

Independencia entre uso de videojuegos y percepción de violencia en adolescentes de Cuernavaca

GABRIEL DORANTES-ARGANDAR Y LUIS-FERNANDO MOLINA-VEGA

Universidad Autónoma del Estado de Morelos

Resumen

La percepción de la violencia está determinada por un gran número de variables tanto contextuales como cognitivas. Los videojuegos son un estímulo contextual presente en aquellos niños que se desarrollan en un entorno urbano. Este estudio buscó determinar si el uso diario de los videojuegos tenía un efecto en la percepción de la violencia en el contexto de los niños cuernavacenses. Se estudió a 202 niños de una secundaria de este municipio, a través de un breve cuestionario. Se encontró que la percepción de la violencia es un constructo complejo que está determinado por sus diferentes escenarios, y que existe una relación entre estos escenarios que permitiría construir un modelo. Adicionalmente, se encontró que el uso de videojuegos por los niños no afecta la percepción de la violencia en su entorno.

Palabras clave: *cognición, modelo, percepción, videojuegos, violencia.*

Independence between video game use and perception of violence in adolescents of Cuernavaca

Abstract

The perception of violence is determined by a large number of variables that may be contextual or cognitive. Video games are a contextual stimulus that is ever-present in those children that develop in an urban context. This study sought to determine if the daily use of video games had an effect in the perception of violence of the children from the city of Cuernavaca. A sample of 202 secondary school children from the municipality of Cuernavaca was studied through a brief questionnaire. Statistical analyses found that perception of violence is a complex construct that is determined by the different settings one may be embedded in. There is a relationship between those settings that may allow constructing a model. Additionally, it was found that the use of video games by children does not affect the perceptions of violence they may construct from their surroundings.

Keywords: *Cognition, model, perception, video games, violence.*

INTRODUCCIÓN

La evaluación del peligro involucra a la emoción, así como a diversos componentes cognitivos (por ejemplo, el miedo y la percepción del peligro), y funge como una guía para elaborar estrategias de afrontamiento (DeBoard-Lucas & Grych, 2011). El grado en que las acciones de una persona pueden dar forma a las actitudes del perceptor está determinado por el proceso cognitivo de la

Dirigir toda correspondencia sobre este artículo a: Gabriel Dorantes-Argandar y Luis-Fernando Molina-Vega. Centro de Investigación Transdisciplinaria en Psicología. Universidad Autónoma del Estado de Morelos. Pico de Orizaba 1, Col. Los Volcanes. Cuernavaca Morelos, México 62350. Tel.: +52 777 1756899. Correo electrónico: g dorantes@uaem.mx

RMIP 2016, Vol. 8, No. 1, 69-81
ISSN-impresa: 2007-0926; ISSN-digital: 2007-3240
www.revistamexicanadeinvestigacionenpsicologia.com
Derechos reservados ©RMIP

información individualizada preexistente que se tenga del sujeto observado (McConnel, Rydell, Strain, & Mackie, 2008). Las expectativas de la habilidad propia de afrontar efectivamente una situación que es evaluada como peligrosa influyen no sólo en la respuesta comportamental, sino también en los niveles de ansiedad y depresión experimentados (DeBoard-Lucas & Grych, 2011). Además, se percibe que uno de los factores importantes en la exposición a contextos violentos es la ansiedad que esto genera, y es importante entender las diferencias entre sexos y los grupos de edad, especialmente si son jóvenes (Gaylord-Harden, Cunningham, & Zelencik, 2011). Los niños evalúan el grado de amenaza que una interacción dada significa para ellos o para sus familias: por qué es que ocurre y cómo es que deben responder (DeBoard-Lucas & Grych, 2011).

Huesmann y Kirwil (2007) hacen un excelente recuento de las posturas teóricas que sostienen que la observación del comportamiento violento tiende a incrementar la probabilidad de desencadenarlo por parte del observador, tales como el *priming* semántico, la construcción y evocación de esquemas de comportamiento, los modelos de procesamiento de la información, los modelos de evocación, el aprendizaje vicario, etcétera. Sin embargo, es posible que la participación del individuo en el videojuego haga que el esquema cognitivo sea diferente al que se evoca al ver la televisión. La importancia de estudiar la relación entre la exposición a la violencia en los medios de comunicación y el comportamiento agresivo ha crecido en función de la evolución de los formatos de dichos medios (como los videojuegos), lo cual ha llevado a cuestionar si las ideas generadas sobre el aprendizaje del comportamiento violento observado en la televisión tienen el mismo efecto con estas nuevas tecnologías (Kronenberger *et al.*, 2005).

Cuando la gente se enfrenta a decisiones riesgosas categorizan sus opciones de decisión como ganancias o pérdidas potenciales de un

punto de referencia saliente, tal como el *status quo* (Guthrie & Rachlinski, 2001). Las personas están constantemente monitoreando el ambiente social en busca de claves que les indiquen aceptación o rechazo, por lo menos a un nivel relativamente no consciente (Vorauer & Sakamoto, 2008). Estos hallazgos sugieren que las reacciones evaluativas inmediatas de las personas hacia los estímulos de su entorno son importantes determinantes de su comportamiento (Ferguson, 2007). La exposición previa a la violencia, especialmente aquella que ocurre en casa o la escuela, puede tener mayores efectos que la violencia en la comunidad en general, dado que se espera que el o la adolescente pase la mayor parte del tiempo en estos contextos y son mucho más difíciles de evitar (Mrug & Windle, 2010). Los lazos familiares son importantes al estar constantemente expuesto a contextos violentos, pero hay evidencia de que los lazos significativos con los pares pueden ser más importantes (Salzinger, Feldman, Rosario, & Ng-Mak, 2010). El consenso gira alrededor de la adaptación de la persona a su ambiente, así como a los eventos que son demandantes, amenazantes, o incluso peligrosos para el individuo (Lazarus & Folkman, 1984).

Las claves de asociación tienen poco efecto sobre las actitudes explícitas, excepto cuando las condiciones donde la información comportamental es ambigua, lo cual significa que aunque las claves de asociación de grupos pueden jugar un rol sustancial en juicios y evaluaciones importantes, su impacto puede verse reducido en situaciones que son menos ambiguas en su naturaleza (McConnel, Rydell, Strain, & Mackie, 2008). Entonces las circunstancias en las cuales desempeñamos nuestras labores cotidianas son afectadas por el contenido subyacente de nuestras cogniciones y, por lo tanto, modifican nuestra conducta. Esto es, un concepto sostenido en la mente puede ser disparado por un estímulo en el ambiente, y una vez disparado está listo para ser usado por la mente para ayudar a ca-

tegorizar e interpretar los estímulos que le dan la bienvenida al perceptor (Moskowitz, 2005). Concluimos entonces que los individuos que se encuentran expuestos a estímulos violentos en su contexto tenderán a percibir mayor violencia en su entorno, debido en parte al efecto de saliencia en la cognición. La saliencia es una propiedad que se le atribuye a la información dentro de la cognición, de tal manera que una información nueva es más saliente que aquella información de mayor antigüedad. La información que es saliente, disponible o vívida tiende a tener más impacto que la información que no lo es: las percepciones de causalidad están en parte determinadas por hacia dónde está dirigida la atención de uno dentro del ambiente, y la atención es en turno una función de la saliencia (Plous, 1993).

El ambiente social de los videojuegos permite a los participantes aprender e intercambiar códigos, normas y valores socioculturales, además de generar una perspectiva de participación y ubicación espacio-temporal que se supone debe de constreñirse al ambiente del videojuego (Huerta-Rojas, 2005). El tener pares que constantemente incurren en comportamientos violentos y tener una perspectiva cognitiva que tienda a legitimizar las respuestas agresivas hacia la violencia tiene un efecto de incremento de la probabilidad de externalizar conductas violentas como método de resolución de problemas, y un fuerte apego hacia los padres tiende a reducir ese mismo riesgo (Salzinger, Feldman, Rosario, & Ng-Mak, 2010). El sentido común llevaría a pensar que estos aprendizajes no se restringen al ambiente donde se generan, pues por ser un entorno social tienen un impacto profundo en las estructuras cognitivas y la personalidad de los individuos. Sobresalen dos estudios metaanalíticos sobre el contenido violento de los videojuegos y su relación con diversos componentes cognitivos, afectivos y comportamentales. El primero de ellos es de C.J. Ferguson (2007), donde evalúa el impacto de los videojuegos en la agresión y en la cognición visoespacial. Este autor encuentra que

en general sí hay una relación entre los videojuegos de contenido más activo y la generación de habilidades relacionadas con el entendimiento de los espacios, y que no hay una relación claramente probada entre este tipo de videojuegos y la generación de comportamientos agresivos, o variables relacionadas a éstos. El segundo metaanálisis, llevado a cabo por Sherry (2001), que al parecer es considerado como un argumento importante en este tema, encuentra que sí hay una relación entre la agresión y el uso de videojuegos (en general), pero que dicha relación es de naturaleza espuria, y que incluso es inferior a la que se encuentra entre la agresión y la televisión. Este mismo autor manifiesta que la distinción entre juegos violentos y no violentos no es clara, dado que incluso los videojuegos de contenido deportivo pueden llegar a ser considerados como tales.

Hay autores que consideran a los videojuegos como escenarios donde los participantes aprenden y asumen la violencia como un recurso válido de resolución de conflictos cotidianos y de movimientos de desigualdad social de diversa naturaleza, incluyendo aquéllos de interacción social (Huerta-Rojas, 2005). El tema de la violencia en los videojuegos y su influencia en la generación de violencia es un tema que aún está siendo debatido y no hay evidencia concreta que explique el fenómeno claramente (Ferguson, San Miguel, Garza, & Jerabeck, 2011). Scolari (2010) sostiene que el objeto de estudio no debería ser el elemento en sí, sino el proceso a través del cual se genera la interacción entre el individuo y la tecnología en cuestión, lo que él llama *hipermediaciones*. Este estudio pretende, dentro de sus propias limitaciones, colocar una piedra argumentativa en este sentido. El uso cotidiano de los videojuegos no debe hacer que la percepción de la violencia en el entorno de los niños sea diferente, por lo menos no diferente a aquélla de sus pares que no hacen uso cotidiano de los videojuegos.

Por otra parte, el crecimiento desmedido de la población de los centros urbanos es uno de

los temas sociales más representativos de los problemas que hemos enfrentado como especie durante el último siglo (Villalvazo Peña, Corona Medina, & García Mora, 2002). Se espera que los contextos urbanos en México sean significativamente más aversivos hacia los individuos, de tal manera que los ciudadanos utilizan una gran porción de sus recursos colectivos para asegurar su supervivencia, lo cual a su vez requiere de un constante gasto de recursos cognitivos para determinar si un contexto es seguro o no. El “progreso” ha tenido efectos negativos en la salud de los individuos, generando situaciones que tienen el potencial de impactar en las reacciones de estrés; tales como el sonido, la contaminación, el tráfico y la inseguridad (Evans, Johansson, & Rydstedt, 1998).

El concepto *contexto urbano* ha tenido que enfrentar dificultades para ser claro debido a los temas añadidos al consenso de las particularidades que le son inherentes a cada situación dada, a cada ciudad urbana de cada país del mundo (Villalvazo Peña, Corona Medina, & García Mora, 2002). Algunas características de los contextos urbanos han sido descritas en varios estudios (Villalvazo Peña *et al.*, 2002; Allison *et al.*, 1999; Ahmed Memon, Pearson, & Imura, 2005; Lima Aranzaes, Juárez García, & Arias Galicia, 2012; Flores Morales, Reyes Pérez, & Reidl Martínez, 2012; Medina Mora *et al.*, 2005; Bithas & Christofakis, 2006), en los que se incluyen: muchedumbres y grandes aglomeraciones de personas, el tamaño y densidad de la población, la infraestructura involucrada en los medios de transportación, las actividades que se realizan por los habitantes de dicha localidad, la exposición que se tiene a hechos potencialmente violentos, la contaminación ambiental, la vulnerabilidad al estrés y a bajos niveles de calidad de vida, un alto índice de criminalidad y zonas con altos índices de vulnerabilidad social.

Un estudio realizado en China (Wei, 2007) encontró que jugar videojuegos de contenido violento estaba fuertemente vinculado con una

mayor tolerancia para la violencia, una actitud empática hacia los otros, y un nivel más alto de agresión; pero el mismo autor reporta que cuando realizaba análisis de regresión controlando otras variables, los niveles de significancia se perdían. Definitivamente, uno puede pensar que el jugar videojuegos de contenido violento estará relacionado con el comportamiento agresivo, pero es cuestionable pensar que el primero lleva irremediablemente al segundo. Un estudio llevado a cabo en adolescentes alemanes (Möller & Krahé, 2009) encontró que sí hay una relación entre el uso de videojuegos de naturaleza violenta y la composición de normas agresivas; y un vínculo indirecto, a través de dichas normas, con un efecto de atribución social hostil. Dada la naturaleza longitudinal de dicho estudio, también encuentra que hay una relación duradera de dicho efecto a lo largo del tiempo. Otro estudio (Jin, 2011) encuentra que los videojuegos prosociales tienen la capacidad de generar niveles mayores de empatía, mientras que los videojuegos violentos tienden a generar altruismo superficial.

La necesidad de estudiar los factores predisponentes a la violencia y la agresión en los individuos de los contextos urbanos es innegable. Selye (1978) sostiene que las aglomeraciones de personas y las condiciones de vida urbanas son capaces de poner en riesgo el bienestar y disparar reacciones de estrés que indiquen la necesidad de garantizar la supervivencia de los individuos. Estudiar cómo el uso prolongado de los videojuegos tiene la capacidad de modificar la percepción de la violencia en los adolescentes de los centros urbanos permite comprender si uno de los factores particulares de este tipo de contextos impacta en el entendimiento que se tiene del entorno.

Uno de los problemas metodológicos (además de éticos) al estudiar la exposición a contenido violento en los videojuegos es la exposición misma: en un estudio experimental, el experimentador tiene el control del tiempo al que se

expone el sujeto; sin embargo, en la vida cotidiana es mucho más difícil controlar dicho efecto (Kronenberger *et al.*, 2005). Este estudio pretende abordar el tema desde una perspectiva *ex post facto*. Dado que es en extremo complejo dosificar horas de exposición a un número determinado de preadolescentes o adolescentes tempranos en un espacio determinado bajo condiciones controladas, los autores de este estudio parten de la idea de evaluar a aquellos participantes que ya de por sí invierten una porción de su tiempo involucrados en esta actividad.

El objetivo general del presente trabajo es estudiar la relación entre la percepción de la violencia en el contexto de los participantes y el tiempo que los adolescentes invierten en jugar videojuegos. Los objetivos específicos son determinar la percepción de la violencia en el hogar, la colonia y la ciudad por parte de adolescentes; evaluar el tiempo que los niños invierten en jugar videojuegos (sin importar la plataforma o el contenido de éstos); y determinar si el uso prolongado de los videojuegos influye en la percepción de la violencia. De acuerdo con estos objetivos, las hipótesis planteadas son las siguientes: H1: El uso de videojuegos influye en la percepción de la violencia. H0: El uso de videojuegos no influye en la percepción de la violencia. Ha: La percepción de la violencia influye en el uso de videojuegos.

MÉTODO

Muestra

La muestra de este estudio estuvo compuesta por 202 adolescentes (92 hombres, 110 mujeres), con un promedio de edad de 13.3 años ($DE = 0.97$). Dada la estructura de la muestra, se realizó un análisis de frecuencia para conocer los grupos de edad. Se encontró que 45 adolescentes tenían 12 años, 79 tenían 13, 45 tenían 14, y 31 tenían 15 años de edad; correspondiendo 103 al primer grado, 57 al segundo y 42 al tercer grado de secundaria. Los participantes fueron

seleccionados a través de un método no probabilístico de una escuela de nivel secundaria del municipio de Cuernavaca, Morelos, México. El 89.6% reside en el municipio de Cuernavaca, mientras que el resto reside en Huitzilac (5.7%) o Jiutepec (2.8%).

Instrumento

El instrumento utilizado fue diseñado por los investigadores para el propósito de este estudio. Está compuesto de cuatro preguntas (además de la información demográfica), de las cuales tres eran de tipo Likert, de 1 a 5, donde 1 equivalía a nada violenta y 5 equivalía a extremadamente violenta. Las preguntas son las siguientes: ¿Qué tan violenta es tu casa? ¿Qué tan violenta es tu colonia? ¿Qué tan violenta es tu ciudad? La cuarta pregunta era de respuesta abierta, y decía: “¿Cuántas horas al día juegas videojuegos?” La cual se esperaba fuera respondida en número.

Procedimiento

Este estudio consistió en abordar a los estudiantes en sus aulas de clase, previo consentimiento del director de la institución y los profesores de cada clase. Los cuestionarios fueron aplicados en su aula de clases y los participantes contaron con diez minutos para llenarlos. Se les dio la indicación de llenar el cuestionario con lápiz o pluma estando sentados en sus lugares. El aplicador estaba disponible para cualquier duda que los participantes pudieran tener sobre el llenado del formato e información requerida por cada ítem individual o el significado de alguno de los términos empleados en el cuestionario, limitando su participación en la mayor medida posible para no interferir en el proceso de recolección de información.

Aspectos éticos

El levantamiento de información se hizo previa autorización de las autoridades responsables de la escuela, así como de los profesores individuales de cada aula. Todos los procedimientos

llevados a cabo durante esta investigación fueron supervisados por ellos en todo momento, de tal manera que estaban siempre presentes uno de los investigadores y un profesor, y toda la labor era activamente supervisada por el investigador principal y el director de la escuela, atendiendo las recomendaciones del Código Ético del Psicólogo (Sociedad Mexicana de Psicología, 2009).

Análisis estadísticos

El análisis de los datos se realizó a través de la paquetería estadística SPSS en su versión 20.0. A través de esta herramienta se calculó el Alfa de Cronbach para evaluar la consistencia interna de las agrupaciones de ítems; *t* de Student para realizar comparaciones de medias, *r* de Pearson para establecer correlaciones, y regresiones lineales para determinar influencias. Adicionalmente, se realizó un tratamiento de los datos tipo Logit (Johnson, 1999) para potenciar las regresiones.

RESULTADOS

Las tres preguntas de percepción de la violencia fueron tratadas como una escala en diversos niveles de análisis. Su alfa de Cronbach fue de .40, lo cual es bajo para una escala. El alfa de Cronbach es un índice que evalúa la consistencia interna del conjunto de ítems incluídos en una escala, y se expresa en términos de probabilidad, lo cual quiere decir que sus valores van de 0 a 1. Según Vera-Jiménez, Ávila-Guerrero y Dorantes-Argandar (2014), uno esperaría un alfa superior a .8, lo que indicaría un excelente nivel de fiabilidad. Observando las medias de los ítems (tabla 1), se encuentra un poco del porqué de este resultado.

La tendencia de las medias de los ítems incrementa del ítem 1 al 3, lo que lleva a pensar que tal vez los ítems no correlacionen de una manera estable. Esto fue confirmado en análisis estadístico, pues sólo correlacionaron los ítems 1 y 2 ($r=.244, p<.001, n=202$) y los ítems 2 y 3 ($r=.225, p<.001, n=202$). La correlación

Tabla 1. Estadísticos descriptivos de los tres primeros ítems de la escala de percepción de la violencia

	n	Mínimo	Máximo	M	DE
Violencia en el hogar	202	1	5	1.41	0.79
Violencia en la colonia	202	1	5	2.34	1.09
Violencia en la ciudad	202	1	5	3.25	1.07

entre los ítems 1 y 3 no fue significativa, lo que terminaría de explicar el alfa tan bajo. El mismo efecto se obtiene cuando se realizan correlaciones parciales controlando el efecto del sexo y la edad, dando correlaciones significativas para los ítems 1 y 2 ($r=.242, p<.001, n=202$) y 2 y 3 ($r=.227, p<.001, n=202$), y no significativa para la relación entre los ítems 1 y 3. Dado que la *r* de Pearson es una medida probabilística, podemos inferir que aquellos individuos que tienen una baja percepción de la violencia en el hogar, tienen una baja percepción de la violencia en su colonia —o viceversa— en un 24.4% de posibilidad. Subsecuentemente, aquellos que tienen una baja percepción de la violencia en la colonia, tienen una baja percepción de la violencia en su ciudad en un 22.8% de posibilidad.

Paralelamente, se observa la misma tendencia, espuria pero significativa, en los análisis de regresión lineal entre los ítems. Dado que se observa una relación de incremento en las medias, del hogar hacia la ciudad, se trata el ítem 1 como variable independiente en relación con el ítem 2, y se encuentra una R^2 de .06 ($F(201)=12.8, p<.001; \beta$ de .176). De la misma manera, tratando el ítem 2 como variable independiente en función del ítem 3, se encuentra una R^2 de .05 ($F(201)=10.6, p<.001; \beta$ de .232). Esto quiere decir que la percepción de la violencia en el hogar influye en la percepción de la violencia de la colonia, y ésta en la percepción de la violencia en la ciudad. En términos mundanos se entiende

que un 23.2% de la percepción de la violencia en la ciudad está determinada por la percepción de la violencia en la colonia, y ésta a su vez está determinada por la violencia en el hogar en un 17.6%. El haber obtenido una R cuadrada tan baja exige tomar las últimas dos aseveraciones con cautela, la relación no es tan directa y las relaciones entre los sistemas son mucho más complejas.

Posteriormente se construyó un índice de percepción de la violencia sumando los 3 ítems y dividiéndolos entre 3, para generar un número que fuera similar al obtenido por los ítems individuales. Este índice de percepción de la violencia (IPV) tuvo una media de 2.33 ($DE=0.66$). Procediendo con la idea de generar un modelo Logit, se dividió en dos grupos (altos y bajos) utilizando la mediana, la cual tuvo la coincidencia de ser el mismo valor que la media (2.33) como punto de corte. Esta operación genera un grupo de bajo IPV con 132 participantes y un grupo de alto IPV con 70 participantes. Este IPV se correlacionó con las horas que los niños manifiestan pasar jugando videojuegos al día (HVJ) ($M=2.77$, $DE=2.00$), lo cual resultó ser no significativo ($r=.024$ $p=.733$ $n=202$). Los grupos de alto y bajo HVJ también se construyeron alrededor de la mediana, la cual fue de 2, lo que generó un grupo de pocas HVJ (144 participantes) y muchas HVJ (58 participantes). Para terminar de redondear los análisis en esta dirección, se compararon las medias de HVJ con la prueba t de Student entre grupos altos y bajos de IPV ($t=.048$, $p=.961$, $gl=200$), y de IPV entre grupos bajos y altos de HVJ ($t=.945$, $p=.346$, $gl=200$); y ninguno de estos análisis resultó significativo. Ninguno de los tres ítems mostró diferencias significativas entre grupos alto y bajo de HVJ e IPV ($t=.699$, $p=.485$, $gl=200$; $t=.312$, $p=.755$, $gl=200$; $t=1.51$, $p=.133$, $gl=200$). También se realizaron comparaciones entre grupos de sexo, las cuales no arrojaron diferencias significativas en IPV ($t=1.638$, $p=.103$, $gl=200$), pero sí en

HVJ ($t=3.40$, $p\leq .001$, $gl=200$). Esto indica que los niños juegan más videojuegos en tiempo ($M=2.33$; $DE=.234$) en comparación con las niñas ($M=1.728$; $DE=.165$). Sin embargo, HVJ e IPV tampoco correlacionan cuando se realiza este análisis separando los grupos de hombres ($r=-.046$, $p=.670$, $n=92$) y mujeres ($r=.036$, $p=.707$, $n=110$).

Como vimos, los grupos del IPV y de HVJ fueron calculados en función de la mediana de las muestras; todos los sujetos por debajo de la mediana fueron considerados como bajos, y todos aquellos que se encontraran por encima de ella fueron considerados como altos. Esto generó una variable dicotómica que buscó potenciar los análisis de regresión lineal para cada subgrupo, pero éstos resultaron no significativos. Sin embargo, casi por casualidad, se encontró un hecho interesante. Las diferencias en las medias de los ítems llamaron mucho la atención desde el principio, dado el decepcionante nivel del alfa de Cronbach. Esto llevó a realizar análisis a profundidad para generar un modelo que explicara las relaciones entre las variables, lo que llevó a buscar diferencias en el modelo entre los grupos de bajo IPV y alto IPV. En la tabla 2 se presentan estos resultados. Las medias son todas diferentes a lo largo de los 3 ítems del IPV. El detalle a subrayar es que los participantes que pertenecen al grupo de alto IPV perciben mucho más violenta su colonia y su ciudad de lo que perciben su hogar, en comparación con el grupo de bajo IPV, aunque todas las diferencias sean significativas.

Posteriormente se buscó observar las diferencias dentro de los grupos en función de su nivel de IPV. Esto con el fin de observar hacia adentro de los grupos que ayuden a explicar las diferencias observadas en la significancia de los coeficientes estadísticos (tabla 3). Para finalizar los análisis estadísticos, se realizaron regresiones lineales entre los ítems, segmentando a los grupos de IPV mencionados. De estos análisis, sólo una relación fue significativa, en el grupo

Tabla 2. Diferencias por ítem entre grupos de IPV

	IPV	n	M	DE	t	gl	p<
Violencia en el hogar	Bajo	132	1.18	.491	-6.020	200	.001
	Alto	70	1.83	1.035			
Violencia en la colonia	Bajo	132	1.84	.740	-11.599	200	.001
	Alto	70	3.29	1.009			
Violencia en la ciudad	Bajo	132	2.83	.918	-9.189	146.64	.001
	Alto	70	4.04	.875			
Horas diarias de videojuegos	Bajo	88	2.72	2.040	ns		
	Alto	47	2.68	1.593			

de alto IPV. La percepción de la violencia en la ciudad funge como predictor de la percepción de la violencia en la colonia ($R^2=.106$, $F=8.07$, $p\leq .006$, $gl=69$, $\beta=-.376$) y no a la inversa ($R^2=.106$, $F=8.07$, $p\leq .006$, $gl=69$, $\beta=-.283$), aunque ambos valores son bajos, además de que el coeficiente de determinación de esta variable muestra que sólo un 10% de la varianza se explica debido a este fenómeno, lo cual hace la vinculación de naturaleza espuria. Esto sugiere que los individuos que perciben más violencia en general perciben a la ciudad como un lugar violento, y esto determina que la colonia del individuo sea percibida como violenta en un 37.6% de posibilidad, pero la explicación de la

varianza obliga a mantener reservas al generalizar dichos argumentos.

DISCUSIÓN

Los resultados de este estudio nos enseñan que una asunción absoluta tiene un gran potencial a estar equivocada. El pensar que el uso prolongado de videojuegos, invariablemente de su plataforma o contenido, esté relacionada con la percepción de la violencia en los niños de secundaria (H1) es falso, por lo que se rechaza la hipótesis de trabajo y se acepta la hipótesis nula. De hecho, durante la realización de este estudio, se comenzó a reflexionar que era posible que esta idea fuera inversa; que el pasar muchas horas jugando videojuegos ocasionaría la percepción de un menor nivel de violencia por efectos de normalización cognitiva, pero los análisis estadísticos demostraron que tampoco fue así. Simplemente no hay relación. Esto contradice a Huesmann y Kirwil (2007), aunque ellos limitan toda su elaboración a la televisión y no a los videojuegos. Tal como lo establecen Bushman y Huesmann (2008), la televisión no es la causa de la agresión, es sólo uno de los factores. Tal vez los videojuegos sean un elemento del contexto completamente diferente a la tele-

Tabla 3. Comparaciones de medias para todos los ítems de percepción de la violencia, entre grupos

		M	n	DE	t	gl	p<
Bajo IPV	Violencia en el hogar	1.18	132	.491			
	Violencia en la colonia	1.84	132	.740			
	Violencia en la colonia	1.84	132	.740			
	Violencia en la ciudad	2.83	132	.918			
	Violencia en el hogar	1.18	132	.491			
	Violencia en la ciudad	2.83	132	.918			
Alto IPV	Violencia en el hogar	1.83	70	1.035			
	Violencia en la colonia	3.29	70	1.009			
	Violencia en la colonia	3.29	70	1.009			
	Violencia en la ciudad	4.04	70	.875			
	Violencia en el hogar	1.83	70	1.035			
	Violencia en la ciudad	4.04	70	.875			

visión, por lo menos dentro de la cognición de los participantes.

Existen diversos estudios que buscan determinar cuáles son los factores que predisponen a la sensibilidad para la violencia. Un alto nivel de violencia dentro del hogar provee un nivel de ajuste que determina el impacto de la violencia en la comunidad en los adolescentes (Mrug & Windle, 2010). El presente estudio encontró que la percepción de la violencia es diferente en todos los niveles y que hay una relación indirecta entre la percepción de la violencia en el hogar y la percepción de la violencia en la ciudad, pues esta relación es mediada por la percepción de la violencia en la colonia. La violencia en el hogar es probablemente la que influye más negativamente en el o la adolescente, dado que el hogar se percibe como un ambiente proveedor de seguridad, además de la proximidad emocional y física de los perpetradores de la violencia doméstica como los padres o los hermanos (Mrug & Windle, 2010). El estar inmerso en un contexto de violencia dentro del hogar tiene un efecto normalizador cuando el ambiente de la comunidad también constituye un contexto de violencia. Los hogares disfuncionales elevan la probabilidad de exposición a situaciones disfuncionales en otros contextos (Salzinger, Feldman, Rosario, & Ng-Mak, 2010). Se pretendió generar un modelo que buscara explicar este fenómeno, pero dadas las limitaciones de este estudio y la disparidad de los resultados estadísticos al momento de profundizarlos, se prefirió que dicho modelo quedara como una recomendación para estudios futuros. La percepción de la violencia es un sistema complejo, y este estudio sólo muestra la necesidad de profundizar su entendimiento en la estructura de este sistema.

La violencia y las conductas agresivas en los jóvenes no se resolverán con la estrategia de punibilidad prevalente en la ideología política de hoy en día. Para mejorar la habilidad de prevenir la violencia juvenil, es preciso obtener un mejor entendimiento de cómo es que ocurre, los facto-

res que la promueven y los factores que la inhiben (Ellickson & McGuigan, 2000). Los medios de comunicación son una fuente forjadora del pensamiento juvenil, y entender cómo estos procesos se llevan a cabo nos permitirá generar estrategias que tengan como fin la prevención, más que el castigo. Algunos estudios muestran una fuerte correlación entre la exposición a la violencia en los medios (incluyendo los videojuegos) y el comportamiento severamente agresivo (Kronenberger *et al.*, 2005). Sin embargo, los autores de este estudio mantienen que existe la posibilidad de que la relación sea inversa a lo que el sentido común dictaría: que sea el niño de comportamiento agresivo el que elige estar expuesto a los videojuegos, y no que los videojuegos sean los que generen comportamiento agresivo en los niños.

Probablemente son otros factores, como la aceptación de los compañeros de clase y otros pares involucrados en el ambiente escolar, los que tienen mucha más influencia para promover la violencia que la mucha o poca aprobación que un maestro o parente pueda dar, o lo que la televisión o un videojuego pueda enseñar, por lo que la influencia que pueda tener un videojuego se desvanece ante la seducción de pares que no necesariamente estén involucrados en el ambiente escolar (Staff & Kreager, 2008). Hay variables pendientes por atender al tratar con violencia entre los jóvenes, tales como problemas de ajuste social y la experiencia previa con la violencia (Mrug & Windle, 2010). En definitiva habrá niños que malentiendan lo que aprenden de los medios y de los videojuegos, pero este estudio demuestra que, por lo menos en un número relativamente pequeño de niños mexicanos, el entendimiento de su entorno social con respecto a la violencia no parece verse muy modificado. La violencia en el individuo es un problema multifactorial que deberá ser abordado transdisciplinariamente y con el fin de abordar no sólo esta generación, sino todas las que vienen después de ella, pues de esto depende nuestro futuro como sociedad y como especie.

¿Cómo determinar que el contenido de un videojuego es violento? El comportamiento violento puede ser entendido como cualquier acto que busca producir daño en otra persona, ya sea por un acto físico o a través de la coerción psicológica (Lim & Chang, 2009). La Organización Mundial de la Salud (2002) define a la violencia como “El uso deliberado de la fuerza física o el poder, ya sea en grado de amenaza o efectivo, contra uno mismo, otra persona o un grupo o comunidad, que cause o tenga muchas probabilidades de causar lesiones, muerte, daños psicológicos, trastornos del desarrollo o privaciones”. La violencia física, psicológica, política, cultural, verbal y de género, se entienden como el uso deliberado de la fuerza mucho más allá de lo esperado, definiendo una situación social de inestabilidad y de relaciones de poder que, arbitrariamente construidas, se tornan objeto de cuestionamientos (Gadea, 2010). Así, la valoración de un acto como violento no siempre se sustenta en hechos concretos o actos sistematizados, sino en composiciones afectivas y estructuras cognitivas que se comparten a través de las estructuras sociales. Un ejemplo es el sentimiento o percepción de inseguridad, que lleva a las personas a eludir los contextos sociales debido a los estados afectivos del miedo ocasionados por la violencia (González & Molinares, 2010).

La experiencia con la violencia puede consolidar identidades relevantes a las situaciones de conflicto y proteger el bienestar psicológico de aquellos que pueden verse adversamente afectados por ella, además de que las consecuencias de esta consolidación de la identidad son de mayor fuerza entre las personas que se encuentran en situación vulnerable (Muldoon, Schmid, & Downes, 2009). Algunos de los predictores de la violencia entre adolescentes suelen ser comportamiento errático o antisocial durante la infancia, un rendimiento académico deficiente, vínculos débiles e incapacidad de generar nuevos vínculos con pares, y ambientes que fomenten el

consumo de sustancias (Ellickson & McGuigan, 2000). Sherry (2001) encuentra que incluso tomando en cuenta los videojuegos que son considerados como los más violentos por los críticos del medio, no parecen tener afectación en los niveles de agresión, invariablemente de la cantidad de tiempo invertido en dicha actividad. Al igual que Wei (2007), este estudio sugiere estudiar a mayor profundidad las modificaciones que ocurren en las estructuras cognitivas, los procesos afectivos y las respuestas comportamentales, pero a diferencia del citado estudio, propone para uno futuro abarcar los efectos no sólo de la exposición a los videojuegos; sino también de la televisión, las películas, e incluso la vida cotidiana.

Aunque los resultados de este estudio no son generalizables, la labor realizada en esta investigación permite formular dos aseveraciones concretas. La primera de ellas es que la percepción de la violencia no se ve afectada por el tiempo que un estudiante de secundaria pasa jugando videojuegos. Los niños que pasan más de dos horas al día realizando esta actividad no son diferentes a aquellos que pasan menos de dos horas al día en su percepción de la violencia, según fue evaluado por este estudio. La segunda es que la percepción de la violencia es un constructo que está relacionado con los diferentes ambientes en los que se encuentra inmerso el niño. Esto indica que es preciso generar un modelo que busque entender cómo es que la percepción de la violencia está relacionada con estos diferentes entornos.

Lamentablemente este estudio no aborda la eliminación del entendimiento explícito del daño que se ocasiona al enemigo en los videojuegos. C. J. Ferguson (2007) arguye que existe una diferencia entre videojuegos de acción y aquellos de naturaleza violenta, y que en algunos estudios se hace dicha diferencia y en otros no. Esto hace pensar que todos los videojuegos tienen el potencial de ser considerados como

violentos, dada su necesidad de actuar ante una situación problemática que tiene un actor antagónico, y el nivel de involucramiento que se requiere por parte del jugador al momento de resolver dicha situación problemática. La dificultad de definir el término *violento* determinó la no separación de videojuegos por su contenido para este estudio, dado que un plomero que aplasta con sus pies champiñones que con sus fauces buscan quitarle la vida puede considerarse como violento. Incluso se encontró un estudio (Becker-Olsen y Norberg, 2011) que sostiene que la categorización oficial que existe para determinar si un videojuego es violento o no carece de exactitud y validez hoy en día. Esto obligó a no categorizar los videojuegos utilizados por los participantes (con todas las dificultades metodológicas que eso conllevaría) en violentos y no violentos, y estudiar a los videojuegos como una categoría en general. Tal vez en un futuro estudio habrá que pretender analizar la imposición de la voluntad como un elemento de la violencia, y bajo este parámetro definir si un videojuego es violento o no para, de alguna manera, determinar si el participante entiende que la solución de problemas en dinámicas sociales siempre requiere de la participación de ambas partes, pues de lo contrario puede ser considerado como violento.

Adicionalmente, sería importante considerar para futuros estudios diversificar los elementos del contexto, con el fin de tener un entendimiento más holístico del mismo, así como ofrecer al participante una variedad de tipos de violencia para incluirlos dentro de los análisis estadísticos. Esto ofrecería mayor profundidad al entendimiento del fenómeno. Otra limitación es el tamaño de la muestra, ya que se limita a únicamente una escuela secundaria de la ciudad, lo que impide la generalización de los resultados a toda la infancia de la localidad. Futuros estudios deberán abarcar diversas instituciones, o incluso trascender a otros niveles de educación, tanto inferiores como superiores.

REFERENCIAS

- Ahmed Memon, M., Pearson, C., & Imura, H. (2005). Special feature on environmental & sustainable city. Inter-city environmental cooperation: the case of the Kitakyushu Initiative for a clean environment international. *Review for Environmental Strategies*, 5(2), 531-540.
- Allison, K., Burton, L., Marshall, S., Perez Febles, A., Yarrington, J., Bloch Kirsh, L., et al. (1999). Life experiences among urban adolescents: examining the role of context. *Child Development*, 70(4), 1017-1029.
- Becker-Olsen, K. L., & Norberg, P. A. (2011). Caution, animated violence: assessing the efficacy of violent video game ratings. *Journal of Advertising*, 39(4), 83-94.
- Bithas, K. P., & Christofakis, M. (2006). Environmentally sustainable cities: Critical review and operational conditions. *Sustainable Development*, 14, 177-189. DOI: 10.1002/sd.262.
- Bushman, B. J., & Huesmann, L. R. (2008). Violence as media content: Effects on children. En W. Donsbach (Ed.), *The international encyclopedia of communication*, (pp. 5287-5291). Malden, MA: Blackwell.
- DeBoard-Lucas, R. L., & Grych, J. H. (2011). Children's perceptions of intimate partner violence: causes, consequences and coping. *Journal of Family Violence*, 26, 343-354. DOI: 10.1007/s10896-011-9368-2.
- Ellickson, P. L., & McGuigan, K. A. (2000). Early predictors of adolescent violence. *American Journal of Public Health*, 90(4), 566-572.
- Evans, G., Johansson, G., & Rydstedt, L. (1998). A longitudinal study of workload, health and well-being among male and female urban bus drivers. *Journal of Occupational and Organizational Psychology*, 71, 35-45. DOI: 10.1111/j.2044-8325.1998.tb00661.x.
- Ferguson, C. J. (2007). The good, the bad, and the ugly: a meta-analytic review of positive and negative effects of violent video games. *Psychiatry Quarterly*, 78, 309-316. DOI: 10.1007/s11126-007-9056-9.
- Ferguson, M. J. (2007). On the automatic evaluation of end-states. *Journal of Personality and Social Psychology*, 92(4), 596-611.
- Ferguson, C. J., San Miguel, C., Garza, A., & Jerabeck, J. M. (2011). A longitudinal test of video game violence influences on dating and aggression: A 3 year longitudinal

- study of adolescentes. *Journal of Psychiatric Research*, 46(2), 141-146.
- Flores Morales, R., Reyes Pérez, V., & Reidl Martinez, L. M. (2012). Síntomas de estrés postraumático (EPT) en periodistas mexicanos que cubren la guerra contra el narcotráfico. *Suma Psicológica*, 19(1), 7-17.
- Gaylord-Harden, N. K., Cunningham, J. A., & Zelencik, B. (2011). Effects of exposure to community violence on internalizing symptoms: Does desensitization to violence occur in African American youth? *Journal of Abnormal Child Psychology*, 39, 711-719.
- Gadea, C. (2010). Violencia y experiencias colectivas de conflicto. *Espacio Abierto Cuaderno Venezolano de Sociología*, 19(2), 195-218.
- Gonzalez, R., & Molinares, I. (2010). La violencia en Colombia: Una mirada particular para su comprensión de cómo percibimos la violencia social a gran escala y hacemos invisible la violencia no mediática. *Investigación y Desarrollo*, 18(2), 346-369.
- Guthrie, C., Rachlinski, J. J., & Wistrich, A. J. (2001). Inside the judicial mind. *Cornell Law Review*, 86, 777-830.
- Huerta-Rojas, F. (2005). La violencia virtual: una experiencia de los jóvenes en las videosalas. *Estudios Sociales*, 13(26), 172-206.
- Huesmann, L. R., & Kirwil, L. (2007). Why observing violence increases the risk of violent behavior in the observer. En D. Flannery (Ed.), *The Cambridge Handbook of Violent Behavior and Aggression* (pp. 545-570). Cambridge, UK: Cambridge University Press.
- Jin, S. A. A. (2011). "My avatar behaves well and this feels right": ideal and ought selves in video gaming. *Social Behavior and Personality*, 39(9), 1175-1182. DOI: <http://dx.DOI.org/10.2224/sbp.2011.39.9.1175>.
- Johnson, D. E. (1999). *Métodos multivariados aplicados al análisis de datos*. España: Parainfo.
- Kronenberger, W. G., Mathews, V. P., Dunn, D. W., Wang, Y., Wood, E. A., Larsen, J. J., et al. (2005). Media violence exposure in aggressive and control adolescents: differences in self- and parent-reported exposure to violence on television and in video games. *Aggressive Behavior*, 31, 201-216.
- Lazarus, R., & Folkman, S. (1984). *Stress, appraisal, and coping*. Nueva York: Springer Publishing Company.
- Lim, L. L., & Chang, W. C. (2009). Role of collective self-es- teem on youth violence in a collective culture. *International Journal of Psychology*, 44(1), 71-78.
- Lima Aranzaes, C. C., Juárez García, A., & Arias Galicia, F. (2012). Un estudio exploratorio sobre estresores laborales en conductores de transporte público colectivo en el estado de Morelos, México. En F. Arias Galicia & A. Juárez García (Coords.), *Agotamiento profesional y estrés, hallazgos desde México y otros países latinoamericanos* (pp. 431-452). México: Miguel Ángel Porrúa.
- Medina-Mora, M. E., Borges-Guimaraes, G., Lara, C., Ramos-Lira L., Zambrano, J., & Fleiz-Bautista, C. (2005). Prevalencia de sucesos violentos y de trastorno por estrés postraumático en la población mexicana. *Salud Pública de México*, 47, 8-22.
- McConnel, A. R., Rydell, R. J., Strain, L. M., & Mackie, D. M. (2008). Forming implicit and explicit attitudes towards individuals: social group association cues. *Journal of Personality and Social Psychology*, 94(5), 792-807. DOI: 10.1037/0022-3514.94.5.792.
- Moskowitz, G. B. (2005). *Social cognition understanding self and others*. Nueva York: The Guilford Press.
- Möller, I., & Krahé, B. (2009). Exposure to violent video games and aggression in german adolescents: a longitudinal analysis. *Aggressive Behavior*, 35, 75-89. DOI: 10.1002/ab.20290.
- Mrug, S., & Windle, M. (2010). Prospective effects of violence exposure across multiple contexts on early adolescents' internalizing and externalizing problems. *The Journal of Child Psychology and Psychiatry*, 51(8), 953-961. DOI: 10.1111/j.1469-7610.2010.02222.x.
- Muldoon, O. T., Schmid, K., & Downes, K. (2009). Political violence and psychological well-being: the role of social identity. *Applied Psychology: An International Review*, 58(1), 129-145. DOI: 10.1111/j.1464-0597.2008.00385.x.
- Organización Mundial de la Salud. (2002). *Informe mundial sobre la violencia y la salud*. Organización Panamericana de la Salud.
- Plous, S. (1993). *The psychology of judgment and decision making*. Nueva York: McGraw-Hill.
- Salzinger, S., Feldman, R. S., Rosario, M., & Ng-Mak, D. S. (2010). Role of parent and peer relationships and individual characteristics in middle school children's behavioral outcomes in the face of community violence. *Journal of Research on Adolescence*, 21(2), 395-407. DOI: 10.1111/j.1532-7795.2010.00677.x.

- Scolari, C. (2010). *Hipermediaciones. Elementos para una teoría de la comunicación digital interactiva*. Barcelona: Gedisa.
- Selye, H. (1978). *The stress of life*. Nueva York: McGrawHill.
- Sherry, J. L. (2001). The effects of violent video games on aggression. *Human Communication Research*, 27(3), 409-431.
- Staff, J., & Kreager, D. A. (2008). Too cool for school? Violence, peer status and high school dropout. *Social Forces*, 87(1), 446-471. DOI: 10.1353/sof.0.0068.
- Sociedad Mexicana de Psicología. (2009). *Código Ético del Psicólogo*. México: Trillas.
- Vera-Jiménez, J. A., Ávila-Guerrero, M. E., & Dorantes-Argandar, G. (2014). *Manual de evaluación de la victimización y percepción de la violencia, delincuencia, e inseguridad y la confianza en las instituciones*. México: Universidad Autónoma del Estado de Morelos.
- Villalvazo Peña, P., Corona Medina, J., & García Mora, S. (2002). Urbano-rural, constante búsqueda de fronteras conceptuales. *Notas. Revista de Información y Análisis*, 20, 17-24. Recuperado de <http://www.inegi.org.mx/inegi/contenidos/espanol/prensa/contenidos/articulos/sociodemograficas/urbano03.pdf>.
- Vorauer, J. D., & Sakamoto, Y. (2008). Who cares what the outgroup thinks? Testing an information search model of the importance individuals accord to an outgroup member's view of them during intergroup interaction. *Journal of Personality and Social Psychology*, 95(6), 1467-1480. DOI: 10.1037/a0012631.
- Wei, R. (2007). Effects of playing violent videogames on Chinese adolescents' pro-violence attitudes, attitudes toward others, and aggressive behavior. *CyberPsychology & Behavior*, 10(3), 371-380.

Recibido el 4 de mayo de 2015

Revisión final 20 de octubre de 2015

Aceptado el 18 de noviembre de 2015