

Medios electrónicos y comportamiento antisocial en adolescentes

Electronic mass media and antisocial behaviour in adolescents

CAROLINA BRINGAS

Universidad de Oviedo. Oviedo, España

ANASTASIO OVEJERO

Universidad de Valladolid. Palencia, España

FRANCISCO JAVIER HERRERO

FRANCISCO JAVIER RODRÍGUEZ*

Universidad de Oviedo. Oviedo, España

Resumen

El comportamiento antisocial o inadaptado viene determinado por diversas variables, tanto individuales como contextuales, que pueden actuar como factores de riesgo. Uno de estos factores es el uso de los medios de comunicación electrónicos, especialmente de las más nuevas tecnologías, aunque diversos estudios aseveran que este consumo no ejerce una responsabilidad exclusiva en la adquisición de conductas antisociales por parte de los adolescentes. Utilizando una muestra de 331 jóvenes de ambos sexos, y con edades que oscilan entre los 14 a 20 años, este estudio pretende, por un lado, y a través del modelo de redes neuronales, comprobar el poder predictivo de las variables de personalidad, motivacionales y de consumo de medios electrónicos en la conformación de conductas antisociales y, por otro lado, identificar el rol que cada variable tiene en la construcción del modelo que permita predecir los actos antisociales.

Palabras clave: conducta antisocial, consumo de medios, personalidad, valores motivacionales, variables personales, redes neuronales

Abstract

The antisocial behavior is determined by individual and contextual variables that may act as risk factors. One of these factors is the use of electronic mass media, specially the use of the newest technologies, even when its effects are not exclusive as shown by diverse studies. Data for this study were obtained from a sample of 331 young of both sexes, with ages between 14 and 20 years. This study intends, with a model of neural networks, to verify the predictive value of variables of personality, motivation, and consumption of electronic media, in the development of antisocial behavior. Another objective was to study the role that every variable has on the construction of the model that allows predicting the antisocial acts.

Keywords: Antisocial behaviour, consumption of means, personality, values motivation, personal variables, neural networks

RECIBIDO 21 DE ABRIL DE 2008 ACEPTADO 6 DE AGOSTO DE 2008

* gallego@uniovi.es

Correspondencia: Francisco Javier Rodríguez: Departamento de Psicología, Facultad de Psicología, despacho 215, Plaza Feijóo, s/n, 33003-Oviedo, España

LOS EFECTOS QUE el consumo de los medios de comunicación electrónicos tiene sobre la conducta es un tema que desde hace muchos años ha levantado inquietud y preocupación en la sociedad, sobre todo por ser contradictorios, especialmente con respecto a los espectadores jóvenes (Bartholow, Sestir, & Davis, 2005; Bringas, Rodríguez, & Herro, en prensa; García, Callejo, & Walzer, 2004; Tejeiro & Pelegrina, 2003), lo que en ocasiones se explica por deficiencias metodológicas. En líneas generales se han referido efectos positivos para el aprendizaje y la educación, en tanto favorecen la adquisición de conocimientos, transmiten valores, ideas, actitudes y formas de conducta socialmente aceptables al mismo tiempo que mejoran la capacidad de sentido crítico. Es decir, información transmitiendo hechos y noticias a las que no es posible acceder directamente, permitiendo una mejor comprensión del entorno en el que nos desarrollamos; entretenimiento, aumento del tiempo de ocio, provocando un aumento del consumo de medios electrónicos, utilizándose como elementos de compañía o diversión, como una forma de pasar el tiempo (Bofarull, 2005; Bringas, 2007; Medrano, Palacios, & Barandiaran, 2007; Weaver, 2003).

Pero estos medios también pueden favorecer comportamientos *asociales*: aislamiento social —entendido como que el excesivo uso de los medios provoca una reducción de las interacciones familiares y sociales—; fracaso escolar —existe una menor dedicación a las tareas académicas, sustituyendo este tiempo por el que pasa ante los medios—; y unas relaciones interpersonales inestables, en tanto que al igual que el excesivo uso puede derivar en un aislamiento con respecto a los que le rodean, también pueden llevar a relaciones deterioradas con los demás (Funk, Bechtold, Pasold, & Baumgardner, 2004; García *et al.*, 2004). Los efectos parecen depender tanto del tiempo de exposición como del contenido mediático, ofreciendo discrepancias en los resultados obtenidos: los contenidos violentos mediáticos, especialmente de la televisión y los videojuegos, pueden provocar conductas agresivas en la vida real (Bartholow *et al.*, 2005; Bushman & Huesmann, 2006; Gentile, Lynch, Linder, & Walsh, 2004; Kirsh, 2003; Uhlmann & Swanson, 2004) aunque otros sostienen que no es posible establecer una relación causal (Estallo, 1994; Gros, 2000). Algunas investigaciones (Imbert, 1992) puntualizan la excepción sobre aquellos espectadores con problemas de adaptación psicosocial o predisposiciones a problemas conductuales, es decir, en riesgo para el desarrollo de conductas violentas (Garrido-Lora, 2002; González, Sáinz, Sánchez, & Hens, 1993; Kandel-Englander, 1994).

La violencia audiovisual y sus efectos sobre las actitudes de los espectadores ha llevado a establecer la hipótesis de una posible relación entre estas dos variables y su naturaleza (Browne & Hamilton, 2005; Buckingham, 2002; Bushman & Huesmann, 2006; Clemente, 2005; Sandoval, 2006), incidiendo en el contexto en el cual se presenta el comportamiento violento, tanto en los medios electrónicos como en la vida real. Además, el punto de vista subjetivo del espectador, que se ha visto relacionado con características personales, como la edad, en determinadas circunstancias sociales (Garrido-Lora, 2002), el sexo (Bensley & Van Eenwyk, 2001) y las habilidades cognitivas, en tanto los efectos derivados de los medios sobre la capacidad de comprender y la toma de perspectiva de la audiencia (García Galera, 2000). Se constata, además, que las diferentes habilidades cognitivas de los jóvenes para resolver determinados problemas influyen en los usos que hacen de los medios electrónicos (Bringas, 2007).

Se puede afirmar, pues, que por sí solos los medios de comunicación electrónicos no pueden explicar la violencia juvenil real, sino que la visión de contenidos violentos,

que sean socialmente aceptables, pueden añadirse y contribuir a otros factores de riesgo (Defensor del Pueblo, 2000). Existen, así, actitudes y conductas violentas que parecen haberse inspirado en los medios, aunque ello no significa que la violencia de la vida real sea originada o causada por los mismos, ya que no parece haber acuerdo en cuanto a la posibilidad de que las consecuencias de la exposición a contenidos violentos mediáticos puedan manifestarse en el mundo real, o al menos no se ha podido comprobar de forma definitiva.

Existe, no obstante, un gran consenso con respecto a que la violencia en los medios de comunicación electrónicos sí puede suscitar la conducta agresiva y/o antisocial en quienes se exponen a tales medios (Browne & Hamilton, 2005; Bushman & Huesmann, 2006; Clemente, 2005; Coyne, Archer, & Eslea, 2004; Espinosa, Clemente, & Vidal, 2004), esto es, los estudios realizados sobre los efectos de la violencia en los medios de comunicación electrónicos muestran que el visionado de forma consistente de violencia, en estos medios, está asociado con diferentes niveles de conducta antisocial, así como con factores tales como la aceptación de la violencia en la resolución de conflictos, un aumento de sentimiento hostil, etc.

Investigaciones recientes han apuntado que existen otros factores explicativos de la conducta antisocial, como son las variables de personalidad, valores motivacionales o rasgos personales, como la edad, que tienen una influencia más importante en la adquisición o desarrollo de conductas antisociales que el propio consumo de los medios electrónicos (Bringas, 2007; Muñoz, 2004; Musitu, Moreno, & Murgui, 2007). En esta línea, hay que señalar que el nivel que previamente presentan los adolescentes de comportamientos antisociales, influye en el consumo de los medios de comunicación electrónicos, especialmente aquellos que se caracterizan por un entretenimiento más activo y que exigen la participación de sus usuarios, como son los videojuegos, Internet y/o los móviles (Bringas, 2007).

Este trabajo tiene como objetivo conocer las variables que, junto con el consumo de los medios de comunicación electrónicos, ayudan a construir la aparición de la conducta antisocial en el repertorio comportamental de nuestros adolescentes. De esta forma, nos planteamos: Identificar las variables de nuestros jóvenes, referidas a rasgos personales, sociodemográficos, motivacionales y de personalidad relevantes para predecir la aparición comportamental de la conducta antisocial en la adolescencia.

Método

Participantes

Se realizó un estudio transversal en un lapsus de tiempo de dos años (2004-2005). Los participantes de este estudio son 331 adolescentes, estudiantes de diferentes centros de educación secundaria de la Comunidad Autónoma del Principado de Asturias, de los cuales el 50,5% son varones y el 49,5% mujeres, cuyas edades abarcan desde los 14 hasta los 20 años; un 46,5% de los adolescentes provienen de centros urbanos, y un 53,5% de centros no urbanos.

El muestreo utilizado fue estratificado y por conglomerados, siendo los instrumentos de evaluación aplicados en dos sesiones dentro del horario escolar y de forma colectiva, en grupos no superiores a 25 alumnos, en los diferentes centros de educación

secundaria donde estudiaban los adolescentes. Al mismo tiempo que se explicaba el modo de responder los cuestionarios, se invitaba a que realizaran las preguntas oportunas en caso de dudas, mientras se resaltaba el anonimato de las respuestas.

Variables e instrumentos utilizados

El apartado inicial del cuestionario utilizado recoge las características personales (sexo y edad) y sociodemográficas de los participantes (la profesión de cada uno de los padres, el nivel de estudios de los mismos, el número de hermanos, así como el nivel de ingresos del núcleo familiar). A su vez, la variable criterio del estudio, es decir, la conducta antisocial, es evaluada por el Inventario de Conducta Antisocial (Bringas, Herrero, Cuesta, & Rodríguez, 2006), conformado por 109 ítems relacionados con comportamientos y actitudes antisociales. Los adolescentes responden en una escala Likert si han realizado dichos comportamientos en alguna ocasión a lo largo de su vida (nunca; 1 ó 2 veces; a veces; a menudo), siendo agrupados los resultados obtenidos en dos niveles por su frecuencia: comportamiento antisocial bajo y comportamiento antisocial medio-alto.

Las variables predictoras se han evaluado a través de dos cuestionarios: el *Big-Five* (Benet-Martínez & John, 1998) y el instrumento de medida de valores (svs) de Schwartz (1992), así como un cuestionario *ad hoc* para establecer el nivel de consumo de los medios de comunicación electrónicos de nuestros adolescentes.

El *Big-Five* de Benet-Martínez y John (1998), en su versión de 44 ítems, evalúa los cinco grandes factores de personalidad: extraversión (identifica la sociabilidad, la comunicabilidad, jovialidad, impulsividad/espontaneidad de los individuos, así como su respeto a la norma), sociabilidad (dimensión donde el grado de conformidad del adolescente es determinante, en tanto que aparecen fuertemente involucrados los aspectos de humanidad —características tales como altruismo, caridad y soporte emocional versus hostilidad, indiferencia por otros, centrado en sí mismo, envidioso, etc; es decir, refleja la docilidad versus hostilidad no complaciente), responsabilidad (puede entenderse como “conciencia” y refleja un factor de volición o querer rendir, aunque en su ambigüedad tiende a generalizarse como rectitud/sobriedad), neuroticismo (o estabilidad emocional, es una dimensión considerada representativa del afecto tanto “positivo” como “negativo”) y apertura al cambio (a los sentimientos, nuevas ideas, flexibilidad de pensamiento, disponibilidad a la indulgencia, aunque estando presentes los intereses culturales, aptitudinales y educativos-creativos).

El *Instrumento de medida de valores* (svs) de Schwartz (1992), traducción del propuesto por Rokeach (1973), es más extenso y añade valores extraídos de un rango más amplio de culturas occidentales y orientales. Usa la estimación de importancia (*rating*) para aludir a las actitudes ante determinados principios de la vida, evaluando diez valores motivacionales: poder, logro, hedonismo, estimulación, universalismo, tradición, autodirección, benevolencia, conformidad y seguridad. En nuestros resultados se ha optado por prescindir del valor hedonismo, pues los análisis de fiabilidad de las diferentes escalas, en nuestra muestra, ofrecen un índice muy bajo.

Finalmente, un *cuestionario ad hoc*, elaborado aprovechando la información aportada por Espinosa, Clemente y Vidal (2004) y Rodríguez (2002), trata de identificar el

consumo total de los diferentes medios de comunicación electrónicos (televisión, videojuegos, Internet y móviles), formando una única variable que hemos denominado MM.

Procedimiento y análisis de los datos.

A continuación se elabora un modelo de red neuronal artificial (RNA), mediante el procedimiento existente en el SPSS 16, con el objeto de extraer un patrón de predicción de naturaleza no lineal, flexible y con grandes posibilidades de generalización. Si el objetivo de análisis es la explicación de un proceso a analizar, este método no sería apropiado. En cambio, si el objetivo es la predicción, ello nos permite obtener modelos más ajustados (Pérez & Martín, 2003; Martín & Santana, 2007). Para la construcción de este modelo, utilizamos de los dos procedimientos existentes en el SPSS 16, el conocido como MLP (Multi-layer Perceptron Network), definiéndose en el mismo dos capas ocultas (con la función de activación “tangente hiperbólica”), y asignando en la capa de salida la función “softmax”.

A diferencia del modelo de ecuaciones estructurales, éste es un modelo no lineal, que consideramos más acertado a lo que nosotros presuponemos en la relación de estas conductas humanas, pues aumenta la probabilidad de un mejor ajuste de los datos en cuanto a predecir las relaciones entre las diferentes variables (Jara, Arnau, Rosel, & Caballer, 2000).

Como el tamaño muestral es relativamente reducido para este tipo de modelos (no introduciremos por tanto la fase de reserva) hemos elegido el método definido por defecto por el paquete estadístico, particionando por tanto los datos en una “Fase de entrenamiento” y otra de “Prueba”, y dejando que el procedimiento elija asimismo aleatoriamente la pertenencia de cada uno de los casos.

Resultados

Presentamos en primer lugar las características generales de las variables predictoras —demográficas, variables de personalidad y motivacionales— empleadas en el estudio, tras realizar las categorías pertinentes (ver Tablas 1, 2 y 3).

El procesamiento de los casos nos permite observar que el 72,2% de los participantes pertenecen a la fase de entrenamiento, mientras que el 27,8% restante conforman la fase prueba (ver Tabla 4), cantidad asignada por defecto por el algoritmo del SPSS, para una estructura RNA de dos capas ocultas (ver Figura 1). Vemos que la primera capa oculta tiene cuatro nodos y la segunda tiene tres, generados por el propio algoritmo como mejor solución alcanzada para este tipo de estructura (MLP). Estas capas ocultas son soluciones artificiales o parámetros que aporta el modelo matemático para ajustar las entradas y las salidas, esto es, una mejor predicción de las variables independientes (características personales y sociodemográficas, características de personalidad, y valores motivacionales), sobre las variables dependientes (el comportamiento antisocial).

Por otra parte, las Tablas 5 y 6 reflejan, por un lado, los errores en la fase de entrenamiento, que son de un 25,5%, mientras que en la fase prueba es de un 27,2%. Por otro lado, vemos que todas las variables utilizadas, esto es, las características personales y sociodemográficas de los adolescentes, rasgos de personalidad, valores motivacionales, así como el consumo de medios, en su conjunto, predicen el 72,8% de la conducta antisocial de nuestros adolescentes; esta predicción es menor cuando se da un bajo repertorio de

Tabla 1. Características sociodemográficas de la muestra

Características sociodemográficas		Frecuencia	Porcentaje
Profesión del padre	Propietarios y managers	18	5,40%
	Profesionales y funcionarios	58	17,50%
	Trabajadores especializados y capataces	41	12,40%
	Oficinistas y trabajadores de empresas	14	4,20%
	Trabajadores no especializados	161	48,60%
	Pensionistas	39	11,80%
Profesión de la madre	Propietarios y managers	9	2,70%
	Profesionales y funcionarios	60	18,10%
	Trabajadores especializados y capataces	20	6%
	Oficinistas y trabajadores de empresas	8	2,40%
	Trabajadores no especializados	67	20,20%
	Parados y amas de casa	163	49,20%
	Pensionistas	4	1,20%
Estudios del padre	sin/con estudios primarios	127	38,40%
	Bachiller o equivalente	78	23,60%
	FP	46	13,90%
	Universitarios	80	24,20%
Estudios de la madre	Sin/con estudios primarios	115	34,70%
	Bachiller o equivalente	108	32,60%
	FP	38	11,50%
	Universitarios	70	21,10%
Número de hermanos	0-1 hermano	262	79,20%
	2 ó más hermanos	69	20,80%
Nivel económico mensual	Alto	74	22,40%
	Medio-bajo	257	77,60%

conducta antisocial, en tanto es del 57,6%, frente al nivel comportamental antisocial medio-alto, que en concreto es el 81,4%. Es decir, el patrón matemático encontrado no ajusta bien a la hora de pronosticar aquellos sujetos que realmente han sido evaluados con una conducta antisocial baja, en tanto que funciona relativamente bien para el caso de las conductas antisociales de un nivel medio-alto.

Una vez establecida la predicción de la conducta antisocial, mediada por el conjunto de todas las variables utilizadas, se trata de establecer qué variables ayudan mejor a pronosticar el desarrollo de la conducta antisocial en nuestros adolescentes, mediante la importancia relativa que éstas demuestran. De esta forma, y de acuerdo con la Figura 2, el nivel de responsabilidad que presentan los jóvenes ofrece el peso mayor en la construcción del modelo (y por tanto obtiene un peso del 100%), lo que significa que es la variable que más predice el desarrollo de la conducta antisocial.

El análisis del papel que desempeña el uso de los medios de comunicación electrónicos, de acuerdo con

Tabla 2. Variables de personalidad de la muestra

Características de personalidad		Frecuencia	Porcentaje
Extraversión	Baja	88	26,60%
	Media	176	53,20%
	Alta	67	20,20%
Sociabilidad	Baja	79	23,90%
	Media	174	52,60%
	Alta	78	23,60%
Responsabilidad	Baja	89	26,90%
	Media	153	46,20%
	Alta	89	26,90%
Neuroticismo	Bajo	88	26,60%
	Medio	166	50,20%
	Alto	77	23,30%
Apertura al cambio	Baja	93	28,10%
	Media	162	48,90%
	Alta	76	23%

Tabla 3. Valores motivacionales

Valores motivacionales		Frecuencia	Porcentaje
Poder	Bajo	81	24,50%
	Medio	168	50,80%
	Alto	82	24,80%
Logro	Bajo	88	26,60%
	Medio	163	49,20%
	Alto	80	24,20%
Estimulación	Baja	101	30,50%
	Media	166	50,20%
	Alta	64	19,30%
Autodirección	Bajo	79	23,90%
	Medio	178	53,80%
	Alto	74	22,40%
Universalismo	Bajo	76	23%
	Medio	168	50,80%
	Alto	87	26,30%
Benevolencia	Baja	76	23%
	Media	174	52,60%
	Alta	81	24,50%
Tradición	Baja	89	26,90%
	Media	162	48,90%
	Alta	80	24,20%
Conformidad	Baja	86	26%
	Media	167	50,50%
	Alta	78	23,60%
Seguridad	Baja	94	28,40%
	Media	157	47,40%
	Alta	80	24,20%

Tabla 4. Resumen del procesamiento de los casos

		N	Porcentaje
Muestra	Entrenamiento	239	72,20%
	Prueba	32	27,80%
Válido		331	100%
Excluido		0	
Total		331	

Tabla 5. Resumen del modelo

Entrenamiento		
	Error de entropía cruzada	118,24
	Porcentaje de pronósticos incorrectos	25,50%
	Regla de parada utilizada	1 paso consecutivo sin disminución de error
	Tiempo de entrenamiento	00:00:00,203
Prueba		
	Error de entropía cruzada	46,79
	Porcentaje de pronósticos incorrectos	27,2%

Variable Criterio: Conducta Antisocial.

Los cálculos del error se basan en la muestra de prueba

nuestros resultados, nos ofrece un peso del 72% en el pronóstico (respecto a la base del primer predictor), situándose en quinto lugar. Es decir, además del nivel de responsabilidad, la profesión del padre, la edad de los jóvenes y el nivel de extraversión obtienen pesos más importantes que el uso de los medios de comunicación electrónicos en sí dentro del modelo.

El modelo, a su vez, permite comprobar que variables como la apertura al cambio o nuevas experiencias, la actitud de logro, los estudios de ambos padres, el número de hermanos, o la misma variable diferencial de sexo, tienen una baja incidencia —últimos puestos de la lista—.

Tabla 6. Clasificación derivada del modelo para los agrupamientos utilizados de la variable criterio: Conducta Antisocial

Muestra	Observado	Pronosticado		Porcentaje correcto
		Bajo	M-Alto	
Entrenamiento	Bajo	68	33	67,30%
	M-Alto	28	110	79,70%
	Porcentaje general	40,20%	59,80%	74,50%
Prueba	Bajo	19	14	57,60%
	M-Alto	11	48	81,40%
	Porcentaje general	32,60%	67,40%	72,80%

redes de interconexión entre los individuos de una sociedad y los procesos psicológicos puede resultar un tema difícil de manejar desde una perspectiva individualista del comportamiento. Como una alternativa, se formula la idea de que existen procesos psicológicos centrales o básicos comunes a todos los seres humanos; por el contrario, asumen que el ambiente cultural moldea también la topografía, estructura y función de los procesos psicológicos. Si se conceptúa el proceso de socialización de un ser humano como un

Discusión

La psicología ha sido una ciencia tradicionalmente fundamentada en una visión individualista del comportamiento humano y para la psicología general el ambiente sociocultural se ha considerado una variable independiente que determina las diferencias individuales o al menos aporta a éstas alguna varianza. En una visión como ésta, comprender las profundas interacciones que existen entre el comportamiento humano y la cultura, las intrincadas

fenómeno continuo, cambiante y no generalizable, es posible afirmar que el estudio de la influencia de los medios de comunicación electrónicos sobre el comportamiento humano requiere una aproximación interdisciplinaria (Sandoval, 2006).

El objetivo del estudio, enmarcado en esta perspectiva, se centra en averiguar los factores importantes para predecir la aparición de la conducta antisocial en el repertorio comportamental de nuestros adolescentes. El conjunto de las variables utilizadas ha confirmado que éstas pueden llegar a predecir la conducta antisocial o conflictiva de nuestros adolescentes, pudiéndose referirse estos comportamientos infractores especialmente cuando se trata de un nivel de frecuencia alto, es decir, la adquisición de comportamientos que podrían calificarse como infractores e inadaptados implican la presencia de mayor heterogeneidad en las características propias de los jóvenes, tal como ya han puesto de manifiesto Sobral, Romero, Luengo y Marzoa (2000) o el informe del Defensor del Pueblo (2000).

Si bien diferentes investigaciones han mostrado, por otra parte, que el uso de los medios de comunicación por sí solo ejercían un papel importante (Bartholow *et al.*, 2005; Bushman & Huesmann, 2006; Uhlmann & Swanson, 2004), nuestros resultados, sin embargo, concuerdan con los estudios de Gupta, Nwosa, Nadel y Inamdar (2001) y Garrido-Lora (2002), en cuanto confirman que la influencia está mediada por factores pertenecientes a las características de los propios participantes. Esto es, junto con el consumo mediático, la edad, rasgos de personalidad —como el nivel de responsabilidad en mayor medida, extraversión y sociabilidad—, valores motivacionales —como la estimulación, universalismo y poder— y variables situacionales, como la profesión del padre, influyen, a nivel predictor, en la conducta conflictiva e infractora de nuestros adolescentes. Ello, a su vez, está en la línea de los resultados de Bringas (2007), donde la sociabilidad y responsabilidad aparecían como factores importantes a la hora de predecir la conducta antisocial de los adolescentes.

Nuestros resultados están en la línea de aquellos donde el rasgo personal género no tiene poder predictivo importante (Bringas *et al.*, 2006), lo que entra en discordancia con las afirmaciones de Bensley y Van Eenwyk (2001), quienes han afirmado que éste, junto con la edad, así como otras variables situacionales, mediaba en el consumo de los medios para favorecer la conducta violenta. En esta misma línea, también es de reseñar el bajo poder predictivo del factor número de hermanos, en tanto que nuestros resultados no tienden a confirmar que cuantos más miembros hay en una familia mayores

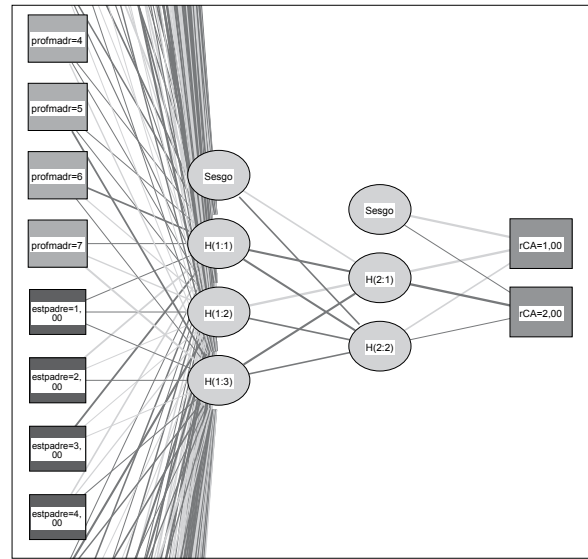


Figura 1. Modelo neuronal correspondiente a las dos capas ocultas

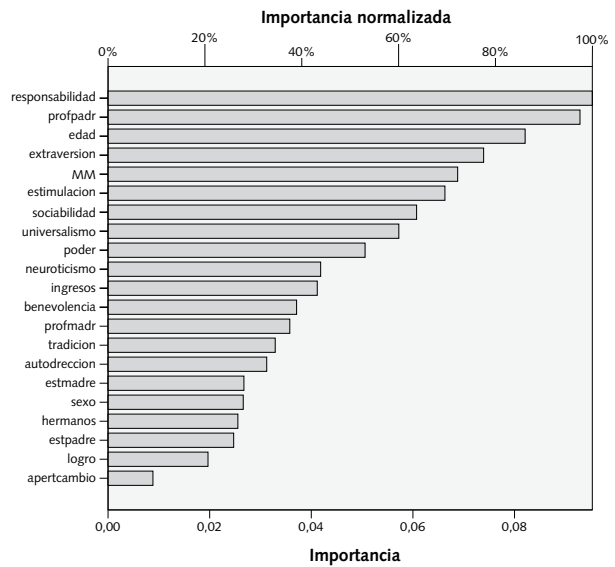


Figura 2. Importancia relativa de las variables predictoras utilizadas para conformar el modelo de la incidencia de las variables predictoras en la variable criterio de desarrollo de la conducta antisocial en los adolescentes

probabilidades existen de que alguno de ellos desarrolle una conducta antisocial, al contrario que otros estudios donde se afirma que el tamaño familiar constituye una variable importante (Muñoz, 2004; Musitu *et al.*, 2007; Arce & Fariña, 2007; Becedóniz *et al.*, 2007)

Por otro lado, si aceptamos que la variable apertura al cambio se incluye entre las características que definen el nivel de inteligencia, llama la atención el poco peso que ésta tiene de poder predictivo de la conducta antisocial entre nuestros adolescentes. Esta variable es precisamente la que menos ayuda a pronosticar el comportamiento conflictivo e infractor, lo que vendría a contradecir las afirmaciones de Farrington (2000) que la relacionaría con los adolescentes más propensos a desarrollar comportamientos antisociales.

Los resultados obtenidos, por lo demás, no ayudan a clarificar el papel que tiene el nivel de ingresos familiar en el posible desarrollo de conductas conflictivas e infractoras por parte de nuestros adolescentes, es decir, frente a lo que se ha comentado en otras ocasiones (Muñoz, 2004) sobre que aportaba incógnitas sobre su responsabilidad en este desarrollo conductual inadaptado por parte de nuestros adolescentes, los resultados están en la línea de las directrices de Wright, Caspi, Moffit y Silva (1997): no ofrece una predicción relevante, como variable predictora, aunque no por ello resulte no relevante en el desarrollo del comportamiento antisocial de nuestros jóvenes

Nuestros resultados indican que existe esta relación entre los medios de comunicación electrónicos y el comportamiento, pero como ya apunta en sus estudios Sandoval (2006), resulta complicado identificar algún tipo de nexo causal. Las principales investigaciones se han realizado en países desarrollados, donde subsisten interrogantes respecto a las condiciones bajo las cuales se presentan dichos efectos. Dado que se trata de un fenómeno social global, la relación entre los medios de comunicación electrónicos y el comportamiento trasciende el análisis e intervención de la conducta individual, de forma que se hace necesario emplear un marco más integrador e interdisciplinario para explicar y predecir los efectos. De tal forma, este estudio orienta sus resultados hacia un marco más integrador para comprender el efecto de los medios de comunicación electrónicos desde la perspectiva de las prácticas culturales y plantea como línea de investigación futura los efectos sociales de los medios de comunicación electrónicos a partir de la convergencia con el propio individuo, en la línea de los análisis realizados por Groebel (1999) —la censura de contenidos no es la solución, dado que culturalmente, y aun regionalmente, los significados de los actos distan mucho de ser uniformes (Sandoval, 2006).

Teniendo presente ello, pensamos, por una parte, que sería conveniente en posteriores estudios evaluar el rol de las habilidades cognitivas de los jóvenes, no solamente vinculándolo con los demás factores estudiados, sino de forma individual, para poder predecir su responsabilidad en el desarrollo de comportamientos antisociales, debido a la susceptibilidad del momento evolutivo en el que se encuentran nuestros menores. Por otro lado, creemos conveniente, a partir de nuestros resultados, y seleccionando aquellos factores de mayor pronóstico, comprobar el nivel explicativo que tienen cada uno de ellos, especialmente el uso de los medios electrónicos, para desarrollar en los jóvenes comportamientos antisociales, sin que ello implique orientar a una intervención

donde se olviden las prácticas culturales, las prácticas sociales y organizacionales cercanas al individuo. Nuestros resultados dejan claro, finalmente, que el problema de la influencia de los medios de comunicación electrónicos está más en la línea de sostener una interacción entre las características del niño, su entorno social y familiar, con unos contenidos televisivos que pueden percibirse como lejanos y ficcionales o como congruentes con la realidad del niño, expandiéndose el poder de influencia en este último caso (Anderson & Bushman, 2001).

Referencias

- Anderson, B. A. & Bushman, B. J. (2001). Effects of Violent Videogames on Aggressive Behavior, Aggressive Cognition, Aggressive Affect, Physiological Arousal and Prosocial Behavior: A Meta-analytic Review of Scientific Literature. *Psychological Science*, 12, 353-359.
- Arce, R. & Fariña, F. (2007). Teorías de riesgo de la delincuencia. Una propuesta integradora. En F. J. Rodríguez & C. Becedóniz (Coord.), *El menor infractor. Posicionamientos y realidades* (pp 37-46). Oviedo. Dirección General de Justicia. Principado de Asturias.
- Bartholow, B., Sestir, M. A., & Davis, E. B. (2005). Correlates and consequences of exposure to video game violence: Hostile personality, empathy, and aggressive behaviour. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 31, 1573-1586.
- Becedóniz, C., Rodríguez, F. J., Herrero, F. J., Menéndez, B., Bringas, C., Balaña, P., & Paíno, S. (2007). Reincidencia de menores infractores: Investigando factores de problemática familiar. En F. J. Rodríguez & C. Becedóniz (Coord.), *El menor infractor. Posicionamientos y realidades* (pp. 105-122). Oviedo. Dirección General de Justicia. Principado de Asturias
- Benet-Martínez, V. & John, O. P. (1998). Los cinco grandes across cultures and ethnic groups: Multitrait multimethod analysis of the big five in Spanish and English. *Journal of Personality and Social Psychology*, 75, 729-750.
- Bensley, L. & Van Eenwyk, J. (2001). Video games and real-life aggression: Review of the literature. *Journal of Adolescent Health*, 29, 244-257.
- Bofarull, I (2005). Ocio en los nuevos medios de comunicación. *Revista de estudios de juventud*, 68, 116-127.
- Bringas, C., Herrero, F. J., Cuesta, M. & Rodríguez, F. J. (2006). La conducta antisocial en adolescentes no conflictivos: Adaptación del inventario de conductas antisociales (ICA). *Revista Electrónica de Metodología Aplicada*, 11 (2), 1-10.
- Bringas, C. (2007). *Medios de comunicación electrónicos y conducta antisocial en los jóvenes del Principado de Asturias*. Tesis Doctoral sin publicar. Universidad de Oviedo
- Bringas, C., Rodríguez, F. J., & Herrero, F. J. (en prensa). Adaptación y motivación escolar: Análisis de la influencia del consumo de medios electrónicos de comunicación por adolescentes. *Cuadernos de Trabajo Social*, 21.
- Browne, K. D. & Hamilton, C. (2005). The influence of violent media on children and adolescents. A public-health approach. *The Lancet*, 365, 702-710.
- Buckingham, D. (2002). *Crece en la era de los medios electrónicos. Tras la muerte de la infancia*. Madrid: Morata.
- Bushman, B. & Huesmann, L. (2006). Short-term and long-term effects of violent media on aggression in children and adults. *Archives of Pediatrics and Adolescent Medicine*, 160, 348-352.
- Clemente, M. (2005). *Violencia y medios de comunicación. La socialización postmoderna*. Madrid: EOS
- Coyne, S., Archer, J., & Eslea, M. (2004). Cruel intentions on television and in real life: Can viewing indirect aggression increase viewers' subsequent indirect aggression? *Journal of Experimental Child Psychology*, 88, 234-253.

- Defensor del Pueblo. (2000). *Informe sobre violencia escolar*.
- Espinosa, P., Clemente, M., & Vidal, M. A. (2004). Efectos de los medios de comunicación sobre la conducta antisocial y violencia en menores, en *Encuentros en psicología social*, 2, 402-407.
- Estallo, J. (1994). Videojuegos, personalidad y conducta. *Psicothema*, 6 (2), 181-190
- Farrington, D. P. (2000). Adolescent violence: Findings and implications from the Cambridge Study. En G. Boswell (Ed.), *Violent Children and Adolescents: Asking the question why* (pp.19-35). London: Whurr Publishers.
- Funk, J. B., Bechtoldt, H., Pasold, T., & Baumgardner, J. (2004). Violence exposure in real-life, video games, television, movies, and the Internet: Is there desensitization? *Journal of Adolescence*, 27, 23-39.
- García, M. C. (2000). *Televisión, violencia e infancia: El impacto de los medios*. Barcelona: Gedisa.
- García, A., Callejo, J., & Walzer, A. (2004). *Los niños y los jóvenes frente a las pantallas*. Madrid: Ministerio de Asuntos Sociales. Subdirección general de información administrativa y publicaciones.
- Garrido-Lora, M. (2002). 40 años de investigación de los efectos de la violencia en prensa y televisión. *Razón y Palabra*, 27.
- Gentile, D., Lynch, P., Linder, J., & Walsh, D. (2004). The effects of violent video game habits on adolescent hostility, aggressive behaviors, and school performance. *Journal of Adolescence*, 27, 5-22.
- González, L., Sáinz, A., Sánchez, L., & Hens, M^a. M. (1993). *Signos y cultura de la violencia. Una investigación en el aula*. Córdoba: Universidad de Córdoba. Servicio de publicaciones.
- Groebel, J. (1999). *La violencia en los medios: estudio global de la UNESCO*. Proyecto principal de educación, Boletín 49.
- Gros, B. (2000). La dimensión socioeducativa de los videojuegos. *EduTec. Revista electrónica de tecnología educativa*, 12.
- Gupta, V., Nwosa, N., Nadel, T., & Inamdar S. (2001). Externalizing behaviors and television viewing in children of low-income minority parents. *Clinical Pediatrics*, 40, 337-341.
- Imbert, G. (1992). *Los escenarios de la violencia: Conductas anómicas y orden social en la España actual*. Barcelona: Icaria.
- Jara, P., Arnau, J., Rosel, J., & Caballer, A. (2000). La modelización de relaciones no lineales: Aspectos teóricos. *Psicothema*, 12 (supl 2), 315-319.
- Kandel-Englander, E. (1994). Television violence and children: Smoking gun or red herring? Paper presented at the International Conference on Violence in the Media. Nueva York.
- Kirsh, S. (2003). The effects of violent video games on adolescents. The overlooked influence of development. *Aggression and Violent Behavior*, 8, 377-389.
- Martín, Q. & Santana, Y.R.P. (2007). *Aplicación de las redes neuronales artificiales a la regresión*. Madrid: La Muralla.
- Medrano Samaniego, C., Palacios, S., & Barandiaran, A. A. (2007). Los hábitos y preferencias televisivas en jóvenes y adolescentes. Un estudio realizado en el País Vasco. *Revista Latina de Comunicación Social*, 62. Extraído de http://www.ull.es/publicaciones/latina/200702Medrano_S_yotros.htm
- Muñoz, J. (2004). Factores de riesgo y protección de la conducta antisocial en adolescentes. *Rev Psiquiatría Fac Med Barna*, 31, 21-37.
- Musitu, G., Moreno, D., & Murgui, S. (2007). Adolescentes infractores. La perspectiva psicosocial. En F. J. Rodríguez & C. Becedóniz (Coord.), *El menor infractor. Posicionamientos y realidades* (pp 13-34). Oviedo. Dirección General de Justicia. Principado de Asturias.
- Pérez, M.L. & Martín, Q. (2003). *Aplicaciones de las redes neuronales artificiales a la estadística*. Madrid: La Muralla.

- Rokeach, M (1973). *The nature of human values*. New York: Free Press.
- Rodríguez, E. (2002). *Jóvenes y videojuegos: Espacio, significación y conflictos*. Fundación de ayuda contra la drogadicción, Injuve: Ministerio de trabajo y asuntos sociales.
- Sandoval, M. (2006). Los efectos de la televisión sobre el comportamiento de las audiencias jóvenes desde la perspectiva de la convergencia y de las prácticas culturales. *Unversitas Psychologica*, 5, 205-222.
- Schwartz, S. H. (1992). Universals in the content and structure of values: Theoretical advances and empirical tests in 20 countries. En M. Zanna (Ed.) *Advances in Experimental Social Psychology volume 25*, (pp. 1-65). Nueva York: Academic Press.
- Sobral, J., Romero, E., Luengo, A., & Marzoa, J. (2000). Personalidad y conducta antisocial: Amplificadores individuales de los efectos contextuales. *Psicothema*, 12, 661-670.
- Tejeiro, R. & Pelegrina, M. (2003). *Los videojuegos: Qué son y cómo nos afectan*. Barcelona: Ariel.
- Uhlmann, E. & Swanson, J. (2004). Exposure to violent video games increases automatic aggressiveness. *Journal of Adolescence*, 27, 41-52.
- Weaver, J. (2003). Individual differences in television viewing motives. *Personality and individual differences*, 35, 1427-1437.
- Wright, B. R. E., Caspi, A., Moffit, T. E., & Silva, P. A. (1997, noviembre). Reconsidering the relationship between SES and delinquency: Causation but not correlation. Paper presented at the Annual Meeting of the American Society of Criminology. Sand Diego, California. Noviembre.