

Referencia para citar este artículo: Brenes-Peralta, C. & Pérez-Sánchez, R. (2015). Empatía y agresión en el uso de videojuegos en niños y niñas. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 13 (1), pp. 183-194.

Empatía y agresión en el uso de videojuegos en niños y niñas*

CARLOS BRENES-PERALTA**

Profesor Universidad de Costa Rica, Costa Rica.

ROLANDO PÉREZ-SÁNCHEZ***

Profesor Universidad de Costa Rica, Costa Rica.

Artículo recibido en junio 24 de 2013; artículo aceptado en octubre 2 de 2013 (Eds.)

• **Resumen (analítico):** *En esta investigación estudiamos el papel de la agresión y la empatía como predictores de la tendencia en niños y niñas a jugar videojuegos solos o acompañados. En el estudio utilizamos el enfoque revisado del manejo emocional aplicado al uso de videojuegos (Vorderer, Hartmann & Klimmt, 2006). Realizamos una encuesta con 395 estudiantes costarricenses de escuelas públicas y privadas de San José (M= 10.69 años). Los resultados señalan que los niños y niñas con puntuaciones altas en agresión conductual y empatía emocional tienden a canalizar la agresividad y la empatía en el juego compartido. Los niños y niñas con puntuaciones altas en empatía conductual tienden a jugar solos. Proponemos la discusión sobre estos resultados mediante la teoría del manejo de las emociones.*

Palabras clave: Infancia, Videojuego, agresión, Costa Rica (Tesoro de Ciencias Sociales de la Unesco).

Palabras clave autores: empatía, contexto social de uso.

Empathy and aggression in children's video gaming

• **Abstract (analytical):** *This study examined the role of aggression and empathy as predictors of the tendency of children to play video games alone or in the company of others. The study used the revised mood management approach applied to video game use (Vorderer, Hartmann, and Klimmt, 2006) with a survey conducted with 395 Costa Rican students from private and public schools in San Jose (M= 10.69 years). The results show that children with high scores in behavioral aggression and emotional empathy tend to channel aggressiveness and empathy in contexts of shared gaming while children with high scores in behavioral empathy tend to play by themselves. These results are discussed within the framework mood management theory.*

Key words: childhood, video games, aggression, Costa Rica (Social Science Unesco Thesaurus).

Authors key words: empathy, social context of gaming.

* Este artículo de *investigación científica y tecnológica* se deriva de la investigación titulada: *Dimensiones psicosociales asociadas al uso de los videojuegos en niños y niñas escolares de instituciones públicas y privadas de zonas urbanas de San José*. Esta fue elaborada por el autor Carlos Brenes-Peralta y supervisada por el autor Rolando Pérez-Sánchez, del 9 de febrero del 2007 al 6 de febrero del 2009, como proyecto de tesis para optar al grado de Licenciatura en Psicología de la Universidad de Costa Rica. Área Psicología. Sub-área Psicología Social.

** Bachiller y Licenciado en Psicología de la Universidad de Costa Rica. Magister en Investigación Social con especialidad en Ciencia de la Comunicación de la Universidad Libre de Amsterdam (Países Bajos). Correo electrónico: brenesc@gmail.com

*** Licenciado en Psicología de la Universidad de Costa Rica, Doctor en Sociología (Psicología Social) en la Facultad de Ciencias Sociales de la J. W. G. Universidad de Frankfurt (Alemania), profesor catedrático de la Universidad de Costa Rica, subdirector del Instituto de Investigación Psicológica de la Universidad de Costa Rica. Correo electrónico: rolarez@gmail.com

Empatia e agressividade no uso de videogames por crianças

• **Resumo (analítico):** Esta pesquisa estudou o papel de agressão e empatia como indicativos da tendência em crianças para jogar sozinho ou acompanhado. O estudo utilizou o enfoque de gestão emocional aplicada ao uso de videogames (Vorderer, Hartmann e Klimmt, 2006). A pesquisa foi realizada com 395 estudantes de Costa Rica, de escolas públicas e privadas em San Jose (M = 10,69 anos). Os resultados indicam que as crianças com altas pontuações em agressividade comportamental e empatia emocional tendem a canalizar a agressividade e empatia em jogo compartilhado. Crianças com altas pontuações em empatia comportamental tendem a jogar sozinhas. Esses resultados são discutidos com a teoria de gestão de emoção.

Palavras-chave: as crianças, videogames, agressão, Costa Rica (Tesouro de Ciências Sociais da Unesco).

Palavras-chave autores: empatia, contexto social de uso.

-1. Introducción. -2. Preguntas de investigación e hipótesis del estudio. -3. Método. -4. Resultados. -5. Discusión. -Lista de referencias.

1. Introducción

En el presente artículo estudiamos el papel de la agresión y la empatía en la predicción de la tendencia a jugar videojuegos, en soledad o con compañía. Se considera que la frecuencia de jugar en soledad o en compañía de otros puede ser una variable relevante para entender, desde un punto de vista psicológico, las características del uso de videojuegos y sus posibles efectos.

En este estudio nos interesamos por indagar la tendencia al respaldo de la agresión y la empatía como formas de comportamiento interpersonal que podrían ayudar a explicar la preeminencia de un contexto de uso de videojuegos, u otro.

A partir de la revisión de la literatura, podemos concluir que la variable contexto social de uso no ha sido estudiada hasta ahora y aún menos su asociación con las variables de agresión o empatía. Definimos el contexto social de uso como la frecuencia con la que una persona tiende a jugar videojuegos, ya sea sola o junto con otras personas físicamente presentes, que también juegan el mismo videojuego.

Al considerar el contexto social del uso de videojuegos como un espacio de entretenimiento en donde el niño o niña puede interactuar con otros, en términos del comportamiento interpersonal, los conceptos de empatía y agresividad son objeto de interés particular para el presente estudio.

Según Grusec, Davidov y Lundell (2002), la empatía es una respuesta ante la aflicción de otra persona con una emoción similar. De forma más general, Batson (2009) señala que la empatía comprende diferentes dimensiones, que aunque la investigación científica ha considerado de forma separada, están entrelazadas. Según el autor, la empatía supone la capacidad de sentir de la misma manera que la otra persona está sintiendo, la adopción de una posición o una respuesta neuronal congruente con la posición de la persona observada y la posibilidad de adoptar la perspectiva del otro en su situación particular. Para que esto ocurra las personas deben tener la capacidad de reconocer e identificar los pensamientos y estados afectivos de la persona observada. Como consecuencia de esta simulación cognitiva, las personas pueden experimentar estrés al observar a personas sufriendo, así como experimentan una emoción congruente con el estado emocional de la otra persona.

El desarrollo de la empatía responde a las capacidades cognoscitivas y sociales que ha alcanzado el niño o niña en determinado momento (Schaffer, 2000). Según Schaffer (2000), hacia el final de la niñez se desarrolla una empatía hacia la condición de vida del otro, en la cual los niños y niñas perciben los sentimientos de los demás no solo como reacciones momentáneas sino como expresiones de su experiencia de vida general. El afecto provocado por la empatía se combina entonces

con una representación mental de la condición general del otro. Además, según Schaffer, existen diferencias patentes entre cada niño o niña en el grado en el que experimentan empatía hacia los demás. Estas obedecen, por un lado, a la información que reciben de los agentes de socialización, por ejemplo los padres y madres. Por otro, los niños y niñas evalúan su propia conducta y de percibirse como serviciales y capaces de beneficiar a otros, concluyen que el comportarse de esta manera vale la pena ser repetido e incorporado como parte permanente de su identidad.

En cuanto a la agresividad, Underwood (2002) la define como aquella conducta orientada a dañar a alguien y en la que la víctima percibe que es lastimada. Anderson y Bushman (2002) señalan que la agresión implica una fase de evaluación tanto cognitiva como emocional. Según los autores, estas fases permiten procesar la información proveniente de una situación determinada, o que es aportada por factores internos de la persona. Este es el caso del plano conductual, que sucede como consecuencia de la evaluación anterior. En la fase evaluativa se ponen en juego una serie de mecanismos cognitivos como la activación de determinados heurísticos y guiones que van a favorecer o a inhibir la conducta agresiva. Así mismo, los estados de ánimo y emociones, que son accesibles y prominentes en un momento dado, van a promover o inhibir la respuesta agresiva. El resultado de las evaluaciones cognitivo-emocionales van a definir el tipo de conducta agresiva empleada, o el recurrir a otro tipo de respuestas no agresivas (Anderson & Buschman, 2002).

Según Schaffer (2000), los cambios en el desarrollo infantil de la agresión suponen que la agresión en los intercambios de los niños y niñas suele disminuir con la edad, sobre todo la agresión física, expresándose sin embargo otras formas como la agresión indirecta, cual es el caso de la exclusión social. En la medida en que la agresión se emplea al servicio de las metas de los individuos y estas metas se modifican con la edad, asimismo cambian las situaciones en las que el individuo reacciona con agresión (Schaffer, 2000). La creciente participación cognoscitiva-reflexiva trae consigo un mayor control de la conducta, aunque también aumenta

la capacidad de planear en forma deliberada el acto agresivo y asegurar su eficacia (Schaffer, 2000, Underwood, 2002).

A partir de lo aportado por Batson (2009) respecto a la empatía, así como lo señalado por Anderson y Bushman (2002) en relación con la agresión, en ambas dimensiones puede distinguirse dos componentes básicos: a) un componente cognitivo-emocional que está asociado con la evaluación de la situación interpersonal que permite identificar las conductas, pensamientos, estados emocionales y expectativas de acción de las otras personas, para con ello activar respuestas de empatía o agresión. b) Un componente conductual, que es consecuencia directa del componente anterior, y que le permite a la persona responder de forma congruente con la situación interpersonal, ya sea, por ejemplo, mediante la presencia de estrés al observar a una persona sufriendo, o la activación de una emoción congruente con el estado emocional de la otra persona, en el caso de la empatía; o mediante la disposición motora y la correspondiente ejecución de agresión física o verbal, para el caso de la agresión.

En la actualidad, se cuenta con una prolija investigación sobre agresión y uso de videojuegos. Varios estudios sugieren que una mayoría de jugadores y jugadoras de videojuegos prefieren juegos en los que el contenido violento constituye un componente esencial (Funk, Buchman & Germann, 2000). Además, a lo largo de las distintas edades tanto los niños como las niñas prefirieron videojuegos violentos a juegos con otro contenido primario (Buchman & Funk, 1996).

En una segunda línea de investigación, Ivory y Kalyanaraman (2007) encontraron que el avance tecnológico de los videojuegos aumenta la sensación de presencia del jugador o jugadora, sentimientos de involucramiento y excitación. Sin embargo, no afecta significativamente pensamientos o sentimientos agresivos. Similarmente, los hallazgos de Markey y Markey (2010) sugieren que solamente algunos individuos son afectados de manera negativa por la exposición a videojuegos violentos. Aquellos individuos que experimentan efectos negativos se caracterizan por poseer disposiciones preexistentes en su personalidad. A su vez, Ferguson y Rueda (2010)

no encontraron evidencia de que la exposición a corto plazo a videojuegos violentos incrementa o disminuye el comportamiento agresivo en el laboratorio. En contraste, la exposición a largo plazo a videojuegos violentos se asoció con una disminución en sentimientos de hostilidad. Argumentan que el uso de videojuegos violentos, al menos para algunos individuos, puede proveer una actividad para la regulación del ánimo, así como una habilidad para tolerar el estrés.

Por el contrario, un tercer componente de hallazgos señala que la exposición a videojuegos violentos se asocia con un incremento en el comportamiento agresivo (Anderson & Dill, 2000, Bartholow, Sestir & Davis, 2005). Anderson y Carnagey (2009) encontraron que el uso de un juego de deportes con contenido violento incrementa el afecto, cognición y comportamiento agresivo, así como las actitudes hacia la violencia en los deportes.

En cambio, Bösche (2010) encontró que la exposición a videojuegos violentos incrementó conceptos agresivos así como conceptos positivos, independientemente del historial del participante jugando videojuegos violentos. De esta manera, los resultados cuestionan la idea de que los videojuegos violentos estimulan solamente conceptos negativos.

Respecto a la empatía, la investigación ha sido mucho menor y más bien se ha dirigido a estudiar la conducta prosocial. Greitemeyer y Oswald (2010) encontraron una relación positiva entre la exposición a videojuegos con contenido prosocial y un aumento en diversas formas de conducta prosocial, específicamente conductas de ayuda. Según estos autores, el efecto de jugar videojuegos sobre el comportamiento social trabaja principalmente a través de la ruta cognitiva, lo cual puede aplicarse tanto a los efectos negativos de los juegos violentos como a los efectos positivos de los juegos prosociales. En otros estudios, Greitemeyer, Brauer y Oswald (2010) señalan que la exposición a videojuegos prosociales aumenta la empatía interpersonal y disminuye el afecto antisocial. Además, esta exposición reduce la expectativa de que otras personas respondan con pensamientos, sentimientos y conductas agresivas y disminuye la accesibilidad

a pensamientos antisociales (Greitemeyer & Oswald, 2009).

Como se puede observar en los antecedentes expuestos, los estudios se han concentrado en el efecto del uso de videojuegos sobre la agresión. Sin embargo, la agresión y la empatía no han sido abordadas como variables antecedentes. De ahí la importancia de indagar en el papel de las tendencias agresivas o empáticas como predictoras del uso mediático, en este caso, en las particularidades sociales de uso en la situación de juego.

Según Vorderer, Hartmann y Klimmt (2006), la competitividad puede ser uno de los principales motivadores del uso de videojuegos y es precisamente esta consideración la que fundamenta el presente estudio. Según los autores, la competencia en muchos videojuegos puede surgir de una situación social, en la cual el jugador se enfrenta a un oponente. Afirman además que el concepto de competitividad social refiere a un proceso que se desarrolla a partir de acciones competitivas exhibidas por individuos o entidades sociales, con el fin de mantener sus propios intereses en desventaja de otros. El deseo de mantener o aumentar la propia autoestima y la búsqueda de estados de ánimo positivos resultan factores que motivan a las personas a orientarse a la competitividad social, y con ello a la búsqueda de videojuegos (Vorderer, Hartmann & Klimmt, 2006).

En el presente estudio consideramos precisamente la situación de juego como un espacio competitivo y de búsqueda de disfrute. Así, las personas en las que predominan las relaciones interpersonales agresivas o las empáticas, prefieren el juego - ya sea solo o el acompañado- como medio para incrementar el disfrute.

Las personas se diferencian en la situación social de juego según los resultados que prefieren producir mediante sus acciones, las cuales pueden caracterizarse desde una orientación competitiva, hasta una individualista o una cooperativa (Vorderer, Hartmann & Klimmt, 2006). Según los autores, una orientación individualista refleja una tendencia general a maximizar los propios recursos. Una orientación cooperativa conlleva a buscar el beneficio personal y el del otro. Finalmente, una orientación competitiva

refleja una tendencia general a maximizar los propios beneficios en relación con los beneficios obtenidos por otros. En este plano, es posible que el disfrute en los videojuegos basado en orientaciones de tipo individualista y competitivo favorezca una tendencia a un comportamiento interpersonal agresivo, mientras un disfrute basado en una orientación cooperativa oriente más un comportamiento empático. No obstante, centraremos el diseño del estudio exclusivamente en la medición de las variables empatía y agresividad.

2. Preguntas de investigación e hipótesis del estudio

Con base en las consideraciones anteriores planteamos a continuación las preguntas de investigación para el presente estudio:

1. ¿Influye la empatía en la tendencia de los niños y niñas a jugar solos o acompañados videojuegos?
2. ¿Influye la agresividad en la tendencia de los niños y niñas a jugar solos o acompañados videojuegos?

A partir de estas preguntas, las hipótesis del estudio suponen que las particularidades de las relaciones interpersonales agresivas o empáticas que caracterizan a las personas que juegan un videojuego, van a determinar la tendencia a jugar solo o acompañado, atendiendo a si uno u otro contexto social va promover o, por el contrario, a inhibir el disfrute:

H₁- Puntuaciones altas en la dimensión conductual de la empatía se asocia con una mayor tendencia a jugar acompañado.

H₂- Puntuaciones altas en la dimensión conductual de la agresión se asocia con una mayor tendencia a jugar acompañado.

H₃- Puntuaciones altas en la dimensión emocional de la empatía se asocia con una mayor tendencia a jugar acompañado.

H₄- Puntuaciones altas en la dimensión emocional de la agresión se asocia con una mayor tendencia a jugar solo.

De esta forma, planteamos que las personas con altas puntuaciones en empatía en general,

independientemente del tipo de empatía, van a orientarse a jugar acompañados, mientras que en el caso de la agresión, esto solo aplica para la dimensión conductual no para la emocional. Sujetos con puntuaciones altas en la dimensión conductual tenderían a jugar acompañados ya que esto les permite canalizar este tipo de agresión, generando disfrute. Mientras que las personas con altas puntuaciones en la dimensión emocional de la agresión tenderán a jugar solos, ya que al jugar acompañados podrían aparecer estados de ánimo displacenteros como el enojo o la hostilidad.

3. Método

Participantes

Aplicamos un cuestionario a estudiantes de cuarto y quinto grado de escuelas primarias públicas y privadas en zonas urbanas de San José. Trabajamos con una muestra voluntaria de 395 niñas y niños -193 son niños (48.9 %) y 202 son niñas (51.1 %)-. En total recolectamos datos en dos escuelas privadas (205 participantes) y dos escuelas públicas (190 participantes), localizadas en la región urbana de San José, Costa Rica. Estas representan escuelas de clase media-alta y alta y escuelas de clase media y baja; por lo tanto abarcan el espectro socioeconómico de la población infantil en San José, que participa en la educación primaria formal. La selección de participantes por tipo de colegio la realizamos con el fin de examinar diferencias en el uso de videojuegos, según el nivel socioeconómico. No obstante, en análisis previos no encontramos diferencias significativas y por ende descartamos el tipo de colegio para el presente estudio. La edad promedio de los individuos participantes es de 10.69 años ($DE = .856$ años.). Elegimos estudiantes de cuarto y quinto grado, dado el interés de trabajar con una población de similar edad, de manera que pudiéramos descartar la intromisión de variables del desarrollo que influenciaran diferencias en el uso de videojuegos entre grupos de edad, tales como la influencia del tránsito de educación primaria a educación secundaria.

Instrumentos

Para la medición del contexto social de uso -variable dependiente en este estudio-

,elaboramos un índice que integra las variables *juega con amigos, juega con hermanos, juega con el padre y juega con la madre*, originalmente medidas en una escala de tres puntos (nunca, a veces, casi siempre). Puntuaciones altas en la nueva variable indican una tendencia a jugar videojuegos en compañía de otras personas.

La escala para medir empatía correspondió al *Índice de Empatía para niños, niñas y adolescentes* de Bryant (1982). Es una escala que consiste en 22 ítems de respuesta en los que se eligen entre tres categorías de frecuencia (mucho, poco, nada), en donde puntuaciones más altas indican una mayor empatía. Originalmente fue diseñada como una escala unidimensional.

Procedimos a realizar un análisis factorial confirmatorio; sin embargo, no corroboramos esta estructural factorial, de allí que decidimos recurrir al análisis de factores exploratorios, utilizando el método de extracción de componentes principales y el método de rotación Varimax. Identificamos la estructura de la empatía, caracterizada por tener dos factores con valores propios mayores a 1. Para cada factor encontrado utilizamos el Alpha de Cronbach, a fin de analizar su confiabilidad. El primer factor, con un Valor propio de 4.17 y una Varianza explicada de 32.10%, es la dimensión emocional de la empatía (Alpha de Cronbach de .79). Algunos ejemplos de ítems de esta subescala son los siguientes: *“Me siento mal cuando veo a una niña siendo lastimada”, “Me pone triste ver a un niño que no encuentra alguien con quien jugar”*. Como segundo factor, con un Valor propio de 1.55 y una Varianza explicada de 11.88%, sobresale la dimensión conductual de la empatía (Alpha de Cronbach de .69). Algunos ejemplos de ítems de esta subescala son los siguientes: *“Algunas canciones me ponen tan triste que me dan ganas de llorar”, “Al ver a un niño llorando me dan ganas de llorar.”* Con base en estos creamos índices específicos para cada dimensión de la empatía identificada.

La escala para medir la agresividad correspondió al *Cuestionario de Agresión* de Buss y Perry (1992). Consiste en un auto-reporte de 29 ítems valorado mediante una escala tipo Likert, en un rango de uno (totalmente en

desacuerdo) a cuatro (totalmente de acuerdo). La escala originalmente consta de cuatro subescalas, a saber: agresión física, agresión verbal, enojo y hostilidad. Procedimos a realizar un análisis factorial confirmatorio; sin embargo, no corroboramos esta estructural factorial, de allí que decidimos recurrir al análisis de factores exploratorios. Para ello utilizamos el método de extracción de componentes principales y el método de rotación Varimax. Identificamos una estructura de la agresividad compuesta por dos factores con valores propios mayores a 1. Además utilizamos el Alpha de Cronbach para analizar la confiabilidad de cada uno. Como primer factor, con un Valor propio de 6.87 y una Varianza explicada de 23.67%, sobresale la dimensión de la conductual de la agresión, que implica expresiones tanto físicas como verbales (Alpha de Cronbach de .81). Algunos ejemplos de ítems de esta subescala son los siguientes: *“De vez en cuando, no puedo controlar el impulso de controlar a alguien”, “Cuando me frustró, dejo ver mi irritación”*. El segundo factor, con un Valor propio de 2.32 y una Varianza explicada de 8.0%, es la dimensión emocional de la agresión, particularmente hostilidad-enojo (Alpha de Cronbach de .80). Algunos ejemplos de ítems de esta subescala son los siguientes: *“Sé que mis amigos hablan de mí a mis espaldas”, “A veces siento que la vida me ha tratado injustamente”*. Con base en estos creamos índices específicos para cada dimensión de la agresividad identificada.

Procedimiento

Diseñamos un cuestionario auto-administrado. El instrumento constó de un encabezado que brinda información básica al sujeto estudiante sobre las características de la investigación y de su participación en esta. Aplicamos el instrumento a los sujetos que voluntariamente expresaron su consentimiento para participar en el estudio y que hicieron entrega del consentimiento escrito firmado por los padres y madres de las niñas y los niños. La aplicación la hicimos en el contexto del aula en tiempo lectivo, a la totalidad de estudiantes que conformaban cada grupo o sección de cuarto y quinto grado. Llenar el cuestionario les tomó entre 30 y 45 minutos.

Análisis de datos

Realizamos análisis descriptivos básicos generales, análisis de factores exploratorios y correlaciones bivariadas de Pearson entre las mediciones. Además calculamos un modelo de regresión jerárquica utilizando el método “Stepwise”, para conocer el impacto relativo de la empatía y la agresividad en sus dimensiones emocional y conductual, controlado por el sexo y la edad, sobre el contexto social del uso de videojuegos.

4. Resultados

Correlaciones bivariadas entre las variables de estudio

Procedimos a calcular las correlaciones bivariadas de Pearson entre el contexto social de juego, las dimensiones de empatía y agresión en estudio, la edad y el sexo. Incorporamos el sexo en la correlación y posteriormente en los análisis de regresión, siguiendo el procedimiento planteado por Tabaschnick y Fidell (2001), método que posibilita, mediante la codificación

Ficticia (Dummy Coding), interpretar variables dicotómicas como métricas.

Los análisis de correlación de Pearson en la Tabla 1 muestran que el contexto social de juego presenta una asociación baja positiva con la dimensión conductual de la agresión ($r = .22$, $p < .01$). Aquellos niños y niñas que presentan niveles altos de agresividad física-verbal, tienden más a jugar videojuegos en compañía de otras personas, en comparación con aquellos niños y niñas que presentan niveles bajos de agresividad física-verbal.

Al considerar las correlaciones entre la variable sexo y las demás variables en estudio, en comparación con las niñas los niños tienden a jugar más videojuegos acompañados ($r = -.20$, $p < .01$); además se comportan más agresivos tanto de manera física como verbalmente ($r = -.36$, $p < .01$), y experimentan más emociones agresivas de hostilidad y enojo ($r = -.14$, $p < .05$). En cambio, en la muestra estudiada las niñas experimentan más empatía emocional ($r = .28$, $p < .01$) y conductual ($r = .22$, $p < .01$) que los niños.

Tabla 1

Medias, Desviaciones Estándar, Índices de Consistencia Interna de las Escalas y Correlaciones Simples Entre las Variables en Estudio

	<i>M</i>	<i>DT</i>	α	S	E	DEE	DCE	DCA	DEA
1. CSJ	1.72	.41	-	-.201**	-.019	.075	-.096	.220**	.102
2. S	.51	.50	-	-	-.030	.277**	.218**	-.358**	-.143*
3. E	10.69	.86	-	-	-	-.023	.010	.084	.068
4. DEE	2.41	.47	.79	-	-	-	.436**	-.092	.165*
5. DCE	1.80	.48	.69	-	-	-	-	.119	.350**
6. DCA	2.20	.65	.81	-	-	-	-	-	.592**
7. DEA	2.48	.53	.80	-	-	-	-	-	-

Nota 1. CSJ = contexto social de juego; S = sexo; E = edad; DEE = dimensión emocional empatía; DCE = dimensión conductual de la empatía; DCA = dimensión conductual de la agresión; DEA = dimensión emocional de la agresión.

Nota 2. Tamaño efecto $\approx .10$ = Pequeño, TE $\approx .30$ = Mediano, TE $\approx .50$ = Grande (Cohen, 1988).

Predictores del contexto social del uso de videojuegos

Para conocer el impacto relativo de las medidas de empatía y agresión -en sus dimensiones emocional y conductual- sobre el índice del contexto social del uso de videojuegos, considerando el sexo y la edad como variables intervinientes, calculamos un modelo de regresión jerárquico utilizando el

método “Stepwise” (ver Tabla 2). En el primer nivel de regresión incluimos el sexo y la edad. En el segundo nivel incluimos la dimensión emocional y conductual de la empatía. En el tercer nivel de regresión incluimos la dimensión emocional y conductual de la agresión.

El modelo general para la predicción del contexto social del uso de videojuegos a partir de

las variables psicológicas y sociodemográficas, resultó significativo para la muestra en estudio.

Encontramos, en el primer modelo, que el sexo definió de forma negativa el juego acompañado, ($\beta = -.63, p < .01, \text{Cohen's } d = -.39$), $R^2 (n = 185) = .04, F(2, 182) = 3.53, p < .05$. Los niños tienden más que las niñas a jugar videojuegos en compañía de otras personas.

En el segundo modelo, el sexo ($\beta = -.69, p < .01, \text{Cohen's } d = -.42$) se mantiene como variable significativa con un nivel similar de predicción. Además, al incluir las variables psicológicas, el juego acompañado es definido de forma positiva por la dimensión emocional de la empatía ($\beta = .70, p < .05, \text{Cohen's } d = .36$), lo cual resultó en un cambio en el R^2 para este paso, $R^2 (n = 185) = .07, F(4, 182) = 3.43, p < .01$. Aun cuando los niños tienden a jugar más en compañía de otras personas que las niñas, los niños y niñas que presentan niveles altos de empatía emocional muestran una tendencia a jugar acompañados. De esta manera, una vez controlada la predicción de la

variable de uso por la variable sexo, la empatía emocional tiene por sí misma un impacto significativo sobre el contexto social del uso de videojuegos en los niños y niñas.

Finalmente, en el tercer modelo la dimensión emocional de la empatía ($\beta = .79, p < .01, \text{Cohen's } d = .41$) se mantiene como variable predictora, no así el sexo. A su vez, al incluir la variable de agresividad, se presenta una asociación negativa con la dimensión conductual de la empatía ($\beta = -.65, p < .05, \text{Cohen's } d = -.33$), y positiva con la dimensión emocional de la empatía y la dimensión conductual de la agresión ($\beta = .58, p < .05, \text{Cohen's } d = .37$). Esto resultó en un cambio en el R^2 para este paso, $R^2 (n = 185) = .11, F(6, 182) = 3.72, p < .01$. De esta manera, la tendencia a jugar acompañado se asocia con altas puntuaciones en la dimensión emocional de la empatía y la agresión, mientras que altas puntuaciones en la dimensión conductual de la empatía se asocian con la tendencia a jugar en soledad.

Tabla 2
Regresiones jerárquicas del contexto social de juego

Predictores	Criterio					
	Contexto Social de Juego					
	ΔR^2	F gl	β	95% IC	Cohen's <i>d</i>	
Modelo 1	.038	3.53*	(2.82)			
Sexo			-.632**	-1.11	-.16	-.39
Edad			-.067	-.35	.22	-.07
Modelo 2	.071	3.43*	(4,182)			
Sexo			-.691**	-1.19	-.20	-.42
Edad			-.040	-.32	.24	-.04
Dimensión emocional empatía			.698*	.12	1.28	.36
Dimensión conductual empatía			-.481	-1.03	.07	-.26
Modelo 3	.112	3.72*	(6, 182)			
Sexo			-.422	-.94	.09	-.24
Edad			-.067	-.34	.21	-.07
Dimensión emocional empatía			.792**	.22	1.37	.41
Dimensión conductual empatía			-.648*	-1.23	-.07	-.33
Dimensión conductual de la agresión			.584*	.11	1.05	.37
Dimensión emocional de la agresión			-.059	-.64	.52	-.03

* $p < .05$. ** $p < .01$

Nota. Un análisis de poder post-hoc indicó una potencia estadística de .96.

5. Discusión

En respuesta a las preguntas de investigación que orientaron el presente estudio, encontramos un influjo tanto de la empatía como de la agresividad en la conducta social de juego. Retomando las hipótesis de estudio hallamos que la hipótesis 1 resultó de manera inversa a lo esperado. Las hipótesis 2 y 3 fueron respaldadas por los datos. En cambio, la hipótesis 4 no se ve corroborada. Esto quiere decir que tanto los niños y las niñas que presentan altas puntuaciones en empatía emocional, como también quienes presentan altas puntuaciones en la dimensión conductual de la agresión, presentan una mayor tendencia a jugar acompañados. En cambio, los niños y niñas con puntuaciones altas en empatía conductual prefieren jugar solos.

Resulta conveniente interpretar estos hallazgos considerando la exposición a la situación social del uso de videojuegos desde la autorregulación de los estados de ánimo y la búsqueda del disfrute. Una explicación posible puede ser aportada por la teoría del manejo de las emociones (Oliver, 2003). Según esta perspectiva, las personas que experimentan un estado de ánimo negativo o de displacer, se dirigen a los estímulos de entretenimiento ofrecidos en la exposición a los medios, buscando aliviar sentimientos de enojo o tristeza y remplazarlos por estados de alegría y disfrute (Oliver, 2003). Ahora bien, igualmente puede explicarse desde la variante introducida por Vorderer, Hartmann y Klimmt (2004), según la cual las personas no solo se dirigen a usar un medio en busca de afectos positivos, sino que igualmente pueden estar interesados en mantener los estados de ánimo actuales, independientemente de su valencia, siempre y cuando estos estén asociados a una meta-emoción placentera.

La autorregulación de las emociones, de las cogniciones, de las motivaciones y de los procesos psicológicos en general, es considerada actualmente como una de las áreas más importantes en el desarrollo de las competencias interpersonales en la infancia. Según Meadows (2010), los niños y niñas con mayor autorregulación emocional son más

capaces de inhibir una respuesta inmediata agresiva o ansiosa, dándose a sí mismos tiempo para encontrar maneras más positivas y constructivas de afrontar un problema.

Al considerar los hallazgos de este estudio, las particularidades de la conducta interpersonal de tipo agresivo o empático influyen en la tendencia de los niños y niñas a jugar videojuegos en compañía de otros o en solitario. La decisión sobre preferir un contexto social de juego u otro, depende de cuál de estos permita autorregular los estados de ánimo de displacer, y promover un disfrute.

En el caso de la hipótesis 1, aun cuando los resultados no la corroboraron, está en la dirección esperada; el mismo modelo puede resultar pertinente para comprender cómo los niños y niñas con puntuaciones altas en empatía conductual tienden a jugar más bien en solitario. Es posible en estas personas que la conducta generada por el sentimiento de empatía resulte en un estado de displacer o tristeza al reconocer la condición emocional de los demás. De esta manera, preferirán jugar videojuegos en solitario en vez de relacionarse en el juego de manera interpersonal, como forma de evitar la exposición y afrontamiento del afecto negativo asociado a la conducta empática.

Al retomar la hipótesis 2 desde este estudio, los niños y niñas con puntuaciones altas en la dimensión conductual de la agresión tienden a jugar con otras personas. Es posible que este contexto permita canalizar la agresividad física y verbal en una situación competitiva de juego con otros. De esta manera, la necesidad de expresar la conducta agresiva genera más bien una experiencia de disfrute emocional, y posiblemente un sentimiento de logro si el desempeño en el juego competitivo resulta exitoso.

Tassi y Schneider (1997) distinguen entre la competitividad dirigida al otro (i.e. competir para probarse superior a otros) y la competitividad orientada a la tarea (i.e. competir para desempeñarse de manera positiva en algo). Consideramos que es posible que ambas dimensiones de la competitividad en la situación de juego resulten relevantes en la autorregulación de la agresividad y en la necesidad de modular el afecto, asociado

este hacia un estado de disfrute. Esto en tanto, por un lado, permite encuadrar la conducta agresiva en una situación de juego competitivo de naturaleza interpersonal y mediada por la tecnología; la expresión de la agresión en esta situación genera disfrute en un ambiente de entretenimiento socialmente aceptado, limitado a un espacio y tiempo definidos, así como libre de consecuencias y de responsabilidad real ante el comportamiento exhibido. Por otro lado, el deseo de desempeñarse de manera positiva puede integrar la necesidad de experimentar un sentido de control sobre las propias emociones. A través del juego, las emociones pueden ser dirigidas ya sea a la evitación de estados afectivos no deseados y su sustitución por otros placenteros, o más bien a experimentar un sentido de logro personal, en el cual el éxito al resolver las tareas que introduce el contexto social del juego representa a su vez un éxito en el abordaje de tareas intrínsecas.

Similarmente acontece con la hipótesis 3, en donde niños y niñas con puntuaciones altas en empatía emocional prefieran jugar acompañados. Es posible que los niños y niñas, al relacionarse con otros jugadores o jugadoras en la situación de juego competitivo, busquen interactuar de forma colaborativa, maximizando los recursos de entretenimiento que ofrece el ambiente mediático y con el fin de incentivar estados de disfrute interpersonal. Esto a su vez permite la autorregulación de los sentimientos de empatía hacia los otros. Es decir, al reconocer y percibir el niño o niña los sentimientos de las otras personas, buscará a través de la situación interpersonal de juego modular el afecto de displacer que pueda experimentarse hacia un disfrute compartido. Este disfrute compartido puede representar un estado de bienestar social y personal, accesible en el plano de las características de interacción y de entretenimiento que ofrece al ambiente del videojuego.

Es necesario realizar futuras investigaciones para comprender por qué la hipótesis 4 no fue corroborada; los hallazgos de nuevos estudios permitirían examinar más si la aproximación desarrollada es la correcta. No obstante, al considerar el resultado de las demás hipótesis, parece que un abordaje desde el modelo del

disfrute y la regulación de estados de ánimo resulta adecuado.

Es necesario llevar a cabo estudios experimentales para comprender, más allá de la identificación de resultados causales, cómo la exposición a situaciones de juego compartido y en solitario influye en la autorregulación de los estados afectivos asociados a la conducta interpersonal. Igualmente es importante desarrollar nuevas mediciones de la conducta agresiva y empática, específicamente diseñadas para abordar la situación de juego.

Se recomienda examinar el papel que desempeñan otras variables como la autoeficacia, respecto a la cual se ha visto que posee una relevancia en otros estudios, y si esta contribuye o no a comprender la relación entre empatía y agresividad en el uso de videojuegos. La influencia de la autoestima debe considerarse también. Es posible que personas con una necesidad de incrementar su autoestima tiendan más a compararse socialmente con otros, y encuentren en la situación competitiva de un videojuego una oportunidad para experimentar estados mayores de auto-valía.

Además, es necesario explorar el papel de las orientaciones cooperativa y competitiva, y el papel del disfrute, como variables mediadoras de la relación entre la empatía y la agresión con el contexto social de uso de videojuegos. Adicionalmente, es importante investigar la influencia de diversos tipos de juegos, en tanto es posible que algunos favorezcan más un uso social, ya sea de tipo competitivo o cooperativo, mientras otros incentiven una interacción más solitaria entre jugador y tecnología. Además, es posible que diferentes contenidos de juegos atraigan a jugadores y jugadoras con diferentes niveles de agresividad y empatía.

Por otro lado, aun cuando la muestra de participantes responde a las características de la población estudiantil de cuarto y quinto grado de cada tipo de institución, no se procedió para su selección con un muestreo probabilístico. Más bien la selección de escuelas participantes respondió a las facilidades de acceso institucional para llevar a cabo el estudio. De esta manera, es importante replicar el estudio en otras escuelas públicas y privadas para determinar si otras muestras generan resultados similares.

Lista de referencias

- Anderson, C. A. & Bushman, B. J. (2002). Human aggression. *Annual Review of Psychology*, 53, pp. 27-51.
- Anderson, C. & Carnagey, L. (2009). Casual Effects of Violent Sports Video Games on Aggression: Is it Competitiveness or Violent Content? *Journal of Experimental Social Psychology*, 45, pp. 731-739. doi:10.1016/j.jesp.2009.04.019
- Anderson, C. & Dill, K. (2000). Video Games and Aggressive Thoughts, Feelings, and Behavior in the Laboratory and in Life. *Journal of Personality and Social Psychology*, 78 (4), pp. 772-790. doi:10.1037/0022-3514.78.4.772
- Bartholow, B., Sestir, M. & Davis, E. (2005). Correlates and Consequences of Exposure to Video Game Violence: Hostile Personality, Empathy, and Aggressive Behavior. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 31 (11), pp. 1573-1586. doi: 10.1177/0146167205277205
- Batson, D. (2009). These things called empathy: Eight related but distinct phenomena. En J. Decety & W. Ickes (eds.) *The social neuroscience of empathy*, (pp. 3-16). Cambridge: The MIT Press.
- Bösche, W. (2010). Violent Video Games Prime both Aggressive and Positive Cognitions. *Journal of Media Psychology*, 22 (4), pp. 139-146. doi:10.1177/0146167205277205
- Bryant, B. (1982). An Index of Empathy for Children and Adolescents. *Child Development*, 53, pp. 413-425.
- Buchman, D. D. & Funk, J. B. (1996). Video and computer games in the '90s: Children's time commitment and game preference. *Children Today*, 24, pp. 12-16.
- Buss, A. & Perry, M. (1992). The aggression questionnaire. *Journal of Personality and Social Psychology*, 63, pp. 452-459.
- Cohen, J. (1988). *Statistical Power Analysis for the Behavioral Sciences*. Hillsdale: Lawrence Erlbaum Associates.
- Ferguson, C. & Rueda, S. (2010). Violent Video Game Exposure Effects on Aggressive Behavior, Hostile Feelings and Depression. *European Psychologist*, 15 (2), pp. 99-108. doi: 10.1027/1016-9040/a000010
- Funk, J., Buchman, D. & German, J. (2000). Preference for violent electronic games, self-concept and gender differences in young children. *American Orthopsychiatric Association*, 70, pp. 233-241. doi: 10.1037/h0087738
- Greitemeyer, T., Brauer, M. & Oswald, S. (2010). Playing Prosocial Video Games Increases Empathy and Decreases Schadenfreude. *Emotion*, 10 (6), pp. 796-802. doi: 10.1037/a0020194
- Greitemeyer, T. & Oswald, S. (2009). Prosocial Video Games Reduce Aggressive Cognitions. *Journal of Experimental Social Psychology*, 45, pp. 896-900. doi: 10.1016/j.jesp.2009.04.005
- Greitemeyer, T. & Oswald, S. (2010). Effects of Prosocial Video Games on Prosocial Behavior. *Journal of Personality and Social Psychology*, 98 (2), pp. 211-221. doi: 10.1037/a0016997
- Grusec, J., Davidov, M. & Lundell, L. (2002). Prosocial and Helping Behavior. En P. K. Smith & C. H. Hart (eds.) *The Blackwell handbook of childhood social development*, (pp. 491-512). London: Blackwell.
- Ivory, J. & Kalyanaraman, S. (2007). The Effects of Technological Advancement and Violent Content in Video Games on Player's Feelings of Presence, Involvement, Physiological Arousal and Aggression. *Journal of Communication*, 57, pp. 532-555. doi: 10.1111/j.1460-2466.2007.00356.x
- Markey, C. & Markey, P. (2010). Vulnerability to Violent Video Games: A Review and Integration of Personality Research. *Review of General Psychology*, 14 (2), pp. 82-91. doi: 10.1037/a0019000
- Meadows, S. (2010). *The Child as Social Person*. London: Routledge.
- Oliver, M. (2003). Mood management and selective exposure. En J. Bryant, D. Roskos-Ewoldsen & J. Cantor (eds.) *Communication and emotion*, (pp. 85-



- 116). New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates.
- Schaffer, R. (2000). *Desarrollo social*. México, D. F.: Siglo XXI.
- Tabaschnick, B. G. & Fidell, L. S. (2001). *Using Multivariate Analysis*. Boston: Allyn and Bacon.
- Tassi, F. & Schneider, B. H. (1997). Task-oriented versus other-referenced competition: Differential Implications for Children's Peer Relations. *Journal of Applied Social Psychology*, 27, pp. 1557-1580.
- Underwood, M. (2002). Sticks and Stones and Social Exclusion: Aggression among Girls and Boys. P. K. Smith & C. H. Hart (eds.) *The Blackwell handbook of childhood social development*, (pp. 533-548). London: Blackwell.
- Vorderer, P., Hartmann, T. & Klimmt, C. (2004). Enjoyment at the heart of media entertainment. *Communication Theory*, 14, pp. 288-408.
- Vorderer, P., Hartmann, T. & Klimmt, C. (2006). Explaining the enjoyment of playing video games: The role of competition. In D. Marinelli (ed.) *Icec Conference Proceedings 2003: Essays on the future of interactive entertainment*, (pp. 107-120). Pittsburgh: Carnegie Mellon University Press.