: McGraw-Hill.
- Parke, R.D. (2004). Development in family. *Annual Review of Psychology*, 55, 365-399.
- Peña, M. E. y Graña, J. L. (2006). Agresión y Conducta Antisocial en la Adolescencia: Una Integración Conceptual. *Psicopatología Clínica, Legal y Forense*, 6, 9-23.
- Peña, M. E., & Graña, J. L. (2006). Agresión y Conducta Antisocial en la Adolescencia: Una Integración Conceptual. *Psicopatología Clínica, Legal y Forense*, 6, 9-23.
- Pérez, P. (2007). *Estilos educativos y pautas de interacción en relación al género en los diferentes tipos de familia con hijos/as en el segmento de 6-14 años*. Valencia: Instituto de Creatividad e Innovaciones Educativas.
- Play Station 4. (2014). El mayor lugar para jugar. Recuperado de <http://es.playstation.com/ps4/>
- Poder Judicial del Estado de Guanajuato. (2014). Recuperado de http://www.poderjudicialgto.gob.mx/pdfs/ifsp_conceptosjuridicosfundamentales-1.pdf
- Polman, H. Orobio, B. & van Aken, M. (2008). Experimental Study of the Differential Effects of Playing Versus Watching Violent Video Games on Children's Aggressive Behavior. *Aggressive Behavior*.34, 256-264.
- Quiroz, N. Villatoro, J. Juárez, F. Gutiérrez, M. Amador, N. y Medina, M. (2007). La Familia y el Maltrato Como Factores de Riesgo de Conducta Antisocial. *Salud Mental*, 30 (4), 47-54.
- Real Academia de la Lengua Española. (2001). Adolescencia. Recuperado de <http://lema.rae.es/drae/srv/search?key=adolescencia>
- Real Academia de la Lengua Española. (2001). Jurídico. Recuperado de <http://lema.rae.es/drae/srv/search?id=245iSR86q2x5X2BVbdy>
- Rice, F. (1997), *Desarrollo Humano*. México: Prentice Hall Hispanoamericana S.A.
- Rodríguez, A. y Torrente, G. (2003). Interacción Familiar y Conducta Antisocial. *Boletín de Psicología*, 78, 7-9.
- Rousseau, J. (2004). *El Contrato Social*. (María José Villaverde, trad.). México: ISTMO. (Obra original publicada en 1762).
- Russoniello, C. O'Brien, K. & Parks, J. (2009). The Effectiveness of Casual Video Games in Improving Mood and Decreasing Stress. *Journal of CyberTherapy and Rehabilitation*, 2, (1), 53-66.

Sanabria, A.M. y Uribe, A.F. (2007). Prevalencia de la delincuencia juvenil en Santiago de Cali. *Pensamiento Psicológico*, 3, (9), 111-122.

Sanabria, A. M. y Uribe, A. F. (2009). Conductas antisociales y delictivas en adolescentes infractores y no infractores. *Pensamiento Psicológico*, 6, (13), 203-217.

Sánchez, M. I., Moreno, M., Muñoz, M., y Pérez, P. (2007). Adolescencia, grupo de iguales y consumo de sustancias. Un estudio descriptivo y relacional. *Apuntes de Psicología Colegio Oficial de Psicología*, 25, (3), 305-324.

Seisdedos, N. (2001). *Cuestionario de Conductas Antisociales y Delictivas (A- D)*. Madrid: Manual Moderno

The Competitive Intelligence Unit. (2013). Mercado de Videojuegos en México. Recuperado de http://the-ciu.net/nwsltr/152_1Distro.html.

Tear, M & Nielsen, M. (2013). Failure to Demonstrate That Playing Violent Video Games Diminishes Prosocial Behavior. *Plos one*. 8, (7), 1-7.

Unicef. (2011). La Adolescencia Temprana y Tardía. Recuperado de <http://www.unicef.org/spanish/sowc2011/pdfs/La-adolenscencia-temprana-y-tardia.pdf>

Vallado, F. (1956). Normas Jurídicas y Normas de Trato Social. Recuperado de <http://www.juridicas.unam.mx/publica/librev/rev/facdermx/cont/21/dtr/dtr3.pdf>

Xbox One (2014). Xbox One ha sido diseñado para el futuro. Recuperado de <http://www.xbox.com/es-ES/xbox-one/innovation>.

Zuckerman, M. (1994). *Behavioral expressions and biosocial bases of sensation seeking*. Cambridge University Press.

Zuckerman, M. (2006). *Psychobiology of personality*. Cambridge: Cambridge University Press.

Anexos

1. Petición de permiso para aplicar instrumentos

En este anexo se presenta la solicitud para aplicar los instrumentos y las entrevistas a los alumnos de la Preparatoria NO. 3 de la UAEH.



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE HIDALGO
INSTITUTO DE CIENCIAS DE LA SALUD
ÁREA ACADÉMICA DE PSICOLOGÍA

Psico/534/2014
Pachuca Hidalgo, 10 de abril del 2014
Asunto: solicitud de permiso para aplicación de encuestas

LIC. PIPINO MORALES GAMERO
DIRECTOR DE LA ESCUELA PREPARATORIA NUMERO TRES

CON ATENCIÓN PARA: LIC. BELEM BENÍTEZ VARGAS
DIRECTORA DEL ÁREA DE VINCULACIÓN

PRESENTE

Por este medio me dirijo a usted para solicitar su autorización y visto bueno con la finalidad de aplicar un total de 90 cuestionarios de conductas antisociales y delictivas a los alumnos de entre 15 y 18 años que son alumnos en la institución a su digno cargo, dicha información será utilizada en el trabajo de tesis denominada "Relación entre videojuegos violentos y las conductas antisociales precursoras de conducta violenta", misma que realizó en el Área Académica de Psicología del ICSa, cabe destacar que la aplicación de cuestionarios es por cuotas (personas desocupadas durante el receso) por lo tanto no es necesaria la aplicación en grupos, ni se interrumpirán clases u otra actividad académica.

La programación de aplicación de cuestionarios y las especificaciones de su procedimiento se encuentran con el visto bueno de mi director de tesis y usted puede observarla en la hoja anexa.

Sin más por el momento y esperando contar con su apoyo, quedo de usted.

ATENTAMENTE
"AMOR, ORDEN Y PROGRESO"
Pachuca de Soto, Hidalgo, 10 de abril de 2014


C. Alexi Sánchez Cazares
Alumno de 9º Lic en Psic - ICSa
No. Cta. 238430


No. Bo. _____
Lic. Sergio Santamaría Suárez
Invest. de Tiempo Completo, ICSa



C.c.p Archivo




Ex. Hacienda la Concepción Tilcuautla, Hidalgo
Tel. 01 771 71 720-00 ext. 5104 , 5118 y 4313
Correo electrónico: jefaturapsicologiauah@gmail.com

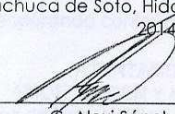




ÁREA ACADÉMICA DE PSICOLOGÍA

RESPONSABLE DE ACTIVIDAD:	ALEXI SÁNCHEZ CAZARES
ACTIVIDAD A REALIZAR:	2 HORAS CADA DÍA
FECHA DE LA ACTIVIDAD:	21, 22 y 23 DE ABRIL DEL 2014
HORA:	DE 11:00 A 13:00
PROCEDIMIENTO DE APLICACIÓN	<ul style="list-style-type: none">- SE SOLICITA AL ALUMNO DE FORMA INDIVIDUAL SU PARTICIPACIÓN VOLUNTARIA- SE APLICA EL CUESTIONARIO EN UN TIEMPO DE 10 MIN- SE AGRADECE SU PARTICIPACIÓN
POBLACIÓN A LA QUE SE APLICARA EL CUESTIONARIO	ALUMNOS DE ENTRE 15 Y 18 AÑOS
NO. DE ALUMNOS QUE PARTICIPARÁN:	90

ATENTAMENTE
"AMOR, ORDEN Y PROGRESO"
Pachuca de Soto, Hidalgo, 10 de abril de
2014.


C. Alexi Sánchez Cazares
Alumno de 9º Lic en Psic - ICSa
No. Cta. 238430


Yo. Bc.
Dr. En Psic. Sergio Santmaría Suarez
Profesor de Tiempo Completo ICSa

2. Formato de entrevista semiestructurada

En el siguiente anexo se muestra el formato de la entrevista semiestructurada que se les aplicó a los adolescentes que cumplían con los criterios necesario para formar parte de la muestras y que decidieron participar en este estudio.

Formato de entrevista

La entrevista omitirá el nombre del entrevistado ya que no es relevante para el estudio que se realizará

La edad no es preguntada ya que esa pregunta se incluye en el cuestionario de conductas antisociales y delictivas (A – D) (Seisdedos, 2001)

Los Tópicos a tratar son los siguientes:

- ❖ **Videojuegos favoritos (solo 1)**
- ❖ **Frecuencia de uso (como mínimo 1 hora por día)**
 - **1 a 3 días**
 - **4 a 5 días**
 - **6 a 7 días**
- ❖ **Consola utilizada para tu videojuego favorito**
- ❖ **Uso de chip en consola**

3. Respuestas de entrevista

A continuación se muestran los datos obtenidos de los adolescentes, a través de la entrevista semiestructurada.

Entrevista Los Tópicos a tratar son los siguientes:

- Videojuegos favoritos
- Frecuencia de uso
- Consola utilizada
- Uso de chip en consola

1	Mario Bros	de 6 a 7 días	Nintendo	no	
2	Angry Birds	de 4 a 5 días	Móvil	no	
3	Pokemon	de 1 a 3 días	Nintendo	no	
4	Call of Duty	de 6 a 7 días	Xbox	no se	
5	DMC	de 4 a 5 días	Móvil	no	
6	Halo	de 1 a 3 días	Xbox	no se	
7	FIFA	de 1 a 3 días	Xbox	si	
8	Assassin's Creed	de 1 a 3 días	Xbox	si	si
9	Gears of War	de 6 a 7 días	Xbox	no	
10	Guitar Hero	de 6 a 7 días	Xbox	no	
11	Uncharted	de 6 a 7 días	Play Station	no	
12	God of War	de 6 a 7 días	Play Station	no	
13	Zelda	de 4 a 5 días	Nintendo	no	
14	PES	de 6 a 7 días	Play Station	no	
15	Super Smash	de 6 a 7 días	Nintendo	no	
16	Mario Kart	de 4 a 5 días	Nintendo	no	
17	FIFA	de 6 a 7 días	Xbox	si	
18	FIFA	de 6 a 7 días	Xbox	si	
19	FIFA	de 1 a 3 días	Xbox	no se	
20	Resident Evil	de 1 a 3 días	Xbox	no se	
21	FIFA	de 1 a 3 días	Xbox	no se	
22	Killzone	de 6 a 7 días	Play Station	no	
23	Battlefield	de 6 a 7 días	Xbox	no se	
24	Call of Duty	de 1 a 3 días	Xbox	si	
25	Pts vs Zom	de 4 a 5 días	Móvil	no	
26	GTA	de 6 a 7 días	Xbox	no se	
27	GTA	de 1 a 3 días	Xbox	no se	
28	Resident	de 6 a 7 días	Play Station	no	
29	GTA	de 6 a 7 días	Xbox	si	
30	candy crush	de 4 a 5 días	Móvil	no	
31	candy crush	de 4 a 5 días	Móvil	no	
32	flappy bird	de 1 a 3 días	Móvil	no	
33	Pokemon	de 1 a 3 días	Nintendo	no	
34	Pokemon	de 1 a 3 días	Nintendo	no se	
35	Gears of War	de 6 a 7 días	Xbox	si	
36	Gears of War	de 6 a 7 días	Xbox	no se	
37	Gears of War	de 4 a 5 días	Xbox	no se	
38	Call of Duty	de 6 a 7 días	Xbox	no se	
39	TKOF	de 4 a 5 días	Xbox	no se	

40	Call of Duty	de 4 a 5 días	Xbox	no se
41	TKOF	de 6 a 7 días	Play Station	no
42	GTA	de 1 a 3 días	Xbox	si
43	TKOF	de 1 a 3 días	Play Station	no
44	Gran Turismo	de 1 a 3 días	Xbox	no
45	Final Fantasy	de 6 a 7 días	Play Station	no se
46	Pokemon	de 1 a 3 días	Nintendo	no
47	flappy bird	de 6 a 7 días	Móvil	no se
48	mortal kombat	de 6 a 7 días	Xbox	no se
49	Medal of hon	de 4 a 5 días	Xbox	no se
50	Bioshock	de 1 a 3 días	Xbox	si

4. Cuestionarios

En este anexo se muestran 10 de los 50 cuestionarios aplicados para la realización de este estudio.

Conteste SÍ o NO a las frases siguientes

- | | | |
|--|---------------|---------------|
| 1. Alborotar o silbar en una reunión, lugar público o de trabajo. | SÍ | NO |
| 2. Salir sin permiso (del trabajo, de casa o del colegio). | SÍ | NO |
| 3. Entrar en un sitio prohibido (jardín privado, casa vacía). | SÍ | NO |
| 4. Ensuciar las calles/aceras, rompiendo botellas o volcando cubos de basura. | SÍ | NO |
| 5. Decir "groserías" o palabras fuertes. | SÍ | NO |
| 6. Molestar o engañar a personas desconocidas. | SÍ | NO |
| 7. Llegar tarde al trabajo, colegio o reunión. | SÍ | NO |
| 8. Hacer trampas (en examen, competencia importante, información de resultados). | SÍ | NO |
| 9. Tirar basura al suelo (cuando hay cerca una papelera o cubo). | SÍ | NO |
| 10. Hacer <i>graffitis</i> o pintas en lugares prohibidos (pared, banco, mesa, etc.). | SÍ | NO |
| 11. Tomar frutas de un jardín o huerto que pertenece a otra persona. | SÍ | NO |
| 12. Romper o tirar al suelo cosas que son de otra persona. | SÍ | NO |
| 13. Gastar bromas pesadas a la gente, como empujarlas dentro de un charco o quitarles la silla cuando van a sentarse. | SÍ | NO |
| 14. Llegar a propósito, más tarde de lo permitido (a casa, trabajo, obligación). | SÍ | NO |
| 15. Arrancar o pisotear flores o plantas de un parque o jardín. | SÍ | NO |
| 16. Llamar a la puerta de alguien y salir corriendo. | SÍ | NO |
| 17. Comer, cuando está prohibido, en el trabajo, clase, cine, etc. | SÍ | NO |
| 18. Contestar mal a un superior o autoridad (trabajo, clase o calle). | SÍ | NO |
| 19. Negarse a hacer las tareas encomendadas (trabajo, clase o casa). | SÍ | NO |
| 20. Pelearse con otros (con golpes, insultos o palabras ofensivas). | SÍ | NO |

- | | | |
|--|---------------|---------------|
| 21. Pertenecer a una pandilla que arma líos, se mete en peleas o crea disturbios. | SÍ | NO |
| 22. Tomar el coche o la moto de un desconocido para dar un paseo, con la única intención de divertirse. | SÍ | NO |
| 23. Forzar la entrada de un almacén, garaje, bodega o tienda de abarrotes. | SÍ | NO |
| 24. Entrar en una tienda que está cerrada, robando o sin robar algo. | SÍ | NO |
| 25. Robar cosas de los coches. | SÍ | NO |
| 26. Llevar algún arma (cuchillo o navaja) por si es necesaria en una pelea. | SÍ | NO |
| 27. Planear de antemano entrar en una casa, apartamento, etc., para robar cosas de valor (y hacerlo si se puede). | SÍ | NO |
| 28. Tomar la bicicleta de un desconocido y quedarse con ella. | SÍ | NO |
| 29. Forcejear o pelear para escapar de un policía. | SÍ | NO |
| 30. Robar cosas de un lugar público (trabajo, colegio) por valor de más de 100 pesos. | SÍ | NO |
| 31. Robar cosas de almacenes, supermercados o tiendas de autoservicio, estando abiertos. | SÍ | NO |
| 32. Entrar en una casa, apartamento, etc., y robar algo (sin haberlo planeado antes). | SÍ | NO |
| 33. Robar materiales o herramientas a gente que está trabajando. | SÍ | NO |
| 34. Gastar frecuentemente en el juego más dinero del que se puede. | SÍ | NO |
| 35. Robar cosas o dinero de las máquinas tragamonedas, teléfono público, etc. | SÍ | NO |
| 36. Robar ropa de un tendedero o cosas de los bolsillos de ropa colgada en un perchero. | SÍ | NO |
| 37. Conseguir dinero amenazando a personas más débiles. | SÍ | NO |
| 38. Tomar drogas. | SÍ | NO |
| 39. Destrozar o dañar cosas en lugares públicos. | SÍ | NO |
| 40. Entrar en un club prohibido o comprar bebidas prohibidas. | SÍ | NO |

COMPRUEBE SI HA CONTESTADO A TODAS LAS FRASES.

Conteste Sí o NO a las frases siguientes

- | | | |
|--|---------------|---------------|
| 1. Alborotar o silbar en una reunión, lugar público o de trabajo. | SI | NO |
| 2. Salir sin permiso (del trabajo, de casa o del colegio)..... | SI | NO |
| 3. Entrar en un sitio prohibido (jardín privado, casa vacía). | SI | NO |
| 4. Ensuciar las calles/aceras, rompiendo botellas o volcando cubos de basura..... | SI | NO |
| 5. Decir "groserías" o palabras fuertes. | SI | NO |
| 6. Molestar o engañar a personas desconocidas..... | SI | NO |
| 7. Llegar tarde al trabajo, colegio o reunión. | SI | NO |
| 8. Hacer trampas (en examen, competencia importante, información de resultados). | SI | NO |
| 9. Tirar basura al suelo (cuando hay cerca una papelera o cubo). | SI | NO |
| 10. Hacer <i>grafittis</i> o pintas en lugares prohibidos (pared, banco, mesa, etc.)..... | SI | NO |
| 11. Tomar frutas de un jardín o huerto que pertenece a otra persona..... | SI | NO |
| 12. Romper o tirar al suelo cosas que son de otra persona. | SI | NO |
| 13. Gastar bromas pesadas a la gente, como empujarlas dentro de un charco o quitarles la silla cuando van a sentarse. | SI | NO |
| 14. Llegar a propósito, más tarde de lo permitido (a casa, trabajo, obligación). | SI | NO |
| 15. Arrancar o pisotear flores o plantas de un parque o jardín. | SI | NO |
| 16. Llamar a la puerta de alguien y salir corriendo. | SI | NO |
| 17. Comer, cuando está prohibido, en el trabajo, clase, cine, etc. | SI | NO |
| 18. Contestar mal a un superior o autoridad (trabajo, clase o calle). | SI | NO |
| 19. Negarse a hacer las tareas encomendadas (trabajo, clase o casa)..... | SI | NO |
| 20. Pelearse con otros (con golpes, insultos o palabras ofensivas). | SI | NO |

- | | | |
|---|---------------|---------------|
| 21. Pertenecer a una pandilla que arma líos, se mete en peleas o crea disturbios. | SI | NO |
| 22. Tomar el coche o la moto de un desconocido para dar un paseo, con la única intención de divertirse. | SI | NO |
| 23. Forzar la entrada de un almacén, garaje, bodega o tienda de abarrotes. | SI | NO |
| 24. Entrar en una tienda que está cerrada, robando o sin robar algo. | SI | NO |
| 25. Robar cosas de los coches..... | SI | NO |
| 26. Llevar algún arma (cuchillo o navaja) por si es necesaria en una pelea. | SI | NO |
| 27. Planear de antemano entrar en una casa, apartamento, etc., para robar cosas de valor (y hacerlo si se puede)..... | SI | NO |
| 28. Tomar la bicicleta de un desconocido y quedarse con ella. | SI | NO |
| 29. Forcejear o pelear para escapar de un policía. | SI | NO |
| 30. Robar cosas de un lugar público (trabajo, colegio) por valor de más de 100 pesos. | SI | NO |
| 31. Robar cosas de almacenes, supermercados o tiendas de autoservicio, estando abiertos..... | SI | NO |
| 32. Entrar en una casa, apartamento, etc., y robar algo (sin haberlo planeado antes). | SI | NO |
| 33. Robar materiales o herramientas a gente que está trabajando. | SI | NO |
| 34. Gastar frecuentemente en el juego más dinero del que se puede. | SI | NO |
| 35. Robar cosas o dinero de las máquinas tragamonedas, teléfono público, etc. | SI | NO |
| 36. Robar ropa de un tendedero o cosas de los bolsillos de ropa colgada en un perchero. | SI | NO |
| 37. Conseguir dinero amenazando a personas más débiles. | SI | NO |
| 38. Tomar drogas. | SI | NO |
| 39. Destrozar o dañar cosas en lugares públicos. | SI | NO |
| 40. Entrar en un club prohibido o comprar bebidas prohibidas. | SI | NO |

COMPRUEBE SI HA CONTESTADO A TODAS LAS FRASES.

Conteste SÍ o NO a las frases siguientes

1. Alborotar o silbar en una reunión, lugar público o de trabajo. SÍ NO
2. Salir sin permiso (del trabajo, de casa o del colegio)..... SÍ NO
3. Entrar en un sitio prohibido (jardín privado, casa vacía). SÍ NO
4. Ensuciar las calles/aceras, rompiendo botellas o volcando cubos de basura. SÍ NO
5. Decir "groserías" o palabras fuertes. SÍ NO
6. Molestar o engañar a personas desconocidas. SÍ NO
7. Llegar tarde al trabajo, colegio o reunión. SÍ NO
8. Hacer trampas (en examen, competencia importante, información de resultados). SÍ NO
9. Tirar basura al suelo (cuando hay cerca una papelera o cubo). SÍ NO
10. Hacer *graffitis* o pintas en lugares prohibidos (pared, banco, mesa, etc.)..... SÍ NO
11. Tomar frutas de un jardín o huerto que pertenece a otra persona..... SÍ NO
12. Romper o tirar al suelo cosas que son de otra persona. SÍ NO
13. Gastar bromas pesadas a la gente, como empujarlas dentro de un charco o quitarles la silla cuando van a sentarse..... SÍ NO
14. Llegar a propósito, más tarde de lo permitido (a casa, trabajo, obligación). SÍ NO
15. Arrancar o pisotear flores o plantas de un parque o jardín. SÍ NO
16. Llamar a la puerta de alguien y salir corriendo. SÍ NO
17. Comer, cuando está prohibido, en el trabajo, clase, cine, etc. SÍ NO
18. Contestar mal a un superior o autoridad (trabajo, clase o calle). SÍ NO
19. Negarse a hacer las tareas encomendadas (trabajo, clase o casa)..... SÍ NO
20. Pelearse con otros (con golpes, insultos o palabras ofensivas). SÍ NO

21. Pertenecer a una pandilla que arma líos, se mete en peleas o crea disturbios. SÍ NO
22. Tomar el coche o la moto de un desconocido para dar un paseo, con la única intención de divertirse. SÍ NO
23. Forzar la entrada de un almacén, garaje, bodega o tienda de abarrotes. SÍ NO
24. Entrar en una tienda que está cerrada, robando o sin robar algo. SÍ NO
25. Robar cosas de los coches. SÍ NO
26. Llevar algún arma (cuchillo o navaja) por si es necesaria en una pelea. SÍ NO
27. Planear de antemano entrar en una casa, apartamento, etc., para robar cosas de valor (y hacerlo si se puede)..... SÍ NO
28. Tomar la bicicleta de un desconocido y quedarse con ella. SÍ NO
29. Forcejear o pelear para escapar de un policía. SÍ NO
30. Robar cosas de un lugar público (trabajo, colegio) por valor de más de 100 pesos. SÍ NO
31. Robar cosas de almacenes, supermercados o tiendas de autoservicio, estando abiertos. SÍ NO
32. Entrar en una casa, apartamento, etc., y robar algo (sin haberlo planeado antes). SÍ NO
33. Robar materiales o herramientas a gente que está trabajando. SÍ NO
34. Gastar frecuentemente en el juego más dinero del que se puede. SÍ NO
35. Robar cosas o dinero de las máquinas tragamonedas, teléfono público, etc. SÍ NO
36. Robar ropa de un tendedero o cosas de los bolsillos de ropa colgada en un perchero. SÍ NO
37. Conseguir dinero amenazando a personas más débiles. SÍ NO
38. Tomar drogas. SÍ NO
39. Destrozar o dañar cosas en lugares públicos. SÍ NO
40. Entrar en un club prohibido o comprar bebidas prohibidas. SÍ NO

COMPRUEBE SI HA CONTESTADO A TODAS LAS FRASES.

Conteste SÍ o NO a las frases siguientes

- | | | |
|--|---------------|---------------|
| 1. Alborotar o silbar en una reunión, lugar público o de trabajo. | SI | NO |
| 2. Salir sin permiso (del trabajo, de casa o del colegio). | SI | NO |
| 3. Entrar en un sitio prohibido (jardín privado, casa vacía). | SI | NO |
| 4. Ensuciar las calles/aceras, rompiendo botellas o volcando cubos de basura. | SI | NO |
| 5. Decir "groserías" o palabras fuertes. | SI | NO |
| 6. Molestar o engañar a personas desconocidas. | SI | NO |
| 7. Llegar tarde al trabajo, colegio o reunión. | SI | NO |
| 8. Hacer trampas (en examen, competencia importante, información de resultados). | SI | NO |
| 9. Tirar basura al suelo (cuando hay cerca una papelera o cubo). | SI | NO |
| 10. Hacer <i>graffitis</i> o pintas en lugares prohibidos (pared, banco, mesa, etc.). | SI | NO |
| 11. Tomar frutas de un jardín o huerto que pertenece a otra persona. | SI | NO |
| 12. Romper o tirar al suelo cosas que son de otra persona. | SI | NO |
| 13. Gastar bromas pesadas a la gente, como empujarlas dentro de un charco o quitarles la silla cuando van a sentarse. | SI | NO |
| 14. Llegar a propósito, más tarde de lo permitido (a casa, trabajo, obligación). | SI | NO |
| 15. Arrancar o pisotear flores o plantas de un parque o jardín. | SI | NO |
| 16. Llamar a la puerta de alguien y salir corriendo. | SI | NO |
| 17. Comer, cuando está prohibido, en el trabajo, clase, cine, etc. | SI | NO |
| 18. Contestar mal a un superior o autoridad (trabajo, clase o calle). | SI | NO |
| 19. Negarse a hacer las tareas encomendadas (trabajo, clase o casa). | SI | NO |
| 20. Pelearse con otros (con golpes, insultos o palabras ofensivas). | SI | NO |
| ▼ ▼ ▼ | | |
| 21. Pertenecer a una pandilla que arma líos, se mete en peleas o crea disturbios. | SI | NO |
| 22. Tomar el coche o la moto de un desconocido para dar un paseo, con la única intención de divertirse. | SI | NO |
| 23. Forzar la entrada de un almacén, garaje, bodega o tienda de abarrotes. | SI | NO |
| 24. Entrar en una tienda que está cerrada, robando o sin robar algo. | SI | NO |
| 25. Robar cosas de los coches. | SI | NO |
| 26. Llevar algún arma (cuchillo o navaja) por si es necesaria en una pelea. | SI | NO |
| 27. Planear de antemano entrar en una casa, apartamento, etc., para robar cosas de valor (y hacerlo si se puede). | SI | NO |
| 28. Tomar la bicicleta de un desconocido y quedarse con ella. | SI | NO |
| 29. Forcejear o pelear para escapar de un policía. | SI | NO |
| 30. Robar cosas de un lugar público (trabajo, colegio) por valor de más de 100 pesos. | SI | NO |
| 31. Robar cosas de almacenes, supermercados o tiendas de autoservicio, estando abiertos. | SI | NO |
| 32. Entrar en una casa, apartamento, etc., y robar algo (sin haberlo planeado antes). | SI | NO |
| 33. Robar materiales o herramientas a gente que está trabajando. | SI | NO |
| 34. Gastar frecuentemente en el juego más dinero del que se puede. | SI | NO |
| 35. Robar cosas o dinero de las máquinas tragamonedas, teléfono público, etc. | SI | NO |
| 36. Robar ropa de un tendedero o cosas de los bolsillos de ropa colgada en un perchero. | SI | NO |
| 37. Conseguir dinero amenazando a personas más débiles. | SI | NO |
| 38. Tomar drogas. | SI | NO |
| 39. Destrozar o dañar cosas en lugares públicos. | SI | NO |
| 40. Entrar en un club prohibido o comprar bebidas prohibidas. | SI | NO |

COMPRUEBE SI HA CONTESTADO A TODAS LAS FRASES.

Conteste SÍ o NO a las frases siguientes

- | | | |
|--|----|---------------|
| 1. Alborotar o silbar en una reunión, lugar público o de trabajo. | SÍ | NO |
| 2. Salir sin permiso (del trabajo, de casa o del colegio). | SÍ | NO |
| 3. Entrar en un sitio prohibido (jardín privado, casa vacía). | SÍ | NO |
| 4. Ensuciar las calles/aceras, rompiendo botellas o volcando cubos de basura. | SÍ | NO |
| 5. Decir "groserías" o palabras fuertes. | SÍ | NO |
| 6. Molestar o engañar a personas desconocidas. | SÍ | NO |
| 7. Llegar tarde al trabajo, colegio o reunión. | SÍ | NO |
| 8. Hacer trampas (en examen, competencia importante, información de resultados). | SÍ | NO |
| 9. Tirar basura al suelo (cuando hay cerca una papelera o cubo). | SÍ | NO |
| 10. Hacer <i>grafittis</i> o pintas en lugares prohibidos (pared, banco, mesa, etc.). | SÍ | NO |
| 11. Tomar frutas de un jardín o huerto que pertenece a otra persona. | SÍ | NO |
| 12. Romper o tirar al suelo cosas que son de otra persona. | SÍ | NO |
| 13. Gastar bromas pesadas a la gente, como empujarlas dentro de un charco o quitarles la silla cuando van a sentarse. | SÍ | NO |
| 14. Llegar a propósito, más tarde de lo permitido (a casa, trabajo, obligación). | SÍ | NO |
| 15. Arrancar o pisotear flores o plantas de un parque o jardín. | SÍ | NO |
| 16. Llamar a la puerta de alguien y salir corriendo. | SÍ | NO |
| 17. Comer, cuando está prohibido, en el trabajo, clase, cine, etc. | SÍ | NO |
| 18. Contestar mal a un superior o autoridad (trabajo, clase o calle). | SÍ | NO |
| 19. Negarse a hacer las tareas encomendadas (trabajo, clase o casa). | SÍ | NO |
| 20. Pelearse con otros (con golpes, insultos o palabras ofensivas). | SÍ | NO |

- | | | |
|--|----|---------------|
| 21. Pertenecer a una pandilla que arma líos, se mete en peleas o crea disturbios. | SÍ | NO |
| 22. Tomar el coche o la moto de un desconocido para dar un paseo, con la única intención de divertirse. | SÍ | NO |
| 23. Forzar la entrada de un almacén, garaje, bodega o tienda de abarrotes. | SÍ | NO |
| 24. Entrar en una tienda que está cerrada, robando o sin robar algo. | SÍ | NO |
| 25. Robar cosas de los coches. | SÍ | NO |
| 26. Llevar algún arma (cuchillo o navaja) por si es necesaria en una pelea. | SÍ | NO |
| 27. Planear de antemano entrar en una casa, apartamento, etc., para robar cosas de valor (y hacerlo si se puede). | SÍ | NO |
| 28. Tomar la bicicleta de un desconocido y quedarse con ella. | SÍ | NO |
| 29. Forcejear o pelear para escapar de un policía. | SÍ | NO |
| 30. Robar cosas de un lugar público (trabajo, colegio) por valor de más de 100 pesos. | SÍ | NO |
| 31. Robar cosas de almacenes, supermercados o tiendas de autoservicio, estando abiertos. | SÍ | NO |
| 32. Entrar en una casa, apartamento, etc., y robar algo (sin haberlo planeado antes). | SÍ | NO |
| 33. Robar materiales o herramientas a gente que está trabajando. | SÍ | NO |
| 34. Gastar frecuentemente en el juego más dinero del que se puede. | SÍ | NO |
| 35. Robar cosas o dinero de las máquinas tragamonedas, teléfono público, etc. | SÍ | NO |
| 36. Robar ropa de un tendedero o cosas de los bolsillos de ropa colgada en un perchero. | SÍ | NO |
| 37. Conseguir dinero amenazando a personas más débiles. | SÍ | NO |
| 38. Tomar drogas. | SÍ | NO |
| 39. Destrozar o dañar cosas en lugares públicos. | SÍ | NO |
| 40. Entrar en un club prohibido o comprar bebidas prohibidas. | SÍ | NO |

COMPRUEBE SI HA CONTESTADO A TODAS LAS FRASES.

Conteste SÍ o NO a las frases siguientes

- | | | |
|--|-------------------------------------|-------------------------------------|
| 1. Alborotar o silbar en una reunión, lugar público o de trabajo. | <input checked="" type="radio"/> SÍ | <input type="radio"/> NO |
| 2. Salir sin permiso (del trabajo, de casa o del colegio). | <input checked="" type="radio"/> SÍ | <input type="radio"/> NO |
| 3. Entrar en un sitio prohibido (jardín privado, casa vacía). | <input checked="" type="radio"/> SÍ | <input type="radio"/> NO |
| 4. Ensuciar las calles/aceras, rompiendo botellas o volcando cubos de basura. | <input type="radio"/> SÍ | <input checked="" type="radio"/> NO |
| 5. Decir "groserías" o palabras fuertes. | <input checked="" type="radio"/> SÍ | <input type="radio"/> NO |
| 6. Molestar o engañar a personas desconocidas. | <input type="radio"/> SÍ | <input checked="" type="radio"/> NO |
| 7. Llegar tarde al trabajo, colegio o reunión. | <input checked="" type="radio"/> SÍ | <input type="radio"/> NO |
| 8. Hacer trampas (en examen, competencia importante, información de resultados). | <input checked="" type="radio"/> SÍ | <input type="radio"/> NO |
| 9. Tirar basura al suelo (cuando hay cerca una papelera o cubo). | <input checked="" type="radio"/> SÍ | <input type="radio"/> NO |
| 10. Hacer <i>grafittis</i> o pintas en lugares prohibidos (pared, banco, mesa, etc.) | <input checked="" type="radio"/> SÍ | <input type="radio"/> NO |
| 11. Tomar frutas de un jardín o huerto que pertenece a otra persona. | <input type="radio"/> SÍ | <input checked="" type="radio"/> NO |
| 12. Romper o tirar al suelo cosas que son de otra persona. | <input type="radio"/> SÍ | <input checked="" type="radio"/> NO |
| 13. Gastar bromas pesadas a la gente, como empujarlas dentro de un charco o quitarles la silla cuando van a sentarse. | <input checked="" type="radio"/> SÍ | <input type="radio"/> NO |
| 14. Llegar a propósito, más tarde de lo permitido (a casa, trabajo, obligación). | <input checked="" type="radio"/> SÍ | <input type="radio"/> NO |
| 15. Arrancar o pisotear flores o plantas de un parque o jardín. | <input type="radio"/> SÍ | <input checked="" type="radio"/> NO |
| 16. Llamar a la puerta de alguien y salir corriendo. | <input checked="" type="radio"/> SÍ | <input type="radio"/> NO |
| 17. Comer, cuando está prohibido, en el trabajo, clase, cine, etc. | <input checked="" type="radio"/> SÍ | <input type="radio"/> NO |
| 18. Contestar mal a un superior o autoridad (trabajo, clase o calle). | <input checked="" type="radio"/> SÍ | <input type="radio"/> NO |
| 19. Negarse a hacer las tareas encomendadas (trabajo, clase o casa). | <input checked="" type="radio"/> SÍ | <input type="radio"/> NO |
| 20. Pelearse con otros (con golpes, insultos o palabras ofensivas). | <input checked="" type="radio"/> SÍ | <input type="radio"/> NO |
- ▼ ▼ ▼
- | | | |
|--|-------------------------------------|-------------------------------------|
| 21. Pertenecer a una pandilla que arma líos, se mete en peleas o crea disturbios. | <input checked="" type="radio"/> SÍ | <input type="radio"/> NO |
| 22. Tomar el coche o la moto de un desconocido para dar un paseo, con la única intención de divertirse. | <input type="radio"/> SÍ | <input checked="" type="radio"/> NO |
| 23. Forzar la entrada de un almacén, garaje, bodega o tienda de abarrotes. | <input type="radio"/> SÍ | <input checked="" type="radio"/> NO |
| 24. Entrar en una tienda que está cerrada, robando o sin robar algo. | <input type="radio"/> SÍ | <input checked="" type="radio"/> NO |
| 25. Robar cosas de los coches. | <input type="radio"/> SÍ | <input checked="" type="radio"/> NO |
| 26. Llevar algún arma (cuchillo o navaja) por si es necesaria en una pelea. | <input type="radio"/> SÍ | <input checked="" type="radio"/> NO |
| 27. Planear de antemano entrar en una casa, apartamento, etc., para robar cosas de valor (y hacerlo si se puede). | <input type="radio"/> SÍ | <input checked="" type="radio"/> NO |
| 28. Tomar la bicicleta de un desconocido y quedarse con ella. | <input type="radio"/> SÍ | <input checked="" type="radio"/> NO |
| 29. Forcejear o pelear para escapar de un policía. | <input type="radio"/> SÍ | <input checked="" type="radio"/> NO |
| 30. Robar cosas de un lugar público (trabajo, colegio) por valor de más de 100 pesos. | <input type="radio"/> SÍ | <input checked="" type="radio"/> NO |
| 31. Robar cosas de almacenes, supermercados o tiendas de autoservicio, estando abiertos. | <input type="radio"/> SÍ | <input checked="" type="radio"/> NO |
| 32. Entrar en una casa, apartamento, etc., y robar algo (sin haberlo planeado antes). | <input type="radio"/> SÍ | <input checked="" type="radio"/> NO |
| 33. Robar materiales o herramientas a gente que está trabajando. | <input type="radio"/> SÍ | <input checked="" type="radio"/> NO |
| 34. Gastar frecuentemente en el juego más dinero del que se puede. | <input type="radio"/> SÍ | <input checked="" type="radio"/> NO |
| 35. Robar cosas o dinero de las máquinas tragamonedas, teléfono público, etc. | <input type="radio"/> SÍ | <input checked="" type="radio"/> NO |
| 36. Robar ropa de un tendero o cosas de los bolsillos de ropa colgada en un perchero. | <input type="radio"/> SÍ | <input checked="" type="radio"/> NO |
| 37. Conseguir dinero amenazando a personas más débiles. | <input type="radio"/> SÍ | <input checked="" type="radio"/> NO |
| 38. Tomar drogas. | <input checked="" type="radio"/> SÍ | <input type="radio"/> NO |
| 39. Destrozar o dañar cosas en lugares públicos. | <input type="radio"/> SÍ | <input checked="" type="radio"/> NO |
| 40. Entrar en un club prohibido o comprar bebidas prohibidas. | <input type="radio"/> SÍ | <input checked="" type="radio"/> NO |

COMPRUEBE SI HA CONTESTADO A TODAS LAS FRASES.

Conteste SÍ o NO a las frases siguientes

- | | | |
|--|---------------|---------------|
| 1. Alborotar o silbar en una reunión, lugar público o de trabajo. | SÍ | NO |
| 2. Salir sin permiso (del trabajo, de casa o del colegio). | SÍ | NO |
| 3. Entrar en un sitio prohibido (jardín privado, casa vacía). | SÍ | NO |
| 4. Ensuciar las calles/aceras, rompiendo botellas o volcando cubos de basura. | SÍ | NO |
| 5. Decir "groserías" o palabras fuertes. | SÍ | NO |
| 6. Molestar o engañar a personas desconocidas. | SÍ | NO |
| 7. Llegar tarde al trabajo, colegio o reunión. | SÍ | NO |
| 8. Hacer trampas (en examen, competencia importante, información de resultados). | SÍ | NO |
| 9. Tirar basura al suelo (cuando hay cerca una papelera o cubo). | SÍ | NO |
| 10. Hacer <i>graffitis</i> o pintas en lugares prohibidos (pared, banco, mesa, etc.). | SÍ | NO |
| 11. Tomar frutas de un jardín o huerto que pertenece a otra persona. | SÍ | NO |
| 12. Romper o tirar al suelo cosas que son de otra persona. | SÍ | NO |
| 13. Gastar bromas pesadas a la gente, como empujarlas dentro de un charco o quitarles la silla cuando van a sentarse. | SÍ | NO |
| 14. Llegar a propósito, más tarde de lo permitido (a casa, trabajo, obligación). | SÍ | NO |
| 15. Arrancar o pisotear flores o plantas de un parque o jardín. | SÍ | NO |
| 16. Llamar a la puerta de alguien y salir corriendo. | SÍ | NO |
| 17. Comer, cuando está prohibido, en el trabajo, clase, cine, etc. | SÍ | NO |
| 18. Contestar mal a un superior o autoridad (trabajo, clase o calle). | SÍ | NO |
| 19. Negarse a hacer las tareas encomendadas (trabajo, clase o casa). | SÍ | NO |
| 20. Pelearse con otros (con golpes, insultos o palabras ofensivas). | SÍ | NO |
| ▼ ▼ ▼ | | |
| 21. Pertenecer a una pandilla que arma líos, se mete en peleas o crea disturbios. | SÍ | NO |
| 22. Tomar el coche o la moto de un desconocido para dar un paseo, con la única intención de divertirse. | SÍ | NO |
| 23. Forzar la entrada de un almacén, garaje, bodega o tienda de abarrotes. | SÍ | NO |
| 24. Entrar en una tienda que está cerrada, robando o sin robar algo. | SÍ | NO |
| 25. Robar cosas de los coches. | SÍ | NO |
| 26. Llevar algún arma (cuchillo o navaja) por si es necesaria en una pelea. | SÍ | NO |
| 27. Planear de antemano entrar en una casa, apartamento, etc., para robar cosas de valor (y hacerlo si se puede). | SÍ | NO |
| 28. Tomar la bicicleta de un desconocido y quedarse con ella. | SÍ | NO |
| 29. Forcejear o pelear para escapar de un policía. | SÍ | NO |
| 30. Robar cosas de un lugar público (trabajo, colegio) por valor de más de 100 pesos. | SÍ | NO |
| 31. Robar cosas de almacenes, supermercados o tiendas de autoservicio, estando abiertos. | SÍ | NO |
| 32. Entrar en una casa, apartamento, etc., y robar algo (sin haberlo planeado antes). | SÍ | NO |
| 33. Robar materiales o herramientas a gente que está trabajando. | SÍ | NO |
| 34. Gastar frecuentemente en el juego más dinero del que se puede. | SÍ | NO |
| 35. Robar cosas o dinero de las máquinas tragamonedas, teléfono público, etc. | SÍ | NO |
| 36. Robar ropa de un tendedero o cosas de los bolsillos de ropa colgada en un perchero. | SÍ | NO |
| 37. Conseguir dinero amenazando a personas más débiles. | SÍ | NO |
| 38. Tomar drogas. | SÍ | NO |
| 39. Destrozar o dañar cosas en lugares públicos. | SÍ | NO |
| 40. Entrar en un club prohibido o comprar bebidas prohibidas. | SÍ | NO |

COMPRUEBE SI HA CONTESTADO A TODAS LAS FRASES.

Conteste SÍ o NO a las frases siguientes

- | | | |
|--|-----------|-----------|
| 1. Alborotar o silbar en una reunión, lugar público o de trabajo. | SÍ | <u>NO</u> |
| 2. Salir sin permiso (del trabajo, de casa o del colegio). | SÍ | <u>NO</u> |
| 3. Entrar en un sitio prohibido (jardín privado, casa vacía). | <u>SÍ</u> | NO |
| 4. Ensuciar las calles/aceras, rompiendo botellas o volcando cubos de basura. | <u>SÍ</u> | NO |
| 5. Decir "groserías" o palabras fuertes. | <u>SÍ</u> | NO |
| 6. Molestar o engañar a personas desconocidas. | <u>SÍ</u> | NO |
| 7. Llegar tarde al trabajo, colegio o reunión. | <u>SÍ</u> | NO |
| 8. Hacer trampas (en examen, competencia importante, información de resultados). | <u>SÍ</u> | NO |
| 9. Tirar basura al suelo (cuando hay cerca una papelera o cubo). | <u>SÍ</u> | NO |
| 10. Hacer <i>graffitis</i> o pintas en lugares prohibidos (pared, banco, mesa, etc.). | SÍ | <u>NO</u> |
| 11. Tomar frutas de un jardín o huerto que pertenece a otra persona. | SÍ | <u>NO</u> |
| 12. Romper o tirar al suelo cosas que son de otra persona. | SÍ | <u>NO</u> |
| 13. Gastar bromas pesadas a la gente, como empujarlas dentro de un charco o quitarles la silla cuando van a sentarse. | <u>SÍ</u> | NO |
| 14. Llegar a propósito, más tarde de lo permitido (a casa, trabajo, obligación). | <u>SÍ</u> | NO |
| 15. Arrancar o pisotear flores o plantas de un parque o jardín. | <u>SÍ</u> | NO |
| 16. Llamar a la puerta de alguien y salir corriendo. | <u>SÍ</u> | NO |
| 17. Comer, cuando está prohibido, en el trabajo, clase, cine, etc. | <u>SÍ</u> | NO |
| 18. Contestar mal a un superior o autoridad (trabajo, clase o calle). | SÍ | <u>NO</u> |
| 19. Negarse a hacer las tareas encomendadas (trabajo, clase o casa). | SÍ | <u>NO</u> |
| 20. Pelearse con otros (con golpes, insultos o palabras ofensivas). | SÍ | <u>NO</u> |
| ▼ ▼ ▼ | | |
| 21. Pertenecer a una pandilla que arma líos, se mete en peleas o crea disturbios. | SÍ | <u>NO</u> |
| 22. Tomar el coche o la moto de un desconocido para dar un paseo, con la única intención de divertirse. | SÍ | <u>NO</u> |
| 23. Forzar la entrada de un almacén, garaje, bodega o tienda de abarrotes. | SÍ | <u>NO</u> |
| 24. Entrar en una tienda que está cerrada, robando o sin robar algo. | SÍ | <u>NO</u> |
| 25. Robar cosas de los coches. | SÍ | <u>NO</u> |
| 26. Llevar algún arma (cuchillo o navaja) por si es necesaria en una pelea. | SÍ | <u>NO</u> |
| 27. Planear de antemano entrar en una casa, apartamento, etc., para robar cosas de valor (y hacerlo si se puede) | SÍ | <u>NO</u> |
| 28. Tomar la bicicleta de un desconocido y quedarse con ella. | SÍ | <u>NO</u> |
| 29. Forcejear o pelear para escapar de un policía. | SÍ | <u>NO</u> |
| 30. Robar cosas de un lugar público (trabajo, colegio) por valor de más de 100 pesos. | SÍ | <u>NO</u> |
| 31. Robar cosas de almacenes, supermercados o tiendas de autoservicio, estando abiertos. | SÍ | <u>NO</u> |
| 32. Entrar en una casa, apartamento, etc., y robar algo (sin haberlo planeado antes). | SÍ | <u>NO</u> |
| 33. Robar materiales o herramientas a gente que está trabajando. | SÍ | <u>NO</u> |
| 34. Gastar frecuentemente en el juego más dinero del que se puede. | SÍ | <u>NO</u> |
| 35. Robar cosas o dinero de las máquinas tragamonedas, teléfono público, etc. | SÍ | <u>NO</u> |
| 36. Robar ropa de un tendero o cosas de los bolsillos de ropa colgada en un perchero. | SÍ | <u>NO</u> |
| 37. Conseguir dinero amenazando a personas más débiles. | SÍ | <u>NO</u> |
| 38. Tomar drogas. | SÍ | <u>NO</u> |
| 39. Destrozar o dañar cosas en lugares públicos. | SÍ | <u>NO</u> |
| 40. Entrar en un club prohibido o comprar bebidas prohibidas. | SÍ | <u>NO</u> |

COMPRUEBE SI HA CONTESTADO A TODAS LAS FRASES.

Conteste SÍ o NO a las frases siguientes

- | | | |
|--|----|----|
| 1. Alborotar o silbar en una reunión, lugar público o de trabajo. | SÍ | NO |
| 2. Salir sin permiso (del trabajo, de casa o del colegio). | SÍ | NO |
| 3. Entrar en un sitio prohibido (jardín privado, casa vacía). | SÍ | NO |
| 4. Ensuciar las calles/aceras, rompiendo botellas o volcando cubos de basura. | SÍ | NO |
| 5. Decir "groserías" o palabras fuertes. | SÍ | NO |
| 6. Molestar o engañar a personas desconocidas. | SÍ | NO |
| 7. Llegar tarde al trabajo, colegio o reunión. | SÍ | NO |
| 8. Hacer trampas (en examen, competencia importante, información de resultados). | SÍ | NO |
| 9. Tirar basura al suelo (cuando hay cerca una papelera o cubo). | SÍ | NO |
| 10. Hacer <i>graffitis</i> o pintas en lugares prohibidos (pared, banco, mesa, etc.). | SÍ | NO |
| 11. Tomar frutas de un jardín o huerto que pertenece a otra persona. | SÍ | NO |
| 12. Romper o tirar al suelo cosas que son de otra persona. | SÍ | NO |
| 13. Gastar bromas pesadas a la gente, como empujarlas dentro de un charco o quitarles la silla cuando van a sentarse. | SÍ | NO |
| 14. Llegar a propósito, más tarde de lo permitido (a casa, trabajo, obligación). | SÍ | NO |
| 15. Arrancar o pisotear flores o plantas de un parque o jardín. | SÍ | NO |
| 16. Llamar a la puerta de alguien y salir corriendo. | SÍ | NO |
| 17. Comer, cuando está prohibido, en el trabajo, clase, cine, etc. | SÍ | NO |
| 18. Contestar mal a un superior o autoridad (trabajo, clase o calle). | SÍ | NO |
| 19. Negarse a hacer las tareas encomendadas (trabajo, clase o casa). | SÍ | NO |
| 20. Pelearse con otros (con golpes, insultos o palabras ofensivas). | SÍ | NO |

- | | | |
|--|----|----|
| 21. Pertenecer a una pandilla que arma líos, se mete en peleas o crea disturbios. | SÍ | NO |
| 22. Tomar el coche o la moto de un desconocido para dar un paseo, con la única intención de divertirse. | SÍ | NO |
| 23. Forzar la entrada de un almacén, garaje, bodega o tienda de abarrotes. | SÍ | NO |
| 24. Entrar en una tienda que está cerrada, robando o sin robar algo. | SÍ | NO |
| 25. Robar cosas de los coches. | SÍ | NO |
| 26. Llevar algún arma (cuchillo o navaja) por si es necesaria en una pelea. | SÍ | NO |
| 27. Planear de antemano entrar en una casa, apartamento, etc., para robar cosas de valor (y hacerlo si se puede). | SÍ | NO |
| 28. Tomar la bicicleta de un desconocido y quedarse con ella. | SÍ | NO |
| 29. Forcejear o pelear para escapar de un policía. | SÍ | NO |
| 30. Robar cosas de un lugar público (trabajo, colegio) por valor de más de 100 pesos. | SÍ | NO |
| 31. Robar cosas de almacenes, supermercados o tiendas de autoservicio, estando abiertos. | SÍ | NO |
| 32. Entrar en una casa, apartamento, etc., y robar algo (sin haberlo planeado antes). | SÍ | NO |
| 33. Robar materiales o herramientas a gente que está trabajando. | SÍ | NO |
| 34. Gastar frecuentemente en el juego más dinero del que se puede. | SÍ | NO |
| 35. Robar cosas o dinero de las máquinas tragamonedas, teléfono público, etc. | SÍ | NO |
| 36. Robar ropa de un tendero o cosas de los bolsillos de ropa colgada en un perchero. | SÍ | NO |
| 37. Conseguir dinero amenazando a personas más débiles. | SÍ | NO |
| 38. Tomar drogas. | SÍ | NO |
| 39. Destrozar o dañar cosas en lugares públicos. | SÍ | NO |
| 40. Entrar en un club prohibido o comprar bebidas prohibidas. | SÍ | NO |

COMPRUEBE SI HA CONTESTADO A TODAS LAS FRASES.

Conteste SÍ o NO a las frases siguientes

- | | | |
|--|---------------|---------------|
| 1. Alborotar o silbar en una reunión, lugar público o de trabajo. | SI | NO |
| 2. Salir sin permiso (del trabajo, de casa o del colegio). | SI | NO |
| 3. Entrar en un sitio prohibido (jardín privado, casa vacía). | SI | NO |
| 4. Ensuciar las calles/aceras, rompiendo botellas o volcando cubos de basura. | SI | NO |
| 5. Decir "groserías" o palabras fuertes. | SI | NO |
| 6. Molestar o engañar a personas desconocidas. | SI | NO |
| 7. Llegar tarde al trabajo, colegio o reunión. | SI | NO |
| 8. Hacer trampas (en examen, competencia importante, información de resultados). | SI | NO |
| 9. Tirar basura al suelo (cuando hay cerca una papelera o cubo). | SI | NO |
| 10. Hacer <i>graffitis</i> o pintas en lugares prohibidos (pared, banco, mesa, etc.). | SI | NO |
| 11. Tomar frutas de un jardín o huerto que pertenece a otra persona. | SI | NO |
| 12. Romper o tirar al suelo cosas que son de otra persona. | SI | NO |
| 13. Gastar bromas pesadas a la gente, como empujarlas dentro de un charco o quitarles la silla cuando van a sentarse. | SI | NO |
| 14. Llegar a propósito, más tarde de lo permitido (a casa, trabajo, obligación). | SI | NO |
| 15. Arrancar o pisotear flores o plantas de un parque o jardín. | SI | NO |
| 16. Llamar a la puerta de alguien y salir corriendo. | SI | NO |
| 17. Comer, cuando está prohibido, en el trabajo, clase, cine, etc. | SI | NO |
| 18. Contestar mal a un superior o autoridad (trabajo, clase o calle). | SI | NO |
| 19. Negarse a hacer las tareas encomendadas (trabajo, clase o casa). | SI | NO |
| 20. Pelearse con otros (con golpes, insultos o palabras ofensivas). | SI | NO |

- | | | |
|--|----|---------------|
| 21. Pertenecer a una pandilla que arma líos, se mete en peleas o crea disturbios. | SI | NO |
| 22. Tomar el coche o la moto de un desconocido para dar un paseo, con la única intención de divertirse. | SI | NO |
| 23. Forzar la entrada de un almacén, garaje, bodega o tienda de abarrotes. | SI | NO |
| 24. Entrar en una tienda que está cerrada, robando o sin robar algo. | SI | NO |
| 25. Robar cosas de los coches. | SI | NO |
| 26. Llevar algún arma (cuchillo o navaja) por si es necesaria en una pelea. | SI | NO |
| 27. Planear de antemano entrar en una casa, apartamento, etc., para robar cosas de valor (y hacerlo si se puede). | SI | NO |
| 28. Tomar la bicicleta de un desconocido y quedarse con ella. | SI | NO |
| 29. Forcejear o pelear para escapar de un policía. | SI | NO |
| 30. Robar cosas de un lugar público (trabajo, colegio) por valor de más de 100 pesos. | SI | NO |
| 31. Robar cosas de almacenes, supermercados o tiendas de autoservicio, estando abiertos. | SI | NO |
| 32. Entrar en una casa, apartamento, etc., y robar algo (sin haberlo planeado antes). | SI | NO |
| 33. Robar materiales o herramientas a gente que está trabajando. | SI | NO |
| 34. Gastar frecuentemente en el juego más dinero del que se puede. | SI | NO |
| 35. Robar cosas o dinero de las máquinas tragamonedas, teléfono público, etc. | SI | NO |
| 36. Robar ropa de un tendedero o cosas de los bolsillos de ropa colgada en un perchero. | SI | NO |
| 37. Conseguir dinero amenazando a personas más débiles. | SI | NO |
| 38. Tomar drogas. | SI | NO |
| 39. Destrozar o dañar cosas en lugares públicos. | SI | NO |
| 40. Entrar en un club prohibido o comprar bebidas prohibidas. | SI | NO |

COMPRUEBE SI HA CONTESTADO A TODAS LAS FRASES.