

Conducta Perniciosa: Efecto de la Exposición a Diferentes Condiciones de Perjuicio

(Pernicious Behavior: Effect of Exposure to Different Conditions of Harm)

Edgar Rocha Hernández¹, Sandra L. Olvera-Hernández¹, Ángel F. Díaz-Garduño¹,
Lizette A. Basaldúa-Martínez¹ y Héctor O. Silva-Victoria¹

¹Facultad de Estudios Superiores Iztacala, Universidad Nacional Autónoma de México

Recibido: 19 de marzo de 2019; aceptado: 28 de abril de 2020

Resumen

En el marco del estudio interconductual de la conducta socialmente valorada, se llevó a cabo una investigación con el objetivo de evaluar el efecto de la exposición a diferentes secuencias de perjuicio sobre la conducta perniciosa. Participaron 30 estudiantes de la carrera de Psicología, distribuidos aleatoriamente en una de seis posibles secuencias de perjuicio. La investigación se llevó a cabo en tres sesiones caracterizadas por distintas condiciones de perjuicio. Se aplicó una prueba estadística no paramétrica Kruskal-Wallis para examinar las diferencias en la cantidad de perjuicios en las diferentes secuencias. No se encontraron diferencias significativas entre las mismas [$H=5.88$ ($\chi^2=11.07$) $p>0.05$]. Independientemente de las secuencias, los resultados sugieren que se perjudica con mayor frecuencia en las condiciones en las que: a) el perjuicio se dirige al participante en cuestión, b) se identifica al compañero que emite el perjuicio y, c) el compañero tiene ventaja de puntos. Se discute acerca de la relevancia de los elementos del episodio interactivo para fomentar conductas particulares pese a la valoración social que las describe.

Palabras clave: Conducta Perniciosa, Condiciones de Perjuicio, Conducta Social, Conducta Socialmente Valorada.

Abstract

Within the interbehavioral framework of the socially valued behavior, a study with the aim of evaluate the effect of different sequences of harm over the pernicious behavior. 30 psychology students participated and were randomly assigned to one group of six with different sequences. Three sessions with three different harm conditions were carried out. A non-parametric Kruskal-Wallis test was conducted to examine the differences between sequences. Significant differences [$H=5.88$ ($\chi^2=11.07$) $p>0.05$] were found among between them. Also, regardless the sequences, the participants harmed more when: a) the damage is focused to the participant in question, b) identifies the partner that issued the damage and, c) the partner has more points. The relevance of the interactive episode elements to promote particular behaviors is discussed, despite the social value that describes them.

Keywords: Pernicious Behavior, Conditions of Harm, Social Behavior, Socially Valued Behavior.

Introducción

El estudio de la conducta social es un tema de interés que se ha abordado por diversas aproximaciones psicológicas, en aras de clarificar los fenómenos que se circunscriben a las categorías teóricas propuestas, y también, para elaborar estrategias de intervención. Desde la lógica interconductual, la conducta humana trasciende las explicaciones centradas en la estructura biológica de los organismos o bien, en las consecuencias percibidas como posibles ganancias, pues con-

sidera que el comportamiento se configura con factores de diferente naturaleza, involucrados a lo largo de los contactos previos que conforman la historia interactiva de un individuo –ya sea por medio de estimulación física o de carácter convencional– (Ribes et al., 2008).

Desde este modelo, el comportamiento social, es visto como un producto de la historia de interacción de los individuos dentro de un grupo particular, mismo que promueve la formación de hábitos y costumbres y no solamente la concurrencia de individuos que comparten de manera momentánea

* Dirigir correspondencia al primer autor, correo electrónico: rochahdez.unam@gmail.com. Este trabajo fue posible gracias al financiamiento proporcionado por la Dirección General de Asuntos del Personal Académico (DGAPA) de la UNAM, a través del Programa de Apoyo a Proyectos de Investigación e Innovación Tecnológica (PAPIIT IA303317).

o permanente un espacio y tiempo determinados. Así, las relaciones que presenta este comportamiento tienen que ver con tres diferentes dimensiones funcionales: intercambio, poder y sanción, mismas que posibilitan la convivencia entre grupos de individuos, y que se diferencian por el objetivo social al que van dirigidas, es decir: dominación, complementariedad, y delimitación, respectivamente (Ribes et al., 2008). Además, las normas o estándares sociales, entendidas como formas de regulación de la dinámica grupal son fundamentales, pues permiten valorar al comportamiento como adecuado o no en función de los criterios que delimitan su pertinencia (Carpio et al., 1995).

La pertinencia de las prácticas convencionales sólo tiene sentido dentro de instituciones, entendidas como sistemas de relación entre individuos que presentan y mantienen objetivos determinados, encargadas de la promoción y el cumplimiento de los criterios vigentes (Ribes, 2004; Ribes et al., 2008). Por lo que, valorar cierto tipo de comportamiento como inadecuado, se basa en que éste no se ajusta, o incumple con lo establecido de manera previa en su grupo de referencia, es decir, no satisface lo socialmente esperado (Carpio et al., 1995).

En este sentido, destaca el estudio de dos formas de valoración generales: la adecuada y la inadecuada. La primera tiene que ver con las formas de ajuste correspondientes a los criterios sociales vigentes en un grupo y calificadas moralmente como correctas, tal es el caso del altruismo, la cooperación, el apoyo mutuo, la ayuda, la filantropía, entre otras (Carpio et al., 2007; Carpio et al., 2008; Hernández, 2005; Marín, 2009; Pacheco, 2010; Pulido et al., 2015; Pulido et al., 2018). Por otra parte, la segunda forma de conducta socialmente valorada se caracteriza por la falta de correspondencia entre el hacer individual y los criterios establecidos, siendo valorada como incorrecta o desajustada, por ejemplo, la conducta violenta, delictiva, transgresora, o la conducta perniciosa.

Históricamente, en el ámbito de intervención psicológica, la conducta desajustada ha sido objeto de crítica y propuesta de cambio por atender contra los criterios del grupo social. Incluso, desde una postura conductual, se ha buscado la reintegración del individuo a su grupo de referencia, proponiendo diferentes estrategias dirigidas a su modificación o erradicación, tal y como lo refieren los trabajos de Bandura y Ribes (1978), Burchard y Barrera (1972), Burchard y Tyler (1965), Cohen y Filipczack (1971), Harris et al. (1964), Herrera et al. (2012), Kazdin y Buena-Casal (2001), Phillips (1968), Ribes (1977), Ultich et al. (1987). Sin embargo, cabe aclarar que es con propósitos tecnológicos y aplicados que los psicólogos busquen formas pertinentes de incidir sobre este comportamiento desajustado. La investigación básica, como la realizada en el presente estudio, tiene la finalidad de describir los factores que hacen probables ajustes conductuales particulares, buscando su explicación y no su modificación.

Investigaciones de corte interconductual, han identificado aspectos que promueven la ayuda o colaboración,

así como la inclinación hacia no afectar la tarea de un compañero, es decir, comportarse de manera individual. Sin embargo, aquellos participantes que eligieron ayudar a otro se caracterizaron por estar en condiciones donde existían interacciones lingüísticas positivas y además recibían consecuencias positivas por colaborar. Este aspecto permitió observar la importancia de la relación entre los factores lingüísticos y las consecuencias recibidas (Carpio et al., 2008).

En el mismo sentido, Pulido et al. (2018) encontraron que trabajar simultáneamente con un compañero siempre que conlleve efectos positivos para los involucrados –ganancia de puntos–, propicia el altruismo parcial, en otras palabras, la elección por contingencias compartidas. Contrariamente, en el estudio realizado por Ribes et al. (2005) se encontró una notable preferencia por la elección de contingencias individuales pese a obtener ganancias por participar en las contingencias compartidas. Se sugiere que la explicación del comportamiento cooperativo y altruista necesita de variables complementarias a las exclusivamente económicas.

Otras investigaciones han abordado el caso particular de la conducta perniciosa en la búsqueda experimental de las condiciones que la hacen probable. Así, se ha definido como la actividad de un individuo dirigida a impedir la satisfacción del criterio de logro de otro al margen de una situación determinada (Carpio et al., 2017). Dicho impedimento implica la sustitución momentánea o permanente del criterio de logro individual por la satisfacción de un nuevo criterio que consiste en la obstrucción del desempeño del otro individuo (Fernández et al., 2018; Rocha et al., 2018). A continuación, se hace un breve recuento de los principales hallazgos de las investigaciones más recientes realizadas con estudiantes universitarios:

- a) *Recibir consecuencias negativas por preferir las contingencias individuales, ha sido un elemento importante en la configuración de situaciones experimentales ya que la pérdida de puntos por no perjudicara a otros al ejecutar tareas aritméticas, promueve el perjuicio posteriormente (Carpio et al., 2018).*
- b) *El perjuicio suele dirigirse al compañero que tiene mayor puntaje al ejecutar tareas aritméticas de manera simultánea con otro compañero (Martínez et al., 2018; Rocha et al., 2018).*
- c) *Simetría total, es decir, condiciones de igualdad en la dificultad de la tarea aritmética –establecida por la cantidad de dígitos de los números–, se tiende a perjudicar más al compañero que está en condiciones de simetría (Fernández et al., 2018). Sin embargo, si se identifica al compañero con mayor ventaja en puntos, el perjuicio se eleva en condiciones de asimetría en contra del participante, es decir, cuando la tarea del compañero es más sencilla de realizar a diferencia de la propia (Martínez et al., 2018).*

d) *El tipo de historia situacional modula la elección entre ayudar o perjudicar a un compañero, siendo la historia mixta—aquella en la que se perjudica y ayuda al participante y a otros compañeros en igual proporción—la que fomentó mayor conducta de perjuicio. Optando por perjudicar al compañero con mayor puntaje (Reyes, 2019). Cabe señalar que, a excepción de los estudios anteriores, este empleó una tarea diferente que consistía en identificar al objeto diferente de entre varios que eran iguales.*

Un estudio que es menester mencionar por la relación que guarda con el presente, es el realizado por Rocha et al. (2018), quiénes evaluaron el efecto de diferentes formas de distribución del perjuicio sobre la elección entre perjudicar o no a un compañero. El perjuicio se midió registrando la frecuencia de la resolución de operaciones aritméticas que restaban puntos a algún compañero, en apego a los antecedentes teóricos y metodológicos mencionados anteriormente. Se formaron siete grupos —seis experimentales y uno control— diferentes entre sí por las secuencias en las que se perjudicaba —GUT, GUU, GUM, GTT, GTU y GTM— destacando al compañero que perjudicaba —T hace referencia a todos los compañeros virtuales y U a uno sólo— y al que era perjudicado —todos los compañeros virtuales menos el participante, un sólo compañero virtual, o el participante en cuestión que se representaba con M—.

Los resultados mostraron mayor cantidad de perjuicio en el grupo donde un compañero virtual perjudicaba al participante en cuestión —GUM—, seguido de aquel en el que todos los compañeros virtuales se perjudicaban entre sí —GTT— y finalmente, en el que uno sólo perjudicaba al resto de compañeros virtuales —GUT—. Un hecho constante fue que en los grupos donde sólo un compañero virtual perjudicaba —GUT, GUU y GUM— la cantidad de participantes que perjudicó fue mayor al 50%. La conclusión a la que llegaron dichos autores señala que, en condiciones particulares, factores situacionales como las relaciones de perjuicio vigentes hacen probable el aumento del perjuicio, sin embargo, no se descarta que los contactos previos de los individuos con dichas situaciones influyan en la configuración de los episodios interactivos actuales, aunque resulta evidente la necesidad de emplear otras estrategias para evaluarlos.

Una limitación del estudio anterior y que justifica la estrategia metodológica usada en este, es que no fue evaluada la forma en la que un mismo participante, o un mismo grupo, se comportaba en diferentes condiciones de perjuicio, hecho que podría afectar la ocurrencia de actos perniciosos en sesiones posteriores. Lo anterior es consistente teóricamente con la propuesta de análisis interconductual donde se priorizan los cambios en función de los parámetros que configuran un campo interactivo único e irrepetible (Kantor, 1980), es decir, donde se estudian las interacciones

individuales comparando al sujeto o a un mismo grupo con su propia interacción en momentos diferentes.

Por otra parte, si la historia interactiva es un factor relevante en la configuración de la conducta perniciosa (Reyes, 2019; Rocha et al., 2018) entonces, la exposición previa a condiciones de perjuicio particulares elevará los perjuicios posteriormente. Si la hipótesis se sostiene, se trazarán nuevas líneas de investigación ligadas a la identificación de factores involucrados que promueven este tipo de comportamientos, posibilitando diseños estratégicos para desarrollar comportamientos socialmente valorados como adecuados, asumiendo una visión sincrónica de los fenómenos, a diferencia de la propuesta conductual diacrónica, justificando su modificación mediante la alteración de eventos antecedentes que afectan los subsecuentes (Carpio et al., 1995). Por lo tanto, el objetivo del presente estudio es evaluar el efecto de la exposición a diferentes secuencias de perjuicio sobre la elección entre perjudicar o no a otro individuo.

Método

Participantes

Participaron de manera voluntaria, 30 estudiantes, 22 mujeres y 8 hombres —de entre 18 y 23 años— de la Facultad de Estudios Superiores Iztacala —FESI—, del segundo semestre de la carrera de Psicología, seleccionados mediante un muestreo no probabilístico de participación voluntaria que fue retribuida con material didáctico.

Escenario

El estudio se realizó en el laboratorio de cómputo de posgrado, ubicado en la Unidad de Documentación Científica —UDC— de la FESI, equipado con 40 computadoras que contaban con conexión a Internet.

Materiales e Instrumentos

Se utilizaron 40 equipos de cómputo con sistema operativo Windows 7 Professional x64 bits, además de contar con ratón y teclado. El instrumento que se utilizó fue el Programa para la Evaluación Experimental del Comportamiento de Perjudicar (que fue elaborado por los investigadores), diseñado con un lenguaje de programación de Visual Basic 6.0, en donde se llevó a cabo la tarea y el registro de los datos. Se utilizaron lápices con goma y hojas blancas para la resolución de las operaciones aritméticas.

Diseño

El diseño del presente estudio fue entre grupos, mismo que permitió la descripción de la evolución del efecto de la distribución diferencial del perjuicio, por medio del

registro sucesivo del comportamiento del participante en distintas condiciones.

Los participantes se distribuyeron de manera aleatoria en seis grupos —cinco participantes por grupo— que se diferenciaban por dos condiciones de perjuicio, Todos vs —T— y Uno vs —U—. La condición T fue programada para que todos los compañeros virtuales —CV— dirigieran su perjuicio hacia; solo un CV —Uno, U—; todos los CV —Todos, T— y; al participante real —Mí, M—, por lo que derivaron las siguientes combinaciones de perjuicio: Todos vs Uno —TU—, Todos vs Todos —TT— y Todos vs Mí —TM—. Del mismo modo se programó la condición U, cuya distinción respecto a T, consistió en que uno de los CV era quien emitía el perjuicio, por lo que las combinaciones concluyeron en: Uno vs Uno —UU—, Uno vs Todos —UT— y Uno vs Mí —UM—. Tales condiciones hicieron posible la derivación de seis secuencias, las primeras tres para T y últimas para U. Las secuencias difirieron por el orden de exposición al perjuicio, la primera —S1—, el orden fue TU, TM y TT, en la segunda —S2— TM, TT y TU, en la tercera —S3— TT, TU y TM. Mientras que las secuencias de U, la cuarta —S4— UU, UM y UT, en la quinta —S5— UM, UT y UU, finalmente en la sexta —S6— UT, UU y UM, tales secuencias representan los grupos experimentales y el número de sesiones totales, en este caso tres. Cada sesión constó de una línea base —LB—, y una fase experimental —FExp—, es decir, la sesión terminaba cuando el participante terminaba la tarea con una condición de perjuicio, de acuerdo a su condición y secuencia (ver Tabla 1).

Tarea Experimental

El objetivo de la tarea experimental era que el participante obtuviera 60 puntos a través de la resolución de operaciones aritméticas (podía elegir entre suma, resta,

multiplicación o división). En la misma ventana donde el participante resolvía las operaciones, había un apartado del lado superior derecho donde se presentaban los puntajes de los participantes virtuales. También en la parte derecha de la misma ventana aparecían 3 botones con la leyenda “Quitar puntos” acompañados de la imagen de cada uno de los compañeros virtuales.

Al dar clic en cualquiera de los botones de “Quitar puntos” se despliega una ventana donde aparece la imagen y los puntos del compañero virtual al que el participante eligió quitarle puntos, 4 botones con los diferentes símbolos de las operaciones aritméticas, para que el participante de clic en la operación de su preferencia; y en la parte inferior de la pantalla había una caja de texto donde el participante debía responder correctamente.

De manera individual, cada participante debía de resolver operaciones aritméticas —suma, resta, multiplicación y división— dentro de un programa diseñado para simular la participación de tres compañeros virtuales que de manera simultánea realizaban dichas operaciones, además, en el panel se podía observar la cantidad de puntos que cada uno acumulaba de manera independiente a la ejecución de los demás, así como el momento en el que se perjudicaba a alguno de ellos. A cada participante se le dio la instrucción de que ejecutaba la tarea en tiempo real con tres participantes, a pesar de ser compañeros virtuales.

Tabla 1

Diseño experimental

Grupos	Secuencias	Fases del estudio						
		Línea Base 1	Fase Experimental 1	Línea Base 2	Fase Experimental 2	Línea Base 3	Fase Experimental 3	
Todos (T)	1		TU		TM		TT	
	2		TM	Acumulación de 40 puntos. Aparición de 10 notificaciones en intervalos de tiempo aleatorios.	TT	Acumulación de 40 puntos. Aparición de 10 notificaciones en intervalos de tiempo aleatorios.	TU	Acumulación de 40 puntos. Aparición de 10 notificaciones en intervalos de tiempo aleatorios.
	3	Acumulación de 20 puntos sin notificaciones ni perjuicios.	TT	Acumulación de 20 puntos sin notificaciones ni perjuicios.	TU	Acumulación de 20 puntos sin notificaciones ni perjuicios.	TM	Acumulación de 20 puntos sin notificaciones ni perjuicios.
Uno (U)	4		UU		UM		UT	
	5		UM		UT		UU	
	6		UT		UU		UM	

Al responder de manera correcta cada operación aritmética se otorgaban 2 puntos, de lo contrario, debía efectuar una nueva operación para continuar abonando puntos a su marcador. Al acumular 20 puntos, aparecían 10 notificaciones en intervalos de tiempo aleatorios con leyendas que señalaban al avatar que había perjudicado y a quién se dirigía el perjuicio, de acuerdo con el grupo en el que se encontraba el participante real y la secuencia programada, así como un botón que daba la opción de continuar con la tarea propia o bien, quitarle puntos al personaje virtual de su preferencia para quitarle puntos al resolver de manera correcta una operación aritmética. Los participantes en todo momento tuvieron habilitada la opción de perjudicar a otro personaje.

Si el participante seleccionaba la opción de perjudicar al compañero, aparecía el panel de ejecución del avatar seleccionado, donde debía elegir y realizar la operación aritmética de su preferencia, si la respuesta era correcta, se restaban dos puntos a dicho compañero. Después, se habilitaba la opción de Continuar con mi tarea y el participante abandonaba el panel del avatar, regresando al propio. La tarea finalizó cuando el participante acumulaba 60 puntos. En la Figura 1 se muestran, en color rojo, el panel de la tarea propia y sus diferentes elementos al momento de resolver sus operaciones, mientras que el panel en color azul se muestra la tarea del compañero, sobre la que podía resolver problemas para perjudicar al otro.

El objetivo de la tarea experimental era que el participante obtuviera 60 puntos a través de la resolución de operaciones aritméticas (podía elegir entre suma, resta, multiplicación o división). En la misma ventana donde el participante resolvía las operaciones, había un apartado del lado superior derecho donde se presentaban los puntajes de los participantes virtuales. También en la parte derecha de la misma ventana aparecían 3 botones con la leyenda “Quitar puntos” acompañados de la imagen de cada uno de los compañeros virtuales.

Al dar clic en cualquiera de los botones de “Quitar puntos” se despliega una ventana donde aparece la imagen y los puntos del compañero virtual al que el participante eligió quitarle puntos, 4 botones con los diferentes símbolos de las operaciones aritméticas, para que el participante de clic en la operación de su preferencia; y en la parte inferior de la pantalla había una caja de texto donde el participante debía responder correctamente.

De manera individual, cada participante debía de resolver operaciones aritméticas –suma, resta, multiplicación y división– dentro de un programa diseñado para simular la participación de tres compañeros virtuales que de manera simultánea realizaban dichas operaciones, además, en el panel se podía observar la cantidad de puntos que cada uno acumulaba de manera independiente a la ejecución de los demás, así como el momento en el que se perjudicaba a alguno de ellos.

Figura 1

Panel de la tarea propia y de la tarea del compañero. La imagen de la izquierda muestra la tarea propia, su puntuación actual, la puntuación de sus compañeros y la notificación que informa quién perjudica y hacia quién se dirige el perjuicio. Si se elige Quitarles puntos a algunos de los compañeros, aparece la ventana de la imagen de la derecha en la que se elige el tipo de operación a realizar para quitarle puntos a dicho compañero



Al responder de manera correcta cada operación aritmética cada participante se le dio la instrucción de que ejecutaba la tarea en tiempo real con tres participantes, a pesar de ser compañeros virtuales.

Al responder de manera correcta cada operación aritmética se otorgaban 2 puntos, de lo contrario, debía efectuar una nueva operación para continuar abonando puntos a su marcador. Al acumular 20 puntos, aparecían 10 notificaciones en intervalos de tiempo aleatorios con leyendas que señalaban al avatar que había perjudicado y a quién se dirigía el perjuicio, de acuerdo con el grupo en el que se encontraba el participante real y la secuencia programada, así como un botón que daba la opción de continuar con la tarea propia o bien, quitarle puntos al personaje virtual de su preferencia para quitarle puntos al resolver de manera correcta una operación aritmética. Los participantes en todo momento tuvieron habilitada la opción de perjudicar a otro personaje.

Si el participante seleccionaba la opción de perjudicar al compañero, aparecía el panel de ejecución del avatar seleccionado, donde debía elegir y realizar la operación aritmética de su preferencia, si la respuesta era correcta, se restaban dos puntos a dicho compañero. Después, se habilitaba la opción de Continuar con mi tarea y el participante abandonaba el panel del avatar, regresando al propio. La tarea finalizó cuando el participante acumulaba 60 puntos. En la Figura 1 se muestran, en color rojo, el panel de la tarea propia y sus diferentes elementos al momento de resolver sus operaciones, mientras que el panel en color azul se muestra la tarea del compañero, sobre la que podía resolver problemas para perjudicar al otro.

El objetivo de la tarea experimental era que el participante obtuviera 60 puntos a través de la resolución de operaciones aritméticas (podía elegir entre suma, resta, multiplicación o división). En la misma ventana donde el participante resolvía las operaciones, había un apartado del lado superior derecho donde se presentaban los puntajes de los participantes virtuales. También en la parte derecha de la misma ventana aparecían 3 botones con la leyenda “Quitar puntos” acompañados de la imagen de cada uno de los compañeros virtuales.

Al dar clic en cualquiera de los botones de “Quitar puntos” se despliega una ventana donde aparece la imagen y los puntos del compañero virtual al que el participante eligió quitarle puntos, 4 botones con los diferentes símbolos de las operaciones aritméticas, para que el participante de clic en la operación de su preferencia; y en la parte inferior de la pantalla había una caja de texto donde el participante debía responder correctamente.

De manera individual, cada participante debía de resolver operaciones aritméticas –suma, resta, multiplicación y división– dentro de un programa diseñado para simular la participación de tres compañeros virtuales que de manera simultánea realizaban dichas operaciones, además, en el panel se podía observar la cantidad de puntos que cada uno acumulaba de manera independiente a la ejecución de

los demás, así como el momento en el que se perjudicaba a alguno de ellos.

Procedimiento

El estudio se llevó a cabo durante tres días consecutivos con una duración de 25 minutos aproximadamente por sesión, todas las sesiones se llevaron a cabo con los mismos participantes. Los participantes fueron citados con 5 minutos de anticipación a la hora de las sesiones programadas en la UDC, para ser conducidos al laboratorio de cómputo de posgrado. Cada escritorio contaba con hojas en blanco y un lápiz con goma para realizar las operaciones aritméticas. Después de que se les señalaba su lugar que iban a ocupar, se les explicaba que la tarea consistía en resolver operaciones aritméticas básicas. Además, se especificaba que el programa se ejecutaba de manera simultánea, siendo necesario que todos siguieran las instrucciones al mismo tiempo, así como el inicio de la tarea, y que aleatorizaba a los participantes formando equipos de cuatro, es decir, ejecutaría la tarea con tres de sus compañeros que se encontrarán en el laboratorio, observando sus desempeños, pues las computadoras estaban interconectadas. Al terminar, se daban las instrucciones generales para ejecutar el programa y se les solicitaba que, al finalizar la tarea, permanecieran en su asiento hasta que el investigador señala que podían retirarse.

Posteriormente, los participantes debían registrar sus datos de identificación en el programa, además de seleccionar de la lista de opciones, la condición en el que se encontraba en ese momento, —i.e., tienes sueño, tienes hambre, tienes algún dolor o malestar físico, estas molesto y/o preocupado, estas alegre y/o contento, estás indispuesto o incómodo, encuentras agradable la situación, encuentras desagradable la situación—, y elegir un avatar que sería su identidad durante la ejecución de la tarea. Realizado lo anterior, se presentaban 15 diapositivas que explicaban la tarea paso por paso, así, las instrucciones generales eran las siguientes:

Tu tarea consiste en resolver operaciones básicas de aritmética (sumas, restas, multiplicaciones o divisiones), el objetivo es alcanzar 60 puntos. Cada operación resuelta correctamente permitirá acumular 2 puntos, independientemente del tipo de operación. De manera simultánea, otros participantes también estarán resolviendo operaciones aritméticas y, si lo hacen correctamente, obtendrán puntos. Puedes monitorear en tiempo real los puntos de los demás participantes. Durante toda la tarea, tanto tú como los otros participantes tendrán la oportunidad de quitar puntos a los demás. Para esto, también tendrán que resolver operaciones aritméticas. Cuando un participante afecte el puntaje del otro, en automático se activará una notificación individual para dar aviso al resto de los participantes. Además, las casillas del participante al que se le quiten puntos se pintará de rojo para indicar que fue perjudicado. Para quitar la notificación y continuar con tu tarea tendrás que

es decir, aquel compañero quien emitía el perjuicio a otros compañeros o al propio participante quitándole puntos.

En la S1, S2 y S5, la cantidad de perjuicios disminuyó conforme pasaban las fases del estudio, pasando de los 10, 17 y 4 en la primera sesión, respectivamente, a cero perjuicios para la sesión final. Una secuencia que casi cumple con dichas características fue la S6, sin embargo, fue el participante p29 el que modificó los resultados en la sesión tres, teniendo un total de 16 perjuicios. Cabe aclarar que dicha sesión tenía la condición UM.

Se aplicó una prueba no paramétrica Kruskal-Wallis entre los grupos experimentales, señalando que no existieron diferencias significativas entre estos [$H=5.88$ ($x^2=11.07$) $p>0.05$]. Lo cual indica que, la secuencia en la exposición a diferentes distribuciones de perjuicio no afectó el desempeño de los participantes al momento de perjudicar a un compañero, ya sea CV o CV α . No obstante, los resultados obtenidos permiten analizar aquellas similitudes o patrones sobre el perjuicio a otros, destacando las condiciones que promovieron tal comportamiento, no sólo por secuencia o circunstancias de perjuicio dirigidas al participante o a los distintos CV, sino a otros aspectos referidos por los participantes, tales como curiosidad, llevar una ventaja en tanto puntuación, etc.

En cuanto a la identificación del CV α y su relación con las secuencias en las condiciones T y U, se puede apreciar que el 57.74% de los perjuicios se emitieron en las secuencias donde se identificaba al compañero que perjudicó –S4, S5 y S6–, mientras que, en el resto de las secuencias donde no se identificó al CV α , únicamente el 42.25% emitió perjuicios.

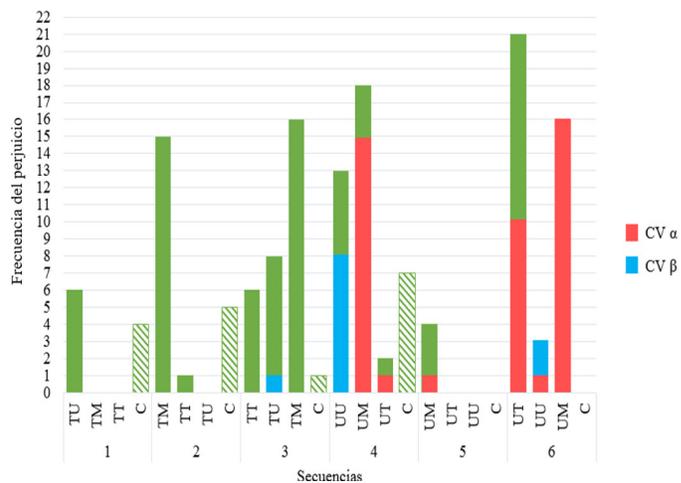
Se recuperaron los datos de emisión de perjuicios por sesión y por fase, encontrando que la primera sesión –compuesta por la LB y una FExp– concentra el 54.22% del total de perjuicios, siendo para la segunda el 21.12% y la tercera 24.64%. Por otra parte, las fases experimentales en donde más se perjudicó fueron: fase dos en la S4, con 18 perjuicios, seguida de la fase tres en la S3 y S6 con 16 cada una y, por último, la fase uno con las S6 y S4, con 15 y 12 perjuicios respectivamente. Aunque, cabe señalar que en la secuencia 6 el total de perjuicios que fueron emitidos en las sesiones 2 y 3 fueron dados únicamente por el participante p29. Las secuencias en donde mayor perjuicio hubo en la línea base fueron 2, 4 y 6, con cantidades de perjuicios de 7, 6, y 6 en ese orden, todos en la sesión uno. Nótese que, exceptuando las fases experimentales de la sesión uno, las condiciones de perjuicio en donde se perjudicó más fueron la UM y TM, es decir, donde el perjuicio iba dirigido al participante real, y que, cuatro de estos cinco grupos eran de la secuencia U, grupos en donde se identificaba al CV α .

En cuanto a la cantidad de participantes que perjudicó por grupo, el único con 100% de perjuicios fue en la S3, incluyendo los cuatro participantes expuestos a la variable independiente –VI– y al participante control. Mientras que en la S1 sólo uno de los participantes expuestos a la VI perjudicó, así como el sujeto control, es decir, perjudicó el 40%. En la S3 y S6 todos los participantes expuestos a la VI perjudicaron, con la similitud de contar con la misma secuencia del perjuicio, es decir, contra Todos, contra Uno, y contra Mí, en sesión uno, dos y tres, respectivamente.

En la Figura 3 se pueden apreciar la frecuencia del perjuicio en cada fase experimental por secuencia, destacando la condición en que se perjudicó y aquellas en que los participantes control perjudicaron, así como las ocasiones de perjuicio de los CV. Es decir, se hizo un análisis

Figura 3

Frecuencia del perjuicio en cada fase experimental por secuencias. Los participantes control se representan con el patrón de líneas diagonales. El perjuicio a los CV α se representa en color rojo y a los CV β en azul



según la función del CV –CV α , quien emite el perjuicio, o CV β , quien es perjudicado–, y el puntaje del compañero al momento de ser perjudicado –mayor que otros CV, menor que otros CV, o en condiciones iguales–. Nótese que los participantes perjudican en mayor medida al CV α , particularmente en las condiciones UM y UT; para la primera condición. La condición que más promovió respuestas de perjuicio al CV β fue la de UU en la S4 y S6, secuencias que tuvieron una de las incidencias mayores de perjuicios durante las dos primeras sesiones.

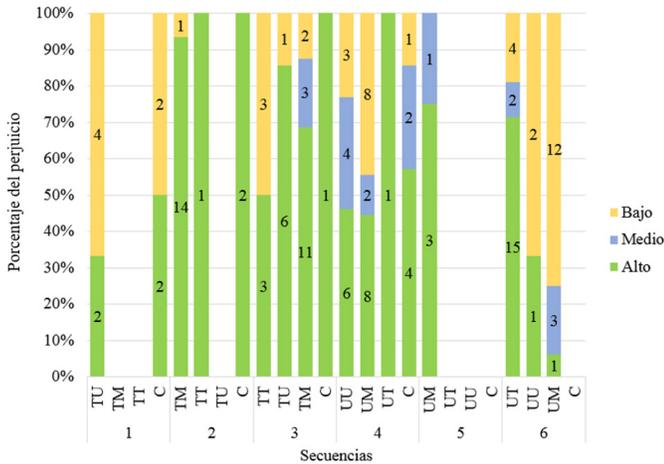
En la Figura 4 se puede apreciar la distribución del perjuicio hacia a los CV en función a la cantidad de puntos que el participante tenía respecto a los CV y el momento que se decidió perjudicar, es decir, si se opta por perjudicar cuando el participante está en ventaja, desventaja o igualdad en tanto puntuación. Dicha figura muestra que se perjudica en mayor medida al compañero que tiene por lo menos dos puntos más que el resto de los CV, siendo el 83.91% de los perjuicios hacia el CV al existir ventaja entre compañeros, mientras que el 9.1% se dio cuando se encontraba con el mismo puntaje, y sólo el 6.99% se dio cuando se encontraban en desventaja de puntos al momento de perjudicar al CV.

Con relación a la emisión de respuestas de perjuicio por parte de los participantes control, nótese que todos perjudicaron por lo menos en una ocasión al compañero con puntaje mayor entre CV. Los únicos dos participantes control que no sólo perjudicaron al CV con ventaja fueron los de las secuencias S1, con dos perjuicios al compañero en desventaja de puntos, y S4 con dos en igualdad de condiciones y uno en desventaja, respectivamente.

En cuanto a la preferencia por solucionar tareas aritméticas para aumentar o quitar puntos, los participantes eligieron la suma el 68.5% de las veces y para el CV, el 83.3%. Continuando con la elección de la tarea propia,

Figura 4

Frecuencia del perjuicio en cada fase experimental por secuencias. Los participantes control se representan con el patrón de líneas diagonales. El perjuicio a los CVa se representa en color rojo y a los CVβ en azul



se seleccionó la multiplicación el 16.9%, la resta el 13.2% y la división el 1.29%. En la tarea del compañero, es decir para perjudicarlo, se eligió la resta el 8.69% de las veces y la multiplicación con 7.97%, mientras que no hubo ejecución alguna de la división para ninguna de las condiciones.

Con relación a las referencias escritas, en donde los participantes describían de forma escrita las causas de su comportamiento durante la tarea, se encontró que, de 30 participantes, 17 contestaron que sí perjudicaron, 10 de ellos que no lo hicieron, y 3 no respondieron las preguntas. Para analizar dichos datos se construyeron categorías que permitieron condensar la información.

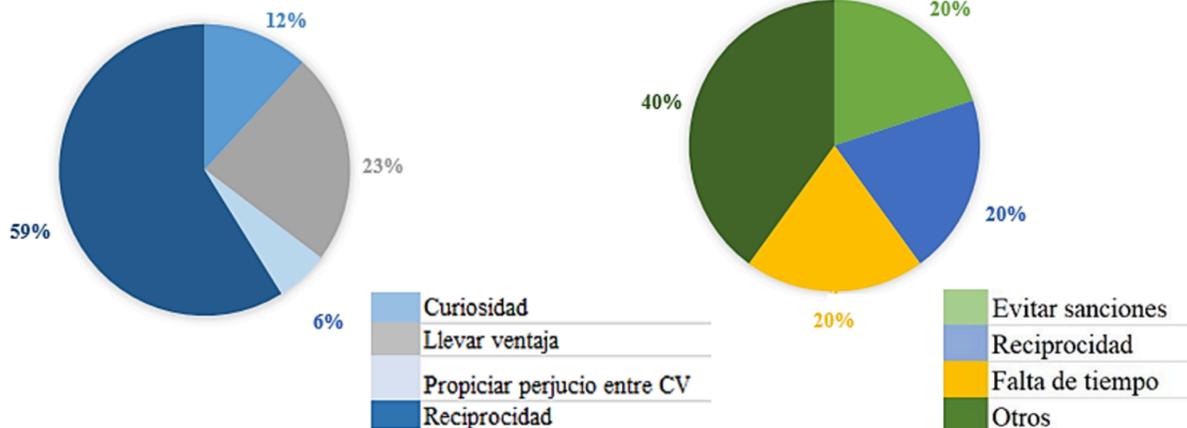
Las categorías para los que contestaron que sí perjudicaron fueron: Curiosidad, Llevar ventaja sobre los otros, Propiciar perjuicio entre compañeros, y Reciprocidad, mientras que para los que respondieron que no habían perjudicado fueron: Evitar sanciones por perjudicar, Reciprocidad, Falta de tiempo, y Otros.

En la Figura 5 se grafican las principales causas de perjuicio referidas por los participantes. La primera gráfica describe las causas referidas por aquellos que respondieron que sí habían perjudicado a lo largo del estudio. Nótese que el 59% pertenecía a la categoría Reciprocidad, y que suponía una causa implícita de si tú perjudicas entonces yo te perjudico. Sólo dos de los participantes que respondieron en esta categoría dijeron perjudicar si a ellos, o a otros CV, se les perjudicaba. Un ejemplo de esta última es la siguiente respuesta: Por quitarme a mí, o por quitarle a otro participante que llevaba menos.

En la segunda gráfica de la misma figura se mencionan las causas referidas de los participantes que mencionaron no haber perjudicado a lo largo del estudio. Nótese que la categoría con mayor frecuencia —40%— fue la de Otros, en donde se condensaron respuestas diferentes a las dadas y que, por su nula repetición, era imposible colocar en categorías individuales. Dos ejemplos de estas respuestas son las siguientes: Nada, me gusta respetar el trabajo de los demás y por eso ninguna vez quité puntos y Nada, no deseaba quitar puntos a nadie a pesar de que me los quitaran.

Figura 5

Frecuencia de respuestas referidas por los participantes. En la primera gráfica se muestran los reportes verbales de los participantes que sí perjudicaron y en la segunda, los que no perjudicaron



Discusión

El objetivo del presente estudio consistió en evaluar el efecto de la exposición a diferentes secuencias de perjuicio sobre la elección de perjudicar o no a otro individuo. Los resultados mostraron que no existieron diferencias significativas entre los grupos al exponerse a diferentes secuencias de perjuicio. Sin embargo, esto no anuló el hecho de que los participantes perjudicaron con mayor frecuencia en las secuencias S6, S4 y S3.

Desde la lógica interconductual, la investigación del comportamiento social ha evidenciado la preferencia de los participantes por contingencias individuales, es decir, trabajar en su propia tarea sin perjudicar o ayudar a otro (Carpio et al., 2018; Martínez et al., 2018; Pulido-Avalos et al., 2014; Reyes, 2019; Rocha et al., 2018), hecho que es consistente con lo reportado en este estudio ya que los participantes perjudicaron con mayor frecuencia en la primera sesión, mostrando una preferencia por las contingencias individuales, de hecho, conforme avanzaron las sesiones, la ejecución de los participantes iba en descenso. Sin embargo, también se ha encontrado que los factores lingüísticos como acuerdos verbales previos (Pulido-Avalos et al., 2014; Pulido et al., 2015) y el tipo y la magnitud de las consecuencias recibidas, regulan el comportamiento y los participantes optan por contingencias compartidas cuando reciben consecuencias negativas por no perjudicar –disminución de puntos en la tarea que realizaban o aumento de puntos solicitados para finalizarla– (Carpio et al., 2018).

Es importante contemplar dichas variables para futuras investigaciones, en especial la segunda –otorgando consecuencias a los participantes– y su influencia en la exposición a diversas condiciones de perjuicio, ya que, como lo reportaron Fernández et al. (2018) quienes evaluaron el efecto de variar la simetría en la dificultad de la tarea del compañero virtual sobre la elección entre perjudicarlo o no, los participantes del grupo Asimetría en Contra, no fueron quienes más perjudicaron como la hipótesis inicial lo sugería –dada la dificultad de su tarea en comparación con la del compañero virtual–, debido probablemente a la falta de consecuencias recibidas.

Ahora bien, en su mayoría, los participantes que perjudicaron se caracterizaron por emitir el perjuicio al compañero virtual CV α , es decir, al compañero virtual que perjudicaba al resto de sus compañeros, además de que las S6 y S4, en las que sólo un compañero virtual emitía perjuicios hacia todos, los participantes lo perjudicaban con mayor frecuencia, lo cual es consistente con los resultados reportados por Rocha et al. (2018) quienes sostienen que identificar al compañero virtual que perjudica modula y dirige el perjuicio a éste.

De igual forma, la investigación de Martínez et al. (2018) reportó que los participantes perjudicaron con mayor frecuencia al compañero que tenía un mayor puntaje en comparación con el suyo, hecho que coincide con los

resultados del presente estudio pues, en su mayoría, los perjuicios se dirigieron hacia el compañero con la puntuación más alta. Inclusive, tomando en cuenta los argumentos de los participantes para perjudicar, solicitados al final del estudio, se puede observar que esta inequidad en el puntaje supone uno de los principales motivos referidos para perjudicar a un compañero. La principal causa referida por los participantes fue la de Reciprocidad, definida como perjudicar a quien los perjudicaba, principio que parece encontrarse en otros estudios sobre conducta social (González, & Santoyo, 2012; Pulido et al., 2015; Pulido et al., 2014; Santoyo, & Colmenares, 2011). Estas causas referidas muestran la necesidad de buscar formas novedosas de indagar sobre ellas y someterlas a estricto rigor experimental.

En términos de la validez ecológica del estudio, se diseñaron las secuencias de perjuicio considerando que, en escenarios de la vida cotidiana, un sujeto es expuesto de manera diferencial a episodios de perjuicio que permiten la identificación de quién perjudica o, por el contrario, la fuente de perjuicio es difusa. Los resultados señalan que, de manera general, identificar a quién se perjudica, hacia quién se dirige el perjuicio y las condiciones en las que se encuentra el individuo –puntaje obtenido en la tarea–, son factores que regulan el comportamiento pernicioso.

En cuanto a la ejecución de los participantes del grupo control, uno de los elementos que fue constante a lo largo de las sesiones fue la posibilidad de observar la puntuación del propio participante y la de sus compañeros virtuales, hecho que podría explicar los perjuicios emitidos pese a la nula exposición a la variable independiente. Asimismo, el perjuicio siempre se emitió hacia el compañero con el puntaje más alto, por lo tanto, la identificación de los puntajes parece ser un factor crítico en la configuración de episodios de conducta pernicioso. Es importante considerar lo anterior para realizar otro estudio en donde se omita la posibilidad de ver los puntajes para confirmar el dato o bien, neutralizar los mismos, es decir, que todos los participantes tengan la misma cantidad de puntos conforme avancen las sesiones, aunque se puede atentar contra la validez ecológica, ya que en la vida cotidiana difícilmente sucede eso.

Algunas consideraciones metodológicas para futuras investigaciones, responden a la necesidad de registrar los factores disposicionales de los participantes a lo largo de todas las sesiones y no únicamente al inicio, tal como se planteó en el presente estudio, no obstante, por fallas en el programa no se recolectaron dichos datos.

Conclusión

Bajo la lógica de la psicología interconductual, las diferencias en el comportamiento de los individuos incluyen distintos factores que por fines metodológicos no se pueden analizar en un estudio exclusivo, es necesario recurrir a distintas evaluaciones que intenten mantener constancia

en condiciones donde ya se ha encontrado la configuración de interacciones particulares, pero realizando pequeñas variaciones en otros parámetros para evaluar los cambios o la consistencia en los resultados. El presente estudio intentó emular dicha consideración en apego a los compromisos ontológicos y epistemológicos de la teoría.

Aunque estadísticamente no se encontraron diferencias significativas entre los grupos, sí existieron variaciones en el comportamiento de los participantes en correspondencia con los resultados reportados en estudios previos. Además, una de las bondades de estudios de esta naturaleza, es que permiten identificar la tendencia conductual del individuo al interactuar con factores particulares que configuran episodios distintos a lo largo del tiempo. La presente investigación abona evidencia a favor de que, no es un sólo factor el que determina la conducta perniciosa, las diferencias en las tendencias conductuales reportadas, son evidencia de que las condiciones experimentales diseñadas posibilitaron la presencia y aumento del perjuicio en distintos momentos del estudio.

Referencias

- Bandura, A., & Ribes, E. (1978). *Modificación de conducta: análisis de la agresión y la delincuencia*. Trillas.
- Burchard, J., & Barrera, F. (1972). An análisis of time-out and response cost in a programmed environment. *Journal of Applied Behavior Analysis*, 5, 271-282. <https://doi.org/10.1901/jaba.1972.5-271>
- Burchard, J., & Tyler, V. (1965). The modification of delinquent behavior through operant conditioning. *Behaviour Research and Therapy*, 2, 245-250. [https://doi.org/10.1016/0005-7967\(64\)90028-2](https://doi.org/10.1016/0005-7967(64)90028-2)
- Carpio, C., Pacheco, V., Hernández, R., & Flores, C. (1995). Creencias, criterios y desarrollo psicológico. *Acta Comportamental*, 3(1), 89-98.
- Carpio, C., Silva, H., Pacheco-Lechón, L., Cantoran, E., Arroyo, R., Canales, C., Morales, G., & Pacheco, V. (2007). Efectos de las consecuencias positivas y negativas sobre la conducta altruista. *Universitas Psychologica*, 7(1), 97-107.
- Carpio, C., Silva, H., Reyes, A., Pacheco-Lechón, L., Morales, G., Arroyo, R., Canales, C., & Pacheco, V. (2008). Factores lingüísticos y consecuencias situacionales en la elección de estudiantes universitarios entre colaborar y no colaborar en tarea. *Acta Colombiana de Psicología*, 11 (2), 114-126.
- Cohen, H., & Filipczack, J. (1971). *A New learning environment: a case for learning*. Jossey Bass.
- Díaz-González, E., Rodríguez, L., Martínez, L., & Nava, C. (2004). Análisis funcional de la conducta moral desde una perspectiva interconductual. *Revista Electrónica de Psicología Iztacala*, 7(4), 129-155.
- Fernández, A., Galguera, R., Galindo, L., & Silva, H. (2018). Efectos de la simetría/asimetría en la dificultad de la tarea sobre la conducta perniciosa. *Conductual, Revista Internacional de Interconductismo y Análisis de la Conducta*, 6(1), 53-65.
- González, M., & Santoyo, C. (2012). Efectos de la probabilidad de cooperación de los otros sobre el consumo en dilemas de recursos. *Revista Mexicana de Análisis de la Conducta*, 38(2), 54-68.
- Harris, F., Wolf, M., & Baer, D. (1964). Effects of adult social reinforcement on child behavior. *Young Children*, 20(1).
- Hernández, A. (2005). Conducta altruista vs. Conducta prosocial: ¿por qué a veces ayudamos a las personas y otras veces no? *Revista Digital*, 10(81), 1-12.
- Herrera, J., Pedroza, F., Oropeza, R., & Rivera, M. (2012). Análisis experimental de interacciones sociales intrapenitenciarias: el caso del intercambio, la sanción y el poder. *Revista Mexicana de Análisis de la Conducta*, 38(2), 106-125.
- Kantor, J. R. (1980). *Psicología interconductual*. Trillas.
- Kazdin, A., & Buena-Casal, G. (2002). *Conducta antisocial: evaluación, tratamiento y prevención en la infancia y adolescencia*. Pirámide.
- Marín, C. (2009). Conductas prosociales en el barrio Los Pinos de la ciudad de Barranquilla, Colombia. *Revista CES Psicología*, 2(2), 60-75.
- Martínez, D., Olvera, S., Rocha, E., García, A., & Silva, H. (2018). Asimetría en la dificultad de la tarea y ventaja del compañero en la elección entre perjudicar o no. *Enseñanza e Investigación en Psicología*, 23 (3), 281-291.
- Pacheco, L. (2010). Elección colaboración/no colaboración en estudiantes universitarios. Efecto de la historia con el compañero. Tesis de licenciatura. Universidad Nacional Autónoma de México.
- Phillips, E. (1968). Achievement place: token reinforcement procedures in a home-style rehabilitation setting for "pre-delinquent" boys. *Journals of Applied Behavior Analysis*, 1, 213-223. <https://doi.org/10.1901/jaba.1968.1-213>
- Pulido, L., Rangel, N., Ávila, A., Mérida, F., & Ribes, E. (2014). Efecto del intercambio de recursos y fuerza de trabajo en la elección de contingencias compartidas. *Acta Comportamental*, 22(3), 295-314.
- Pulido-Avalos, L., Rangel-Bernal, N., & Ortiz-Rueda, G. (2014). Efecto del tipo de contingencia en el establecimiento y calidad de intercambios verbales: su papel en la elección de alternativas compartidas. *Journal of Behavior, Health & Social Issues*, 6(2), 71-86. <https://doi.org/10.5460/jbhsi.v6.2.43797>
- Pulido, L., Ribes, E., López, I., Fuentes, V., & Reza, A. (2018). Respuestas y consecuencias compartidas en la elección de contingencias de altruismo parcial. *Acta Comportamental*, 26(1), 29-52.
- Pulido, L., Ribes, E., López, I., & López, B. (2015). Interacciones altruistas totales como función de

- la inducción de reciprocidad. *Revista Mexicana de Análisis de la Conducta*, 41(1), 32-52
- Reyes, A. (2019). Historia Situacional y Elección de Contingencias Individuales y Compartidas: Estudio Experimental de la Conducta Perniciosa (Tesis de Licenciatura). <http://132.248.9.195/p/d/2019/enero/0784587/Index.html>
- Ribes, E. (2004). Acerca de las funciones psicológicas: un post-scriptum. *Acta Comportamentalia*, 12(2), 117-127 .
- Ribes, E. (1977). *Observaciones metodológicas sobre un programa de prevención y rehabilitación de delincuentes*. En: S. Bijou & E. Ribes (Cords.) *Modificación de la Conducta. Problemas y extensiones* (Pp. 147-160). Trillas.
- Ribes, E., Rangel, N., & López (2008). Análisis teórico de las dimensiones funcionales del comportamiento social. *Revista Mexicana de Psicología*, 25, 45-57.
- Ribes, E., Rangel, N., Magaña, C., López, A., & Zaragoza, A. (2005). Efecto del intercambio diferencial equitativo e inequitativo en la elección de contingencias sociales de altruismo parcial. *Acta Comportamentalia*, 13(2), 159-179.
- Rocha, E., Galguera, R., Pedraza, A., Aguilar, F., & Silva, H. (2018). Distribución del perjuicio como factor disposicional situacional en la elección entre perjudicar o no a un compañero. *Revista Electrónica de Psicología Iztacala*, 21(4), 1567-1586.
- Rodríguez, M. (1995). La dimensión moral de la conducta desde una óptica interconductual. *Acta Comportamentalia*, 3(1), 55-69.
- Santoyo V., C., & Colmenares V., L. (2011). Equidad en intercambios de esfuerzo y ganancias: efectos de la información. *Acta de Investigación Psicológica*, 1(1), 77-92.
- Ultich, R., Stachnik, T., & Mabry, J. (1987). *Control de la conducta humana. De la cura a la prevención* (Vol. 2). Trillas.