



Influencia del uso de los video juegos en la conducta antisocial y agresividad de los adolescentes

TRABAJO FINAL DE GRADO

GRADO EN CRIMINOLOGÍA Y SEGURIDAD 2014/2015

ALUMNO: Ricardo Oroval Escandell

TUTOR: Daniel Pinazo Calatayud

ÍNDICE:

Extended Summary.....	1
1 Introducción.....	6
2 Marco teórico.....	9
2.1 Conducta antisocial.....	9
2.2 Agresión.....	11
2.3 Evidencias empíricas de los videojuegos en la conducta antisocial y la agresión.....	12
3 Estudio empírico.....	17
3.1 Objetivos.....	17
3.1.1 Objetivo general.....	17
3.1.2 Objetivos específicos.....	17
3.2 Metodología.....	17
3.2.1 Diseño.....	17
3.2.2 Procedimiento.....	18
3.2.3 Participantes.....	19
3.2.4 Instrumentos de medida.....	19
3.2.5 VARIABLES DE ESTUDIO.....	20
3.3 Resultados.....	21
3.3.1 Análisis descriptivo.....	21
3.3.2 Análisis de relación y asociación entre variables.....	27
3.4 Discusión y conclusiones.....	29
4 Limitaciones del estudio.....	31
5 Agradecimientos.....	32
6 Bibliografía.....	33
A Anexo 1.....	35

Extended Summary

In the year 2000 a boy from Murcia killed his father, mother and sister with a katana. The media related the events with a video game he used to play. There were opinions from all points of view, but if in those years Criminology had had more importance in Spain, probably we would have been able to know exactly what happened to this boy, and maybe even prevent it.

Criminology is the multidisciplinary science that studies the offence and the circumstances surrounding it, the offender and the victim from different points of view such as sociology, psychology, law, and medicine. In this essay we will try to see the possible relationship between video games, antisocial behaviour and aggression.

First of all, by antisocial behaviour, we understand that it is a behaviour that breaks social norms, as well as being a harmful action against people and things. The main factor of antisocial behavior is the aggression. Some examples of these behaviors are: small thefts, robberies, causing fires, vandalism, breaking the rules set in school or at home.

The difficulty to define precisely the concept of antisocial behaviour is one of the most widely recognized topics by criminologist.

Despite this first definition, we are faced with an ambiguous concept that has been defined from different points of view.

For Sociology, antisocial behaviour would be those unusual or deviant behaviours that don't fit in the idea of socially accepted. This definition presents a problem because depending on the society in which the behaviour occurs; it could be considered rare or normal.

Starting from the laws point of view, antisocial behaviour would be a crime; it's a conduct that violates the law. We normally associate antisocial behaviour with youth crime, but this presents a problem because there are antisocial behaviours that are not a crime.

According to psychiatry, we consider these behaviours as a disorder. They can be an impulse control disorder or attention deficit disorder linked with hyperactivity. The most common disorders are the conduct disorder and antisocial personality disorder. The first is a diagnostic category that applies to people under the age of 18 years with persistent patterns of conduct that violate the rights of others and the social norms. The second is a general pattern of behaviours that violate the rights of others with a start in

adolescence and continues into adulthood. Although these definitions also have their limits, not all antisocial behaviour can be considered as disorders.

In summary, we can say that these three definitions are equally valid and complement each other.

Below we explain what it is aggression and what causes a person to carry out aggressive behaviors. We define aggression as the physical or verbal behavior aimed at hurting someone. The concept of aggression will not be understood without the aggressiveness that is the trend or initial disposition, which leads to the subsequent aggression. There are different theories that explain the aggressiveness in people; we are going to focus on the Social Learning Theory.

This theory explains human behavior as the product of mutual and continuous interaction between the individual and the surrounding environment. It says that aggressive behavior is learnt through observation and is then put into practice. We have also studied the effects media's violence on aggression and seen that it produces desensitization towards violence; it causes more aggressiveness related thoughts and also produces an emotional activation.

Other factors that also influence the aggressiveness are age and sex. Regarding the age, it is said that the most worrying situations occur between the ages of 10 and 16, and in respect to sex, it is said that boys are more involved in fights and assaults.

Afterwards we've discussed what violent video games are and we have read some studies related to them. Since the popularization of video games, there has always been controversy with those that contain violence. It's been said that they influence people and makes them more aggressive.

Usually we understand by violent videogame a game that is aimed to people over 18, whose content is related to violence, contains vulgar language, drug use, etc. To know if a video game is violent, or rather, not recommended, since 2001 there is a code to classify video games called PEGI Code (Pan European Game Information) which classifies games for recommended ages and establishes a series of informative labels of the content of the game which include: profanity; discrimination; drugs; fear; game; sex and violence.

Some examples of games that we could consider as violent are: Resident Evil; Metal Gear Solid; Far Cry; Grand Theft Auto; Assassin's Creed; Bioshock; Call of Duty; God of War; etc, and most of them are also found in the top-selling rankings.

We looked in the PEGI website the description of the contents of some of those games and we have found the following:

- Call of Duty: it has the labels of PEGI 18, profanity and violence.
- Grand Theft Auto V: it has labels of PEGI 18, profanity and violence.
- Battlefield: it has the labels of PEGI 18, profanity, violence and drug use.

Non-violent or recommended video games would be those that have the PEGI OK label, in these games a certain degree of violence, in a comical context, is accepted, that do not contain images that may frighten the child, or profanity that can be learnt. Some examples are: FIFA, Sing Star, Just Dance, Pokémon, etc.

Another important factor to consider in respect to video games is the time of use. The Spanish Association of Pediatrics warns that it is advisable to dedicate less than 2 hours per day to the virtual games to avoid a detriment in the time dedicated to other activities such as studying or doing sport.

We've reviewed some research done so far and we have observed the association between the preferences for violent video games by teenagers and the perception they have of their emotions and problematic behaviors. It is believed that the exposure to violent games can influence attitudes and behaviour. Therefore the self-concept that teenagers have of themselves has also been analyzed. After the study of the results of questionnaires completed by young people the results have not been as expected. Possibly because the overexposure to violence doesn't allow them to have good judgment on their own feelings and believe that, feelings that are really aggressive for them are not violent enough.

Today, there are not many studies that analyze the relationship between video games and antisocial behaviour. Initially it seems that there is no scientific evidence of the relationship between anti-social behaviour and violent video games that frequents the students. The studies that we have revised have opinions of all kinds. There are some authors who believe that there is an influence of violent video games on young people making them more aggressive immediately after having played and tend to have more aggressive feelings and thoughts. On the other hand, other authors say there is no influence because the violence in video games is different to the one in real life and even that video games can teach teenagers techniques to mediate with violence.

We then conducted an empirical study to see the possible influence of video games in antisocial behavior and the aggressiveness of the youth. The specific objectives of this study are:

- Describe the descriptive characteristics of the use of video games in the students of 4th, 1st and 2nd year of high school.
- Check if there are significant differences between the independent variables (sex and course) with respect to the dependent variables (antisocial behaviour and aggression).
- To determine the influence of the use of video games in the aggressive behaviors of students.
- Discover the influence of the use of video games in the antisocial behaviour of the students.

For this study we have given a questionnaire to students aged between 15 and 19 years in a Carcaixent School. The questionnaire is divided into three parts: a first questionnaire on video games and then two measuring instruments which are the aggression questionnaire and the antisocial behaviour inventory.

The questionnaire about videogames have questions such as: do you use computer or video game console?; How often?; When do you use them?; What kind of games do you most commonly use?; What is your favorite game?; etc.

The aggression questionnaire measures two types of aggression: Physical and verbal, and two emotions related to the aggressiveness of the subjects: anger and hostility.

The inventory of antisocial behaviour is aimed at children and teenagers. It evaluates the antisocial behaviour based both on evolutionary as cognitive aspects, and focusing on it as an obstacle in social-emotional development and not only psychopathological. It is composed of three subscales measuring aggression (both physics and verbal), isolation and anxiety/withdrawal.

The results obtained by the questionnaire about videogames were 84,1% of students used computer or video game consoles regularly and 91% do so in their own homes. They were asked by the amount time they spend per day using the computer or the video game console and the result was that 54% of students spend between 0 to 1 hours a day. 45.9% of students often play video games on weekends.

We also asked by the type of games they use more frequently and 26.3% responded that strategy games, although the answers to this question had a similar

percentage. Lastly, we asked about their favorite video game and the most repeated response was the FIFA, which is a football simulation game.

Regarding the results obtained by the aggression and antisocial behavior questionnaires; we have that the average score is relatively low. In the inventory of behavior antisocial the average was 1.77 of 4, in the aggression questionnaire the average was 3.88 of 9. Although there are not alarming results, we can say that these scores are normal and, therefore, students do not have conflicting behaviors. There is little variability regarding sex, the average scores are very similar and neither, obviously, are alarming. The same happens regarding the course and regarding the question whether or not they use or video games or the frequency of use.

We have also calculated the relationship between the averages and we have seen that there are no significant differences between the average scale of anti-social behaviour or scale of aggressiveness with respect to sex, or the use of video games. However we have seen that there are a difference between the students who play little and the student who play constantly. Those students who play video games constantly present a score higher than those who play little in the scale of antisocial behaviour. We have found that there is a positive correlation between both scales, when a student has a tendency to aggression an antisocial behaviour occurs and vice versa.

Despite the high score in antisocial behaviour of students who constantly play we can say that students at this school make a normal use of video games and, in addition, violent video games are hardly used. If a responsible use of video games is encouraged, it could be useful as an instrument of support in the educational process. We have also seen that there are no differences in regard to sex and course. Although it would be interesting to conduct another study to see if the type of games that boys and girls use can promote the emergence of sexist behavior.

In conclusion, in the field of education, it is important to provide a good climate of school coexistence as a strategy of action, giving priority to the early prevention first guidelines for the achievement of healthy environments in schools. We have to focus on the emotional and social skills of students to help them empathize with others and reach a better resolution of the conflicts.

Resumen: Desde la popularización de los videojuegos y sobre todo de los videojuegos violentos, siempre se ha dicho que este tipo de entretenimiento influye en los jóvenes volviéndolos más agresivos y antisociales. En este TFG vamos a tratar de ver qué entendemos por conducta antisocial, por agresión y conducta agresiva, y también qué se entiende por videojuegos violentos, qué contenido tienen para considerarlos así y cómo se clasifican. Después hemos realizado un estudio experimental en el que pretendemos ver qué influencia pueden tener este tipo de videojuegos en la conducta antisocial y agresiva de los adolescentes. Para ello, hemos pasado un cuestionario a los alumnos de un colegio que hemos seleccionado y les hemos preguntado por su relación con los videojuegos, si juegan o no, cuánto tiempo lo hacen, qué tipo de videojuegos suelen usar, etc. También tenían que rellenar un Cuestionario de Conductas antisociales y otro de Agresividad. Tras el estudio de los resultados hemos comprobado que los alumnos no presentaban conductas antisociales ni agresivas, y que el hecho de jugar a videojuegos, no tiene ninguna influencia, como tampoco lo tiene el tipo de juegos. Aunque sí que hemos encontrado diferencias en la frecuencia de uso con respecto a las conductas antisociales.

Palabras clave: Conducta antisocial, agresión, conductas agresivas, videojuegos violentos.

Abstract: Since the popularization of video games and especially violent video games, always it has been said that this type of entertainment influences on young people making them more aggressive and anti-social. In this essay, we are going to try to see what it means by antisocial behaviour, aggression and aggressive behavior, and also what is meant by violent video games, what content have to consider them violent, and how are classified. We then conducted a pilot study in which we want to see what influence can have this type of video games in antisocial and aggressive behaviour of adolescents. To do this, we have passed a questionnaire to a student's of a school that we have selected and have them asked by its relationship with video games, whether playing or not, how long do, what kind of video games commonly use, etc. They also had to fill out a questionnaire of antisocial behaviour and another of aggressiveness. After the study's results have proven that students have not antisocial or aggressive behavior and the fact of playing video games, has no influence, as it does not have the type of games. Although we have found differences in frequency of use in relation with anti-social behaviour.

Keywords: antisocial behaviour, aggression, aggressive behaviours, violent video games.

1 Introducción

En el año 2000 se conoció la noticia en toda España de un joven que asesinó a su familia en Murcia con una katana. Los periódicos y los informativos contaban a toda España que el joven trataba de emular al protagonista de un videojuego, concretamente el *Final Fantasy*. Este es el caso de José Rabadán, quien fue

condenado a 8 años de internamiento en un centro terapéutico más otros 2 de libertad vigilada por el triple asesinato de su padre, madre y hermana pequeña. En la sentencia se estableció que José sufría una “psicosis epiléptica idiopática”, lo que le llevó a cometer estos hechos. Las noticias relacionaron rápidamente los hechos con el videojuego al que jugaba José y todo el mundo, sobre todo los padres, empezaron a alarmarse por la influencia que esta forma de entretenimiento podría tener en los jóvenes. El joven fue estudiado por psiquiatras y psicólogos para tratar de averiguar qué pasaba por su mente que le llevó a cometer tales atrocidades. Posiblemente dieran con la respuesta acertada pero también es verdad que se podrían haber aportado otros puntos de vista como el de la sociología o la antropología por ejemplo, lo cual hubiera sido de ayuda para dictar una sentencia más ajustada y el juez habría podido tener una mayor convicción a la hora de formar su motivación (con ello no estamos diciendo que estuviera equivocado cuando dictó la sentencia).

Por aquel entonces apenas se hablaba de la criminología en España, esta ciencia multidisciplinar se basa en el estudio del delito y las circunstancias que lo rodean, de la delincuencia, del delincuente, de los comportamientos antisociales y de la víctima. Ello lo hace relacionando diferentes puntos de vista como son los de la sociología, la antropología, el derecho penal, la psicología, la psiquiatría y la medicina. Todo esto lo hace para entender el fenómeno de la delincuencia y todo lo que le rodea para así tratar de darle una mejor respuesta y prevenirla en la medida de lo posible. Posiblemente si en aquellos años la criminología hubiera tenido la importancia que tiene ahora las cosas hubieran sido diferentes. Aunque ahora ya nadie se acuerda de aquel caso, si hubiéramos tenido criminólogos de peso en la sociedad española se hubiera podido dictar una sentencia más justa, se hubiera podido dar un mejor tratamiento a José, se podría haber evitado todo ese revuelo que se creó sobre el peligro de los videojuegos, o incluso se podría haber evitado esta situación ya que, por ejemplo, si se hubiera sabido que realmente los juegos virtuales influyen en los jóvenes no se habría autorizado su venta.

Con ello, nosotros, los criminólogos, nos hacemos una pregunta, ¿las personas de repente un día deciden cometer un crimen? ¿José un día se levantó cogió su katana y decidió matar a su familia? ¿O por el contrario dicha conducta viene influenciada de antes? Hay casos que sí, debido a un suceso traumático, o factores situacionales que influyen en la persona en determinado momento y la llevan a cometer este tipo de conductas. Pero en la mayoría de los casos, dicha conducta antisocial se viene formando desde que somos adolescentes, periodo en el que la persona es más

influenciada por todo lo que le rodea. Digamos que la base de la delincuencia en adultos se construye en la adolescencia y es ahí donde deben dirigirse los esfuerzos para tratar de comprender qué es lo que influye en los jóvenes para que les lleve a una vida de delincuencia y violencia. Como bien dice el Juez Emilio Calatayud, “las cuestiones de menores deberían cobrar mayor importancia y ser un esfuerzo de todos ya que tarde o temprano nos acabará afectando”. Por tanto, solo con dejar que los padres y los profesores se encarguen del menor no basta, y la criminología también debe centrarse en este asunto para entender cómo empieza a formarse la conducta antisocial en los adolescentes.

El comportamiento anti-normativo que ocurre antes de los 15 años predice significativamente la conducta delictiva en la edad adulta (RODRÍGUEZ, BRINGAS, RODRÍGUEZ, LÓPEZ-CEPERO, PÉREZ y ESTRADA, 2011).

Hay que tener presente la alta vulnerabilidad de la adolescencia -como época de cambios rápidos en el desarrollo físico, mental, emocional y social- en el inicio y experimentación de diferentes conductas de riesgo que sí podrían repetirse en edades posteriores. De hecho, es característico una conducta inadaptada ya que son incapaces de aceptar las normas sociales de un contexto social, lo que se caracterizaría por un comportamiento egocéntrico referido en una baja competencia social (ARCE, SEIJO, FARIÑA y MOHAMED, 2010).

Debemos tener en cuenta también que hoy en día en la mayoría de las familias, ambos padres trabajan (los que tienen suerte de hacerlo en estos últimos años). Si a eso le añadimos un horario laboral como el español en el que muchos entran a trabajar a las 8 de la mañana y no llegan a casa hasta las 8 de la tarde y unas escasas y deficientes medidas de conciliación de la vida laboral y familiar, vemos que los niños y adolescentes se pasan gran parte del día sin ver a sus padres. Además la mayoría de colegios e institutos tan solo se dedican a impartir la lección que toca para ese día sin interesarse en transmitir también una educación en valores. Los adolescentes, por tanto, tendrán que buscarlos en sus grupos de pares, en la televisión, internet, videojuegos, etc. Es sabido que los adolescentes son como una esponja y absorben todo aquello que les gusta, lo interiorizan y, finalmente, lo imitan. Así que volviendo al caso de José, se dijo en todo el país que el joven pasaba muchas horas jugando con el citado videojuego y chateando en internet, por lo que probablemente esto le acabara influyendo, y si lo hubiéramos sabido se hubiera podido dar una mejor explicación del caso.

Es por ello que en este trabajo, puesto que estamos en el Grado de Criminología y Seguridad, vamos a tratar de ver la relación que pueda existir entre los adolescentes y los videojuegos, en especial los violentos, ya que estos son los que peores valores pueden aportar a los jóvenes y llevarles a tener conductas antisociales, las cuales luego acaba pagando la sociedad por no haber actuado a tiempo, también trataremos de ver si el tiempo de juego afecta de alguna manera a ello y también si el hecho de tener una personalidad agresiva junto con los videojuegos puede verse potenciada.

2 Marco teórico

2.1 Conducta antisocial

La conducta antisocial es un problema que presenta serias consecuencias entre los niños y adolescentes. Según Peña Fernández y Graña Gómez (2006) los menores que manifiestan conductas antisociales se caracterizan por presentar conductas agresivas repetitivas, robos, provocación de incendios, vandalismo, y, en general, un quebrantamiento serio de las normas en el hogar y la escuela. Esos actos constituyen con frecuencia problemas de referencia para el tratamiento psicológico, jurídico y psiquiátrico. Cuando los niños se convierten en adolescentes y adultos, sus problemas suelen continuar en forma de conducta criminal, alcoholismo, afectación psiquiátrica grave, dificultades de adaptación manifiestas en el trabajo y la familia y problemas interpersonales (KAZDIN, 1988).

Entendemos por tanto por conducta antisocial aquel comportamiento que infringe las normas e intereses sociales, además de ser una acción perjudicial o dañina contra los demás, tanto personas como animales o propiedades, siendo su factor principal la agresión (BRINGAS, HERRERO, CUESTA y RODRÍGUEZ, 2006). Hace referencia a una diversidad de actos que violan las normas sociales y los derechos de los demás. Pero a pesar de esta primera definición, estamos ante un concepto ambiguo, no se sabe con exactitud qué es ni que conductas concretas se consideran como antisociales. Dicho concepto viene siendo analizado desde diferentes puntos de vista. La dificultad para delimitar con precisión el concepto de la conducta antisocial es uno de los temas más ampliamente reconocido por los estudiosos de la criminología (OTERO, 1997).

Partiendo de esta idea, vamos a tratar de ver como se define dicho comportamiento desde diferentes campos de estudio. Vemos que desde el punto de vista de la sociología, se trata la conducta antisocial como una desviación. Serían aquellos

comportamientos que no siguen las normas sociales establecidas en ese momento, es decir, aquellas conductas que nos son normales.

Las normas sociales vendrían a definir una serie de comportamientos típicos dentro de una sociedad y, por tanto, lo desviado sería lo “raro”, aquellas conductas que se salen de lo socialmente aceptado. El problema de esta definición es que depende del grupo social en el que se dé y del momento en que ocurra, ya que una conducta considerada desviada para la mayoría, dentro de un grupo de iguales determinado puede ser considerada como normal, y también lo que hoy consideramos como “raro”, mañana lo podemos ver normal.

Teniendo en cuenta el punto de vista del derecho, entendemos conducta antisocial como un delito, es decir, aquella conducta que viola la ley penal, y quien la lleva a cabo es considerado como delincuente. Por tanto, la conducta “pro social” sería aquella que sigue y respeta las leyes. Es verdad que normalmente asociamos la conducta antisocial con el delito y la delincuencia juvenil, y este es uno de los problemas de esta definición, ya que hay una gran variedad de comportamientos considerados antinormativos que no están tipificados como delito, y también que para etiquetar a un joven como delincuente juvenil debería haber sido juzgado y condenado primero y sabemos que ello ocurre en pocas ocasiones. Es mayor la cifra de delitos juveniles que no se conocen que los que sí se conocen (DE LA PEÑA, 2010).

Desde el campo de la psiquiatría, vemos que la conducta antisocial es considerada como un trastorno. Vemos que las diferentes manifestaciones de este tipo de conducta serían consideradas como un trastorno del control de impulsos como la cleptomanía o la piromanía, o el trastorno por déficit de atención con hiperactividad, los cuales tienen episodios de agresividad y violencia contra las personas y cosas. Los trastornos que más frecuentemente se relacionan con estos comportamientos son el trastorno disocial y el trastorno antisocial de la personalidad. (DE LA PEÑA, 2010a).

El *trastorno disocial* es una categoría diagnóstica que se aplica básicamente a personas menores de 18 años con patrones de comportamiento persistentes que violan los derechos de los demás y las normas sociales. El *trastorno antisocial de la personalidad* consistiría en un patrón general de comportamientos que violan y desprecian los derechos de los demás, se inicia en la niñez o la adolescencia y continúa en la edad adulta. (DE LA PEÑA, 2010a).

Parece que esta es la definición que más se acerca a lo que es la conducta antisocial, pero nosotros creemos que también puede haber adolescentes que realicen este tipo de conductas y, sin embargo, no padecer ningún trastorno.

En resumen, podemos decir que las tres definiciones son igualmente válidas y se complementan, y según el caso tendremos en cuenta una u otra, o incluso las tres a la vez, siendo conscientes también de las limitaciones que puedan tener.

2.2 Agresión

Hemos comentado anteriormente que el factor principal de la conducta antisocial es la agresión. Definimos la agresión como el comportamiento físico o verbal dirigido a lastimar a alguien (MYERS, 2005). Pero este concepto no se entiende sin el de agresividad que es la tendencia o disposición inicial que da lugar a la posterior agresión. Hay que tener en cuenta que la agresividad significa tener disposición a ello pero puede no ponerse nunca en acción, es decir, no llevar a cabo la agresión.

Por tanto lo que aquí nos interesa es cuando sí que se lleva a cabo, más concretamente, conocer qué es lo que lleva a una persona a manifestar un comportamiento agresivo. Existen diferentes teorías que tratan de explicar la agresión en las personas, nosotros en este TFG vamos a centrarnos en la del Aprendizaje Social, la cual abarca las condiciones que regulan todas las facetas de la agresión, tanto individuales como colectivas.

Esta teoría explica la conducta humana y su funcionamiento psicológico como el producto de la interacción recíproca y continua entre el individuo y el medio ambiente que le rodea. Dice que la conducta agresiva se aprende bien sea por observación de modelos o por experiencia directa. Pero la observación de dicha conducta no tendrá ninguna influencia si la persona olvida lo observado. Para que esto consiga algún grado de permanencia hay que representarlo mediante palabras, imágenes, signos o símbolos (BANDURA, GRASEC y MENLOVE, 1966). Dice también Bandura que una vez aprendidas, esas conductas se ponen en práctica motivadas por experiencias externas como la frustración, dolor, provocación, etc. Por eso elegimos esta teoría, ya que es la que mejor explicaría la influencia de los juegos en los adolescentes. Porque un joven puede aprender modelos agresivos en los videojuegos y luego manifestarlo ante cualquier provocación.

David Myers (2005) en su libro "Psicología Social", analiza los efectos de la presencia de violencia en la televisión y los videojuegos, y estos son: la *desensibilización*, es decir, la exposición repetida de violencia provoca que la

respuesta emocional se extinga y no sintamos nada cuando veamos actos violentos; *percepciones alteradas*, se refiere a que lo que vemos en televisión y en los videojuegos también influye en nuestra forma de ver el mundo; *imprimación cognoscitiva*, es decir, ver violencia nos hace tener presencia de más ideas relacionadas con las agresividad; y la *activación emocional*, que se refiere a que la observancia de violencia aumenta nuestros niveles de estrés y nos activa emocionalmente.

Después de lo visto parece claro que los videojuegos tienen cierta influencia en las personas aunque tampoco hay que dejar de lado las demás teorías explicativas y la presencia de otros factores que influyen en la agresión.

Investigaciones recientes sobre la agresión entre iguales han estado muy vinculadas al estudio de variables de edad y sexo. Con respecto a la primera se ha demostrado que las situaciones más preocupantes se producen en la enseñanza media, entre los 10 y 16 años (OLWEUS, 1993; VEENSTRA et ál., 2005) y van resultando más sofisticadas, en cursos superiores, en los que aumenta más la agresión relacional.

En otros estudios en nuestro país también se constata que la edad donde mayor número de conflictos se producen es de los trece a los quince años cuando el alumnado se encuentra cursando el primer ciclo de la enseñanza obligatoria (DÍAZ-AGUADO, 2004; PINO JUSTE y GARCÍA REGAL, 2007).

La diferencias entre chicos y chicas es cuestionada en varios estudios. Los datos avalan que los chicos están más implicados en la agresión física (DEFENSOR DEL PUEBLO, 2007; OWENS, SLEE y SHUTE, 2000; SULLIVAN, CLEARY y SULLIVAN, 2005; VON MARÉES y PETERMANN, 2010) y que las chicas entienden que las conductas de bullying son más graves (MAUNDER, HARROP y TATTERSALL, 2010).

2.3 Evidencias empíricas de los videojuegos en la conducta antisocial y la agresión

Hoy en día todo el mundo sabe lo que es un videojuego. Su uso se ha popularizado enormemente desde que se inventaron allá por los años 60 y todos hemos jugado alguna vez a alguno de ellos. Existe una inmensa variedad de videojuegos donde elegir, pero si hay algunos que siempre han levantado polémica son los videojuegos violentos, ya que siempre se ha discutido si son recomendables o no, si crean mucha

adicción o si pueden influir en las personas y volverlas agresivas. Nosotros en este TFG vamos a tratar de ver si hay algo de cierto en eso, pero primero vamos a explicar qué se entiende por videojuego violento y no violento.

Normalmente entendemos por videojuegos violentos aquellos que van destinados a sujetos mayores de 18 años debido a que dentro de sus contenidos pueden presentarse elementos vinculados a la violencia, lenguaje vulgar, generar miedo, contener representaciones de desnudez o comportamientos sexuales, hacer referencia al consumo de drogas, comportamientos discriminatorios hacia otros sujetos, y fomentar el uso de los juegos de azar.

Para saber si un videojuego es violento, o mejor dicho no recomendado, en 2001 se creó el código PEGI (Pan European Game Information), que es un sistema de clasificación por edades establecido con el objetivo de ayudar a tomar decisiones informadas a la hora de adquirir videojuegos. Se establecen una serie de etiquetas en los estuches de los videojuegos indicando la idoneidad del contenido del juego. Las etiquetas que indican que el juego se podría considerar como violento se refieren a: lenguaje soez; discriminación; drogas; miedo; juego; sexo; y violencia. Hay dos tipos de etiquetas, unas que informan sobre la edad recomendada para el juego y otras sobre su contenido.

Las imágenes de las etiquetas que se refieren a la edad recomendada son:



Cada número se refiere a partir de qué edad es recomendado el videojuego.

Las imágenes que tienen las etiquetas de PEGI para referirse al contenido del videojuego son:



Algunos ejemplos de videojuegos que podríamos considerar como violentos son: *Residen Evil*; *Metal Gear Solid*; *Far Cry*; *Grand Theft Auto*; *Assassin's Creed*; *Bioshock*; *Call of Duty*; *God of War*; etc, y la mayoría de ellos, además, se encuentran en los rankings de los más vendidos. Por ejemplo, si buscamos en la página web de PEGI (www.pegi.info) podemos buscar la información de cada videojuego, así que hemos buscado algunos de los videojuegos más vendidos según la AEVI (Asociación Española de Videojuegos) y vemos que su contenido es el siguiente:

- Grand Theft Auto V: tiene los iconos de PEGI +18, lenguaje soez y violencia.
- Call of Duty: también tiene los iconos de PEGI 18, lenguaje soez y violencia.
- Battlefield Hardline: está destinado a mayores de 18, y contiene lenguaje soez, violencia y uso de drogas.

En cuanto a videojuegos no violentos decir que son aquellos que se consideran aptos para todos los grupos de edades, podría aceptarse un cierto grado de violencia dentro de un contexto cómico, no contienen imágenes que puedan asustar al niño, o lenguaje soez que pueda aprender el joven. En resumen, aquellos videojuegos que llevan la etiqueta PEGI OK indicativa de que éste no contiene elementos de violencia, consumo de alcohol o drogas, lenguaje soez, desnudos, o escenas de miedo. Algunos ejemplos serían: FIFA (y sus derivados), Guitar Hero, SingStar, Just Dance, Pokémon, etc. La imagen de la etiqueta sería la siguiente:



Otro factor que también hay que tener en cuenta en referencia a los videojuegos es el tiempo de uso de ellos. La Asociación Española de Pediatría advierte que lo aconsejable es dedicar menos de 2 horas al día a los videojuegos, a partir de esas dos horas y cuando el tiempo dedicado a estos cause un detrimento en el dedicado a los estudios u otras actividades de deporte y ocio, ya se podría considerar como un uso excesivo de los videojuegos, sean violentos o no.

En resumen, podemos ver que hay dos maneras de llamar a los videojuegos violentos, la más correcta sería la de “no recomendados”, que posiblemente es la que usan las empresas para que la etiqueta de violentos no les perjudique o para ser más correctos a la hora de clasificar los videojuegos, aunque está más extendido este otro nombre de violentos, el cual englobaría no solo la violencia como hemos visto antes sino también el lenguaje vulgar o el uso de drogas por ejemplo.

En la actualidad no hay muchos estudios que analicen la relación entre videojuegos y conducta antisocial. En principio parece que no existe evidencia científica de la relación entre conducta antisocial y los videojuegos violentos que frecuenta el alumnado (TEAR y NIELSEN, 2013).

En los estudios realizados hasta el momento podemos ver que hay disparidad de resultados y opiniones. Algunos autores hacen constar que sí hay una influencia de los videojuegos violentos en los jóvenes. En cambio, otros autores no piensan lo mismo, niegan que haya una influencia, o en los resultados de sus investigaciones no han podido llegar a esas conclusiones. A continuación, recogemos algunas de las investigaciones realizadas.

En un estudio realizado en EE.UU. entre 1991 y 1999 se señala que hubo una disminución de los adolescentes que portaban armas o se involucraban en peleas. Periodo en el que los videojuegos se empezaron a hacer muy populares, por tanto se puso en entredicho que estos pudieran influir en los jóvenes. Señalan que la agresión en el juego difiere de la agresión de la que ocurre en la vida real por el hecho de que en el juego no hay un intento real de herir a nadie, incluso dicen que los juegos podrían proporcionar una forma de mediar con la violencia. Aunque también señalan que según la teoría del aprendizaje social al menos algún tipo de agresión podrían aprender mediante la observación (BENSLEY y VAN EENWYK, 2001).

Otro trabajo se centra en las conductas de ayuda y la agresión, temas centrales de la psicología social. Dice que los medios también pueden favorecer las conductas las conductas prosociales de ayuda y disminuir las antisociales. Afirma que la exposición a medios de comunicación con contenido prosocial aumenta la empatía y el pensamiento prosocial y disminuye la agresión. Por tanto, nosotros entendemos que si los videojuegos con contenido prosocial pueden influir positivamente en los jóvenes, los que tienen contenido antisocial deberían influir negativamente en estos (GREITEMEYER, 2011).

Sin embargo, hay un artículo en el que se realiza un estudio de los efectos de los videojuegos violentos, y los resultados muestran que existe un efecto menor de los videojuegos sobre la agresión de los que, por ejemplo, podría influir la violencia en la televisión (SHERRY, 2001).

Por su parte, en 2007 se llevó a cabo una investigación para ver los efectos fisiológicos que tenía la exposición a videojuegos violentos. Los participantes tenían que jugar durante 20 minutos a un juego con contenido violento y luego tenían que ver un video de 10 minutos de duración que con contenía escenas de violencia en la vida real. Mientras veían el video, los investigadores registraban la frecuencia cardíaca y la respuesta galvánica de la piel, y comprobaron que los participantes que anteriormente habían jugado a un videojuego violento mostraban una desensibilización fisiológica a la violencia (CARNAGEY, ANDERSON y BUSHMAN, 2007).

Y, hay algunos estudios experimentales demuestran que los participantes que juegan a un juego violento son más agresivos inmediatamente después que los participantes que juegan a un juego no violento. También comparan la evaluación después de haber pasado un tiempo de haber jugado a un juego con violencia y la evaluación inmediatamente después de haber jugado y comprueban que en los primeros había ya una disminución de los pensamientos y sentimientos agresivos, mientras que en los segundos había un aumento (SESTIR y BARTHLOW, 2010).

Como se puede comprobar no hay una conclusión única de si los videojuegos influyen o no. Cada autor realiza su propio estudio y llega a sus propias conclusiones, todas igualmente válidas. También hemos visto que se ha estudiado poco la posible relación entre los videojuegos y la conducta antisocial, ya que la mayoría de los autores se centra en la agresión solo. Por tanto, aquí en nuestro trabajo vamos a tratar de ver la posible relación el uso de videojuegos, la conducta antisocial y la agresión, y así poder nosotros también llegar a nuestras propias conclusiones.

3 Estudio empírico

Dada la importancia de las temáticas relacionadas con las conductas disruptivas y la agresividad este estudio tiene como finalidad realizar un acercamiento a estas problemáticas en un centro educativo. Para ello a continuación se detalla el objetivo general y los objetivos específicos.

3.1 Objetivos

3.1.1 Objetivo General

Analizar el nivel de influencia de los videojuegos en la conducta antisocial y la agresividad de adolescentes de un centro educativo.

3.1.2 Objetivos Específicos

1.- Análisis descriptivo de la utilización de los videojuegos en el alumnado de cuarto de ESO y primero y segundo de bachillerato.

2.- Explorar si existen diferencias significativas entre las variables independientes: sexo, curso académico, tipo de videojuego y frecuencia de uso con respecto a las variables dependientes conducta antisocial y agresividad.

3.- Analizar la influencia de la utilización de videojuegos en las conductas agresivas del alumnado

4.- Analizar la influencia de la utilización de videojuegos en la conducta antisocial del alumnado

3.2 Metodología

3.2.1 Diseño

El diseño de investigación utilizado es cuasi experimental desde un enfoque interpretativo (HERNÁNDEZ, FERNÁNDEZ y BAPTISTA, 2006), donde el objetivo principal es explorar la influencia de la utilización de los videojuegos en la conducta antisocial y en la agresividad del alumnado de secundaria.

Este método hace referencia a situaciones de investigación provocadas por el investigador sin poseer un control riguroso de las variables extrañas a los propósitos de la investigación. Aunque se llevó a cabo en una situación real en el aula y el investigador manipula la variable independiente, no se pueden alterar la estructura de los grupos ya formados.

Por tanto, se trata de una muestra accidental no intencionada ya que es un muestreo no probabilístico donde el investigador elige a aquellos individuos que están a mano, sin atender ningún criterio especial de elección, simplemente porque pertenecen a un determinado centro educativo.

Así mismo se realiza una investigación descriptiva comparativa, en este sentido, el presente trabajo busca comparar la influencia de la utilización de los videojuegos, el sexo y el curso académico en las conductas antisociales o la agresión. Este tipo de estudio se define por pretender la descripción de los fenómenos, es decir, su objetivo es describir lo que existe con respecto a las variaciones o condiciones de una situación, este método se basa en la observación que se realiza en ambientes naturales y suele utilizarse en las primeras fases del desarrollo de una investigación ya que nuestra pretensión es simplemente comprobar si existe conducta antisocial y agresión de un determinada población muestral.

3.2.2 Procedimiento

El estudio se llevó a cabo siguiendo las normas deontológicas reconocidas por la Declaración de Helsinki (revisión de Hong-Kong, septiembre de 1989) y de acuerdo con las recomendaciones de Buena Práctica Clínica de la CEE (documento 111/3976/88 de julio de 1990) y la normativa legal vigente española que regula la investigación.

Los datos fueron recogidos en marzo de 2015 en un mismo día.

La aplicación del instrumento se realizó en el aula, con una duración aproximada de 15 minutos, durante los cuales no hubo incidentes en ninguna de las veces que fue aplicada la escala. Se realizó una explicación previa en un aula de 4º de ESO donde se explicó qué era lo que se pretendía medir y cómo se debían rellenar los cuestionarios y también se incluyó en las hojas de los cuestionarios una breve descripción. Se resolvieron todas las dudas que planteaba el alumnado

Se solicitó el permiso del centro para pasar el instrumento y se le facilitó previamente al director un cuestionario para que pudiera verlo y tener una idea en qué iba a consistir la prueba.

Para el análisis de datos se han utilizado los estadísticos descriptivos de tendencia central (media) y dispersión (desviación típica), el estadístico de contraste paramétrico de diferencia de medias "t" de Student. A través de esta prueba se determina si existe una relación entre las variables categóricas dicotómicas como el sexo, o la utilización o no de videojuegos (ubicada en las columnas) y cada una de las variables de escala

(ubicada en las filas). El objetivo de la prueba es determinar si existe una diferencia estadísticamente significativa en el promedio de una variable de escala de acuerdo a las categorías de una variable categórica.

Para el cálculo de diferencias entre las variables numéricas relacionadas con las conductas agresivas y la conducta antisocial y variables de más de dos categorías como el curso se ha utilizado el ANOVA que sirve para comparar las diferencias de medias entre dos poblaciones.

Para comprobar si existe relación entre la conducta agresiva y la conducta antisocial hemos utilizado la correlación de Pearson. Se ha utilizado un nivel de significación al 0.05.

Para la realización del análisis de datos se ha utilizado el software especializado en los análisis estadísticos predictivos SPSS en su versión 20.0.

3.2.3 Participantes

El estudio se realizó en un centro educativo del Ayuntamiento de Carcaixent. Participaron un total de 133 alumnos, de edades comprendidas entre los 15 y 19 años siendo la media 16,26; concretamente de los cursos de 4º de ESO, 1º y 2º de Bachillerato.

Por sexos se distribuyen de la siguiente forma: 62 chicas (46,6%) y 71 chicos (53,4%).

Por cursos se distribuyen de la siguiente manera: 51 alumnos de 4º de ESO (38,3%), 47 de 1º de Bachiller (35,3%) y 35 de 2º de Bachiller (26,3%).

3.2.4 Instrumentos de medida

En este estudio se han utilizado dos instrumentos: Cuestionario de Agresión (AQ) (BUSS y PERRY, 1992) validado por Andreu, Peña Graña (2002) y el inventario de Conductas Antisociales (CCA) validado en el ámbito español por Martorell, González, Ordoñez y Gómez (2011).

El Cuestionario de Agresión (AQ) (BUSS y PERRY, 1992) mide dos tipos de agresión: la física y la verbal, y dos emociones relacionadas con la agresividad de los sujetos: la ira y la hostilidad.

Tal como señalan Andreu, Peña Graña (2002) la versión original está compuesta por 29 ítems que hacen relación a conductas y sentimientos agresivos. Estos 29 ítems

están codificados en una escala tipo Likert de nueve puntos donde 1 significa completamente falso para mí y 9 completamente verdadero para mí.

El otro instrumento utilizado es el inventario de Conductas Antisociales (CCA) que constituye una alternativa válida y fiable para la evaluación de la conducta antisocial, basándose tanto en aspectos evolutivos como cognitivos, y enfocándola como un obstáculo en el desarrollo socio-emocional y no solo psicopatológicos.

Está dirigido a niños y adolescentes (10 y 17 años), y su cumplimentación no presenta límite de tiempo. Consta de 36 ítems, con cuatro alternativas de respuesta (“Nunca”, “Alguna Vez”, “Muchas veces” y “Siempre”) referidas a la frecuencia de aparición de las conductas descritas.

En este estudio trabajaremos con las puntuaciones directas dada nuestra inexperiencia en análisis de estas características y la escasez de estudios donde se utilice la adaptación de estas escalas en concreto.

Para el cálculo de la consistencia interna se ha utilizado el coeficiente de alfa de Cronbach para escalas politómicas. La consistencia interna se considera aceptable cuando se encuentra entre 0,70 y 0,90.

En el estudio original de la validación española del Cuestionario de Agresión (AQ) (Buss y Perry, 1992) el coeficiente de fiabilidad obtenido fue elevado ($\alpha = ,88$) En nuestro estudio los resultados de consistencia interna de la escala es $\alpha = .837$.

En el estudio original la fiabilidad del CCA también se estudió mediante los análisis de la consistencia interna. El coeficiente de la escala Total puede considerarse satisfactorio, su valor es de 0.78. En nuestro caso el inventario de Conductas Antisociales (CCA) arroja un $\alpha = ,819$.

3.2.5 Variables de estudio

Fueron consideradas las siguientes variables independientes para los alumnos:

- Curso: 4º de ESO, 1º y 2º de Bachiller.
- Sexo: Masculino y Femenino.
- Horas al día: de De 0 a 1 h, entre 1 y 2 h, entre 2 y 3 h, más de 3 h.
- Utiliza videojuegos: Si, No.
- Usa ordenador o videoconsolas: Si, No.
- Lugar donde se juega: en ningún sitio, en casa, en la escuela, otros.

- Con qué frecuencia: Poca, Bastante, Muy a menudo, Constantemente.
- Cuándo los usa: Días de clase, Fines de semana, Todos los días.
- Qué tipo de juegos usas más habitualmente: Arcade, Simulación, Estrategia.
- Videojuego preferido

Y las variables dependientes son dos:

1.- Las conductas antisociales

2.- La agresión

Para este estudio se ha explorado la relación entre las variables independientes (sexo, curso, uso de videojuegos, tipo de videojuegos y frecuencia de uso) y las variables dependientes. Aunque para describir y comprender mejor el fenómeno estudiado se ha realizado un análisis descriptivo de todas las variables independientes.

3.3 Resultados

3.3.1 Análisis descriptivo

A continuación vamos a pasar a comentar los resultados obtenidos. Por lo que respecta a la pregunta de si los alumnos usan ordenador o videoconsolas regularmente podemos observar que un porcentaje elevado del alumnado encuestado, exactamente un 84,2%, utiliza regularmente ordenador o videoconsolas.

Usa ordenador o videoconsolas regularmente

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Si	112	84,2	84,2	84,2
	No	21	15,8	15,8	100,0
	Total	133	100,0	100,0	

Tabla 1: Descriptivos de la variable usar ordenador

A la pregunta de dónde suelen hacerlo los resultados muestran que el 94,53% (121 alumnos) de los alumnos que respondieron a la pregunta lo hace en su casa.

Dónde

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos				
Escuela	6	4,68	4,68	4,68
Casa	121	94,53	94,53	99,21
Otros	1	0,78	0,78	100,0
Total	128	100,0	100,0	

Tabla 2: descriptivos de la variable donde se utilizan juegos

Se les preguntó también por el tiempo de uso al día y vemos que un 54,1% (72 alumnos), es decir, la mitad de los encuestados se pasa 1 hora o menos al día utilizando el ordenador o la videoconsola, lo cual puede considerarse un uso normal siempre que no suponga disminuir el tiempo dedicado a otras actividades como estudiar o hacer deporte.

Cuántas horas al día

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos				
De 0-1 h.	72	54,1	54,1	54,1
Entre 1-2 h.	47	35,3	35,3	89,5
Entre 2-3 h.	12	9,0	9,0	98,5
Más de 3 h.	2	1,5	1,5	100,0
Total	133	100,0	100,0	

Tabla 3: Descriptivos de la frecuencia de uso

Luego, se les preguntó a los alumnos si utilizaban videojuegos, ya sea con videoconsola o con el ordenador. Esta pregunta es parecida a la anterior, pero aquí nos centramos ya concretamente en el uso de los juegos virtuales, sobre todo con ordenador, ya que en la anterior nos referíamos su uso en general. Vemos como un 59,4% (79 alumnos) de los jóvenes sí que los utilizan y un 40,6% no. Por tanto, los porcentajes son bastante igualados.

Utilizas videojuegos

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos Sí	79	59,4	59,4	59,4
No	54	40,6	40,6	100,0
Total	133	100,0	100,0	

Tabla 4: Descriptivos sobre la utilización de videojuegos

Con la siguiente pregunta tenemos la intención de saber cuánto tiempo piensan los jóvenes que pasan usando videojuegos. Es decir, si creen que pasan poco tiempo,

bastante, muy a menudo o constantemente jugando. Vemos que el 57,8% (77 alumnos) piensa que pasa poco tiempo jugando, lo cual se corresponde con el porcentaje anterior que nos decía que el 54,1% utilizaba el ordenador o la videoconsola menos de una hora al día.

Con qué frecuencia

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos				
Poca	77	57,8	57,8	57,8
Bastante	39	29,2	29,2	87,0
Muy a menudo	13	9,7	9,7	96,7
Constantemente	4	3,0	3,0	100,0
Total	133	100,0	100,0	

Tabla 5: Descriptivos de la frecuencia de utilización de videojuegos

Ahora les preguntamos dónde suelen usar los videojuegos. Antes que nada hay que aclarar que hay bastantes alumnos que no respondieron a esta pregunta, por tanto entendemos que no usan videojuegos. Lo que aquí nos interesa es saber de los que sí que los usan, dónde lo hacen, y vemos que el 87,91% de los que alumnos que juegan, lo hacen en sus casas.

Dónde los usas

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos				
Casa propia	80	87,91	87,91	87,91
Casa amigos/as	9	9,89	9,89	97,8
Escuela	2	2,19	2,19	100,0
Total	91	100,0	100,0	

Tabla 6: Descriptivos donde usa los videojuegos

También hemos preguntado a los adolescentes que cuándo suelen jugar, si lo hacen entre semana, el fin de semana o indistintamente (todos los días). Entonces, de los alumnos que contestaron a la pregunta, vemos que 69,31% (61 alumnos) usa los videojuegos en fin de semana, lo cual puede considerarse bueno ya que es cuando más tiempo libre disponen en la semana y pueden dedicarle un tiempo a los pasatiempos virtuales.

Cuándo los usas

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos				
Días de clase	8	9,09	9,09	9,09
Fines de semana	61	69,31	69,31	78,40
Todos los días	19	21,59	21,59	100,0
Total	88	100,0	100,0	

Tabla 7: Descriptivos cuando utiliza los videojuegos

Ahora nos interesamos por el tipo de videojuegos al que suelen jugar los jóvenes encuestados. Primero hay que aclarar varias ideas. En las tres opciones de respuesta que ofrecimos, una de ellas es la de juegos de estrategia, y en este epígrafe se incluyeron ejemplos de algunos videojuegos considerados violentos. Lo hicimos así pensando también que si hubiéramos puesto la opción de respuesta como “juegos violentos”, los jóvenes no hubieran contestado ya que estos podrían pensar que este tipo de juegos no contienen violencia. Entonces, si nos fijamos en la tabla podemos observar que los porcentajes son bastante similares. El tipo de juego que más usan los alumnos son los juegos de estrategia, 26,3%, pero las otras dos opciones muestran un porcentaje muy parecido.

Qué tipo de videojuegos utilizas más habitualmente

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos				
Juegos arcade (Rayman, Super Mario, Pokémon, etc)	27	29,34	29,34	29,34
Juegos de simulación (FIFA, Gran Turismo, Guitar Hero, etc)	30	32,60	32,60	61,94
Juegos de estrategia (Call of Duty, World of Warcraft, Grand Theft Auto, etc)	35	38,04	38,04	100,0
Total	92	100,0	100,0	

Tabla 8: Descriptivos de los juegos utilizados

Y los videojuegos preferidos son los siguientes:

Juego	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido
Call of Duty	11	8,3	8,3
FIFA	22	16,5	16,5
GTA	5	3,8	3,8

Tabla 9: Descripción según tipo de juegos

De todos los alumnos que respondieron a la pregunta hubo una gran variedad de respuestas, nosotros hemos seleccionado las tres que más se repiten. Como vemos en nuestra población muestral utilizan juegos violentos como el *Call of Duty* o *Grand Theft Auto* pero el porcentaje es muy bajo, apenas 16 alumnos. Mayoritariamente juegan al FIFA que es un juego de simulación de futbol. Aunque el porcentaje también es muy bajo. Se podría decir que el tipo de juegos preferidos por el alumnado encuestado es muy variado.

Por lo que respecta a las variables de las dos escalas nos encontramos con los siguientes datos descriptivos:

	Inventario de Conductas Antisociales (CCA)	Cuestionario de Agresión (AQ)
Media	1,7738	3,8884
Mediana	1,7222	3,8966
Desv. típ.	,28500	1,07592

Tabla 10: Estadísticos de las escalas

Podemos ver que la media de ambas escalas es relativamente baja lo que indica que este grupo de alumnos no se perciben conductas antisociales ni agresivas.

Con respecto al sexo los datos tienen escasa variabilidad. De hecho, como vemos en la tabla siguiente la media de ambos grupos se acerca mucho.

	Sexo	N	Media	Desviación típ.	Error típ. de la media
Escala Conducta antisocial	Hombre	68	4,0099	1,18205	,14128
	Mujer	59	3,7490	,92972	,11904
Cuestionario agresión	Hombre	70	1,7516	,25481	,03090
	Mujer	61	1,7994	,31655	,04121

Tabla 11: Medidas de tendencia central de la escala en relación al sexo

Y lo mismo ocurre con respecto al curso:

Curso	Cuestionario agresión	Conducta antisocial
4º ESO Media	4,0254	1,8238
Desv. típ.	1,11363	,28985
N	34	32
1º BAC Media	3,7742	1,7304
Desv. típ.	,95850	,29446
N	51	51
2º BAC Media	3,9138	1,7879
Desv. típ.	1,17657	,26892
N	46	44
Total Media	3,8884	1,7738
Desv. típ.	1,07592	,28500
N	131	127

Tabla 12: Medidas de tendencia central de la escala en relación al curso académico

En lo que se refiere a las medias de la escalas en función de sí utilizan o no videojuegos los datos también resultan parecidos.

	¿Utilizas videojuegos?	N	Media	Desviación típ.	Error típ.
Escala Conducta antisocial	Si	76	1,8048	,30123	,03455
	No	50	1,7278	,25742	,03640
Cuestionario agresión	Si	77	3,9373	1,10220	,12561
	No	53	3,7990	1,04335	,14331

Tabla 13: Medidas de tendencia central de la escala en relación a la variable utilización de videojuegos

Si vemos las medidas de tendencia central con respecto a la frecuencia uso de los videojuegos obtenemos los siguientes resultados:

	N	Media	Desviación típ.	Error típ.
AQ Poca	61	4,0028	1,17802	,15083
Bastante	23	3,8801	1,13083	,23579
Muy a menudo	6	4,2989	1,27738	,52149
Constantemente	4	3,6379	,72905	,36452
Total	94	3,9762	1,14764	,11837
CCA Poca	57	1,7407	,22587	,02992
Bastante	24	1,8090	,35472	,07241
Muy a menudo	6	1,8796	,25256	,10311
Constantemente	4	2,2361	,45048	,22524
Total	91	1,7897	,29193	,03060

Tabla 14: Medidas de tendencia central de la escala en relación a la variable frecuencia de uso

También resultan similares las medias si tenemos en cuenta el tipo de juegos.

	N	Media	Desviación típica	Error típico
AQ Juegos arcade (Rayman, Super Mario, Pokémon, etc)	27	3,9681	1,33565	,25705
Juegos de simulación (FIFA, Gran Turismo, Guitar Hero, etc)	30	3,8770	1,12102	,20467
Juegos de estrategia (Call of Duty, World of Warcraft, Grand Theft Auto, etc)	34	4,0487	1,02753	,17622
Total	91	3,9682	1,14571	,12010
CCA Juegos arcade (Rayman, Super Mario, Pokémon, etc)	26	1,8825	,33355	,06541
Juegos de simulación (FIFA, Gran Turismo, Guitar Hero, etc)	30	1,7167	,21986	,04014
Juegos de estrategia (Call of Duty, World of Warcraft, Grand Theft Auto, etc)	32	1,8411	,31381	,05547
Total	88	1,8109	,29682	,03164

Tabla 15: Medidas de tendencia central de la escala en relación a la variable tipo de videojuegos

Como podemos observar la media de los diferentes grupos es muy similar aunque en análisis posteriores y descritos más abajo comprobaremos esta hipótesis.

3.3.2 Análisis de relación y asociación entre variables

En este apartado intentaremos comprobar si la diferencia explicitada entre las medias es significativa.

Con respecto al sexo constatamos que en ambas escalas se asume la homogeneidad de las varianzas ya que tanto para la escala agresividad ($F= 1,140$; $sig.= ,288$) como para la escala antisocial ($F= 3,754$; $sig.= ,055$) los niveles de significación son mayores que 0.05; pero, sin embargo, no existen diferencias significativas entre las medias ni en la escala de conductas antisociales ($t=-0.928$; $sig.=0.355$) ni en la escala de agresividad ($t=1,38$; $SIG.=0.168$) con respecto al sexo para un valor de $p > .05$.

Con respecto al curso en el que está el alumnado no existen diferencias significativas en ninguna de las dos escalas dado que para el inventario de conducta antisocial la significación del estadístico es mayor que .05 ($F= 1.140$; $Sig.= .323$) y lo mismo ocurre para el cuestionario de agresión ($F= .572$; $Sig.= .566$). Por tanto, como resulta obvio no existen diferencias entre los grupos analizados.

En relación a uno de los objetivos centrales del estudio donde tratamos de comprobar si existe diferencia en la conducta antisocial o agresión de los sujetos en función de si utilizan o no los videojuegos podemos comprobar que no existen diferencias significativas. En la escala de conducta antisocial el nivel de significación es mayor a .05 ($t = 1,389$; $sig. = ,167$), y lo mismo para la escala de agresividad ($t = ,942$; $sig. = 348$).

Tampoco existen diferencias significativas en función del tipo de juego ni para la escala de agresión ($F = ,176$; $Sig. = ,839$) ni para el inventario de conductas antisociales ($F = 2.519$; $Sig. = ,087$).

Si tenemos en cuenta la variable independiente frecuencia de uso y la relacionamos con ambas escalas nos encontramos que tampoco existen diferencias significativas para el cuestionario de agresión ($F = ,331$; $Sig. = ,803$), pero sí existen para el inventario de conducta antisocial dado que la significación del estadístico es menor que .05 ($F = 4.304$; $Sig. = ,007$).

Si comprobamos a través de la prueba de Scheffé entre qué grupos se producen esas diferencias encontramos que se producen entre los que juegan poco y los que juegan constantemente siendo la conducta antisocial mayor en este último grupo.

Evidentemente si calculamos la correlación entre ambas escalas podemos comprobar que sí existe correlación positiva entre las mismas.

Correlaciones

	CCA	AQ
CCA Correlación de Pearson		,275**
Sig. (bilateral)		,002
N		126
AQ Correlación de Pearson	,275**	
Sig. (bilateral)	,002	
N	126	

** . La correlación es significativa al nivel 0,01 (bilateral).

Tabla 16: Resultados de la correlación de Pearson entre CCA y AQ

Es decir, cuando un alumno tiene tendencia a la agresión se produce una conducta antisocial y viceversa.

3.4 Discusión y Conclusiones

PRIMERA: Hemos podido comprobar que la relación de los alumnos con respecto a los videojuegos se puede considerar como normal. La gran mayoría, como es obvio, juegan a la videoconsola pero lo hacen menos de 2 horas al día y normalmente los fines de semana, lo cual como hemos comentado es un uso normal siempre que no interfiera en otras actividades que debe realizar el joven como estudiar o hacer deporte. Además el tipo de videojuegos a los que suelen jugar los alumnos es muy variado, siendo el más usado el FIFA que no se puede considerar como un juego con contenido violento. Por tanto se puede decir que los alumnos de este centro hacen un uso responsable de los juegos y habría que fomentar que siga siendo así.

Lacasa (2009) analiza en profundidad cómo los videojuegos se convierten en instrumentos educativos para apoyar el proceso de educación dentro y fuera de las escuelas. Es por eso que fomentar un uso responsable de los juegos puede resultar incluso beneficioso para los adolescentes, pueden hacer que mejoren los reflejos, la rapidez de pensamiento, e incluso, enseñarles técnicas para mediar con la violencia.

SEGUNDA: En función de los resultados del estudio podemos señalar que se trata de un grupo de alumnos homogéneo donde su comportamiento se encuentra dentro de la media y no hay conductas destacables ni de agresión ni antisociales. Por tanto, con respecto al sexo tampoco hay grandes diferencias, las medias son bastante homogéneas y no podemos decir que los chicos tengan más conductas antisociales o agresivas que las chicas, ni al contrario. Aunque sería interesante realizar otro estudio para comprobar si el tipo de juegos que usan los chicos y las chicas pueden fomentar la aparición de conductas machistas y la violencia de género, por eso que siempre se ha dicho de que darle un balón a los niños y una muñeca a las niñas es condicionarles. Con respecto al curso cabe decir lo mismo. No se han encontrado diferencias significativas, los 3 cursos presentan conductas normales, puede haber algún caso aislado, pero en general se puede decir que estamos ante unas clases poco conflictivas.

Solo aparecen diferencias significativas entre las medias con respecto a la frecuencia de uso en relación con la conducta antisocial. Concretamente la diferencia se da entre el alumnado que juega poco y aquellos que consideran que juegan constantemente. Aquí hemos visto que los alumnos que juegan constantemente a videojuegos muestran más conductas antisociales que los que consideran que juegan poco. Hay cuatro alumnos que piensan que juegan constantemente y la puntuación

que sacaron en la escala de conducta antisocial es mayor que la media. Esto contrasta con los demás resultados ya que solo aquí hemos visto problemas, se podría pensar que estos alumnos contestaron aleatoriamente a las escalas pero aún así no hay que dejarlo pasar por alto. Habría que ver si el tiempo que dedican a los juegos se lo quitan a otras actividades, ya que como hemos estado diciendo el tiempo de juego también puede influir en los adolescentes, puede hacer que se dediquen menos horas a los estudios con todo lo que ello conlleva o puede hacer que se aislen de su entorno y pierdan amistades. Volvemos a insistir en la importancia de fomentar un adecuado uso de los pasatiempos virtuales.

TERCERA: Hemos visto que la utilización de videojuegos, no tiene ninguna influencia en la aparición de conductas antisociales y agresivas. No han aparecido diferencias significativas entre los grupos de alumnos que jugaban a videojuegos y los que no. Por tanto se puede decir que no los videojuegos no influyen en las conductas antisociales y agresivas de los adolescentes. Hemos visto también que la utilización de determinados videojuegos no ha hecho que aparezcan conductas antisociales ni agresivas. Aunque es verdad que el porcentaje de alumnos que usaban videojuegos violentos o no recomendados era bajo no se ha visto reflejado en los test y, por lo tanto, no podemos decir que la utilización de este tipo de juegos lleve a la aparición de conductas problemáticas. Por ello hemos de señalar que con los videojuegos violentos ocurre igual que con cualquier otro juego tradicional como el tirachinas, las pistolas de plástico o Paintball: "El hecho de que los adolescentes jueguen con ellos no implica que se vuelvan más agresivos, pero si tienen problemas previos o cierta predisposición a la ira o la agresividad probablemente este tipo de juegos aumente aun más esas reacciones" (DE LA TORRE LUQUE, VALERO AGUAYO, 2013). Por tanto, será importante una labor previa para tratar de identificar aquellos adolescentes que pueden presentar problemas de personalidad o conductuales y con ello podremos evitar que ocurran hechos como los de no hace mucho en Barcelona.

En el ámbito educativo, es importante facilitar un buen clima de convivencia escolar como estrategia de actuación, priorizando la prevención precoz como "primera pauta para el logro de ambientes saludables en los que las relaciones de respeto entre todos los componentes de la comunidad educativa serán el objetivo a alcanzar a través de una metodología de prevención, cuanto más temprana mejor" (CARBONELL y PEÑA, 2001:116).

Se debería centrar la importancia en el dominio de las competencias emocionales, para identificar, regular y expresar las emociones (BUCKLEY y SAARNI, 2009;

SAARNI, 2007) o sociales, para empatizar con las necesidades de los otros en las formas de comunicarse, resolver conflictos y ayudar (WENTZEL y LOONEY, 2007; ZINS, WEISBERG, WANG y WALBERG, 2004). Asimismo, se destaca el papel clave de las competencias de ciudadanía, que implican conocer y defender los derechos de forma activa y crítica (TEM DAM y VOLMAN, 2004), así como las digitales, en la medida en que permiten utilizar la tecnología de forma autónoma y respetuosa con los derechos de uno mismo y de los otros (ALA- MUTKA, PUNIE y REDECKER, 2008).

4 Limitaciones del estudio

Evidentemente este estudio tiene importantes limitaciones derivadas fundamentalmente de la amplitud de la muestra. Nuestra intención fue analizar un colectivo de alumnos específico si ánimo de exhaustividad o de intentar generalizar los resultados más allá de la muestra estudiada.

Para futuros estudios en nuestra Comunidad autónoma sería importante ampliar la población muestral.

Otro aspecto importante es que en este estudio se han analizado las variables relacionadas con la escala en su totalidad dejando para futuros estudios el análisis pormenorizado de las subescalas ya que el análisis de estas excede el posible tiempo dedicado a esta materia.

Así mismo es importante remarcar la pérdida de algunos datos parciales que seguramente no solamente a la fiabilidad y validez del instrumento que puede ser mayor, sino al tamaño de la población muestral. La pérdida de estos datos parciales se debe sin duda a la falta de experiencia en la pasación de instrumentos de esta índole que será modificada en futuros estudios insistiendo a los sujetos sobre la importancia de responder a cada uno de los ítems del instrumento.

5 *Agradecimientos*

Me gustaría agradecer a mi tutor su disponibilidad siempre y la calidad de su asesoramiento y de sus orientaciones.

Quiero también agradecer a mi familia y amigos, especialmente a Marga por su apoyo y valiosa ayuda, ya que sin ellos esto no hubiera sido posible.

También me gustaría agradecer al Colegio María Inmaculada de Carcaixent, a los profesores y alumnos, su ayuda, su disponibilidad y colaboración porque, sin pensárselo dos veces, me abrieron sus aulas para que pudiera realizar los cuestionarios y me facilitaron el trabajo con la alegría y amabilidad que les caracteriza.

Por último, quiero agradecer a la Universitat Jaume I, por todo lo que me ha dado en estos años de carrera, no solo a nivel formativo sino también a nivel personal. A los profesores y amigos que he conocido aquí porque han hecho que el paso por esta Universidad haya sido muy satisfactorio en todos los aspectos.

Gracias a todos.

6 Bibliografía

- Andreu Rodríguez, J.M., Peña Fernández M.E. y J.L. Graña Gómez, (2002). *Adaptación psicométrica de la versión española del Cuestionario de Agresión. Psicothema.*
- Arce, R., Seijo, D., Fariña, F. y Mohamed, L (2010). "Comportamiento antisocial en menores: Riesgo social y trayectoria natural de desarrollo" en *Revista Mexicana de Psicología* (En línea) No. 27.
- Bensley, L. y J. van Eenwyk (2001) *Video games and real life aggression: Review of the literature.* Journal of Adolescent Health.
- Bringas, C., Herrero, F.J., Cuesta, M. y Rodríguez-Díaz, F.J. (2006). "La conducta antisocial en adolescentes no conflictivos: Adaptación del inventario de conductas antisociales (ICA)" en *Revista Electrónica de Metodología Aplicada*, No. 11.
- Carnagey, N.L., Anderson, C.A. y B.J. Bushman (2007) *The effect of video game violence on physiological desensitization to real life violence.* Journal of Experimental Social Psychology.
- De la Peña, M. E., (2010) *Conducta antisocial en adolescentes: Factores de riesgo y de protección.* Tesis doctoral. Madrid, Departamento de Personalidad, Evaluación y Tratamientos Psicológicos I, Universidad Complutense de Madrid.
- Defensor del pueblo (2007). *Violencia escolar: el maltrato entre iguales en la Educación Secundaria Obligatoria.* Madrid: Oficina del Defensor del Pueblo.
- Díaz-Aguado, M. J., (2004). La violencia en la escuela. En: Sanmartín, J. (Coord.) *El laberinto de la violencia. Causas, tipos y efectos.* Barcelona, Ariel.
- Greitemeyer, T. (2011) *Effects of prosocial media on social behavior: When and Why does media exposure affect helping and aggression?* Current Directions in Psychological Science.
- Hernández, R.; Fernández, C. y P. Baptista, (2006). *Metodología de la Investigación.* México, D.F., Mc Graw Hill.
- Martorell, C.; González, R., Ordoñez, A. y O. Gómez, (2011). "Estudio confirmatorio del cuestionario de conducta antisocial (CCA) y su relación con variables de personalidad y conducta antisocial" en *RIDEP*, 31(1), 97-114.

- Maunder, R. E.; Harrop, A. y A. Tattersall, (2010). "Pupil and Staff Perceptions of Bullying in Secondary Schools: Comparing Behavioural Definitions and their Perceived Seriousness" en *Educational Research*, 52 (3), 263-282.
- Myers, D., (1995). *Psicología social*. México. McGraw Hill. 2ª edición.
- Olweus, D. (1993). *Bullying at School. What we Know and What we Can Do*. Oxford (Reino Unido), Blackwell.
- Owens, L.; Slee, P. y R. Shute, (2000). "It Hurts a Hell of a Lot': the Effects of Indirect Aggression on Teenage Girls" en *School Psychology International*, 21 (4), 359-376.
- Peña Fernández, M.E. y J.L. Graña Gómez, (2006). *Agresión y conducta antisocial en la adolescencia: una integración conceptual*. Psicopatología clínica, legal y forense.
- Pérez, B., Rodríguez, F.J. y Bringas, C. (2011). Trastornos de personalidad y conducta delictiva. Análisis diferencial en una muestra de reclusos. *Colección Psicología y Ley*, 9, 373-389
- Pino Juste, M.R. y M.T. García, (2007). "Concepto, tipos y etiología de las conductas disruptivas en un centro de educación secundaria desde la perspectiva del profesorado" en *Revista de Pedagogía*, 28, 81, 111-134.
- Sestir, M.A. y B.D. Bartholow (2010) *Violent and non violent video games produce opposing effects on aggressive and prosocial outcomes*. Journal of Experimental Social Psychology.
- Sherry J.L. (2001) *The effects of violent video games on aggression*. Human Communication Research.
- Sullivan, K.; Cleary, M. y G. Sullivan, (2005). *Bullying en la Enseñanza secundaria. El acoso escolar: cómo se presenta y cómo afrontarlo*. Barcelona: Ceac.
- Tear M.J. & Nielsen M (2013). "Failure to Demonstrate That Playing Violent Video Games Diminishes Prosocial Behavior" en *PLoS ONE* 8(7): e68382.
- Veenstra, R.; Lindenberg, S., Oldehinkel, A. J., De Winter, A. F., Verhulst, F. y J. Ormel, (2005). *Bullying and Victimization in Elementary Schools: a Comparison of Bullies, Victims, Bully/Victims, and Uninvolved Preadolescents*. Developmental Psychology, 41 (4), 672-682.
- Von Marées, N. y F. Petermann, (2010). *Bullying in German Primary Schools. Gender Differences, Age Trends and Influence of Parents' Migration and Educational Backgrounds*. School Psychology International, 31 (2), 178-198.

A Anexo 1: Cuestionario sobre el uso de videojuegos, Conducta antisocial y Agresión

Este cuestionario tiene por objeto conocer tu valoración sobre los Videojuegos y como te relacionas con ellos.
No hay respuestas CORRECTAS o INCORRECTAS, sino la expresión de tus opiniones.
Todos los datos recogidos en este cuestionario son de carácter anónimo y serán tratados de forma rigurosamente confidencial.
GRACIAS POR TU VALIOSA AYUDA Y POR EL TIEMPO DEDICADO

Edad:

Sexo:

Curso:

¿Usas ordenador o videoconsolas regularmente?: Sí No

¿Dónde?: Escuela Casa Cibercafé Otros _____

¿Cuántas horas al DÍA? De 0-1 h. Entre 1-2 h. Entre 2-3 h. Más de 3 h.

¿Utilizas videojuegos? Sí No **¿Con qué frecuencia?** Poca
Bastante Muy a menudo Constantemente

¿Dónde los usas? Casa propia Casa amigos/as Cibercafé
Escuela

¿Cuándo los usas? Días de clase Fines de semana Todos los días

¿Qué tipos de videojuegos usas más habitualmente? (elige sólo una opción):

Juegos Arcade (plataformas, laberintos, deportivos y dispara y olvida) Rayman, Super Mario, Crash Bandicot, Pokémon, etc.

Juegos de Simulación (instrumentales, situacionales y deportivos) FIFA, Gran Turismo, Guitar Hero, etc.

Juegos de Estrategia (aventuras gráficas, juegos de rol y juegos de guerra) Call Of Duty, World of Warcraft, Grand Theft Auto, Far Cry, Assasin's Creed, etc.

¿Cuántas horas juegas a la SEMANA?: De 1-5 Entre 6-10 Entre 11-20 Entre 20-30 Más de 30

¿Cómo sueles jugar? Sólo/a Con tus amigos Con tus amigas Con ambos Depende del videojuego

¿Cuál es tu videojuego preferido?

ESCALA SOBRE CONDUCTA ANTISOCIAL

Marca la casilla que creas que se adapta más a tu situación

ITEM	Nunca	Alguna vez	Muchas veces	Siempre
1. Me cuesta relacionarme con los demás.				
2. Cuando tengo que hablar con alguien, me cuesta empezar.				
3. Tengo vergüenza cuando estoy con compañeros del otro sexo.				
4. Tengo la mirada triste.				
5. Me pongo rojo con facilidad.				
6. Cuando hay que hacer algo en grupo, intento evitarlo.				
7. Tengo problemas con los demás.				
8. Me gusta estar en sitios donde hay poca gente.				
9. Cuido las cosas de los demás.				
10. Amenazo a los demás.				
11. Cuando hago algo mal, culpo a los demás.				
12. Cuando me dicen o mandan hacer algo, protesto.				
13. Me pongo nervioso cuando tengo que hablar en público.				
14. Me gusta más con otros que solo.				
15. Soy vergonzoso.				
16. Cuando me hablan no hago caso.				
17. Lloro con facilidad.				
18. Me gusta estar solo.				
19. Me gusta estar con mucha gente.				
20. Soy alegre.				
21. Me peleo con los demás.				
22. Me gusta estar separado de los demás.				
23. Hablo lento, como si estuviese cansado.				
24. Me cuesta saludar a la gente.				
25. Ando buscando pelea.				

26. Cuando hay mucha gente en un sitio, intento no ir.				
27. Me gusta jugar sólo.				
28. Soy miedoso sobre todo cuando tengo que hacer cosas por primera vez.				
29. Soy cabezota, terco.				
30. Desafío o planto cara cuando me dicen algo.				
31. Cuando me dicen algo, soy irónico, cínico.				
32. Tengo buenos amigos.				
33. Esquivo o rehúyo a la gente.				
34. Estoy distraído, no me entero de lo que pasa a mi alrededor.				
35. Soy violento e incluso puedo llegar a golpear a los demás.				
36. Dejo que los demás hagan lo suyo sin molestarles.				

ESCALA SOBRE AGRESIVIDAD

Rodea con un círculo la respuesta que creas que más se adapta a tu situación.

A mí me pasa que...	NUNCA	SIEMPRE
1. De vez en cuando no puedo controlar el impulso de golpear a otra persona	1	2 3 4 5 6 7 8 9
2. Si se me provoca lo suficiente, puedo golpear a otra persona	1	2 3 4 5 6 7 8 9
3. Si alguien me golpea, le respondo golpeándole también	1	2 3 4 5 6 7 8 9
4. Me suelo implicar en las peleas algo más de lo normal	1	2 3 4 5 6 7 8 9
5. Si tengo que recurrir a la violencia para proteger mis derechos, lo hago	1	2 3 4 5 6 7 8 9
6. Hay gente que me incita hasta tal punto que llegamos a pegarnos	1	2 3 4 5 6 7 8 9
7. No encuentro ninguna buena razón para pegar a una persona	1	2 3 4 5 6 7 8 9
8. He amenazado a gente que conozco	1	2 3 4 5 6 7 8 9
9. He llegado a estar tan furioso que rompía cosas	1	2 3 4 5 6 7 8 9

10. Cuando no estoy de acuerdo con mis amigos, discuto abiertamente con ellos	1 2 3 4 5 6 7 8 9
11. A menudo no estoy de acuerdo con la gente	1 2 3 4 5 6 7 8 9
12. Cuando la gente me molesta, discuto con ellos	1 2 3 4 5 6 7 8 9
13. Cuando la gente no está de acuerdo conmigo, no puedo evitar discutir con ellos	1 2 3 4 5 6 7 8 9
14. Mis amigos dicen que discuto mucho	1 2 3 4 5 6 7 8 9
15. Me enfado rápidamente, pero se me pasa enseguida	1 2 3 4 5 6 7 8 9
16. Cuando estoy frustrado, muestro el enfado que tengo	1 2 3 4 5 6 7 8 9
17. Algunas veces me siento tan enfadado como si estuviera a punto de estallar	1 2 3 4 5 6 7 8 9
18. Soy una persona apacible	1 2 3 4 5 6 7 8 9
19. Algunos de mis amigos piensan que soy una persona impulsiva	1 2 3 4 5 6 7 8 9
20. Algunas veces pierdo los estribos sin razón	1 2 3 4 5 6 7 8 9
21. Tengo dificultades para controlar mi genio	1 2 3 4 5 6 7 8 9
22. A veces soy bastante envidioso	1 2 3 4 5 6 7 8 9
23. En ocasiones siento que la vida me ha tratado injustamente	1 2 3 4 5 6 7 8 9
24. Parece que siempre son otros los que consiguen las oportunidades	1 2 3 4 5 6 7 8 9
25. Me pregunto por qué algunas veces me siento tan resentido por algunas cosas	1 2 3 4 5 6 7 8 9
26. Sé que mis "amigos" me critican a mis espaldas	1 2 3 4 5 6 7 8 9
27. Desconfío de desconocidos demasiado amigables	1 2 3 4 5 6 7 8 9
28. Algunas ocasiones siento que la gente se está riendo de mí a mis espaldas	1 2 3 4 5 6 7 8 9
29. Cuando la gente se muestra especialmente amigable, me pregunto qué querrán	1 2 3 4 5 6 7 8 9

